

# Storiez

## Speelmateriaal



10 thema's



50 afbeeldingen



1 zandloper  
(ca. 90 seconden)

## Kort speloverzicht

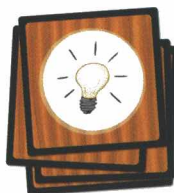
De *Storiez*-kaarten en een beetje fantasie. Meer hebben de spelers niet nodig om gezamenlijk een verhaal te bedenken. Hoe gekker, hoe beter!



Toen ik met  
de koningin in  
mijn ruimteschip  
rondvloog...

Maar: er komt een moment dat één van de spelers de anderen op de proef stelt.

Jullie kunnen je  
nooit meer alles  
herinneren!



En dan moet de groep alles in de juiste volgorde opnieuw vertellen...



Koningin in het  
ruimteschip...



## Vorbereiding



Thema's



Afbeeldingen



Schud de thema- en afbeeldingenkaarten apart van elkaar en vorm 2 gedekte stapels. Zet de zandloper enaast.

## Spelverloop

De spelers vertellen elke ronde één verhaal. De oudste speler draait de bovenste themakaart om. Hij noemt een thema dat bij het afgebeelde decor past (bijvoorbeeld een romantisch verhaal) en is dan als eerste aan de beurt. De spelers vertellen nu gezamenlijk een verhaal rond het genoemde thema.

De startspeler draait de bovenste afbeelding om en legt deze voor iedereen goed zichtbaar naast het thema. Met de eerste afbeelding begint het verhaal.



Het was bij de  
eerste kus in  
Parijs...

*Ali begint het romantische verhaal.*

**Tip:** gebruik het thema en de afbeelding voor een spannende inleiding.

Daarna wordt met de klok mee verder gespeeld.

De speler die aan de beurt is, kiest uit 2 mogelijkheden:

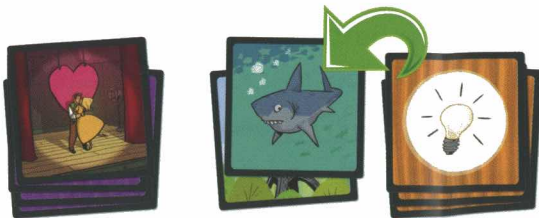
- Hij vertelt het verhaal verder; of
- Hij beëindigt het verhaal.

Gaat het verhaal verder, dan is de volgende speler aan de beurt.



### a) Hij vertelt het verhaal verder

De speler draait de volgende afbeelding om en legt deze open op de daarvoor omgedraaide afbeelding. Hij zet het verhaal nu voort vanaf het moment dat de vorige speler was gestopt.



*Ze beet hem bij het kussen met haar haaiantanden in zijn lip...*

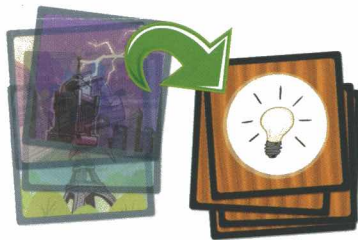
*Susanne zet het verhaal voort.*

Op deze manier gaat het spel door. Probeer de omgedraaide afbeeldingen te onthouden.

### b) Beëindig het verhaal

De speler denkt dat de andere spelers zich niet meer alle afbeeldingen kunnen herinneren. Hij draait dan de stapel open afbeeldingen om en legt deze voor zich neer.

*Jullie kunnen je nooit alles herinneren!*



*Sabine beëindigt het verhaal en daagt de andere spelers uit.*

**Opmerking:** zijn alle afbeeldingen omgedraaid, dan moet de volgende speler het verhaal beëindigen.

### Reproduceer het verhaal gezamenlijk!

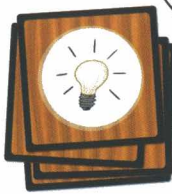
De speler die het verhaal heeft beëindigd, is de uitdager. Alle andere spelers moeten zich nu gezamenlijk alle omgedraaide afbeeldingen herinneren, in de juiste volgorde.

De uitdager draait de zandloper om.

De spelers overleggen nu welke afbeelding op de als eerste omgedraaide kaart stond. Met deze kaart was het verhaal begonnen. Ze noemen de afbeelding en draaien ter controle de bovenste kaart om. Hebben ze het goed, dan mogen ze door naar de volgende kaart.



*Eiffeltoren*



2



*De spelers noemen de afbeelding en kijken of ze het goed hebben.*

## Beloning

Hebben de spelers **alle omgedraaide kaarten foutloos** en in de **juiste volgorde** genoemd voordat de zandloper is doorgelopen? Dan hebben ze gezamenlijk de uitdager verslagen en deze ronde gewonnen. Iedere speler, met uitzondering van de uitdager, krijgt 1 afbeelding uit het verhaal als beloning.

Hebben de spelers een fout gemaakt of is de zandloper doorgelopen voordat ze alle afbeeldingen hebben genoemd, dan wint de uitdager en krijgt hij 2 afbeeldingen als beloning.

Schud nu weer alle afbeeldingen (zonder de beloningen) en begin een nieuwe ronde met een nieuw thema. De uitdager van de vorige ronde begint de nieuwe ronde.

## Einde van het spel

De speler die als eerste 5 of meer afbeeldingen heeft gewonnen, wint het spel. Bij een gelijke stand delen deze spelers de overwinning.

## Variant

De spelers kunnen er voor kiezen om de fase **Reproduceer het verhaal gezamenlijk!** nog uitdagender te maken. De spelers moeten dan met de klok mee één voor één de gezochte afbeelding noemen.

### Tip van de auteur

Voel je vrij! Laat je fantasie de vrije loop en speel **Storiez** gerust zonder themakaarten. Zo ontstaan de gekste verhalen.



© 2019 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
D-63128 Dietzenbach  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice: 0900 - 999 0000  
999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden  
Made in EU

Auteur: Jürgen Heel  
Illustraties: Jan Bintakies  
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

