

**Inhoud:** 55 woordenkaarten - 55 situatiekaarten -  
10 uitdagingskaarten - spelregels

**Doel van het spel:** Verhalen vertellen op basis van bepaalde situaties, terwijl je een of meer geheime woorden in het verhaal noemt, zonder dat de andere spelers het doorhebben.

### **Vorbereiding:**

Iedere speler neemt een potlood en een vel papier om woorden op te schrijven. De drie kaartensets worden gedekt in het midden van de tafel gelegd. Kies een speler die verantwoordelijk is voor het noteren van de gescoorde punten van elke speler op een scoreblad. Deze speler gebruikt zijn smartphone of een andere timer om bij elke ronde 1 minuut speeltijd per verteller in te stellen.

### **Spelverloop:**

De oudste speler is de eerste verteller. Hij trekt een woordenkaart en kiest in het geheim een woord uit de zes voorgestelde woorden op de kaart (let op: dit zijn alleen zelfstandige naamwoorden). Op deze kaart leest hij bijvoorbeeld:

**1) stookolie 2) ader 3) massage 4) worst 5) spaceshuttle 6) potloden.**

De speler kiest het woord van nummer **4) worst**. Hij noemt het woord niet, maar laat de andere spelers wel het nummer van het gekozen woord weten. Vervolgens trekt de speler aan zijn linkerzijde een situatiekaart, kiest een situatie uit de drie voorgestelde situaties, bijvoorbeeld: **B) een lachbui overvalt je midden in een vergadering.** en leest de gekozen situatie hardop voor. De timer wordt gestart en de verteller heeft nu een minuut om een verhaal te verzinnen, waarbij hij de situatie '**een lachbui overvalt je midden in een vergadering.**' en het gekozen woord «worst» moet gebruiken. Terwijl hij zijn verhaal vertelt, mogen de andere spelers alle woorden opschrijven die hen verdacht lijken. Aan het einde van de minuut moeten alle andere spelers een woord opschrijven waarvan zij denken dat dit het geheime woord is (zonder met elkaar te overleggen natuurlijk!). De andere spelers raden om de beurt het woord dat ze het meest verdacht vonden in het verhaal. Daarna onthult de speler zijn geheime woord. Uitdaging voor degenen die het geheime woord nog niet hebben gevonden: Let op: Als een of meer spelers het woord niet hebben geraden, krijgen ze van de verteller een uitdaging die ze moeten uitvoeren om alsnog de helft van de punten te scoren.

### **Puntentelling :**

Als alle spelers geprobeerd hebben om een woord in hun verhaal te gebruiken, kunnen er in de volgende ronde twee woorden gebruikt worden enzovoort, tot maximaal vier woorden. Lukt het je niet om het gekozen aantal woorden in je verhaal te gebruiken, dan is er geen straf, maar moet je aan het eind van het verhaal wel aangeven hoeveel geheime woorden er daadwerkelijk

gebruikt zijn. Voor elk geheim woord dat de verteller gebruikt heeft, scoort hij automatisch 20 punten. Voor elk geheim woord dat de verteller gebruikt heeft, maar dat niet door alle andere spelers geraden is, scoort hij 50 punten. Elke speler die het geheime woord (of woorden) ontdekt in het verhaal van de verteller, scoort 20 punten per geraden woord. Het aantal rondes kan van tevoren worden bepaald. Als er aan het einde van het spel een gelijke stand is, gebruiken de spelers met hetzelfde aantal punten om de beurt 5 woorden om te beslissen wie wint. Alleen hun punten worden dan geteld.

### **Optionele DUO-regel:**

Met deze regel kun je met twee spelers een verhaal vertellen, zoals in een echt gesprek, in situaties die zich daartoe lenen. Voorbeeld: «De wijkagent belt bij je aan om zich te verontschuldigen voor...». Situaties die door twee mensen verteld kunnen worden, worden in kleur weergegeven. De speler die de situatie voor je kiest, moet je - voordat de situatie bekendgemaakt wordt - vragen of je een dialoog wilt vertellen met een andere speler naar keuze. Als je voor een dialoog kiest, mag de gekozen speler niet weigeren. Die speler neemt ook een woordenkaart voordat de situatie wordt bekendgemaakt en kiest een woord om in de dialoog te gebruiken. Voordat jullie beginnen, moeten jullie bepalen welke karakters jullie gaan spelen. De andere spelers moeten bij deze variant dus twee geheime woorden raden: jouw woord en het woord van je gesprekspartner. Als je niet als duo wilt spelen, blijven de regels ongewijzigd. Met z'n tweeën mag het verhaal maximaal 2 minuten duren. De punten worden op dezelfde manier geteld en de punten gaan naar elke verteller van het duo. Opmerking: Spelers mogen niet te ver van de gekozen situatie afdwalen. Het is ook verboden om irrelevante opsommingen te maken.

Alle spelers die het geheime woord niet hebben geraden, wordt een gezamenlijke uitdaging aangeboden. Deze spelers moeten deze uitdaging, die de verteller heeft gekozen, samen uitvoeren. Hiermee kunnen de spelers alsnog 10 punten scoren, als ze de uitdaging zo enthousiast mogelijk hebben uitgevoerd. We raden je aan om de uitdagingen rechtopstaand uit te voeren.

## **SAMENVATTING**

### **Verteller:**

Elk geheim woord dat niet geraden is door de andere spelers = 50 pt

### **Vertellers & spelers:**

Elk geheim woord dat geraden is door (de andere) spelers = 20 pt

**Spelers :** Uitdaging uitgevoerd = 10 punten