





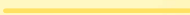
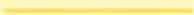
- De vampier wil een grap uithalen. Welk plannetje heeft hij bedacht?
- De vampier heeft pas een ongeluk gehad en hij kan niet meer staan. Wat is er gebeurd?
- Waarover gaat het boek dat op het tafeltje ligt?





- Waarom is het vuur van de fakkel koud?
- Het vuur kan maar één bepaald ding in brand steken. Wat dan? Hoe zit dat precies?
- Wat gebeurt er als je personage met de fakkel in de hand ergens drie keer omheen loopt?





- De paddenstoelen zijn niet van suiker, maar toch groeien ze hier. Hoe komt dat?
- Wie woont in dit dorp?
- Welk raadsel moet je oplossen om deze plaats te kunnen verlaten?





- Hoe komt je personage ongemerkt op het schip?
- De piraten hebben je personage gevangengenomen. Waar gaan ze heen en waarom?
- Je personage vindt een geheime deur in de buik van het schip. Wie of wat verbergt zich daarachter?

## Doel van de kaarten

De kaarten in deze doos helpen je om je eigen verhalen te verzinnen. Grappig, magisch of avontuurlijk? Jij beslist!

## Vorbereiding

Elke speler kiest een kaart met een personage. Leg de kaart voor je. Schud alle andere kaarten door elkaar en leg ze met de illustraties naar beneden op een stapel.

## De basisregels: zo gaat het!

- Hoe heet je personage? Geef hem of haar een naam.
- De speler die begint, draait de bovenste kaart van de stapel om. Met behulp van die kaart begint hij het verhaal van zijn personage te vertellen. Wat maakt hij of zij allemaal mee?
- Als de eerste speler niets meer te vertellen heeft, is de speler links van hem aan de beurt. Die neemt de volgende kaart van de stapel en vertelt het verhaal van zijn personage.
- Wanneer alle spelers een kaart hebben omgedraaid en aan hun verhaal begonnen zijn, is het opnieuw de beurt aan de speler die begon. Zo gaat het verder, tot iedereen vijf keer aan de beurt geweest is. Als je dus je vijfde kaart omdraait, moet je ook een einde aan je verhaal breien.
- Tot slot kan je nog een leuke of grappige titel verzinnen voor je verhaal.