

#Like Me ^K

DAAG JE
VRIENDEN
UIT!



WAARHEID

DURVEN

DOEN

Lannoo

HOE WERKT DIT BOEK?

Het doel van dit boek is een band te smeden met je vrienden, elkaars geheimen te ontdekken, elkaar uit te dagen én ondertussen de personages van *#LikeMe* beter te leren kennen.

Door alle locaties, soorten opdrachten en vragen te combineren, zijn er 76 mogelijkheden. Uren spelplezier voor jou en je vrienden.



Wat heb je nodig?

- Een dobbelsteen (heb je geen dobbelsteen bij de hand, laat iemand dan om de beurt een cijfer zeggen van 1 tot en met 6)
- Je vrienden
- Dit boek

De spelregels

Het boek bestaat uit 6 hoofdstukken met elk een eigen nummer. Elk nummer is een plek waar de personages uit *#LikeMe* graag komen:

- | | |
|--------------------|------------------|
| ■ De modeklas | ■ Het Sand hotel |
| ■ De mechanicaklas | ■ De surfclub |
| ■ Izzy Dizzy | ■ Het strand |

Elk hoofdstuk is verder onderverdeeld in 6 vragen of opdrachten:

- 2x **WAARHEID**
- 2x **DURVEN**
- 2x **DOEN**

HOE SPEEL JE?



Kies de locatie

Dobbel een eerste keer. Het cijfer waarop de dobbelsteen valt, komt overeen met de plek uit de serie waar je naartoe gaat. (1 = modeklas, 2 = mechanicaklas, ... 6 = het strand)

Bijvoorbeeld: je dobbelde 3 en gaat naar de Izzy Dizzy.

Kies het soort opdracht

Dobbel opnieuw. Het cijfer waarop de dobbelsteen nu valt, komt overeen met de vraag of opdracht die je zult krijgen.

■ Waarheid

■ Durven

■ Doen

■ Waarheid

■ Durven

■ Doen

Bijvoorbeeld: je dobbelde 3 de eerste keer (Izzy Dizzy) en nu dobbel je 5. Je gaat dus naar nummer 5 van hoofdstuk 3. Daar vind je 2 Durven-opdrachten.

Kies je vraag

Dobbel nog een laatste keer om te bepalen welke vraag of opdracht je zult beantwoorden:

- Oneven getal? → Vraag 1
- Even getal? → Vraag 2

Lees die vraag of opdracht voor aan je vrienden...
en spelen maar!

Heb je er daarna nog steeds niet genoeg van? Speel dan de Vuurtoren-bonusronde! Gooi één keer met de dobbelsteen en beantwoord de vraag met het getal waarop de dobbelsteen valt.





MODEKLAS

p. 10



MECHANIKAKLAS

p. 24



IZZY DIZZY

p. 38



SAND HOTEL

p. 52



SURFCLUB

p. 66



STRAND

p. 80

■ Waarheid

vragen om elkaar beter
te leren kennen



VRAAG 1

Welke richting zou jij het
liefst volgen aan 't SAK?



VRAAG 2

Wat is het
engste dat je
ooit hebt
meegemaakt?

Durven

opdrachten om te tonen hoe
creatief, stoer of gek je kunt zijn

VRAAG 1

Loop als een pinguïn
van de ene kant van de
kamer naar de andere.

VRAAG 2

Ga verder met het spel, maar de volgende vijf zinnen die jij uitspreekt, moeten rijmen.



Doen

opdrachten om samen
uit te voeren

VRAAG 1

Maak samen een
geheime handdruk.



