



Een spel met miljoenen verhalen door Hans van Tol.

## 1. INTRODUCTIE

Verzin je eigen gekke, merkwaardige, kolderieke of waargebeurde verhaal in dit spannende spel.

Met Story Makers kun je meer dan 100 miljoen unieke verhalen verzinnen!

Jij bedenkt het verhaal met behulp van de verhaalkaarten en alleen jij kent de inhoud. De andere spelers moeten jouw verhaal ontdekken met behulp van deductie, slim puzzelen en door aan te voelen hoe jij denkt. Jij kunt ze helpen door aan te geven hoeveel woorden ze al goed hebben of door ze een speciale hint te geven, waarbij je geen woorden mag gebruiken.

Het fantastische avontuur begint hier ...



## 2. DOEL VAN HET SPEL

Bereik het droomkasteel, dat zich aan het einde van het pad der verbeelding bevindt. Dit doe je door de verhalen van je medespelers te raden.

Speel je Story Makers voor het eerst, gebruik dan het gele pad met 33 stappen. Bereik je binnen 5 spelrondes met jouw karakter deze laatste stap of passeer je deze, dan heeft iedereen gewonnen in dit coöperatieve spel. Wil je het moeilijker maken, dan kun je de andere zijde met 44 stappen boven leggen.

Op pagina 4 vind je, naast regels voor gevorderden, ook familieregels om het spel eenvoudiger en/of leuker te maken. Tenslotte vind je hier een party variant voor twee teams.

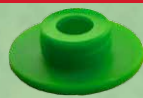
## 3. SPELMATERIALEN

- 1 spelbord;
- 1 ronde plastic basis (voor in het midden van het spelbord);
- 1 pad der verbeelding bestaande uit vier delen; het pad is aan twee zijden bedrukt: van 0 t/m 33 (gele pad) en van 0 t/m 44 (blauw pad, voor gevorderden);
- 4 karakters (Kees & Kitty Konijn, Pablo de Piraat en Prinses Pippa) & 4 kunststof voetjes;
- 110 speelkaarten: 84 verhaalkaarten (4x21), 11 einde-verhaalkaarten (V), 5 hintkaarten, 5 overzichtskaarten met verkorte regels en 5 kaarten met alle 11 einde-verhaalkaarten;
- 1 blocnote;
- 2 potloodjes;
- 4 blauwe houten kiesstenen;
- 4 rode houten kiesstenen;
- 1 houten konijntje;
- 1 houten wedstaafje;
- 4 hersluitbare plastic zakjes.

## 4. VOORBEREIDING

Eerst haal je al het spelmateriaal uit de doos en draai je de doos om.

Alleen voor de eerste keer spelen:



1. Druk de ronde kunststof basis door het centrum van het bord (zodat het kan draaien);
2. Druk de 4 onderdelen van het pad der verbeelding uit;
3. Druk de 4 karakters uit (Kees & Kitty Konijn, Pablo de Piraat en Prinses Pippa) en schuif ze in de kunststof voetjes.



## Voor elk spel:

1. Leg het spelbord op de cirkel op de onderkant van de doos;
2. Leg het pad der verbeelding om de doos heen met het gele pad boven. Leg het eerste deel (A) van het pad bij de afbeelding van de gesloten deur op de doos. Plaats de andere delen (in alfabetische volgorde) met de klok mee rond de doos;
3. Sorteert de 5 verhaalkaarten in 5 setjes, genummerd van I t/m V. Schud de stapeltjes en leg ze naast het pad der verbeelding. Haal nu alle kaarten met daarop 4 woorden (in plaats van 3) uit de sets verhaalkaarten I t/m IV. En leg deze in de deksel. Je gebruikt deze 20 verhaalkaarten alleen in de variant voor gevorderde spelers. Schud de 5 hintkaartjes en leg ze naast het pad der verbeelding;
4. Zet het konijntje bovenaan het spelbord op het rode konijn symbooltje;
5. Leg het wedstaafje ernaast;
6. Leg de 4 blauwe kiesstenen op de ballonnen op het spelbord. De rode kiesstenen gebruik je alleen in de party versie. Leg deze in de deksel.
7. Kies samen een karakter en zet dit op het startvakje van het pad der verbeelding;
8. Leg de blocnote, de potloden, de overzichtskaartjes en de einde verhaalkaarten klaar;
9. Neem van elke stapel verhaalkaarten de bovenste kaart en leg die open op het bijbehorende vak op het spelbord.



## 5. OVERZICHT VAN EEN SPELRONDE

De spelers spelen samen, want dit is een coöperatief spel. Om beurten is een speler de storymaker. Hij kiest telkens van elke verhaalkaart één woord en maakt van deze 4 woorden samen een verhaal. De andere spelers moeten samen achterhalen met welke 4 woorden het verhaal is gevormd. Ze maken hun keuze kenbaar door op elk gekozen woord een kiessteen te leggen. De storymaker geeft elke keer aan hoeveel woorden ze goed geraden hebben, maar NIET welke. Per spelronde mogen ze één keer een hintkaart spelen en geeft de storymaker een aanwijzing die ze hopelijk verder helpt.

De andere spelers moeten het verhaal binnen het zelf gekozen aantal beurten achterhalen. Hoe beter ze dit doen, des te meer stappen het karakter vooruit gaat.

## EEN SPELRONDE VOLLEDIG OMSCHREVEN

1. Draai aan het spelbord. Zodra het bord stil ligt, geeft de blauwe pijl aan wie de eerste storymaker is. Deze neemt plaats aan één kant van de tafel. De andere spelers gaan tegenover de storymaker zitten en bekijken de verhaalkaarten. Dan bepalen ze het aantal beurten dat ze nodig denken te hebben om het verhaal te raden (deel I t/m IV). Dat is de weddenschap. Ze leggen het wedstaafje rechts naast het vakje van hun gekozen aantal beurten.

### Voorbeeld

Als het raadteam het verhaal in 3 beurten denkt te kunnen achterhalen, dan leggen ze het wedstaafje rechts van het vakje met de 3 (zie afbeelding). Het getal 7 in de rij daaronder geeft aan dat je – mits je het verhaal binnen 3 beurten raadt – 7 stappen vooruit mag!

2. De storymaker maakt zijn verhaal met behulp van de 4 verhaalkaarten. Hij kiest van elk kaartje 1 woord en maakt hier een verhaal van en noteert de code op zijn blocnote zonder dat iemand de code ziet. Dan kiest hij uit de 11 einde-kaarten (V) er één die zijn verhaaltje leuk, spannend of mooi afmaakt en legt deze kaart gedekt op het spelbord.

	I	II	III	IV	
A	X	X	X		✓
B	X				
C				X	
D					

### Voorbeeld

In het voorbeeld hierboven heeft de storymaker het volgende verhaaltje verzonnen: "Er was eens een slimme garnaal, die ontdekte een knakworst." De verhaalcode is dan: A (slim), B (garnaal), A (ontdekken) en C (knakworst). Hij heeft als einde 'ziek' gekozen. Die kaart haalt hij uit het stapeltje V kaarten en legt hij gedekt op het spelbord.

3. Verzet het konijntje op het spelbord 1 vakje naar rechts. Hierna proberen de andere spelers samen het verhaal te raden. Zij geven dit aan door de kiesstenen op de door hun gekozen woorden te leggen.

### Voorbeeld

Misschien denken de andere spelers wel dat het verhaal als volgt gaat: Er was eens een verlegen vampier die ontdekte een fiets (C, A, A, B). Geen verhaal is fout, dus het mag ook heel maf zijn. De spelers leggen de kiesstenen op de betreffende woorden, zie afbeelding.

4. De storymaker vertelt nu hoeveel woorden er goed zijn, maar hij verklapt NIET WELKE woorden... De spelers noteren hun gekozen combinatie en het aantal juiste woorden op hun blocnote. Zo kun je in volgende beurten deduceren wat er goed en wat er mogelijk fout is.

### Voorbeeld

In dit geval hebben de andere spelers maar één woord goed geraden. Alleen de storymaker weet dat dit het derde kaartje met het woord 'ontdekken' is.

VERGEET NIET HET KONIJN TE VERPLAATSEN, ELKE KEER DAT JE GOKT!!

	I	II	III	IV	
A		X	X		✓
B				X	
C	X				1
D					

5. Herhaal stap 3 en 4, net zo lang totdat:

A. de eerste 4 delen van het verhaal goed geraden zijn. Verplaats jullie karakter op het pad der verbeelding met evenveel stappen als gegokt met de weddenschap (zie stap 1). Oftewel het blauwe getal links van het wedstaafje.

### Voorbeeld

Als het verhaal in 3 keer wordt geraden, verplaats je het karakter 7 stappen. Ook als het verhaal in 2 keer geraden is!

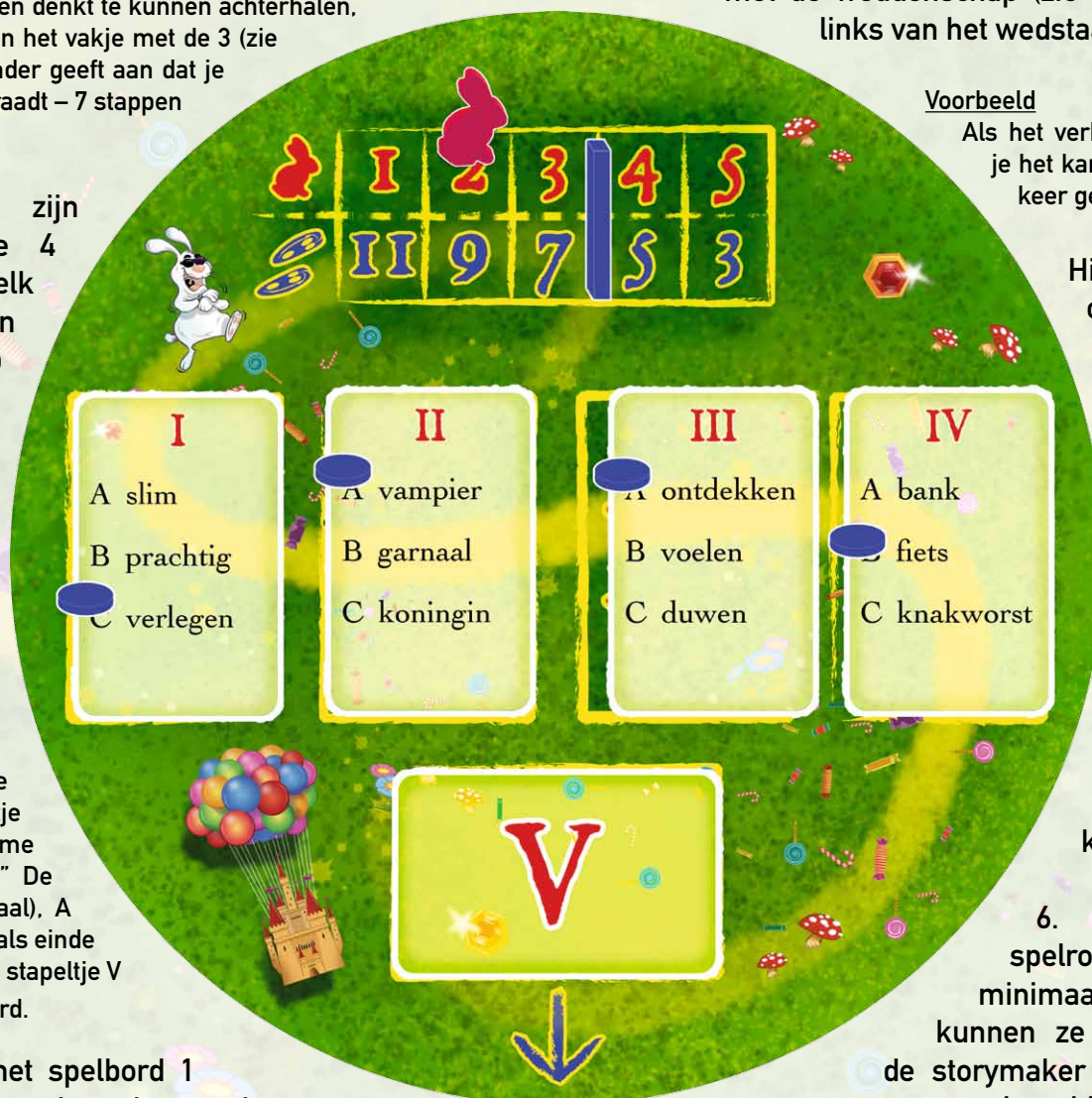
Hierna krijgen de spelers de kans om het einde van het verhaal (V) te raden; hiermee kunnen ze 5 extra stappen vooruit verdienen;

B. het konijntje over het wedstaafje is gestruikeld en het verhaal nog steeds niet geraden is. Nu mag er niet meer worden geraden en verplaats je het karakter met evenveel stappen vooruit op het pad als het aantal goed geraden woorden. Je mag het einde van het verhaal niet raden als het konijntje gestruikeld is.

6. De spelers mogen per spelronde 1 hintkaart inzetten, nadat ze minimaal 1 keer hebben gegokt. Hiermee kunnen ze een belangrijke aanwijzing van de storymaker krijgen. Ze mogen zelf bepalen wanneer ze deze hint spelen. De storymaker neemt

de bovenste kaart van de stapel hintkaarten, toont deze en voert hem zo goed mogelijk uit. Het is tenslotte een coöperatief spel. Er zijn 2 belangrijke regels: 1. De storymaker mag NIET vertellen op welke verhaalkaart de hint betrekking heeft en 2. Hij mag maar 1 tekening, geluid of uitbeelding uitvoeren. VERGEET NIET OP TIJD DE HINT TE SPELEN!!

7. Nu neemt een nieuwe storymaker (in volgorde van de klok) aan de andere kant van de tafel plaats, trek je nieuwe verhaalkaarten en ga je verder met het maken van een nieuw verhaal (stap 1).



## 6. EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na 5 rondes of als jullie karakter het droomkasteel heeft bereikt (33 stappen of meer). Zijn jullie er in geslaagd het kasteel te bereiken, dan hebben alle spelers gewonnen. Is het niet gelukt? Niet getreurd. Dan speel je nog een keer! Elke keer dat je Story Makers speelt, beleef je weer nieuwe avonturen en leer je elkaar nóg beter kennen.

Er zijn 5 hintkaarten, dus zo kun je onthouden in welke spelronde je bent door elke ronde de gebruikte of ongebruikte hintkaart af te leggen. Als de stapel op is, is dat de laatste spelronde.

LET OP, LEES PAS VERDER ALS JE EEN EERSTE KEER GESPEELD HEBT!!

## 7. FAMILIEREGELS

Natuurlijk kun je je eigen familieregels voor Story Makers bedenken. The Game Master geeft een aantal tips om het spel een stukje gemakkelijker te maken of gewoon meer plezier te hebben:

- De storymaker mag wél aangeven voor welke verhaalkaart de hint bedoeld is;
- Als de woorden op een verhaalkaart te moeilijk zijn, kun je een volgende kaart nemen of natuurlijk de woorden op de kaart uitleggen;
- Gebruik meer hints: na elke keer raden mag je ook een hintkaart spelen; schud de stapel hintkaarten elke keer dat deze op is.

## 8. REGELS VOOR GEVORDERDE SPELERS

Je kunt Story Makers op een aantal manieren moeilijker maken:

- Gebruik de 20 verhaalkaarten met 4 woorden en schud ze door de 4 stapels met verhaalkaarten;
- Gebruik de andere kant van het pad der verbeelding, het blauwe pad dat eindigt bij stap 44; het doel is nu de 44ste stap te behalen in 5 rondes;
- Speel zonder hintkaarten of voeg de regel toe dat je 3 bonuspunten krijgt als je in een ronde geen hintkaart hebt gebruikt;
- Combineer één of meer van de bovenstaande regels;
- Een tip voor ervaren spelers: je kunt een hintkaart ook inzetten voor het einde van het spel om de bonus van 5 punten te behalen, als je hem nog “over” hebt.

### COLOFON

Spel ontwerp:	Hans van Tol
Grafisch ontwerp:	Sjoerd van der Vlugt
Illustraties:	Wesly Gibs
Regels:	in coöperatie met Ben Leijten

© 2017, The Game Master BV, all rights reserved  
Bij vragen over dit spel of de regels, stuur een mail naar [info@thegamemaster.nl](mailto:info@thegamemaster.nl)

## 9. EEN SPEL MET TEAMS (PARTY MODE)

### Doel van het spel

In plaats van samen kun je ook tegen elkaar spelen. Het doel van het spel is om met jouw team als eerste de 22ste stap te bereiken, of er voorbij te gaan. Gebruik het pad der verbeelding dat tot 33 stappen gaat en voeg de 20 verhaalkaarten voor gevorderden (met 4 woorden erop) toe aan de stapels. Elk team kiest een karakter en zet deze op vakje 0. Probeer als eerste het feest te bereiken, op vak 22.

Je kunt op twee verschillende manieren de party mode spelen:

### A. DEDUCTIE VARIANT

Formeer 2 teams (minimaal 2 spelers per team). Kies een storymaker door aan het spelbord te draaien. Beide teams proberen het verhaal van de storymaker te achterhalen. Er worden in deze versie geen hints gebruikt. De storymaker schrijft zijn code in het geheim op en legt het einde van het verhaal (V) gesloten op het bord. Beide teams noteren tegelijkertijd hun verhaalcode. Om de beurt laten de teams met behulp van de kiesstenen zien welke woorden ze hebben gekozen. De storymaker geeft per team aan hoeveel woorden er goed zijn. De teams zien dus óók de resultaten van het andere team en kunnen deze informatie gebruiken. Het konijntje houdt het aantal beurten (en het aantal te winnen stappen) bij. Het team dat het verhaal als eerste raadt, verdient het aantal stappen dat behoort bij de positie van het konijntje.

Als een team het verhaal denkt te weten, dan roepen ze hardop “Rabbit”. Ze onthullen hun code en de storymaker geeft aan of het goed is. Bij een goed verhaal wint dat team de bijbehorende stappen. Hebben ze het echter fout, dan krijgt het andere team deze stappen. Vervolgens mogen BEIDE teams proberen de afloop van het verhaal te raden, waarmee ze 5 extra stappen op het pad kunnen verdienen.

### B. BIED VARIANT

Formeer 2 teams (minimaal 2 spelers per team). De teams bieden nu tegen elkaar op. Het team dat het verhaal denkt te kunnen raden in het minste aantal beurten mag spelen. In de eerste ronde mag het team met de jongste speler beginnen met bieden. In latere rondes mag het team dat de minste stappen heeft gemaakt als eerste een bod doen. Het team dat de bieding wint, MOET spelen en plaatst het wedstaafje bij genoemde bod. Dit team kiest een storymaker en probeert het verhaal te raden volgens de standaardregels. Ze mogen, net als in het basisspel, één hint gebruiken. Lukt het niet, dan krijgt het andere team dit aantal stappen op het pad der verbeelding.

Voorbeeld: Team Pippa heeft gewed dat zij het verhaal binnen 2 beurten zouden raden, maar dit is ze niet gelukt (oohhh). Hierdoor gaat het Piratenteam 9 stappen vooruit op het pad der verbeelding (Yarrrrr!!).

Aan het einde van de ronde vertelt de storymaker zijn verhaal van kaart I t/m IV en BEIDE TEAMS mogen nu proberen het einde te raden. Elk team dat het einde goed raadt, mag zijn karakter 5 stapjes vooruit zetten.