

white stories

50 geheimzinnige raadsels over
spookachtige verschijningen



voor sluwe
spokenjagers
vanaf 8 jaar

Story Factory



white stories

Om twaalf uur 's nachts ontvoeren de white stories je naar onheilspellende ruïnes en griezelige omgevingen!



Je komt spoken, klopgeesten en vampieren tegen, en je ontmoet allerlei vage figuren. Voor sommige is er een heel duidelijke verklaring, maar van andere gaan je nekharren overeind staan. En vaak zijn de dingen toch niet zoals ze lijken ... Maar laat je niet misleiden! Alleen als je heel precies kijkt, goed luistert en slimme vragen stelt kun je het gespook stoppen.



spel regels

Jullie uitrusting: fantasie, nieuwsgierigheid en stalen zenuwen!



white stories speel je met minimaal twee personen. Alleen is het niet zo leuk, omdat je iemand nodig hebt die de oplossing weet en vragen beantwoordt. Dat is de **Meesterspokenjager**. De vragenstellers zijn het **Raadselvolk**. Om de beurt ben je Meesterspokenjager.

De Meesterspokenjager pakt een kaart, leest het raadsel op de voorkant van de kaart voor, en laat het Raadselvolk de afbeelding zien. De oplossing op de achterkant leest de Meesterspokenjager stil voor zichzelf.



Het Raadselvolk mag nu vragen stellen, om erachter te kunnen komen wat er gebeurd is. Maar er mogen alleen vragen gesteld worden die de Meesterspokenjager met **,ja'** of **,nee'** kan beantwoorden. Bijvoorbeeld: „*Is het donker?*“ Vragen zoals: „*Is het dag of nacht?*“, beantwoordt de Meesterspokenjager niet. Als hij aardig is mag je een andere vraag stellen.

De oplossing is het dikgedrukte deel op de achterkant van de kaart. Het uitgebreide antwoord daaronder hoeft niet geraden te worden. Dit gedeelte helpt de Meesterspokenjager om de vragen van het Raadselvolk te kunnen beantwoorden. Als je als Meesterspokenjager een white story een keer niet begrijpt pak je gewoon een andere kaart. Later kun je je medespelers of je ouders om uitleg vragen.



De raadsels. 15 raadsels zijn behoorlijk lastig. Je herkent ze aan dit teken. Het wordt nog moeilijker als je niet naar de afbeeldingen op de kaart kijkt, want daar zitten soms aanwijzingen in verstopt!

Spelvarianten met meer dan twee spelers:

A. Het Raadselvolk speelt als team tegen de Meesterspokenjager.

B. Ieder speelt voor zich en mag net zo lang vragen stellen totdat het antwoord ,nee' is. Dan is de volgende aan de beurt. Degene die het raadsel oplost krijgt de kaart. De winnaar is aan het einde van het spel degene met de meeste kaarten.

