

Mirror Me

spiegel jezelf door de ogen van een ander



verrassend spel voor vrienden, familie en collega's

Ontdek hoe de mensen om je heen jou zien. En hoe jij hen ziet. Leer jezelf door de ogen van je familie, je collega's, je vrienden etcetera kennen. En leer hen op een nieuwe manier kennen. Dit spel geeft een speelse en vlotte verdieping aan je relaties en contacten met de mensen met wie je omgaat. De vragen in het spel bieden mooie voorzetten om elkaar beter te leren kennen.

INHOUD

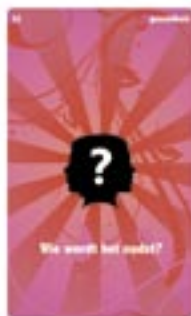
- * 1 spelbord**
- * 1 stemzak**
- * 6 gekleurde pionnen**
- * 6 sets hoog-, middel-, laag-, ja- en nee-kaarten in 6 kleuren**
- * 60 wie vragen**
- * 60 ja/nee vragen**
- * 240 fiches in 6 kleuren**

SPELVOORBEREIDING

Elke speler krijgt een set hoog-, middel-, laag-, ja- en nee-kaarten en een gekleurde pion. Verdeel de gekleurde fiches onder de spelers. Ieder krijgt fiches van alle kleuren behalve de eigen speelkleur.

HET SPEL BEGINT: WIE-VRAGEN

De jongste speler trekt een wie-vraag en leest de vraag voor. De vraag is bijvoorbeeld 'Wie wordt het oudst?'



STEMMEN

Alle spelers bedenken op wie van de anderen zij deze wie-vraag het meest van toepassing vinden. In de stemzak doet iedere speler 2 gekleurde fiches, die corresponderen met de kleur van degene op wie hij/zij vindt dat de vraag van toepassing is. Voor de duidelijkheid: dit zijn nooit fiches in de kleur van de eigen pion.

Een speler stemt op die persoon op wie hij/zij de vraag het meest van toepassing vindt. Omwille van een duidelijke uitslag heeft het voorkeur om 1 medespeler te kiezen als antwoord op de vraag en 2 fiches met de kleur van diens pion in de stemzak te doen. Alleen, als echt geen onderscheid kan worden gemaakt tussen 2 spelers, doe je 2 verschillende gekleurde fiches in de stemzak. Wees hier zelf kritisch op. Durf duidelijk te stemmen.

Voorbeeld: Mieke denkt dat Henk en Sandra allebei kans maken heel oud te worden. Henk speelt met geel en Sandra met blauw. Mieke doet een geel en een blauw fiche in de stemzak.

INSCHATTEN

Als iedereen gestemd heeft, dan komt het 'inschatten'. Iedere speler schat in hoe hij/zij uit de stemming zal komen. Verwacht je de meeste stemmen van de anderen op jezelf, dan schat je het aantal stemmen op jou 'hoog' in. Verwacht je de minste stemmen te krijgen, dan schat je je score 'laag' in. Denk je er tussenin te zitten, dan schat je in het 'midden'. Leg de bij je inschatting behorende hoog-, middel- of laag-kaart gesloten neer. Wanneer iedereen zijn inschattingkaart gesloten heeft neergelegd, worden alle kaarten open gedraaid.

Let op! Bij het inschatten moet je dus niet uitgaan van wat jezelf vindt, maar je moet uitgaan van hoe de andere spelers over jou en elkaar denken.

STEMMEN TELLEN

Nadat alle spelers een hoog-, middel- of laag-kaart open hebben gelegd, wordt de stemzak geleegd en de uitslag bepaald. Vanzelfsprekend is de speler met de

meeste stemmen als hoogste geëindigd, en de speler met de minste stemmen (of nul) als laagste. Alle spelers met een stemmenaantal tussen de hoogste en laagste in zijn in het midden geëindigd.

Het is mogelijk dat er spelers zijn, die evenveel stemmen hebben. Indien enkele spelers gelijk als hoogste zijn geëindigd, dan zijn ze tezamen als hoogste geëindigd. Als ze zichzelf dus hoog hadden ingeschat, dan hebben ze het goed. Zijn enkele spelers gelijk geëindigd met het minste aantal (of nul) stemmen, dan zijn ze tezamen als laagste geëindigd.

Voorbeeld: Jan, Mieke, Henk en Sandra hebben allemaal gestemd. Henk en Sandra hebben allebei hun hoog-kaart neergelegd, Jan zijn laag-kaart en Mieke haar middel-kaart. De fiches worden uit de stemzak geschud en er wordt geteld hoeveel fiches er van welke kleur in zitten:

- 0 groene fiches: 0 stemmen voor Jan
- 2 rode fiches: 2 stemmen voor Mieke
- 1 geel fiche: 1 stem voor Henk
- 5 blauwe fiches: 5 stemmen voor Sandra

Als hoogste is Sandra uit de stemming gekomen en als laagste Jan. Mieke en Henk zijn allebei in het midden uit de stemming gekomen.

PIONNEN ZETTEN

Als je jouw score goed hebt ingeschat mag je jouw pion vooruit zetten. Wanneer je inderdaad 'hoog' of 'laag' eindigde 3 plekken en wanneer je inderdaad 'middel' eindigde 1 plaats. Als je je score niet goed had ingeschat, blijft je pion staan.

In schema:

SCORE IN DE STEMMING	INSCHATTING	STAPIES VOORUIT
Hoog	Hoog Middel Laag	3 0 0
Middel	Hoog Middel Laag	0 1 0
Laag	Hoog Middel Laag	0 0 3

SAMENVATTING 'WIE'-VRAGEN:

- Stel vraag
- Stem met 2 fiches
- Schat je eigen score in met 'hoog-middel-laag'-kaarten
- Tel stemmen
- Zet pionen vooruit

VERVOLG VAN HET SPEL

Met de klok mee pakt steeds de volgende speler een volgende wie-vraag, tenzij een van de volgende situaties zich voordoen (zie afbeelding):

1. Een pion staat op een ja/nee-spiegeltje
2. Een pion staat op een wie-silhouette
3. Een pion passeert een witte krul

Als geen van deze situaties het geval is, dan gaat het spel verder met de volgende wie-vraag.



Wie-silhouette



Witte krul



Ja/nee-spiegeltje

Het is ook mogelijk dat meerdere van deze situaties zich tegelijkertijd voordoen. Handel dan steeds in de volgende volgorde:

- Als er een pion een witte krul passeert, dan pakt de speler van deze pion een ja/nee-vraag
- Als er een pion op een ja/nee-spiegeltje staat, dan speelt deze speler 'de uitdaging' (zie onder)
- Als er een pion op een wie-silhouette staat, dan stelt deze speler een zelf bedachte wie-vraag (zie onder)
- Als er geen enkele pion meer op een spiegelkje of silhouette staat, dan leest de persoon wiens pion een witte krul was gepasseerd de ja/nee-vraag, die hij zij getrokken heeft. (zie onder)
- Als er geen enkele pion op spiegelkje of silhouette staat en alle getrokken ja/nee-vragen zijn gesteld, dan pakt de volgende speler een nieuwe wie-vraag (zie boven).

JA/NEE-SPIEGELTJE: DE KANS OM KOPLOPER TE WORDEN (OFWEL DE "UITDAGING")

Als iemands pion staat op een vakje met het spiegelkje met daarbij 'ja/nee', dan mag deze persoon een andere persoon uitdagen. Het ligt voor de hand om de koploper uit te dagen, want je hebt de mogelijkheid om van plek te wisselen met degene die jij uitdaagt, maar de speler op het ja/nee-spiegeltje mag zelf weten wie hij/zij uitdaagt.

Nadat duidelijk is wie er uitgedaagd wordt, gebeurt het volgende. De uitgedaagde bedenkt een vraag, die met 'ja' of 'nee' te beantwoorden is. Bij voorkeur is dit een vraag die iets met de uitgedaagde zelf te maken heeft, bijvoorbeeld "Heb ik vroeger een cavia gehad?" De uitgedaagde legt zijn/haar ja- of nee-kaartje dat correspondeert met het antwoord, gesloten voor zich neer. De uitdager kiest zijn/haar ja- of nee-kaartje om het antwoord van de uitgedaagde in te schatten en legt deze ook gesloten op tafel neer. Dan leggen beide de gekozen kaart tegelijkertijd open. Als de uitdager het goed heeft, dan wisselen de pionnen van uitdager en uitgedaagde van plek. Als de uitdager het verkeerd heeft, dan is de uitdaging voorbij. Op deze manier kan een speler die achterop was geraakt ineens de koploper worden en andersom.

Als de koploper zelf op het ja/nee-spiegeltje staat, dan hoeft hij/zij niet iemand anders uit te dagen. Het mag wel, maar dan loopt hij/zij het risico de koppositie te verliezen.

SAMENVATTING JA/NEE-SPIEGELTJE:

- Daag een medespeler uit
- Uitgedaagde bedenkt een ja/nee-vraag
- Uitdager en uitgedaagde leggen ja- of nee-kaart gesloten op tafel
- Uitgedaagde toont antwoord en uitdager toont inschatting
- Als uitdager het goed had, dan wisselen de pionnen van plek, anders gebeurt er niets

WIE-SILHOUETTE: BEDENK ZELF EEN WIE-VRAAG

Als iemands pion staat op een vakje met de silhouette met daarbij 'wie', dan mag deze een wie-vraag bedenken en stellen. Het mag van alles zijn, als het maar neerkomt op een vraag die begint met 'wie'. Vervolgens wordt deze vraag net zo behandeld als een wie-vraag van een kaartje (zie boven).

SAMENVATTING WIE-SILHOUETTE:

- Speler met pion op wie-spiegeltje bedenkt een wie-vraag
- Verder net als bij wie-vragen van een kaartje

Voorbeeld: Jan staat op een wie-silhouette. Hij mag een wie-vraag bedenken en stellen. Jan stelt bijvoorbeeld als vraag: "Wie geeft het meeste geld uit aan luchtjes?" Net als bij een wie-vraag van een kaartje doet iedereen weer fiches in de stemzak etcetera.

JA/NEE-VRAGEN: KENNEN JOUW MEDESPELERS DE WAARHEID OVER JOU?

Als na het zetten van de pionnen er een pion over een witte krul gaat, dan pakt deze speler een kaartje met daarop een ja/nee-vraag. Het kan voorkomen dat tegelijkertijd meerdere pionnen over een witte krul gaan. Al deze spelers pakken dan een ja/nee-vraag. Zodra alle pionnen, die op een spiegelvakje of silhouette staan, aan de beurt zijn geweest, stelt de oudste persoon met een ja/nee-vraag als eerste de vraag die op het kaartje staat, bijvoorbeeld "Heb je wel eens een vakantieliefde gehad?".

De vraag heeft betrekking op degene die ja/nee-vraag heeft gepakt. Degene, die de vraag heeft gepakt, legt vervolgens zijn/haar ja- of nee-kaartje gesloten voor zich op tafel als antwoord op de vraag. De overige spelers bedenken of ze denken dat het antwoord van degene die de vraag heeft gepakt, 'ja' of 'nee' is en leggen hun bijbehorende ja- of nee-kaartje gesloten voor zich op tafel. Dan draaien alle spelers tegelijkertijd de door hen gekozen ja- of nee-kaart om. Degenen die het antwoord van degene die de vraag had gepakt, goed hebben ingeschat, mogen hun pion een vakje vooruit zetten. Degenen die het verkeerd hebben, mogen hun pion niet vooruit zetten. Degene die de ja/nee-vraag had gepakt zet zijn/haar pion niet vooruit.

NB: Gestelde ja/nee-vragen worden onderop de stapel gelegd. Mocht iemand een zelfde vraag voor de tweede keer pakken, dan legt hij/zij deze onderop de stapel en pakt een nieuwe.

SAMENVATTING SPELVERLOOP

Na elke vraag kunnen er weer pionnen terecht komen op een ja/nee-spiegeltje, wie-silhouette of een witte krul passeren. Speel steeds weer in dezelfde volgorde: eerst alle ja/nee-spiegeltjes, dan de wie-silhouettes en tenslotte de ja/nee-vragen van het passeren van een witte krul. Pas als alle ja/nee-spiegeltjes, wie-silhouettes en ja/nee-vragen gespeeld zijn, pakt de volgende speler een nieuwe wie vraag.

Het spelverloop in schema:

BEGIN MET EEN WIE-VRAAG, EN SPEEL VERVOLGENS IN DE VOLGORDE:

1. Pion passeert witte krul: speler pakt een ja/nee-vraag, maar bewaart deze nog even.
2. Ja/nee-spiegeltje: de uitdaging
3. Wie-silhouette: bedenk een wie-vraag (daarna terug naar 1-2 indien van toepassing)
4. Speler met een ja/nee-vraag (kaartje na passeren witte krul) (daarna terug naar 1-3 indien van toepassing)
5. Volgende speler pakt een nieuwe wie-vraag (doorloop daarna 1-4 indien van toepassing)

WINNAAR

Degene wiens pion het eerst bij de Finish is, is de winnaar.

Je kunt ook afspreken een gedeelte van het spelbord af te leggen. Ook kun je een tijdsduur afspreken. In dat geval is degene wiens pion na het verstrijken van de tijd het verst is gevorderd, de winnaar.

SPELTIP

Er zullen van persoon tot persoon tal van interpretatieverschillen zijn over woorden die in de vragen worden gebruikt. Een vraag als "Wie wordt het oudst" is eenduidig. Bij een vraag als "Heb je wel eens een vakantie liefde gehad?" zijn interpretatieverschillen mogelijk. Immers, wat de één een vakantie liefde noemt, noemt de ander dat weer niet. Er zullen na beantwoording van vragen vanzelf gesprekken ontstaan over die interpretatieverschillen of andere ontboezemingen. Soms komt iemand tot inzicht dat hij/zij een ander antwoord had bedoeld. Draai beantwoording echter nooit terug. Dit hoort bij het spel! Op deze manier krijg je nieuwe inzichten in elkaar.

Raadpleeg bij vragen of voor meer informatie, nieuwe vragen en de mogelijkheid mirror me on-line te spelen met je vrienden, familie en collega's onze website of mail ons.



www.mirrormespel.nl
info@mirrormespel.nl



2008