



# HET BATTLE BOEK VOOR VRIENDEN

**99** BATTLES  
GA DE STRIJD AAN MET JE VRIENDEN  
EN LEER ELKAAR NOG BETER KENNEN

MARTIJN DERIKX

# HET BATTLE BOEK VOOR VRIENDEN

**99**  
BATTLES

GA DE STRIJD AAN MET JE VRIENDEN EN  
LEER ELKAAR NÓG BETER KENNEN

**KOSM • S**

Kosmos Uitgevers, Utrecht/Antwerpen

The background of the entire page is a repeating teal geometric pattern of interlocking lines forming a series of small, stylized diamond or leaf shapes. The text is centered over this pattern.

**ALS  
JE WINT,  
HEB JE  
VRIENDEN**

**- HENNY VRIENTEN**

# LET THE BATTLES BEGIN!

Voor jullie ligt *Het battle boek vrienden*. Houden jullie wel van een uitdaging en een spelletje? Dan is dit hét boek voor jullie! Want zoals de titel al doet vermoeden, heeft dit boek 99 challenges in petto.

Beste vrienden, jeugdvrienden, penvrienden, verre vrienden, foute vrienden of vage kennissen: ga met z'n tweeën of met een hele vriendengroep de strijd aan. Dit boek geeft iedere vriendschap gegarandeerd een nieuwe impuls!

De battles zijn niet alleen vermakelijk, maar als bonus leren jullie elkaar ook nog eens beter kennen! Ga de strijd aan en zet al je talenten in. Wie verbaast vriend en vijand en wint?

En zijn jullie aan het battelen geslagen en plaats je iets op social media? Tag je post dan met **#battleboek** en **@battleboek**. Dan maak je zomaar kans op een bonus-battlepunt!

**Veel succes, sterkte, wijsheid, creativiteit, geluk en plezier gewenst! Dat de beste moge winnen!**

\* Vallen deze battles in de smaak en heb je een partner?  
Kijk dan ook eens naar *Het battle boek voor koppels!*

# HOE HET WERKT

Jullie kunnen met battle 1 beginnen, maar het is ook mogelijk om kriskras door het boek te gaan. Je hoeft het rijtje dus niet af te werken. Wil jij van battle 50 naar battle 35 en dan weer terug naar 74? Waarom ook niet!

De duur van de battles verschilt. Bij de ene battle is de winnaar misschien al na een minuut bekend, terwijl een andere battle een periode van drie maanden beslaat.

Om een winnaar aan te kunnen wijzen, worden jullie prestaties beoordeeld. En wie kan dat nou beter dan je maatjes? Van je vrienden moet je het immers hebben! Tenzij anders vermeld, beoordelen jullie elkaars prestaties op drie onderdelen met een cijfer tussen de 1 en 10. Tel de cijfers bij elkaar op om de score van je maatje te bepalen.

Jullie kunnen elke battle met z'n tweeën spelen, maar ook met drie, vier of meer vrienden! Is de opdracht om iets voor een vriend te doen? Doe dat dan voor elke battelende vriend. Ook beoordeelt iedereen de prestaties van elke speler.

Degene met de hoogste score wint de battle en daarmee een battlepunt!

Wie verzamelt de meeste battlepunten en is de overall winnaar? Houd daarvoor het scorebord achter in het boek bij.

Zonder wrijving geen glans. Maar zijn jullie hypercompetitief en denken jullie dat de beoordeling het einde van de vriendschap kan inluiden? Laat het punten geven dan achterwege. Even goede vrienden! Dan blijft nog steeds een boek over met 99 verrassende activiteiten.

Iedere battle is heel makkelijk in een drankspel om te toveren. Bepaal daarvoor samen jullie regels!

## WAT HEBBEN JULLIE NODIG


Ten eerste natuurlijk één of meer vrienden. Verder is dit boek zo toegankelijk mogelijk gemaakt. Het is de bedoeling dat je direct kunt battelen. Pen en papier zijn de meestvoorkomende battlebenodigheden. Ook een smartphone komt van pas, om een timer te zetten, iets op te zoeken of een foto te maken. En soms heb je een stok speelkaarten nodig.

En moet je wellicht wel nog even op pad? Dan krijg je voldoende voorbereidingstijd.

# SPELREGELS

Vrienden mogen battelen en kijken, maar moeten vrienden blijven! En daarom zijn er ook enkele regels waar jullie je aan moeten houden.

- Valsspelen is verboden! Betrap jij je maatje daarop? Wat een matennaaiër! Dan wordt die gediskwalificeerd voor de battle. Zonde natuurlijk, want die kan het betreffende battlepunt dan direct op de buik schrijven!
- Vaak is het slim om nog even geheim te houden wat je precies gedaan hebt of van plan bent. Je wil je buddy natuurlijk niet op jouw goede ideeën brengen.
- Is een battle niet gelijktijdig uit te voeren? Strijd dan na elkaar. Degene die als eerste battelt heeft soms een nadeel, soms een voordeel. Laat daarom het lot bepalen wie begint. Gooi een muntje op, waarna de winnaar mag kiezen wie als eerste gaat.
- Wordt er bij een battle door verschillende spelers een gelijk aantal punten behaald? Dan zijn er niet één, maar meerdere winnaars! En elke winnaar krijgt dan ook een battlepunt.
- Wil je een battle om wat voor reden dan ook écht niet uitvoeren? Dan mag je passen. Het gevolg is wel dat je geen kans meer maakt op dit battlepunt.

The image features a teal-colored geometric pattern of concentric semi-circles arranged in vertical columns, framing the central text. The pattern is consistent across the top, bottom, and sides of the page.

**FRIENDS  
WHO  
BATTLE  
TOGETHER,  
STAY  
TOGETHER**

# #1 BOEZEM- VRIENDEN

**DE ONDERTITEL VAN DIT BOEK LUIDT: 'GA DE STRIJD AAN MET JE VRIENDEN EN LEER ELKAAR NÓG BETER KENNEN'. LATEN WE DAN OOK GELIJK DE DIEPTE IN GAAN!**

Jullie gaan over elkaar en jullie vriendschap praten aan de hand van vijf vragen. Bedenk daarop een zo goed mogelijk antwoord en kom zaken te weten die je wellicht nog niet wist!

- \* Dit waardeer ik het meest aan je:
- \* Hiermee heb je veel indruk op mij gemaakt:
- \* Het meest bijzondere dat jij voor mij gedaan hebt, is:
- \* Ik ben je dankbaar voor:
- \* Zo omschrijf ik jou aan mensen die je niet kennen:

**Hiervoor krijg je tien minuten de tijd!**

Zijn deze om? Bespreek dan per vraag jullie antwoorden. Daarna beoordelen jullie elkaars ontboezemingen op de volgende onderdelen:

- Hoe oprecht vind jij de antwoorden?
- Hoe goed zijn ze onderbouwd?
- En in hoeverre heb je nieuwe dingen ontdekt?

**Een goed begin is het halve werk. Wie scoorde de meeste punten en wint het eerste battlepunt?**

**WINNAAR**

**DATUM**



# #2

## PENVRIENDEN

**ER ZIJN VRIENDEN IN ALLE SOORTEN EN MATEN:  
BESTE VRIENDEN, SPORTVRIENDEN, JEUGDVRIENDEN,  
STAPVRIENDEN... MAAR ÉÉN TYPE LIJKT IN DE JAREN  
'90 ACHTER TE ZIJN GEBLEVEN: DE PENVRIEND!**

Een appje of een e-mail sturen is misschien wel praktischer, een brief krijgen is leuker! En daarom gaan jullie die schrijven. Geen kaartje of kattedel, maar eentje met wat inhoud en diepgang over jullie vriendschap... Of is jullie vriendschap met geen pen te beschrijven?

Natuurlijk verstuur je die gewoon met de post. In een envelop en met postzegel: alsof het 1995 is!

**Klim in die pen: jullie krijgen een maand de tijd om de brief te schrijven en te versturen. Zo wordt die ook op een onverwacht moment bezorgd.**

Daarna beoordelen jullie de brieven op deze drie onderdelen:

- Hoe blij werd je van deze brief?
- Hoeveel punten geef je voor de inhoud?
- En hoeveel voor creativiteit?

**Wiens brief is om over naar huis te schrijven?**

**WINNAAR**

**DATUM**

---

# #3

## TRIP DOWN MEMORY LANE

**HOVEEL WEET JE VAN DE  
PLEK WAAR JE MAATJE IS  
OPGEGROEID? MISSCHIEN VEEL,  
OMDAT JE ELKAAR AL VAN KINDS  
AF AAN KENT. OF ZIJN JULLIE  
ELKAAR PAS LATER TEGEN  
HET LIJF GELOPEN?**

De geschiedenis van je maatje ligt daar op straat en jullie gaan elkaar daarom daar rondleiden. En er is vast ook wat te vertellen over de mooie plekjes van die plaats zelf!

Het gaat dus om een tour met persoonlijke verhalen maar ook toeristische informatie. Woon je tegenwoordig een end weg? Het internet brengt je met een klik terug en ook via Google Maps kun je plekken bezoeken.

**Pak de agenda's en kies een dagdeel waarop jullie gaan toeren. Tot dan krijg je de tijd om voor te bereiden.**

### **LET OP**

De rondleiding moet zeker dertig minuten duren (vijftien minuten bij een onlinetour).

Na de trip door jullie jeugd delen jullie punten uit voor deze onderdelen:

- Hoeveel heb je geleerd over de jeugd van je maatje?
- Hoeveel heb je opgestoken over de plaats?
- En ook niet onbelangrijk: hoezeer heb jij je vermaakt?

**Welke gids krijgt een battlepunt als tip?**

**WINNAAR**

**DATUM**

# #4 FEEST- NUMMER

**NOG NIET ZO HEEL LANG GELEDEN ZETTEN VRIENDEN ELKAAR OP FEESTJES IN HET ZONNETJE (EN OOK VOOR PAAL) DOOR EEN LIED VOOR HET FEESTBEEST TE MAKEN. DAT WAS PAS FEESTELIJK!**

Bij speciale verjaardagen, jubilea en overige feesten werd een vrienden-groep bijeengeroepen en een feestlied gemaakt. Men koos de melodie van een bestaand nummer en daarop werd een toepasselijke tekst geschreven, natuurlijk met een paar steken onder water.

Jullie gaan ook zo'n feestnummer maken. En opvoeren natuurlijk! Het moet bestaan uit minstens een couplet en een refrein.

**Spreek een moment af waarop jullie elkaar gaan zien en de feestnummers ten gehore brengen.**

Na de uitvoering geven jullie punten op deze onderdelen:

- Hoeveel punten geef je voor de keuze van het lied/de melodie?
- Hoe hard heb je kunnen lachen om de tekst?
- Hoeveel moeite is er gedaan om de tekst aan te passen en te personaliseren?

**Wie schreef en zong het hoogste lied?**

---

**WINNAAR**

**DATUM**

# SCOREBORD

WEES EENS EERLIJK... WINNEN IS TOCH HET ALLERLEUKSTE?  
HOUD HIER JULLIE SCORE BIJ. DEGENE MET DE MEESTE WINS,  
IS DE OVERALL WINNAAR!

= GEWONNEN DOOR \_\_\_\_\_

= GEWONNEN DOOR \_\_\_\_\_

BATTLE #1	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #26	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #2	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #27	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #3	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #28	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #4	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #29	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #5	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #30	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #6	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #31	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #7	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #32	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #8	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #33	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #9	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #34	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #10	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #35	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #11	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #36	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #12	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #37	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #13	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #38	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #14	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #39	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #15	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #40	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #16	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #41	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #17	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #42	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #18	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #43	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #19	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #44	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #20	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #45	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #21	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #46	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #22	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #47	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #23	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #48	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #24	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #49	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM
BATTLE #25	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM	BATTLE #50	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	DATUM

# YOU'RE SIMPLY THE BESTIE!

BATTLE #51	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #76	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #52	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #77	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #53	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #78	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #54	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #79	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #55	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #80	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #56	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #81	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #57	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #82	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #58	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #83	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #59	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #84	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #60	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #85	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #61	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #86	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #62	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #87	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #63	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #88	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #64	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #89	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #65	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #90	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #66	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #91	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #67	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #92	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #68	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #93	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #69	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #94	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #70	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #95	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #71	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #96	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #72	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #97	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #73	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #98	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #74	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	BATTLE #99	<input type="checkbox"/> ○	DATUM
BATTLE #75	<input type="checkbox"/> ○	DATUM	WE HAVE A WINNER!		



.....



**FRIENDSHIP  
NEVER  
ENDS**



## HOUDEN JULLIE WEL VAN EEN UITDAGING EN EEN SPELLETJE? DAN IS DIT HÉT BOEK VOOR JULLIE!

*Het battle boek voor vrienden* heeft 99 challenges in petto voor beste vrienden, jeugdvrienden, penvrienden, foute vrienden en vage kennissen. • Wie haalt de beste prank uit? • Wie deelt de waardevolste levensles? • Wie vindt de meest lijkende dubbeltanger? • Wie organiseert een onvergetelijk vriendenweekend? • En wie weet het meest over de ander?

Beoordeel elkaars prestaties en bepaal zo samen de winnaar. Van je vrienden moet je het immers hebben! Alles wat je nodig hebt vind je in huis, dus jullie kunnen direct battelen. Ga de strijd aan, zet al je talenten in om je maatjes te verslaan en leer elkaar nog beter kennen. *Let the battles begin!*

**WIE VERBAAST VRIEND EN VIJAND EN WINT?**



9 789043 923798

[www.kosmosuitgevers.nl](http://www.kosmosuitgevers.nl)

**KOS  
M•S**

NUR 400  
Kosmos Uitgevers,  
Utrecht/Antwerpen