

# Spelregels "700 vragen Quiz"

(2-6 personen)

## Voorwoord:

De "700 vragen Quiz" is een onderhoudend spel voor de gehele familie, doch als basis-leeftijdsgrens moeten wij wel 12 jaar adviseren.

De verschillende vragen hebben een zeer verschillende moeilijkheidsgraad, zodat het woordenboek of de encyclopedie er wel eens aan te pas kan komen. De antwoorden zijn echter allemaal gegeven.

## Het spel:

- Inhoud:** a) 5 sets à 28 speelkaarten met elk 5 vragen.  
b) 3 dobbelstenen.  
c) 6 pionnen.  
d) spelregels.

## Vorbereiding:

Allereerst worden de speelkaarten per groep gesorteerd en goed geschud in 5 pakjes gedekt op tafel gelegd.

Elke speler kiest een pion en plaatst deze op zijn "start" vakje.

Daarna werpen alle spelers éénmaal met één dobbelsteen teneinde te bepalen wie mag beginnen.

## Het spel:

### a) Welke vragengroep:

De speler die mag beginnen werpt eerst met één dobbelsteen. Het aantal geworpen punten geeft de groep aan waaruit een vraag beantwoord moet worden. Werpt een speler bijv. een "4", dan komt de vraag uit de serie "4". Bij een "6" is de keuze voor de speler vrij en noemt hij de groep waaruit hij een vraag wil beantwoorden.

### b) Welke vraag:

Daarna volgt de 2e dobbelsteen en deze geeft aan welke vraag van de betreffende kaart beantwoord moet worden, bijv. nr. 3. Bij een "6" is ook hier de keuze vrij (1 t/m 5). De rechter buurman van de speler neemt nu van stapeltje nr. "4" de bovenste kaart en stelt vraag "3" aan de speler (kaart niet aan deze speler laten zien!) en controleert bovendien of het antwoord juist of fout wordt gegeven. Is het antwoord goed, dan mag de speler zijn pion 2 vakjes vooruit verplaatsen. De betreffende kaart wordt hierna weer onder de juiste stapel geschoven.

### c) Fout antwoord:

Is het antwoord op de vraag niet juist, dan krijgt de speler nog een herkansing.

Hij werpt met de 3e dobbelsteen.

Is de score 1, 2 of 3 dan blijft zijn pion staan, bij 4 of 5 mag hij één vakje vooruit en bij 6 zelfs 2 vakjes.

Daarna is de volgende speler aan de beurt (richting van de klok) enz.

**d) Barrière:**

*Hierop mag geen pion zijn beurt eindigen.*

*Elke barrière moet oversprongen worden, hetgeen uitsluitend met 2 punten mogelijk is.*

*Er mag ook een omweg gemaakt worden door zijn eigen baan te verlaten en zo spoedig mogelijk na de barrière weer in de eigen baan terug te keren. Dit zijn echter 2 vakjes extra.*

**e) Opnieuw beginnen:**

*Zodra een speler zijn eigen baan verlaat, kan hij echter door de speler die deze baan volgt geslagen of ingehaald worden. Hij moet dan opnieuw beginnen.*

*Een speler kan in zijn eigen baan niet geslagen worden.*

**f) Eindpunt:**

*Elke speler moet in zijn eigen baan over de finish gaan. Deze finish hoeft niet exact bereikt te worden, dus teveel punten vooruit worden niet teruggeteld.*

**g) Winnaar:**

*Degene die de finish het eerst bereikt is winnaar van het spel.*