

EEN KWESTIE VAN WETEN

Het grote, familie vraag- en antwoordspel

INHOUD

1 speelbord • 1 dobbelsteen • 1 kaarthouder
6 pionnen }
36 ringen } op spruitstukken, in 6 kleuren.

Vragenkaarten:

254 Algemene kennis kaarten

252 Specialisme kaarten (evenredig verdeeld over 6 onderwerpen)

Je staat op het punt van start te gaan voor een ontdekkingsreis door het heelal. Terwijl je je van de aarde verwijdert, moeten er onderweg heel wat vragen beantwoord worden. Hoe meer je weet, hoe sneller je naar de eindbestemming zult reizen.

Word jij de eerste, die de geheimzinnige planeet Melkwegland, buiten ons zonnestelsel, bereikt?

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste alle planeetringen verzamelen en Melkwegland bereiken.

OPZETTEN VAN HET SPEL

Maak de pionnen en ringen los van de spruitstukken. Iedere speler kiest een gekleurde pion en plaatst deze op de planeet Aarde midden op het speelbord. De planeetringen worden in het bakje van de kaarthouder gelegd (zie Afb. 1).

De kaarten

Elke kaart heeft twee „A“- en „B“-vragen. De A-vragen zijn bedoeld voor kinderen tussen zeven en tien jaar en de B-vragen voor oudere kinderen en volwassenen. Voorlat het spel begint, moet er voor iedere speler afgesproken worden welk niveau vragen (A of B) hij gaat beantwoorden. Het spel is veel leuker wanneer de vragen niet te moeilijk, maar ook niet te gemakkelijk te beantwoorden zijn.

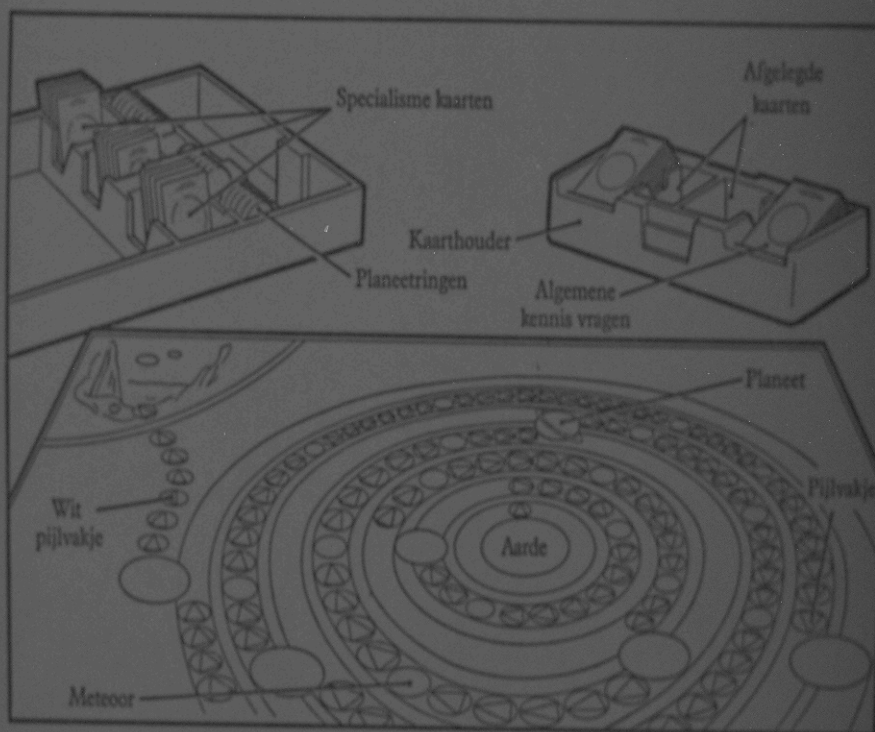
Degene, aan wie een vraag wordt gesteld, moet bij iedere beurt zelf zeggen of hij vraag 1 of vraag 2 op het door hem gekozen niveau wil horen.

De Specialisme kaarten zijn evenredig verdeeld over 6 onderwerpen:

Mars	Sprookjes en verhalen
Jupiter	Beroemde personen
Saturnus	Strips en televisie
Uranus	Taal- en woordkennis
Neptunus	Dierenwereld
Pluto	Sport en spel

Schud de Specialisme kaarten en leg ze met de rugzijde naar boven in de vakjes van de kaarthouder (zie Afb. 1).

Verwijder de twee blanco topkaarten van de twee pakjes Algemene kennis kaarten. Schud de kaarten, verdeel ze in twee stapeltjes en leg ze in de twee buitenste vakjes van de kaarthouder, die voor de



Afb.1

HET SPELEN VAN HET SPEL

Iedere speler gooit één keer de dobbelsteen en de speler, die het hoogste aantal ogen gooit, begint. De beginnende speler verplaatst z'n pion evenveel plaatsen als het aantal ogen van zijn worp. (Later in het spel moet een speler, die op een reeds bezette plaats terecht komt, naar de eerstvolgende vrije plaats gaan.)

Bij elke beurt heb je recht op drie worpen en drie vragen, zolang je antwoorden juist zijn. Na drie juiste antwoorden krijg je een extra vrije worp en verplaatst je je pion dienovereenkomstig. Daarmee eindigt je beurt. Als je een fout antwoord geeft, is je beurt voorbij en moet je de strafinstructies volgen, die gelden voor de plaats waarop je op dat moment staat (zie hieronder).

Landen op een pijlvakje

Als je op een pijlvakje landt, word je een **Algemene kennis vraag** gesteld door de speler, die rechts van je zit. Deze neemt de bovenste kaart van één van de twee stapeltjes. De gebruikte kaarten worden met de rugzijde naar boven afgelegd in de 2 middelste vakjes van de kaarthouder.

Je dient de vragensteller eraan te herinneren of hij een A- danwel een B-vraag aan je moet stellen en daarna moet je hem opgeven of je vraag 1 of 2 wilt beantwoorden. Als de verlangde vraag reeds eerder in het spel gesteld is, wordt de andere vraag gebruikt.

Als je antwoord juist is, speel dan verder zoals hiervoor aangegeven (zie *kursief gedrukte tekst*).

Als je antwoord onjuist is, blijf je staan waar je staat en is je beurt voorbij. De beurt is dan aan de speler links van je.

Landen op een meteorvakje

Wanneer je op een meteorvakje landt (zie Afb.1), word je een **Specialisme vraag** gesteld door de speler, die rechts van je zit. (Deze vraag heeft steeds betrekking op het specialisme van de planeet waarnaar je op weg bent. In eerste instantie zal dit dus een vraag zijn over „Sprookjes en verhalen”, het onderwerp van Mars.) Gebruikte kaarten worden onderop het stapeltje gelegd.

Als je antwoord juist is, verplaatst je eerst je pion twee vakjes vooruit en gooi je vervolgens de dobbelsteen om je beurt voort te zetten of af te maken (zie *kursief gedrukte tekst*).

Als je antwoord onjuist is, moet je je pion twee plaatsen terugzetten en is je beurt voorbij. (Als dat vakje bezet is, moet je verder terug naar het eerstvolgende vrije vakje.)

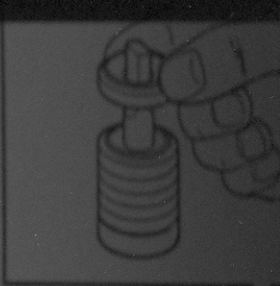
Landen op een planeet

Als je op een planeet landt, moet je stoppen en het spel eindigen.

lichtblauw, Uranus - groen, Neptunus - oranje en Pluto - donkerblauw. Schuif de ring over je pion (zie Afb. 2) en ga dan verder met je beurt of beëindig deze (zie kursief gedrukte tekst).

Als je de vraag fout beantwoordt, moet je zeven plaatsen terug of tot het eerstvolgende vrije vakje daarna en je beurt is voorbij.

Het spel gaat zo door en de spelers verwijderen zich steeds verder van de aarde, trekken van planeet naar planeet en verzamelen ringen.



Afb.2

Uitzondering op de vrije worp

In de regel verplaats je na een vrije worp je pion voorwaarts en je beurt eindigt. Met de vrije worp kun je echter nooit een planeet passeren, omdat je daar moet stoppen en **direct een Specialisme vraag moet beantwoorden**. Daarna blijf je staan als je de vraag goed beantwoordt of ga je 7 plaatsen terug als je de vraag fout beantwoordt (zie: „Landen op een planeet“).

BEËINDIGING VAN HET SPEL

Landen op een wit pijlvakje

Wanneer je Pluto bereikt, moet je een laatste Specialisme vraag beantwoorden. Beantwoord je deze fout, dan moet je - zoals hiervoor beschreven - zeven plaatsen terug. Is je antwoord goed, dan neem je de laatste ring in ontvangst en ga je één plaats vooruit, waarmee je beurt eindigt.

Bij je volgende beurt moet je dan (zonder de dobbelsteen te gooien) een Algemene kennis vraag beantwoorden. Als je antwoord juist is, dan mag je één plaats vooruit (als deze plaats bezet is, ga je naar de eerstvolgende vrije plaats) en moet je een nieuwe vraag beantwoorden. Op deze manier mag je in die beurt drie vragen beantwoorden, totdat je Melkwegland bereikt hebt.

Beantwoord je drie opeenvolgende vragen goed, dan mag je één extra plaats vooruit (als deze plaats bezet is, ga je naar de eerstvolgende vrije plaats). Hiermee is dan je beurt voorbij.

Als het je niet lukt een Algemene kennis vraag goed te beantwoorden, dan blijf je staan waar je staat en wacht je op je volgende beurt.

DE WINNAAR

De speler, die als eerste alle zes planeetringen heeft verzameld en Melkwegland heeft bereikt, is de winnaar.

SPELREGELS IN HET KORT

Als je landt op:	Indien goed:	Indien fout:
a) Een pijlvakje Beantwoord een Algemene kennis vraag.	Opnieuw gooien en maximaal drie vragen beantwoorden.	Blijven staan waar je staat. De beurt is voorbij.
b) Een meteorvakje Beantwoord een Specialisme vraag.	Twee plaatsen vooruit gaan, opnieuw gooien en maximaal drie vragen beantwoorden.	Twee plaatsen teruggaan. De beurt is voorbij.
c) Een planeet (Tijdens je beurt of als gevolg van een vrije worp.) Beantwoord een Specialisme vraag.	Een planeetring in ontvangst nemen. Opnieuw gooien (als je daar recht op hebt) en maximaal drie vragen beantwoorden.	Zeven plaatsen teruggaan. De beurt is voorbij.
d) Pluto Beantwoord een Specialisme vraag.	Een planeetring in ontvangst nemen en één plaats vooruit gaan. De beurt is voorbij.	Zeven plaatsen teruggaan. De beurt is voorbij.
e) Een wit pijlvakje Beantwoord een Algemene kennis vraag vóórdat de pion verplaatst wordt.	Eén plaats vooruit gaan en maximaal drie vragen beantwoorden zonder te gooien.	Blijven staan waar je staat. De beurt is voorbij.
	Drie goede antwoorden in één beurt. Opnieuw gooien en evenveel plaatsen vooruit gaan als de dobbelsteen aangeeft zonder nog een vraag te beantwoorden, tenzij je op een planeet belandt.	