

PLANEET OP HET SPEL

Spelregels

Voor 2 tot 6 spelers vanaf 8 jaar (Bij een groter aantal wordt aangeraden groepjes van 2 spelers te vormen).

INHOUD VAN HET SPEL

- 1 spelbord met 81 vakjes
- 1 pakje met 12 kontraktkaarten in kleur
- 1 pakje met 20 gebeurteniskaarten
- 1 pakje met 40 vraagkaarten
- 36 speelmuntjes (12 "lucht"-, 12 "water"- en 12 "bodem"-muntjes)
- 20 gebeurtenismuntjes (rood)
- 25 tegenmaatregelenmuntjes (groen)
- 1 dobbelsteen
- 6 pionnen
- 81 muntjes van 1 punt of 4 punten
- spelregels

VOORBEREIDING

Leg de 81 muntjes, die van tevoren goed door elkaar zijn gehaald, omgekeerd op het spelbord. In elk vakje één, zodat men een effen vlak ziet. Leg de 3 pakjes met kaarten : gebeur-

teniskaarten, vraagkaarten, kontraktkaarten rondom het speelbord.

Wijs een speler aan als bankier, dat wil zeggen, hij geeft de spelers de punten die ze winnen.

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is zoveel mogelijk punten te winnen. De spelers winnen deze punten:

- * door kontrakten tot stand te brengen,
- * door gunstige gebeurteniskaarten te trekken,
- * door andere spelers te helpen kontrakten tot stand te brengen,
- * door tegenmaatregelenmuntjes te geven aan de spelers die ze nodig hebben.

HET VERLOOP

Om een "kontrakt" tot stand te brengen (er zijn er 12 in totaal), moeten de spelers:

- een verbinding zien te krijgen van 3 muntjes ("lucht", "water", "bodem") en
- een goed antwoord geven op een vraag (gele vraagkaarten)

Aan het begin van het spel:

- krijgt elke speler 4 punten van de bankier.
- trekt iedere speler een kontraktkaart. Hij leest deze hardop voor en legt deze voor zich neer, bij het spelbord (zie foto). Hij legt ze zo neer, dat de tekst gelezen kan worden. Om een verbinding te krijgen, doorloopt de speler het

spelbord en legt de verzamelde "lucht"-, "water"- en "bodem" muntjes voor zijn kontraktkaart neer, op de plaatsen die hiervoor bestemd zijn.

LET OP :

Op het moment dat de speler een kontrakt heeft getrokken, is hij verplicht het af te maken, voordat hij aan een ander begint. Op het moment dat een verbinding is verkregen (3 verzamelde "lucht"-, "water"- en "bodem"-muntjes), moet de speler antwoord op een vraag geven:

- geeft hij het goede antwoord, dan wint hij 4 punten (hij ontvangt één muntje van 4 punten of 4 muntjes van 1 punt). En de speler geeft zijn kontraktkaart terug. De vraagkaart wordt onderop het stapeltje gelegd.

- geeft hij een fout antwoord, dan pakt hij een andere vraagkaart bij de volgende beurt en probeert opnieuw een antwoord op de vraag te geven. Gedurende deze tijd mag hij geen andere muntjes verzamelen, noch zich verplaatsen op het spelbord, want zijn kontrakt is nog niet uitgevoerd. De vraagkaart wordt onderop het stapeltje gelegd.

De vraag wordt door één van de spelers gesteld aan degene die zijn kontrakt wil beëindigen. Het goede antwoord is vet gedrukt. Voor enkele vragen kan de speler niet uit gegeven antwoorden kiezen. Hij moet dan zelf één of enkele van de gesuggereerde antwoorden vinden.

Er bestaan 2 verschillende moeilijkheidsgraden in de vraagkaarten. Gemakkelijke vragen : voor de spelers van 8 tot en met 13 jaar. Moeilijke vragen : voor de spelers ouder dan 13 jaar.

Deze leeftijd is ter informatie gegeven : aan het begin van het

spel kunnen de spelers afspreken wie de "gemakkelijke" en de "moeilijke" vragen beantwoordt.

OP HET SPELBORD

De spelers kiezen een plaats op het spelbord van waaruit ze willen vertrekken. De jongste gooit de dobbelsteen en zet zijn pion zoveel vakjes vooruit als hij met de dobbelsteen gegooid heeft. De andere spelers doen om beurten hetzelfde, met de klok mee. De pion mag in elke richting verzet worden, in een rechte lijn of kriskras. Er mogen zich niet tegelijkertijd 2 pionnen in hetzelfde vakje bevinden. Een pion mag een leeg vakje passeren en er zelfs blijven staan als het aantal wat hij met de dobbelsteen gegooid heeft niet genoeg is om een muntje te bereiken.

Iedere speler laat het muntje van het vakje waar hij is angekommen aan de andere spelers zien.

*** Als het gaat om een "lucht"-, "water"- of "bodem"-muntje,** kan hij het gebruiken voor zijn verbinding. Als hij het niet nodig heeft, legt hij het omgekeerd terug op de plaats waar hij het gevonden heeft. Als een speler een muntje pakt dat hij al heeft, mag hij het dus niet houden, noch aan een andere speler geven.

*** Als het gaat om een groen muntje,** legt de speler het voor zich neer. Dit muntje zal worden gebruikt om een negatieve gebeurtenis te bestrijden.

*** Als het gaat om een rood muntje,** legt hij het voor zich neer en trekt een gebeurteniskaart. De kaart wordt hardop

voorgelezen. Als de gebeurtenis "positief" is, krijgt hij een punt. Als de gebeurtenis negatief is, moet hij met behulp van andere spelers maatregelen treffen : één of enkele groene muntjes. De muntjes die hij al verzameld had kunnen hiervoor worden gebruikt. Als een speler er meer nodig heeft, kan hij ze tegen punten ruilen bij de andere spelers : één groen muntje = één punt. Indien nodig moeten nog meer groene muntjes worden verzameld. Gedurende deze tijd mag geen enkel "lucht"-, "water"- of "bodem"-muntje worden verzameld. Op het moment dat de maatregelen zijn getroffen, worden de groene en rode muntjes uit het spel gehaald.

LET OP :

De spelers die groene muntjes hebben zijn verplicht deze te verkopen aan de speler die ze nodig heeft.

Tijdens het verzamelen van één of enkele groene muntjes die nodig zijn om een negatieve gebeurtenis te bestrijden, kan een speler een rood muntje tegenkomen. Hij moet deze omgekeerd laten liggen op de plaats waar hij het gevonden heeft, want 2 gebeurtenissen kunnen niet tegelijkertijd plaatsvinden.

NOOT :

Als een speler niet genoeg punten heeft om tegenmaatregelen te kopen, sluit hij een lening af bij de bank. Een lening die hij aan het eind van het spel moet terugbetalen.

EINDE VAN HET SPEL

Op het moment dat alle kontraktkaarten zijn getrokken, kan een speler die klaar is met het uitvoeren van zijn kontrakt(en),

een andere speler helpen die nog niet klaar is. Als hij dus een "lucht"- "water"- of "bodem"-muntje trekt, ruilt hij het tegen 1 punt met een speler die het nodig heeft. In alle gevallen moet de speler die aan het kontrakt begonnen is, een antwoord geven op de vraag die hem in staat stelt zijn kontrakt te beëindigen en 4 punten te winnen.

De spelers kunnen op elk moment besluiten het spel te stoppen, na een bepaald aantal kontrakten uitgevoerd te hebben.

AFSLUITING

De winnaar is degene die de meeste punten heeft, want hij is degene die het meest heeft bijgedragen tot het herstel van het milieu. Maar er moet opgemerkt worden dat een gezamenlijke inspanning nodig is geweest om alle kontrakten uit te voeren.

Als je meer informatie wilt hebben over dit spel of als je het wilt kopen, als je een complete katalogus wilt ontvangen van onze publikaties, kunt je je wenden tot :

OXFAM -Wereldwinkels
Nieuwland 35-37
9000 Gent
Tel. (091)23.01.61

Magasins du monde-OXFAM
E. Michielsstraat 7a.
1180 Brussel
Tel. (02)332.01.10