

b. NIEUWS PUBLICEREN

Wie aan de beurt is, mag nieuws publiceren. Dat doe je door een of meer pagina's open voor je op tafel te leggen. Als een andere speler al een pagina van dezelfde kleur voor zich heeft liggen, dan moet hij die inleveren en onder de stapel leggen. Met andere woorden: er liggen op de speeltafel in totaal nooit meer dan zes nieuwspagina's in de zes verschillende kleuren open. Je mag geen gepubliceerde pagina's weer terug in de hand nemen.

c. ADVERTENTIES WERVEN

Als je aan de beurt bent, mag je de bovenste advertentie in je krant plaatsen, mits je aan de eisen van de adverteerder voldoet. Die eisen staan in de cirkel op de advertentie in de vorm van gekleurde taartpunten. Heb je nieuwspagina's in die kleuren gepubliceerd voor je liggen, dan mag je de advertentie plaatsen.

De advertentie leg je open voor je neer op tafel. Je mag niet meer dan vier advertenties voor je hebben liggen. Een vijfde advertentie kun je dus nooit werven, ook al voldoe je aan de eisen van de adverteerder.

Draai tenslotte de volgende advertentie op de stapel open. Je mag in één beurt maximaal één advertentie werven.

◆ Einde van de beurt

Als aan het eind van je beurt uitsluitend advertenties voor je op tafel liggen en geen enkele nieuwspagina, moet je tenminste één nieuwspagina uit je hand voor je neerleggen. Anders moet je één advertentie terugleggen onderop de stapel. Je mag aan het eind van je beurt nooit meer dan zes nieuwspagina's in je hand hebben. Als je al zes nieuwspagina's in je hand hebt en je trekt een zevende, moet je één van die zeven publiceren voor je beurt om is.

◆ Einde van het spel

Het spel is uit als een speler vier advertenties en zes nieuwspagina's met verschillende kleuren voor zich heeft liggen. Die speler is winnaar. Je mag ongepubliceerde nieuwspagina's in je hand overhouden.



Noordhollands Dagblad

spel

◆ Inhoud van de doos

- › 1 spelbord
- › 4 pionnen
- › 1 dobbelsteen
- › 36 nieuwspagina's
- › 16 advertenties
- › 20 kanskaarten
- › 1 blad met spelregels

◆ Doel van het spel

Je moet zo snel mogelijk een complete krant maken. Dat is een krant met 6 verschillende nieuwspagina's en 4 advertenties.

Je pion is een journalist, die nieuws 'haalt' in bepaalde plaatsen. Uiteraard wil hij de journalisten van de andere kranten voor zijn en dat nieuws als eerste hebben.

Als je dat nieuws publiceert, trekt je krant lezers aan. En omdat je lezers hebt, kun je advertenties werven. Maar een bedrijf adverteert pas in jouw krant als die wordt gelezen door de consumenten die voor dat bedrijf interessant zijn. Jongeren bijvoorbeeld, huisvrouwen, zakenmensen of ouderen. Als je voldoet aan de eisen van de adverteerder, mag je zijn advertentie in je krant plaatsen.

Zo stel je de krant samen. Kanskaarten, die je moet trekken als je met de dobbelsteen een '?' gooit, helpen of hinderen je daarbij.

◆ Voorbereiding

1. LEG HET SPELBORD UIT EN PLAATS ER DE DRIE STAPELS KAARTEN OP.

Op het bord staat het deel van Nederland, waar het Noordhollands Dagblad verschijnt. Het meeste nieuws in de krant komt uit de plaatsen in dat gebied. Nieuws kun je halen in de rode plaatsen met een plaatsnaambord.

Maak van de kaarten drie stapels. Eén stapel bevat 36 nieuwspagina's.

Het spel bevat zes soorten nieuwspagina's, elk met een eigen kleur: Regio (groen), Binnen- & buitenland (rood), Economie & beurs (blauw), Achtergrond & reportages (paars), Kunst & cultuur (geel) en Sport (oranje). Jouw krant moet van elke categorie één pagina bevatten. De tweede stapel bestaat uit 16 advertenties en de derde uit 20 kanskaarten met een vraagteken.

Op die kaarten staan instructies, die je helpen of tegenwerken.

2. DRAAI DE BOVENSTE ADVERTENTIE OPEN.

De kaarten van de drie stapels liggen met de rugzijde naar boven, maar de bovenste advertentie is steeds omgedraaid en dus voor alle spelers zichtbaar.

3. ELKE SPELER KIEST EEN PION EN GOOIT ÉÉN KEER MET DE DOBBELSTEEN.

Wie het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen. Gooi je een '?' dan mag je nog een keer gooien. De speelrichting is met de klok mee.

De pionnen staan aan de zijkant van het bord. Bij de eerste beurt begint elke pion te lopen vanuit Alkmaar, want daar staat het hoofdkantoor van het Noordhollands Dagblad.

◆ Aan de beurt

Elke beurt begint met het gooien van de dobbelsteen en het verplaatsen van je pion (of het trekken van een kanskaart). Daarna mag je - als je aan de voorwaarden voldoet - achtereenvolgens nieuwspagina's publiceren en/of één advertentie werven. Als je een '?' gooit, moet je een kanskaart trekken. Lees de tekst hardop voor en voer de instructie uit. Daarna mag je nog wel een advertentie werven of nieuws publiceren (tenzij de kanskaart bepaalt dat je beurt voorbij is), maar je mag niet meer gooien.

a. PION VERPLAATSEN

Op de rug van de nieuwspagina die boven op de stapel Nieuws ligt, staat in welke plaats(en) dat nieuws 'te halen is'. Probeer op die plaats (of één van die plaatsen)



uit te komen. Als je al op die plaats stond, mag je de pagina niet pakken, want je moet je pion verplaatsen.

Verplaats je pion in een willekeurige richting over het speelbord via de wegen tussen de plaatsen. Je mag niet op dezelfde route heen en weer lopen (als je vijf gooit, mag je dus niet drie plaatsen vooruit en twee terug, zodat je per saldo maar één plaats vooruit gaat).

Er mag maar één pion op een plaats staan. Als je in alle richtingen uitkomt op een plaats, waar al een pion staat, blijft je pion staan waar hij stond.

Als je op een groene plaats eindigt, mag je nog een keer gooien. Als je je pion dan niet kunt verplaatsen, omdat alle mogelijke plaatsen al bezet zijn, moet je pion op de groene plaats blijven staan.

Eindig je in een plaats, die op de rug van de bovenste nieuwspagina staat, dan moet je die kaart van de stapel nemen. Je mag die nieuwspagina in je hand houden, zodat niemand ziet welke pagina je getrokken hebt.