

HET GROTE ASB JUBILEUMSPEL

ASB Uitzendbureau viert in 1979 zijn 30 - jarig bestaan. Hieraan willen wij niet onopgemerkt voorbijgaan.

Als blijk van waardering hebben wij voor onze tijdelijke en vaste medewerkers een jubileumspel laten vervaardigen.

Een leuk en spannend spel voor twee tot zes spelers.

INHOUD VAN DE DOOS

1 spelhandleiding

1 speelbord

1 kwartetspel

1 tolletje

* 28 kanskaarten

56 burokaarten

2 dobbelstenen

6 pionnen

*(KANSKAARTEN WORDEN IN HET SPEL TROEFKAARTEN GENOEMD)

Auteurs: B.H.C.van den Beucken en F.A.Meerding, beiden verbonden aan de afdeling Reklame en Promotie van ASB Uitzendbureau.

Spelidee: ASB Uitzendbureau en Van der Laken B.V..

Copyright: 1979 by ASB Uitzendbureau voor Kantoorpersoneel B.V., Zoetermeer - Holland under Berner & Universal Copyright Conventions.
Made in Holland by B.C.F. in Borne.

SPEELWIJZE

Het is de bedoeling om met minimaal één kwartet en zeven burokaarten in Zoetermeer (ASB - logo) te arriveren.

Achtervolging en de kans ontnemen om een kwartet te vormen staan centraal en verhogen de spanning.

Leest u vooral aandachtig de spelregels door!

VOORBEREIDING

Het spel kent gele en rode kaarten en een zgn. tollenpot.

De gele kaarten vermelden de ASB karrentoren en de rode kaarten zijn kanskaarten.

De tollenpot wordt gevormd door kwartetkaarten, en d.m.v. het draaien met het tolletje kan men, al naar gelang wat het tolletje aanwijst, in het bezit komen van kwartetkaarten of moet men ze afgeven. De gele kaarten worden alfabetisch gerangschikt en op het vak burokaarten gelegd. De kanskaarten worden geschud en met de tekst naar beneden op het rode vak gelegd.

De kwartetkaarten worden geschud en daarna over de spelers en de tollenpot verdeeld. Ieder krijgt een gelijk aantal kaarten. De overblijvende kaarten gaan naar de tollenpot.

De kaarten voor de tollenpot worden, met de zwarte rugzijde naar boven, naast het speelbord gelegd.

SPELVERLOOP

Elke speler kiest een pion. Degene die het hoogst aantal ogen gooit begint.

(men speelt met de wijzers van de klok mee).

Er wordt gestart vanaf het zwarte rondje en er wordt met twee dobbelstenen gegooid.

Komt een speler op een rood vakje, dan neemt men de bovenste kaart van de stapel rode kaarten. Men leest de tekst. Gaat het om een aanwijzing voor een medespeler, dan moet dit worden meegedeeld en men legt na gelijktijdige uitvoering van de opdracht de kaart weer onder de stapel.

In het andere geval is er sprake van een kanskaart die u op elk willekeurig moment kunt uitspelen.

U staat op een geel vakje.

Voorbeeld: Hilversum

- U neemt de kaart Hilversum uit de stapel burokaarten. Is deze kaart echter in het bezit van een andere speler dan vraagt u hem/haar drie buro-of kwartetkaarten of een combinatie hiervan.

Heeft hij/zij minder dan 3 kaarten of helemaal geen kaart dan moet hij/zij opnieuw starten. Komt de pion in het vakje met het jubileumgetal 30, dan moet men bij de volgende beurt vanuit Zoetermeer (ASB - logo) vertrekken.

Staat daar een van uw medespelers, dan dient deze opnieuw te starten vanaf het zwarte rondje.

WINNAAR/WINNARES

Degene, die als eerste Zoetermeer (ASB - logo) bereikt met een of meerdere kwartetten en zeven burokaarten heeft het spel gewonnen.

Ook wanneer u via jubileumgetal 30 in Zoetermeer aankomt met een kwartet en zeven burokaarten heeft u gewonnen.

AANVULLENDE SPELREGELS

Tolletje:

Wijst het tolletje "NEEM" aan, dan neemt u de aangegeven hoeveelheid kwartetkaarten uit de tollenpot.

Bij "GEVEN", geeft u aan de tollenpot de hoeveelheid kaarten die het tolletje aanwijst. (leg deze kaarten onderaan de stapel).

Geeft het tolletje "IEDER GEEFT" aan, dan legt iedereen een kwartetkaart in de tollenpot. Heeft men geen kaart dan moet men drie plaatsen terug.

Geeft het tolletje "NEEM ALLES" aan, dan is de inhoud van de tollenpot voor de speler. Is de tollenpot leeg, dan mag hij/zij twee plaatsen vooruit.

Komt er in diezelfde ronde weer "NEEM ALLES" voor, dan mag hij/zij twee kwartetkaarten naar keuze opvragen bij degene die in die ronde de tollenpot heeft leeggehaald.

KAARTEN VRAGEN

Het is via de kanskaart mogelijk om kaarten bij uw medespelers weg te halen. U kunt zowel naar burokaarten als kwartetkaarten vragen, of een combinatie hiervan.

U moet om een bepaalde kaart (buro- of kwartetkaart) vragen.

Voorbeeld: "geef mij Hilversum, of geef mij de secretaresse van kantoor- en administratief personeel".

Heeft de gevraagde deze kaart niet, dan dient de vrager een beurt over te slaan.

U laat uw kaarten niet zien.

PASSEREN

Passeert u een medespeler, dan dient deze speler u een kwartet- of burokaart te geven.

Heeft deze speler geen kaart dan hebt u pech.

Komt u op een geel vakje waar reeds een van de medespelers staat, dan kunt u de daarbij behorende burokaart opeisen. Heeft de speler deze kaart niet dan moet hij/zij een beurt over slaan.

KANSKAARTEN

U mag op ieder willekeurig moment, mits u aan de beurt bent, uw kanskaart uitspelen.

U begrijpt, dat dit een verrassende wending in het spel kan betekenen.

Veel speelplezier

ASB Uitzendbureau