



Het spel der Parate kennis.

Beknopte inhoud van het spel

en

Samenvatting der spelregels.

Intelligentia is een interessant en leerzaam gezelschapsspel dat ongemerkt de algemene ontwikkeling der spelers op een gezellige en boeiende wijze vermeerderd. De spelers zelf stellen, elk op hun beurt, vragen, waarop een andere medespeler dan het antwoord geeft. Hierdoor kan iedereen het spelen, immers, het genoten onderwijs of de algemene kennis van het gezelschap bepalen de verdere aard der vragen. Het aantal vragen dat kan worden gesteld is vrijwel onbeperkt. Praktisch alle onderwerpen kunnen worden behandeld en besproken, waardoor het een spel is dat nimmer verveelt.

Minstens vier personen kunnen aan het spel deelnemen. Elke speler op zijn beurt stelt een vraag. De speler die de vraag stelt, wordt de "Tester" (vragensteller) genoemd.

Het voornaamste element in het spel is de speciale werpsteen, kanssteen of objector genoemd. Door het werpen met (laten rollen van) deze kanssteen bepaalt elke tester op zijn beurt het onderwerp waarover hij een vraag moet stellen.

Het uitzondering van de Vrije Vraag moeten alle vragen gebaseerd zijn op één van de z.g. begin- of basisletters op het speelbord. Bij elke vraag verandert de letter. Met één van de drie speelstukken spelen alle spelers gezamenlijk op deze letterbaan. De Tester die de beurt heeft om een vraag te stellen bepaalt zijn letter door met de dobbelsteen te werpen en het desbetreffende speelstuk op de juiste letter (ofwel zoveel letters verder) te plaatsen als de dobbelsteen aangeeft. Hierna stelt hij de vraag.

VOORBEELD, waarbij de Tester met de kanssteen het onderwerp WOORDEN heeft geworpen. Het speelstuk is hierbij op de letter E terecht gekomen. De Tester kan dan een definitie of omschrijving van een (eventueel vreemd of moeilijk) woord dat met deze letter begint, (emballage, examen, evacueren). Ook kan de Tester hierbij een woord laten spellen. Men denke slechts aan de inhoud van een woordenboek om te begrijpen hoeveel mogelijkheden dit onderwerp biedt.

De Basis- of Beginletter mag zowel de vraag als het antwoord betreffen. Komt het speelstuk (dit geldt ook voor de overige onderwerpen) in één der vakjes terecht waarin geen basisletter staat, dan mag de Tester de letter zelf bepalen, of een vraag stellen waarbij geen letter vereist is, mits deze vraag in overeenstemming is met het geworpen onderwerp of de bepaalde rubriek.

Werpt de Tester met de kanssteen het vraagteken, dan mag hij zelf het onderwerp bepalen. Hierbij mag ook een keus worden gemaakt uit de andere onderwerpen. Ook in dit geval behoort hij rekening te houden met de nieuwe basisletter.

De onderwerpen Aardrijkskunde, Geschiedenis en Varia zijn verdeeld in rubrieken. Deze onderwerpen zijn tegenover de andere onderwerpen (die dus geen rubrieken hebben) direct te herkennen doordat zij elk een afzonderlijke kleur hebben. Werpt de Tester dus met de kanssteen één van de drie gekleurde onderwerpen dan dient hij eveneens rekening te houden met één der rubrieken welke op het speelbord bij de nummers staan aangegeven. Deze rubrieken kunnen als een uitbreiding van het aantal onderwerpen op de kanssteen worden beschouwd. Met het tweede speelstuk wordt, ook door alle spelers gezamenlijk, op de nummers gespeeld. Van de nummers wordt dus alleen gebruik gemaakt als de Tester een van de gekleurde onderwerpen heeft geworpen.

Het bepalen van de juiste rubriek bij het werpen van een gekleurd onderwerp.

De dobbelsteen bepaalt telkens een nieuwe basisletter. Dezelfde stand van de dobbelsteen bepaalt dan ook het nieuwe nummer en hierdoor tevens de rubriek. Het speelstuk wordt dan op het betrokken nummer (of zoveel nummers verder) geplaatst als de dobbelsteen aangeeft. De juiste rubriek is dan die welke bij dit nummer staat en waarvan de kleur overeenkomt met die van het (met de kanssteen) geworpen onderwerp. De rubrieken van de buitenbeent (Aardrijkskunde en Geschiedenis) hebben hierdoor dus elk twee nummers waarbij zij behoren. De Varia rubrieken hebben elk één nummer.

VOORBEELD. Na het werpen van een gekleurd onderwerp is het speelstuk op nummer 7 terecht gekomen. Bij Aardrijkskunde is de rubriek dan (evenals bij nummer 8) WATEREN. De rubriek bij Geschiedenis is hierbij (evenals bij nummer 6) VORSTEN POLITICI. De Varia rubriek van nummer 7 is INDUSTRIE, HANDEL.

Staan er meerdere rubrieken in eenzelfde vakje dan mag de betrokken speler hieruit een keus maken. Ook bij de rubrieken dient de nieuwe basisletter in acht te worden genomen.

De onderwerpen AARDRIJKSKUNDE en GESCHIEDENIS hebben op het speelbord elk vier vaste rubrieken, alsmede een vraagteken. Bij deze vraagtekens mag de speler de aardrijkskunde of geschiedenis rubriek zelf bepalen of een keus maken uit de andere, bij dit onderwerp behorende rubrieken. Het onderwerp Varia heeft 10 vaste rubrieken.

Zowel op de letters als op de nummers wordt steeds doorgespeeld zodat de spelers geen rekening behoeven te houden met de laatste letter of het laatste nummer. De letters beginnen bij de pijl welke tevens de richting van spelen aangeeft.

Alleen bij het onderwerp VRIJE VRAAG is de Tester in alles volkomen vrij om vragen te stellen. Geen van beide speelstukken behorende bij nummers en letters wordt dan verplaatst. Bij alle onderwerpen, alleen de vrije vraag uitgezonderd, dient dus rekening te worden gehouden met de basisletter.

In het midden van het speelbord staan de z.g. POSITIEFIGUREN waarin zich, om het andere vakje, een haasje bevindt. Deze positiefiguren bepalen in welke positie de overige spelers verkeren betreffende het wel of niet verplicht beantwoorden van een vraag.

Met het derde speelstuk wordt op de positiefiguren gespeeld. Zolang dit stuk in een der blanco vakjes staat, heeft geen enkele speler de plicht om de vraag van de Tester te beantwoorden. Alle spelers verkeren hierbij in de vrije positie en mogen dan volgens hun beurt antwoorden, te beginnen bij de speler die op de Tester volgt. Onjuiste antwoorden worden hierbij niet gestraft.

Staat het stuk echter in een der vakjes waarin een haasje staat, dan is telkens één van de spelers verplicht om op de vraag van de Tester het juiste antwoord te geven. Deze speler is dus "Het Haasje". Hij heeft altijd de eerste beurt om te antwoorden waarna hij wordt gestraft als hij de vraag niet naar wens kan beantwoorden. De overige spelers verkeren dan in de vrije positie waarbij zij dus weer volgens beurt mogen antwoorden zonder gestraft te worden als dit antwoord niet juist is. Slechts één speler is dus "Het Haasje".

"WIE IS HET HAASJE"? Dit kan op twee manieren worden bepaald. Het kan telkens de speler zijn die op de, aan de beurt zijnde, Tester volgt. In plaats van het eerste recht heeft deze speler dus de plicht om te antwoorden. Hierdoor is dan ook elke speler volgens zijn beurt "Het Haasje" en behouden zij elk een vaste Tester, zolang de verplichte positie voortduurt.

Bij de tweede manier wordt de dobbelsteen gebruikt. Het betreft dan telkens de speler die zoveel plaatsen voorbij de, aan de beurt zijnde, Tester zit, als de stand van de dobbelsteen aangeeft. Bij deze manier speelt de geluksfactor dus een grotere rol. Weet de betrokken speler in dit geval dan geen juist antwoord te geven, dan heeft hierna de speler die op de Tester volgt weer het eerste recht om te antwoorden.

Alvorens het spel te beginnen dienen de spelers eerst te bepalen welke van de twee manieren tijdens het spelen wordt aangehouden.

Op de Objector staan, aan beide zijden van het onderwerp VRIJE VRAAG, twee tekens. Dit zijn de z.g. ATTENTIETEKENS, welke aangeven dat de positie van de spelers aangaande het wel of niet verplicht antwoorden weer verandert zodra de Vrije Vraag wordt geworpen. Het derde stuk op het speelbord wordt dan naar de volgende positiefiguur verplaatst. Deze positie van de spelers duurt zolang, totdat één der spelers wederom de Vrije Vraag (en hierdoor dus tevens de Attentietekens) heeft geworpen.

Wie volgens beurt het eerste juiste antwoord geeft ontvangt hiervoor een beloning. Nooit mag een der spelers voor zijn beurt antwoorden aangezien elke speler op tijd in de gelegenheid moet worden gesteld een beloning te verdienen.

De beloningen en straffen bestaan uit uiltjes en eendjes (de uil als symbool van de wijsheid). Zij worden gewaardeerd in punten, winst of verlies.

Een van de spelers is de Controleur. Hij verzorgt de beloningen en de straffen en ziet er op toe dat de spelers zich bij het stellen en beantwoorden der vragen aan een vaste tijd houden (z.g. tijdslimiet). Is het aantal spelers niet te groot, dan kan hij normaal meespelen.

Het spel eindigt als één der spelers een, vooraf bepaald, aantal punten heeft behaald. Ook kunnen de spelers een tijd vaststellen. De speler die dan het hoogste aantal punten heeft behaald, is de winnaar van het spel.