

SPEL ZONDER GRENZEN

SPELREGELS

VAN 2 TOT 7 SPELERS

VANAF 6 JAAR

Het spel "Spel zonder grenzen" sluit getrouw aan bij de grote principes en de voorname thema's die voor het succes van de bekende internationale televisieuitzendingen hebben gezorgd.

Honderden miljoenen televisiekijkers kennen vandaag de zeven deelnemende landen en hun beginletters.

FRANKRIJK (F) - DUITSLAND (D) - ENGELAND (GB) - NEDERLAND (NL) - ZWITSERLAND (CH) - BELGIE (B) - ITALIE (I).

Zo zullen de televisiekijkers, en dat zijn de potentiële spelers van dit spel, weten dat elk spel door zes ploegen wordt betwist. De zevende ploeg speelt immers na het spel waaraan het niet heeft deelgenomen, alleen de zogenaamde RODE DRAAD (dit spel komt zeven keer terug, iedere ploeg speelt het één keer).

Alle televisiekijkers zullen ook weten dat elke ploeg over een JOKER beschikt die ze naar goeddunken kan inzetten bij het spel van haar keuze. Die JOKER doet automatisch het aantal punten verdubbelen dat de ploeg bij dat spel heeft behaald.

Bovengenoemde principes vinden we dus terug in het spel dat we nu nader verklaren.

a) 5 spelen voor 6 ploegen

b) het spel van de RODE DRAAD, telkens door één ploeg gespeeld tussen twee spelen in.

De hier voorgestelde spelen komen uit de meest bekende van het SPEL ZONDER GRENZEN. In de loop der jaren zijn daar heel wat varianten op bedacht.

Zo zullen bij ieder spel de spelers bepaalde situaties terugvinden waar ze pret aan beleefd hebben op televisie. Ze zullen de indruk krijgen dat ze hun eigen minuitzending aan het maken zijn.

In elk spel (behalve bij de RODE DRAAD) is het de speler die niet deelneemt, die als scheidsrechter fungeert. Zijn rol is verschillend bij elk spel.

I) AANTAL SPELERS:

Dit spel kan gespeeld worden door 2 tot 7 spelers.

In alle gevallen beschikt elke speler over slechts één figuurtje.

WORDT HET SPEL MET TWEE GESPEELD, dan wordt de RODE DRAAD door elke speler drie keer gespeeld. Voor de eerste speler is dat na de onpare spelen, behalve na het vijfde. Voor de tweede speler is dat na de pare spelen.

Bij de onpare spelen is de SCHEIDSRECHTER speler Nr 1 en bij de pare is dat speler Nr 2.

WORDT HET SPEL MET DRIE GESPEELD, dan speelt iedere speler twee keer de RODE DRAAD.

Voor speler Nr 1 is dat na spel 1 en spel 2.

Voor speler Nr 2 is dat na spel 2 en spel 3.

Voor speler Nr 3 is dat na spel 3 en spel 4.

In alle gevallen neemt de speler die als scheidsrechter fungeert niet deel aan het voorgaande spel.

WORDT HET SPEL MET VIER, VIJF OF ZES GESPEELD, dan speelt elke speler zijn RODE DRAAD na het spel, waaraan hij niet heeft deelgenomen. Voor de RODE DRAAD en voor de andere spelen is de scheidsrechter hier de speler die bij elke beurt als laatste zijn personage in beweging brengt.

PUNTEN

De spelers stellen zich op achter het hek en in het hokje dat hun positie aanduidt (1ste, 2de, enz.), dus in de orde zoals ze zullen spelen.

Zijn er twee spelers, dan bekomt: de eerste, 2 punten, de tweede 1 punt en dit bij ieder spel.

Zijn er drie spelers, dan bekomt de eerste 2 punten, de tweede 1 punt en dit bij ieder spel.

Zijn er vier spelers, dan gaan 3 punten naar de eerste, 2 punten naar de tweede, 1 punt naar de derde en dit bij ieder spel.

Zijn er vijf spelers, dan krijgt de eerste 4 punten, de tweede 3, de derde 2 punten en de vierde 1 punt en dit bij ieder spel.

Nemen zes spelers deel dan gaan 5 punten naar de eerste, 4 naar de tweede, 3 naar de derde, 2 naar de vierde en 1 punt naar de vijfde en dit weer bij elk spel.

Wordt het spel met zeven spelers gespeeld, dan worden aan de eerste 6 punten toegekend, 5 aan de tweede, enz...

II) JOKER

De jokers worden voorgesteld door de vlaggen van de verschillende landen. In alle gevallen verdubbelt een joker het aantal behaalde punten. Een joker kan slechts aangevoerd worden als hij op het spel werd gelegd voor het begin van het betreffende spel, d.w.z. vooraleer de dobbelstenen voor het eerst zijn geworpen.

III) BEGIN VAN HET SPEL

Elke speler werpt één keer met de dobbelstenen.

Wie het laagste getal gooit gaat op.

Er wordt gespeeld in de richting van de wijzers van het uurwerk.

Wie als laatste de dobbelstenen gooit neemt niet deel aan het spel: hij schuift de scheidsrechter naar voor.

Aan het einde van het eerste spel zal hij als eerste de RODE DRAAD spelen. Zo gaat het spel dus verder, steeds volgens de richting aangegeven door de wijzers van het uurwerk.

Bij ieder spel en op elk moment mag een speler die twee azen gooit, opnieuw spelen.

IV) HOE WORDEN DE PUNTEN GESCOORD

Een der spelers neemt de taak op zich om tijdens het spel de punten op te tekenen. Voor het begin van ieder spel draagt hij er zorg voor de hokjes van de spelers die hun joker hebben ingezet met een kringetje aan te duiden opdat nadien niet zou vergeten worden om de punten te verdubbelen indien die werden behaald.

De punten worden opgetekend op een blad papier dat op het bord is bevestigd (op de achterzijde bevinden zich nuttige aanwijzingen voor het gebruik).

Ieder blad heeft een reeks horizontale lijntjes. Men schrijft de door de spelers behaalde punten op het papier dat in het ruitje verschijnt dat overeenstemt met het aan de gang zijnde spel, vertikaal tegenover het figuurtje van iedere speler. De Rode Draad beslaat twee reeksen van horizontale ruitjes; in het eerste, waarop de tekst "aantal worpen", schrijft men het aantal worpen met de dobbelstenen die de speler nodig gehad heeft om de balk te overschrijden.

Als alle spelers hebben deelgenomen aan de RODE DRAAD, maakt men de eindsom en men schrijft de punten in het onderste ruitje zoals voor de andere spelen (zie de paragraaf PUNTEN).

SPEL van de RODE DRAAD "EEN TEGEN ALLEN"

De speler die aan de beurt is voor de Rode Draad, werpt de dobbelstenen en schuift vooruit op de balk volgens het getal, aangegeven door de dobbelstenen.

Vervolgens gooien de tegenspelers de dobbelstenen om te trachten eenzelfde getal te lukken als dat van het hokje waar zich de speler bevindt die de RODE DRAAD speelt.

Slagen ze daarin dan valt die speler in het water en hij kan meteen weer bij het vertrek beginnen.

Is dat niet het geval dan mag de speler opnieuw gooien en verder oprukken op de balk.

Het is zaak voor hem om zo vlug mogelijk de andere kant van het zwembad te bereiken. Het is niet noodzakelijk om het exakte getal te gooien om van de balk te geraken, men moet eenvoudig het getal 12 van de tweede reeks overschrijden.

Indien de speler zich bevindt in de vakjes 6 en 12 van de eerste reeks (met rood aangeduid), dan moeten zijn tegenspelers tweemaal het getal 6 of 12 vormen daar waar hij zich bevindt, om hem in het water te krijgen.

Op ieder ogenblik heeft de speler het recht om het getal, aangegeven door de dobbelstenen, niet te spelen en het berekend risico te nemen om te blijven staan in het hokje waar hij bij zijn vorige worp is terechtgekomen.

Bij het einde van het spel worden de spelers gerangschikt naargelang van het aantal keren dat ze de dobbelstenen hebben gegooid om de andere kant van het zwembad te bereiken. Winnaar is de speler met het kleinste aantal.

Als een speler er na 10 worpen nog niet in geslaagd is de overzijde te bereiken dan wordt hij als laatste gerangschikt met 1 punt en er wordt met het volgende spel begonnen.

Als de speler die de RODE DRAAD speelt zich tijdens het spel op het vakje met nummer 1 van de tweede reeks bevindt dan speelt hij onmiddellijk opnieuw. Zijn tegenspelers kunnen immers dit getal niet gooien (minimum 2).

Wordt met twee spelers gespeeld dan gooit de tegenspeler 6 keer de dobbelstenen.

Wordt met drie spelers gespeeld dan gooien de tegenspelers 3 keer de dobbelstenen.

Wordt met 4 gespeeld dan werpen de drie tegenspelers ieder 1 keer de dobbelstenen.

Zijn er 5,6 of 7 spelers dan werpen de tegenspelers ieder 1 keer de dobbelstenen.

Er is in dit spel geen scheidsrechter. Om precies het aantal gespeelde worpen te kennen, gespeeld door de konkurrent bij de RODE DRAAD, plaatst de speler die belast is met het opschrijven de scheidsrechter bij het hek, onderaan het spel, op het vakje dat het aantal gespeelde worpen aangeeft.

SPEL Nr 1: "BOGEN"

Bij het begin bevinden alle spelers zich in hokje Nr 1.

Men gooit de dobbelstenen. Men mag alleen naar hokje Nr 2 als men een 10 gooit of een lager getal om onder de boog door te gaan.

Wie de boog overschrijdt heeft recht op een nieuw spel.

De maximum getallen die kunnen bereikt worden zijn op elke boog aangegeven.

De scheidsrechter speelt laatst. Hij schuift zo veel hokjes op als hij punten gegooid heeft. Zo draait hij zonder ophouden rond, veel sneller dan de andere spelers. Als er zich in het hokje waar hij belandt 1 of meer spelers bevinden dan moeten die zoveel vakjes voor of achteruitgaan als aangewezen door de dobbelstenen die hij zal gooien nadat de speler(s) eerst hebben te kennen gegeven of ze voor- of achteruit zullen gaan.

SPEL Nr 2: "DRIJVENDE EILANDEN"

In dit spel komt het erop aan dat de spelers pare getallen gooien. De spelers moeten van eiland naar eiland springen en zo proberen zo vlug mogelijk de overkant van het zwembad te bereiken.

Men mag dus slechts de rand van het zwembad verlaten nadat men een PAAR getal heeft gegooid.

Het is vereist dat men een getal gooit waarbij men precies op het vakje met Nr 20 terechtkomt; anders schuift men terug naar de eilanden of men valt in het water.

Indien een speler in het water valt dan keert hij terug naar het vertrek en zegt: "HET IS GOED" of "IN HET WATER".

- Zegt hij: "HET IS GOED" dan gaat het spel voort zoals het begonnen was.

— Zegt hij: "IN HET WATER" dan valt iedereen in het water en iedereen begint weer bij het vertrek. In dit geval zal de speler zijn beurt laten voorbijgaan zonder te spelen. DE SCHEIDSRECHTER speelt laatst en verplaatst zich over alle vakjes, daarbij heen en terugkerend.

Komt hij echter terecht op het vakje met het Nr 1 waarop zich één of meer spelers bevinden dan worden die naar het vertrek teruggewezen. De spelers rangschikken zich in de volgorde van hun verdwijning uit het spel.

SPEL Nr 3: "DE DOOLHOF"

Dit is een wedren waarin het erop aan komt zo vlug mogelijk het vakje "75" te bereiken.

Komt men terecht op een rood vakje dan schuift men 10 vakjes terug of men trekt een BLAUWE KAART. Men volgt dan de aanwijzingen die op de kaart vermeld staan en steekt ze weer onder het pakje kaarten.

DE SCHEIDSRECHTER speelt laatst.

Komt hij terecht op een vakje waar zich een speler bevindt of komt een speler in zijn vakje terecht dan laat de scheidsrechter hem 10 vakjes terugschuiven of hij laat hem EEN KAART TREKKEN. Bevinden er zich in het vakje waar de scheidsrechter terecht komt meerdere spelers dan moeten ze hun kaarten trekken in de volgorde die ze op dat ogenblik innemen (richting van de wijzers van het uurwerk).

Als de kaart aan de speler oplegt naar een vakje rechts, links of voor het rode vakje te gaan, en wanneer dit vakje een gracht is, dan laat die speler zijn beurt voorbijgaan.

Als de speler zich aan de rand van het spel bevindt (aan de uiterste limiet van de piste) en als de kaart hem oplegt naar die uiterste kant te gaan, dan houdt hij daar geen rekening mee en trekt een andere kaart.

De spelers rangschikken zich in de volgorde waarin ze vakje "75" hebben bereikt. Het is nodig een getal te gooien waardoor men precies op het vakje "75" terechtkomt. Anders keert men terug en telt daarbij het geworpen getal uit. Men speelt zo verder tot men toch "75" bereikt.

SPEL Nr 4: "DOUANE"

Naast hun speler beschikken de deelnemers hier ook over een DOUANIER.

Dit spel wordt in twee tijden gespeeld:

1. Iedereen speelt een keer en plaatst zijn DOUANIER op het vakje waarop hij na een worp met de dobbelstenen terechtkomt. Er kunnen verschillende douaniers op éénzelfde vakje terechtkomen.

2. Iedereen speelt vervolgens met zijn figuurtje; elke speler heeft ook nog 3 kleine identieke kaartjes waarop vermeld: GOUD, DIAMANTEN, BILJETTEN. Hij moet proberen deze waarden over te brengen zonder dat hij gegrepen wordt door de douaniers. Men kiest een kaartje dat men omgekeerd voor zich legt. Dit gebeurt voor het begin van het spel. Om het spel uit te maken moet men proberen vakje "16" te bereiken. Dit vakje moet men alweer bereiken door een juiste worp vanop de plaats waar men zich bij de vorige worp bevond.

Komt men terecht op de vakjes 13, 14, 15, dan keert men terug naar het vertrek. Gooide men daarbij een getal hoger dan dat om "16" te bereiken dan mag men dit getal wel verder opgebruiken van bij de start.

Komt men op een vakje terecht dat door de DOUANIERS is bezet dan krijgen die de kans om te raden welke waarden u wilde overbrengen.

Hebben ze juist geraden -en men speelt met 4, 5, 6 of 7 spelers-dan is men uitgesloten en wordt gerangschikt.

Hebben ze juist geraden -en men speelt met 2 of 3 spelers - dan moet men zijn waarde afgeven.

Hebben ze niet juist geraden dan kiest u opnieuw een waarde uit de drie die u in uw bezit hebt en u legt ze voor u en u wacht uw beurt af.

Is men met 2 dan heeft ieder 3 douaniers.

Is men met 3 dan heeft ieder 2 douaniers.

Is men met 4, 5, 6 of 7 dan heeft ieder 1 douanier.

DE SCHEIDSRECHTER speelt laatst. Komt hij terecht op een vakje waarop zich één of meer spelers bevinden dan heeft hij het recht die speler(s) te zenden naar het vakje van de DOUANIER(S) VAN ZIJN KEUZE. Daarbij wordt steeds de richting van het spel gerespecteerd.

De spelers worden gerangschikt in orde zoals ze het spel uitgemaakt hebben, d.w.z. de douane overschreden hebben, langs het vakje "16", ofwel in negatieve volgorde (laatste, voorlaatste, enz.) zoals ze uitgeschakeld werden door de douaniers.

Met 2 spelers is men uitgeschakeld wanneer men zich alle waarden heeft laten afnemen.

SPEL NR 5: "HET RIJDEND TAPIJT"

In dit spel komt het erop aan ONPARE getallen te gooien.

Men moet zo vlug mogelijk de andere kant van het rijdend tapijt bereiken.

Het is niet noodzakelijk precies op het eindvakje terecht te komen. Het is voldoende dat men het bereikt of overschrijdt.

Als een speler in een paar vakje terechtkomt, dan moet hij naar het vakje van de slechtstgeplaatste speler ofwel trekt hij een rode kaart. Hij volgt de aanwijzingen van de kaart en steekt ze terug als onderste van het pakje.

DE SCHEIDSRECHTER speelt laatst.

Als hij terechtkomt in een vakje waar zich al één of meer spelers bevinden dan laat hij die speler(s) een rode kaart trekken. d.w.z. één enkele kaart waaraan ze samen gehoorzamen.

De spelers worden gerangschikt in de orde waarin ze erin geslaagd zijn het rijdend tapijt te overschrijden.

DIT KOFFERTJE BEVAT:

- | | |
|---|------------------|
| — 6 speelplaten | — 2 dobbelstenen |
| — 7 figuurtjes | — 7 douaniers |
| — 1 scheidsrechter | — 7 jokers |
| — 1 scorebord | |
| — 1 voorgesneden plank, bevattende 7 biljetten met de vermelding: BILJETTEN | |
| — 1 voorgesneden plank, bevattende 7 biljetten met de vermelding: GOUD | |
| — 1 voorgesneden plank, bevattende 7 biljetten met de vermelding: DIAMANT | |
| — 1 voorgesneden plank, bevattende 10 kaarten, rood aan de ene, blauw aan de andere zijde | |
| — 5 bladen wit papier om de punten op te schrijven | |