

„Ericsson brengt de mensen dichterbij elkaar”

Kort speloverzicht (spel voor 2, 3 of 4 spelers)

't Ericsson-Samen-Spel brengt de mensen dichterbij elkaar. En..... spannend!

De spelregels zijn eigenlijk eenvoudig. Elke speler krijgt een serie van 8 fiches. Deze fiches vertegenwoordigen alle productgroepen van Ericsson. Althans de belangrijkste. Zo onderscheiden we:

- 1) Luidsprekende intercomsystemen
- 2) Personenzoeksysteem
- 3) Geluids distributiesystemen
- 4) Beveiligingssysteem
- 5) Telefoonbeantwoorders
- 6) Telefoonkiezers
- 7) Tijdaanwijssystemen
- 8) Tijdregistratiesystemen

Op de achterzijden van de fiche-afbeeldingen staan letters afgebeeld. En met elke kleurserie van 8 fiches kun je 't woord „Ericsson” vormen. En daarmee is de bedoeling van het spel al gelijk duidelijk. Langs de aangegeven banen probeert elke speler zo snel mogelijk de fiches op zijn „binnenbaan”, zijn letterbaan, te krijgen. Eenmaal „binnen” draait men het fiche om. Dan verschijnt er een letter. En vervolgens tracht men die letter op de juiste plaats te spelen, tot het woord „Ericsson” is gevormd. Wie daar als éérste in slaagt, mag zich winnaar noemen. D'r moeten echter nogal wat hindernissen worden overwonnen voor het zover is.....

Het spel:

Het „Ericsson-Samen-Spel” bestaat uit een spelbord, 4 x 8-fiches, twee dobbelstenen, 'n stapeltje tekstkaarten en deze handleiding. De fiches worden altijd op een vast punt in het spel gebracht. Elke speler z'n eigen kleurhoek. Rood begint op de rode hoek, groen op de groene hoek, etc. etc. De snelheid van voortbewegen wordt bepaald door de snelheid van één of twee dobbelstenen (naar keuze werpt men met één of twee dobbelstenen) maar natuurlijk óók door de teksten op de kaarten en de handigheid van de medespelers!!

Vorbereiding:

Het spelbord wordt tussen de spelers geplaatst. Iedere speler kiest 'n kleur. En neemt de fiches van die kleur voor zich. Elke speler neemt dus ook plaats achter zijn of haar kleurbalk, op het speelbord. Het startpunt, waarop men 't eerste fiche in het spel brengt, verschilt per speler. Vanuit de rechtse hoek (kleur-hoek) moeten zij met hun fiches hélemaal rond, tót de pijl vlak vóór het hoekvak, hen naar de binnenbaan, naar de letterbaan leidt! We spelen dus rond het bord, met de klok méé.

Begin van het spel:

Wie met de dobbelstenen het hoogste aantal ogen gooit begint. Vervolgens de speler links van hem, etc. etc. Elke speler plaatst zijn fiche in de meest rechtse hoek en telt vandaar het aantal gegooide ogen van de worp, op weg naar een volledige ronde. Evenveel vakken als geworpen ogen. Op elk tijdstip (mits die speler aan de beurt is!) mag 'n speler z'n tweede, derde, vierde, fiche inzetten. Elke gegooide worp geldt echter slechts voor één fiche!

Voorspoed en tegenspoed....

Op het spelbord zien we dezelfde afbeeldingen als op de fiches. Wanneer een fiche van dezelfde productgroep op zo'n vak belandt, mag die speler met één dobbelsteen extra werpen. Echter uitsluitend t.b.v. het fiche wat zich op dat vak bevindt! Dus 'n telefoonbeantwoorder op 'n telefoonbeantwoorder, nogmaals werpen met één dobbelsteen. Dát communiceert per slot.....!

Anders wordt het, wanneer iemand op een vak belandt, waar reeds een fiche van een andere productsoort staat. De nieuwkomer heeft voorrang! Het andere fiche verdwijnt van het bord en moet van voren af aan beginnen! Dit fiche mag natuurlijk weer snel in de strijd worden geworpen, doch niet eerder als wanneer de betreffende speler weer aan de beurt is. Dit geldt voor alle vakken van het bord, behalve voor de gekleurde hoekvakken (vrij parkeren dus!)

Fiches van dezelfde kleur mogen wel met meerdere op één vak staan, maar da's niet zonder risico natuurlijk, want als een ander daarop belandt, heeft de nieuwkomer voorrang! U snapt het al: probeer zoveel mogelijk fiches in de strijd te werpen, zodat u bij elke worp kunt uitkienen welk fiche 't voordeligst te verplaatsen is. Met 't ene fiche kunt u misschien 'n tegenstander van 't bord wippen, met 'n ander kunt u binnenkomen, met weer 'n ander kunt u de letter op de juiste plaats leggen, etc. etc. Kijk en let op, vóór u 'n fiche verplaatst!

Vraagtekens.....

Wanneer 'n speler belandt op een vraagteken, trekt hij een kanskaart. De opdracht, welke daarop vermeld staat, dient onverwijld te worden uitgevoerd. Elke opdracht heeft iets te maken met het Ericsson communicatie-gebeuren.... De teksten hebben betrekking op Ericsson-producten.

Foeje.....

Zodra men in een hoekvak belandt, doet men er verstandig aan daar even te blijven staan en de andere fiches veilig te stellen. Per slot kan men in hoeken nooit „weggewipt” worden! Haal daar uw voordeel uit. En vergeet dan ook niet, dat u middels de worp 10, steeds van hoek naar hoek kunt springen, zonder gevaar!

„Binnenkomen”

Op een gegeven moment komen de fiches binnen. Men doet er verstandig aan de fiches meteen om te draaien en zo snel mogelijk op hun plaats te spelen. Dat „op-hun-plaats-spelen” gaat heel eenvoudig. U dient te onthouden: 'n worp mag maar voor één fiche gebruikt worden. Wanneer u bijvoorbeeld 4 werpt, waarmee u de letter „E” op z'n plaats kan spelen, blijven de andere fiches in het spel 'n beurt staan. Er zijn nogal wat mogelijkheden om de letter op de juiste plaats te spelen. Eenmaal „binnen” de letterbalk, mag u nl. twee kanten op spelen. En da's héél handig. Daardoor zijn er vaak twee of drie mogelijkheden om met de letter op de juiste plaats te komen. Evenals op het hele bord, mag u fiches van dezelfde kleur

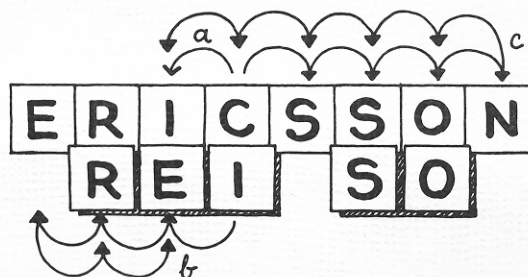
wèl op één vak zetten. U komt dus **ALTIJD** binnen met uw fiche, ook al staat u bijvoorbeeld met 4 fiches op één letter.

Onderstaand voorbeeld illustreert de drie verschillende manieren om een letter op z'n goeie plaats te zetten:

Deze speler heeft de „I” op de „C” staan. Voorts staan er nog een paar fiches goed en nog één fout. Hij wil nu trachten de „I” op z'n plaats te zetten. Dat lukt hem, indien hij 1 gooit (a)

5 gooit (b)

9 gooit (c)



Gesteld: hij gooit 2. Of 12! Da's dan óók prima. Want kijk maar 'ns goed. Met 2 of 12 kan hij de „E” op z'n plaats zetten. Vaak is het handig t.b.v. de letterbalk maar met één dobbelsteen te gooien.

Winnaar!

Dat spreekt vanzelf: zij of hij, die 't eerst het héle woord Ericsson kan vormen! De andere spelers kunnen verder spelen voor de tweede, derde plaats.

Algemeen:

Dubbel gooien betekent **NOGMAALS** werpen met twee dobbelstenen. Zodoende zit er veel vaart in het spel. Echter: men **MOET** met hetzelfde fiche doorspelen. Men mag voor die extra worp dus geen andere letter op z'n plaats spelen, of een ander fiche voortbewegen.

Veel plezier, met 't Ericsson Samen Spel!

Ericsson brengt de mensen dichter bij elkaar!