

MILLENNIUM QUIZ

Met de Millennium Quiz heeft u de ultieme afsluiting van de twintigste eeuw in handen. In de vragen van dit spel passeren de leukste, de belangrijkste en de onvergetelijkste gebeurtenissen van de afgelopen eeuw de revue. Daarnaast staan honderden krantenkoppen nog eens stil bij wetenswaardige wapenfeiten van de afgelopen honderd jaar. De spelers maken een spannende en leerzame reis door de tijd, en moeten proberen de meeste jaarkaartjes in hun bezit te krijgen.

SPELINHOUD

- 1 speelbord met draaibare wijzer
- 1 standaard zeszijdige dobbelsteen
- 53 tweetalige vraagkaartjes
(Nederlands/Frans)
- 25 tweetalige jaarkaartjes
(Nederlands/Frans)

SPELERS

De Millennium Quiz is geschikt voor 2-6 spelers.

CATEGORIEËN



Benelux



Europa



Wereld



Films & Theater



Boeken & Strips



Kunst & Muziek



Radio & Televisie



Sport & Spel



Wetenschap & Techniek



Eten & Drinken



Mens & Milieu



Varia

SPELVOORBEREIDING

Plaats het speelbord op een vlakke ondergrond. De wijzer wordt zo gedraaid dat hij één van de twaalf witte millenniumvakjes aanwijst. De jaarkaartjes en de vraagkaartjes worden geschud en op twee afzonderlijke stapels naast het speelbord gelegd, met de vragen en de krantenkoppen in de taal waarin niet gespeeld wordt naar boven.

DOEL VAN HET SPEL

Tijdens het spel krijgen de spelers de kans om jaarkaarten in de wacht te slepen. Zodra een speler 13 jaarkaarten in zijn bezit heeft, of als hij eerder in het spel een meerderheid bezit en door geen van zijn tegenspelers nog is in te halen, is hij de winnaar van de Millennium Quiz.

BEGIN VAN HET SPEL

Alle spelers werpen de dobbelsteen. De speler met de hoogste worp mag het spel beginnen. Hierna wisselen de beurten in de richting van de wijzers van de klok.

AAN DE BEURT

Een speler die aan de beurt is werpt de dobbelsteen en draait de wijzer overeenkomstig de worp. De wijzer mag alleen met de klok mee worden gedraaid. Afhankelijk van het vakje dat de wijzer aanwijst kan zich een van de volgende situaties voordoen:

EEN VRAAGVAKJE

Als de wijzer een rood, geel of blauw vraagvakje aanwijst, pakt één van de spelers die niet aan de beurt is een vraagkaart van de stapel. Er wordt gespeeld met de achterzijde van deze kaart, in de taal waarin gespeeld wordt. Heeft de speler 1, 2, 3, 4 of 5 gegooid, dan wordt eerst de categorie en vervolgens de betreffende vraag voorgelezen. Heeft een speler bijvoorbeeld 3 gegooid, dan wordt de derde vraag voorgelezen. Als een speler 6 heeft gegooid, dan worden de vijf verschillende categorieën van het kaartje voorgelezen, waarna de speler die aan de beurt is een vraag mag kiezen. Deze vraag wordt voorgelezen. Bij een goed antwoord blijft de speler aan de beurt. Bij een fout antwoord komt de volgende speler aan de beurt. Het vraagkaartje wordt ongeacht het antwoord omgekeerd onder op de stapel gelegd.

EEN MILLENNIUMVAKJE

Als de wijzer een millenniumvakje aanwijst, pakt één van de spelers die niet aan de beurt is een jaarkaartje van de stapel en draait hem om. Hij leest het jaar en de krantenkop voor die worden bepaald door het aantal ogen dat de dobbelsteen aangeeft. De speler die aan de beurt is moet nu bepalen of de gebeurtenis die schuilgaat achter de krantenkop eerder of later plaatsvond dan het jaar dat voor het betreffende nieuwsfeit staat. Ter controle staan de juiste jaartallen achter de verschillende krantenkoppen. Bij een goed antwoord krijgt hij het jaarkaartje in zijn bezit, en legt deze op een stapeltje voor zich. Bij een fout antwoord wordt het jaarkaartje omgekeerd onder op de stapel gelegd. De beurt gaat hoe dan ook over naar de volgende speler.

EINDE EN WINNAAR VAN HET SPEL

Zodra een speler 13 jaarkaarten in zijn bezit heeft, of als hij eerder in het spel een meerderheid bezit en door geen van zijn tegenspelers nog is in te halen, is hij de winnaar van de Millennium Quiz en is het spel ten einde.