

HET SPELEN VAN INTELLIGENTIA

Ten minste vier personen kunnen aan het testspel Intelligentia deelnemen. Alvorens het spel te beginnen, bepalen de spelers wie de controleur zal zijn. Hiervoor kan de dobbelsteen worden gebruikt. Hierna neemt de controleur de beloningen en de straffen onder zijn beheer. Ook kan het praktisch zijn als de controleur papier en potlood tot zijn beschikking heeft, ingeval de tester (bijvoorbeeld bij de Vrije Vraag) bijzondere vragen wil stellen.

Bij de aanvang van het spel ontvangt elke speler 2 uiltjes en 3 eendjes. Vervolgens wordt een der stukken in een blanco positievakje geplaatst, zodat bij het begin geen enkele speler de plicht heeft om te antwoorden. Wie hierna het hoogste aantal ogen werpt, begint het spel. Deze speler is dus de eerste tester.

De tester werpt eerst met de kanssteen en hierna met de dobbelsteen, waarna het volgende stuk op de juiste basisletter wordt geplaatst en, indien de tester een van de drie gekleurde onderwerpen heeft geworpen, het laatste stuk op het juiste nummer. De basisletters beginnen bij de pijl, welke tevens de richting van spelen aangeeft. Door het onderwerp (eventueel rubriek) en de basisletter dan te combineren formuleert tester de vraag, welke hij hierna stelt. Nadat de vraag is beantwoord (eventueel besproken) werpt de volgende speler, die dan, op zijn beurt, weer tester is.

DE TAAK VAN TESTER levert over het algemeen weinig moeilijkheden op. Elke speler is op zijn beurt tester en hierdoor verplicht een vraag te stellen. Een beloning wordt hiervoor niet gegeven, aangezien de verdere aard der vragen meestal aan het initiatief van de tester zelf ligt en hij de moeilijkheid der vragen zelf mag bepalen. Natuurlijk moet de tester op elke vraag, welke hij stelt, ook zelf het antwoord kunnen geven. Weet de tester echter ook geen eenvoudige vraag te stellen, dan wordt hij hiervoor gestraft. Een der overige spelers mag hierbij de taak van de tester overnemen. Ook dit overnemen van taak dient dan in volgorde te geschieden. Een uitzondering hierop is de speler die „Het Haasje” is. De volgorde van antwoorden blijft dan dezelfde als wanneer de tester de vraag gesteld zou hebben. Wie de taak van de tester heeft overgenomen, ontvangt hiervoor een beloning, omdat alleen de tester verplicht is een vraag te stellen.

HET BEANTWOORDEN VAN DE VRAGEN geschiedt steeds in volgorde. Als een van de spelers „Het Haasje” is, dan verkeren alle overigen in de Vrije Positie. Als het antwoord van de speler, die „Het Haasje” is, onbevredigend genoemd moet worden, dan wordt deze speler hiervoor gestraft. De eerste vrije speler, volgend op de tester, heeft dan weer het eerste recht om te antwoorden of het onvolledige antwoord eventueel aan te vullen. Wie, volgens beurt, het eerst een juist antwoord geeft, wordt hiervoor beloond. Nooit mag iemand echter voor zijn beurt antwoorden. Wie dit toch doet wordt gestraft, aangezien elke speler op tijd in de gelegenheid dient te worden gesteld een beloning te verdienen.

Weet niemand een vraag te beantwoorden, dan moet de tester zelf het antwoord hierop geven. Wordt dit antwoord hierna door een of meerdere van de spelers bevestigd, dan wordt de tester beloond. Blijkt dit antwoord echter niet juist te zijn, dan wordt hij gestraft. Wordt het antwoord op geen enkele wijze bevestigd, dan gaat het spel normaal door.

Als de dobbelsteen bepaalt wie „Het Haasje” is, dan mag dit nooit tweemaal achtereenvolgende dezelfde speler betreffen. In dit geval moet nogmaals worden geworpen.

Zowel in de Vrije Positie als ingeval de speler, die op de tester volgt „Het Haasje” is, heeft elke speler op zijn beurt steeds dezelfde tester. Teneinde te voorkomen dat elke speler steeds dezelfde tester blijft behouden, kunnen de spelers op bepaalde tijden of na een vastgesteld aantal beurten van plaats verwisselen.

Als de tester een componist vraagt, waarvan de naam moet beginnen met de letter B, en hij denkt hierbij aan Bach, dan mag het antwoord natuurlijk ook Beethoven zijn, tenzij de tester er een bijzonderheid bij heeft vermeld. Dit geldt voor alle vragen welke de tester op deze manier stelt.

Als tijdslimiet kan doorgaans 30 seconden worden aangehouden. Dit geldt dan zowel voor het stellen van de vragen als voor het beantwoorden ervan. Bij het beantwoorden geldt dit slechts éénmaal,

zodat niet elke speler apart deze bedenktijd tot zijn beschikking heeft. Desgewenst kunnen de spelers deze tijd verkorten of verlengen. Bij bijzondere vragen mogen de spelers de vastgestelde tijd overschrijden. Dit moet de tester dan van te voren mededelen.

Wordt het spel voor de eerste keer gespeeld, dan verdient het aanbeveling de vragen zo eenvoudig mogelijk te houden en de tijd ongelimiteerd te laten. Na het „inspelen” kunnen de spelers de kwaliteit der vragen opvoeren en de tijd vaststellen.

De beloningen en de straffen. De beloningen bestaan uit uiltjes (symbool der wijsheid), de straffen uit eendjes. De controleur reikt de beloningen en de straffen uit en neemt ze ook in ontvangst tijdens het spelen. Zij kunnen ook worden ingewisseld, met dien verstande, dat de spelers hetzelfde puntental behouden of worden teruggegeven, zodat het onderlinge puntenverschil even groot blijft. Zolang de voorraad strekt kunnen de spelers ook 5 kleine uiltjes inruilen tegen een grote, welke dezelfde waarde (25 punten) vertegenwoordigt.

5 punten winst. Wie een uiltje ontvangt heeft 5 punten winst.

5 punten verlies. Wie een uiltje af moet staan, heeft dus 5 punten verlies.

3 punten verlies. Wie een eendje ontvangt, heeft 3 punten verlies.

3 punten winst. Wie een eendje af moet staan, heeft 3 punten winst.

2 punten winst. Wie een uiltje met een eendje ontvangt, heeft 2 punten winst (5—3).

2 punten verlies. Wie een uiltje met een eendje af moet staan, heeft dus 2 punten verlies.

Het verdient aanbeveling de volgende puntenwaarderingen aandachtig door te nemen, alvorens het spel te beginnen. Een speler heeft :

5 punten winst :

1. Als hij het juiste antwoord geeft op de vraag van de tester.
2. Als hij, zo nodig, de taak van de tester kan overnemen.

5 punten verlies :

1. Als hij „Het Haasje” is en een onjuist antwoord geeft.
2. Als hij tester is en geen vraag weet te stellen of een vraag stelt, welke achteraf niet juist blijkt te zijn. (Dit laatste zal zeer weinig voorkomen tijdens het spel).

3 punten verlies :

1. Als hij „Het Haasje” is en een vraag slechts ten dele kan beantwoorden.
2. Als hij tester is en een vraag slechts ten dele kan stellen.

3 punten winst :

1. Als hij in de „Vrije Positie” verkeert en een onvolledig antwoord geeft.
2. Als hij een onvolledig antwoord van een andere speler kan aanvullen. Dit geldt voor alle gevallen, dus ook als de andere speler „Het Haasje” is.

2 punten winst :

Als hij tester is en een vraag weet te stellen, welke door geen van de overige spelers kan worden beantwoord, doch waarvan het antwoord later kan worden bevestigd.

2 punten verlies :

Als hij voor zijn beurt antwoordt.

Indien de spelers dit wensen kunnen zij bijv. door combinatie deze puntentallen verhogen. Dit kan geschieden als een der spelers een bijzonder uitvoerig en interessant antwoord kan geven. De controleur of de overige spelers in commissie, bepalen dan dit puntental.

Elke speler begint het spel met 2 uiltjes en 3 eendjes. (Dit is dus 1 punt winst).

Desgewenst kan het spel ook op een andere manier worden gespeeld als het aantal spelers bijzonder groot is. Het gezelschap wordt dan verdeeld in twee of meer groepen. De vragen worden dan beurtelings door de verschillende groepen gesteld en beantwoord. De spelers zelf stellen hierbij de verschillende puntenwaarderingen vast. De positiefiguren worden in dit geval buiten gebruik gesteld. Die groep, welke het hoogste aantal punt heeft behaald, is winnaar.

Aan de achterzijde van dit blad staat een aantal voorbeelden, welke nuttig kunnen zijn bij het vragen stellen.