

1992

De "Eenheidsmarkt" alsof u er nu al deel van uitmaakte.

DOEL VAN HET SPEL

U doorloopt de "Grote Eenheidsmarkt van 1992" door te antwoorden op 3.000 vragen die uw kennis verrijken. In een eerste stadium bent u student in een land van de EG. Als de examens voorbij zijn begint u een professionele carrière als architect, ingenieur of antiquair, enz... waar-

bij u 3 professionele activiteiten zal verrichten en 6 privé-activiteiten. Als u zo goed mogelijk gebruik maakt van de "Eenheidsmarkt" en uw Europese partners goed leert kennen zal u de eerste zijn om het pensioen van uw dromen te beleven.

SPELREGELS

Eén van de spelers wordt aangeduid als bankier. Hij zal bankbiljetten en INFO-kaarten moeten verdelen of ontvangen. Iedere speler kiest een verschillend beroep (zie Activiteiten) dat het zijne blijft gedurende het ganse spel (architect, chirurg, enz...). Hij werpt dan de 12-kantige teerling om zijn beginland te weten, en werpt dan nog eens met de 12-kantige teerling om het land te kennen waarin hij zijn examens zal afleggen. De landen zijn als volgt genummerd : B 1 - D 2 - DK 3 - E 4 - F 5 - GB 6 - GR 7 - I 8 - IRL 9 - L 10 - NL 11 - P 12.

Om in de "Eenheidsmarkt" vooruit te komen : de eerste speler plaatst zijn pion op de hoofdstad van zijn beginland, werpt de 6-kantige teerling en verschuift zijn pion naargelang het aantal punten dat hij heeft gegooid. Het nummer 6 geeft u geen recht om nog eens te spelen.

De speler beantwoordt een vraag over het land waarin zijn pion zich bevindt. Om dit te kunnen doen, trekt men een kaart uit één van de twee dozen (de ene doos bevat de eerste 6 landen : B, D, DK, E, F, GB en EG + een pakje INFO-kaarten; de andere doos bevat de andere 6 landen: GR, I, IRL, L, NL, P en EG + een pakje INFO-kaarten). Op iedere kaart staat er één vraag per land en per kaart staan

er 6 landen. De antwoorden op de vragen staan op de keerzijde. De speler kan ook toevallig een EG-kaart trekken waarvan de vragen A, B en C over de Europese Gemeenschap gaan. De speler kiest één van de drie vragen : A, B of C. De antwoorden hierop staan eveneens op de keerzijde. De kaarten die gebruikt zijn, worden achteraan in de doos waaruit ze komen, teruggestoken. Als hij correct antwoordt, krijgt de speler 2 ECU, en mag hij nog eens spelen. Als hij faalt, vraagt hij aan de bankier een INFO-kaart over het land van zijn keuze of over de Europese Gemeenschap, en de beurt is aan de volgende. De pion kan bij elk kruispunt van richting veranderen, maar mag niet op zijn stappen terugkeren.

Om op een hoofdstad stil te staan, is de speler niet verplicht om het juiste aantal punten te hebben, maar kan hij er onderweg halt houden. Hij verliest dan wel het aantal punten dat hem nog rest op zijn teerling. Na iedere operatie (examen, professionele of privé-activiteit) verliest de speler zijn beurt en moet hij de hoofdstad verlaten bij de volgende beurt. Meerdere spelers kunnen zich op eenzelfde vakje bevinden. De speler bewaart zijn INFO-kaarten.

UW ROL ALS EUROPEES STUDENT

In het begin is de speler student en moet hij examens afleggen. Deze kosten hem 6 ECU die hij verdient door het juist beantwoorden van vragen. Als de speler 6 ECU of meer bezit, mag hij zich naar de examenhoofdstad be-

geven, beantwoordt hij geen enkele vraag en betaalt hij aan de bank. Men speelt maar één keer de rol van student gedurende het spel. De speler begint dan bij de volgende beurt zijn professionele leven.

DE ACTIVITEITEN

Tijdens het spel moet de speler 3X zijn beroep (professionele activiteiten) uitoefenen en 6 produkten kopen (privé-activiteiten).

Er bestaan dank zij de "Eenheidsmarkt" van 1992 vrij verkeer van goederen en mensen, en vrije concurrentie. Elke speler moet opletten en van de meest voordelige prijzen profiteren die in sommige landen worden aangeboden. U vindt als speler aan de rechterkant van het spel de landen waar hij de activiteiten aan min of meer interessante prijzen kan uitvoeren.

De professionele activiteiten : ze worden rechts op het bord vermeld als beroepsnamen.

De beroepen zijn : ADVOKATEN, ARCHITECTEN, CHIRURGEN, TECHNICI, INGENIEURS en ANTIQUAIRS en ze worden telkens herhaald in de taal der andere landen.

In ieder land worden de beroepen telkens in dezelfde

volgorde herhaald en in dezelfde referentiekleuren.

De speler gaat naar de hoofdstad van zijn keuze en krijgt van de bank de prijs van zijn uitgevoerde activiteit betaald in overeenstemming met het beroep gekozen in het begin. De verschillende prijzen staan opgetekend opzij van de beroepen op het spelbord. De speler kan per land maar één professionele activiteit uitvoeren.

De privé-activiteiten, die rechts op het plan staan opgetekend, zijn : Grond - Constructiemateriaal - Auto's - Computermateriaal - Verzekeringen - Vakantie. Ze worden telkens herhaald in de taal of talen van het corresponderende land. In ieder land worden de privé-activiteiten altijd hernomen in dezelfde volgorde en hebben ze altijd dezelfde referentiekleur.

Als de speler de noodzakelijke som bezit door het correct

beantwoorden van vragen of het uitvoeren van professionele activiteiten, begeeft hij zich naar de gewenste hoofdstad en koopt er zijn produkt door aan de bank de som te betalen die aangegeven is op het spelbord aan de rechterkant van het gekozen produkt. De speler kan maar twee privé-activiteiten per land uitvoeren.

De speler vult naast de gekozen activiteit, privé of professioneel, zijn initiaal in met het potlood dat bij het spel zit, en maakt zo duidelijk aan de andere spelers dat deze

activiteit in dat land niet meer mag worden uitgevoerd. Per land mag een speler 1 professionele en 2 privé-activiteiten uitvoeren.

De activiteiten, zowel privé als professioneel, worden uitgevoerd volgens de keuze van de spelers, maar voor de privé-activiteiten moet de aankoop van het terrein eerst gebeuren, vooraleer u als speler iets anders koopt. De speler beantwoordt geen enkele vraag wanneer hij zich in de hoofdstad bevindt om een activiteit uit te voeren.

DE EERSTE DIE HET PENSIOEN VAN ZIJN DROMEN BEREIKT, WINT DIT SPEL.

Als een speler zijn laatste activiteit heeft uitgevoerd, krijgt hij van de bank zijn spaarpensioen (10 ECU) en begeeft hij zich zo snel mogelijk naar de hoofdstad van het land waar hij zijn terrein heeft gekocht. De speler die in de hoofdstad aankomt waar hij zijn pensioen wil

doorbrengen, zal correct op een laatste vraag moeten antwoorden. Zo hij een slecht antwoord geeft, krijgt de speler een info-kaart, blijft hij op zijn hoofdstad staan en wacht op zijn volgende beurt. De eerste die deze laatste proef met succes aflegt, wint het pensioen van zijn dromen.

DE VERPLAATSINGEN PER VLIEGTUIG

Een speler die genoeg geld heeft, kan zijn spel versnellen door voor zijn verplaatsingen in de E.G. het vliegtuig te gebruiken. De vluchten gebeuren van de ene vlieghaven naar de andere. De speler begeeft zich normalerwijs naar het vakje van een vlieghaven. Hierbij komt hij steeds voorbij een hoofdstad, betaalt zijn vlucht aan de bank (4 ECU), verplaatst zich naar het land van zijn keuze en speelt indien hij het wil het aantal punten dat

overblijft op de teerling. De vlucht van één vlieghaven naar een andere telt voor één punt. Als de speler in het land van aankomst geen activiteiten uitoefent, beantwoordt hij een vraag bij zijn aankomst in dat land. Een vlucht kan op ieder ogenblik van het spel worden genomen. De trip van de hoofdstad naar de vlieghaven en omgekeerd telt voor één punt.

EEN HANDJE HELPEN.

De antwoorden die u op de INFO-kaarten vindt, zullen u helpen om op de vragen te antwoorden. Vergeet niet aan uw bankier een INFO-kaart te vragen iedere keer als u een slecht antwoord geeft. Een speler kan een andere helpen om te antwoorden op voorwaarde dat hij het antwoord in bezit heeft op één van zijn INFO-kaarten. In

dat geval wordt de winst verdeeld tussen de twee spelers maar de speler die een handje toesteeft verliest zijn INFO-kaart, die hij aan de bankier teruggeeft. De speler die geholpen werd, krijgt geen INFO-kaart, en mag ook niet opnieuw spelen. Een speler mag hulp weigeren.

DE RODE VERRASSINGSVAKJES

Twintig rode verrassingsvakjes genummerd van 1 tot 20 zijn verdeeld over het parcours. Als een speler op één van deze vakjes komt te staan, moet hij uitvoeren wat hem wordt opgelegd zonder dat hij op een vraag moet antwoorden. De betekenis van de verrassingsvakjes staat rechts op het spelbord aangeduid in de taal van het land waar het vakje zich bevindt. Ze worden hier nog eens herhaald in het Nederlands: 1 Rendez-vous in de hoofdstad van uw keuze. 2 De beurswaarden stijgen en u ontvangt 2 ECU. 3 De beurswaarden dalen en u verliest 1 ECU. 4 Sla één beurt over. 5 Het is uw verjaardag en u krijgt van de bank 1 ECU. 6 U hebt te snel gereden en moet 1 ECU boete betalen. 7 Herspeel uw beurt. 8 De Beaujolais is goed dit jaar, en u moet uw beurt overslaan omdat u teveel gedronken hebt. 9 Ga naar Wexford in Ierland. 10 Ga naar Den Haag in Nederland. 11 Ga naar St.-Brieuc in Frankrijk. 12 Ga naar Aarhus in Noorwegen. 13 Uw snelheid is beperkt tot 100 km/u en daarom moet u bij de volgende teerlingworp één punt aftrekken. 14 Ga naar Viana Do Castelo in Portugal. 15 Ga naar Thessaloniki in Griekenland. 16 Bij uw volgend juiste antwoord krijgt u slechts 1

ECU. 17 Uw wagen heeft pecht en u moet uw beurt overslaan. 18 Geeft een INFO-kaart aan een speler van uw keuze. 19 U erft 2 ECU van uw bank. 20 Werp uw teerling opnieuw en indien het een even getal, is mag u normaal spelen. Veel geluk !

"1992" laat ook een paar varianten toe : als u uw speeltijd wil verminderen, kan u bij het begin van het spel beslissen hoeveel professionele en privé-activiteiten u uitvoert. Om nog intensiever te spelen en meer rivaliteit te kweken, kan u allemaal hetzelfde beroep kiezen. In dat geval mag u, als u met 5 of 6 speelt, om het spel niet te blokkeren, zich beperken tot twee professionele activiteiten.

Bij een slecht antwoord mag een bankier een paar INFO-kaarten geven en kan hij ook aan het begin van het spel kaarten uitdelen om de spelers te helpen.

De vragen van "1992" staan onder copyright. Editions du Hibou  gecreëerd door V. Houbaert-B.Ralet. The original "1992" game © ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN

Vertaald door Berlitz Brussel.

—BERLITZ

De razendsnelle politieke en economische ontwikkelingen in Oost-Europa (en de EG) laten ons niet toe in de toekomst te kijken. Mensen kunnen nu eenmaal niet alles zien in hun kristallen bol. We achten ons dan ook niet verantwoordelijk voor veranderingen die sommige van onze vragen zouden kunnen ontkrachten. Graag excuus voor eventuele verwarring.