

MB

RAD VAN FORTUIN

INSTRUCTIEBOEKJE

2-4 spelers

Het televisiespel "RAD VAN FORTUIN" is welbekend. Voortaan kunt U dit spel zelf beleven, waar en wanneer U wilt. Het gezelschapsspel wordt, op enkele aanpassingen na, gespeeld zoals op de televisie.

BEDOELING VAN HET SPEL

Het is de bedoeling geld te winnen door het rad te doen draaien en het verborgen woord te vinden. De speler die na 3 spelronden het meeste geld vergaard heeft, wint de partij. (Het aantal spelronden kunnen de spelers bij het begin van de partij overeenkomen).

INHOUD VAN HET SPEL

- 1 rad van fortuin (te monteren schijf)
- 1 plastic spelrooster met genummerde vakjes
- 2 driehoekige plastic voetstukken
- 35 dekplaatjes in een plastic zakje
- 24 kaarten met de te vinden woorden
- 10 "joker"-penningen
- Bankbiljetten, verdeeld in coupures van 500, 1000, 2000 en 5000
- 1 kartonblad in waaivorm
- 1 geruit glanzend wit kartonblad
- 1 speciaal potlood en een doekje
- 1 instructieboekje met oplossingen

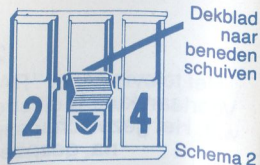
I — MONTAGE VAN HET SPEL

Bereid het spelrooster op de volgende manier voor:

- Plaats de 33 dekplaatjes op het rooster, door ze voorzichtig in de middenste inkeping van elk genummerd vakje te schuiven (zie schema nr. 1).

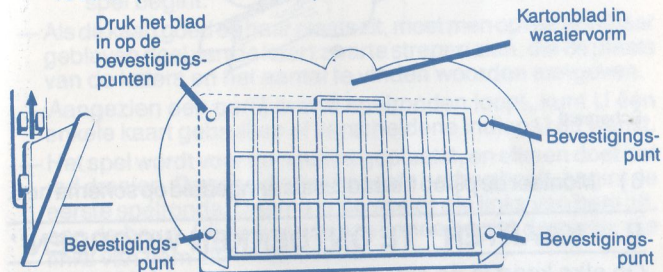


Schema 1



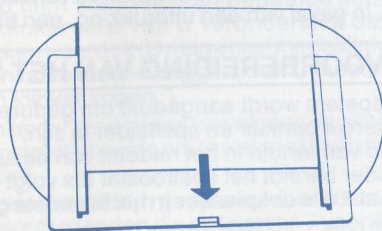
Schema 2

- Het groene dekplaatje over het nummer naar beneden schuiven, zodat het vastzit (zie schema nr. 2).
- De voetstukken vastmaken aan de achterkant van het rooster (zie schema nr. 3).



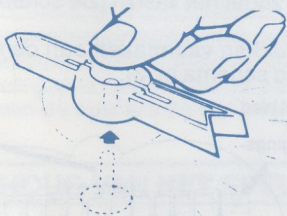
Schema 4

- Als alle dekplaatjes op hun plaats zitten, bevestigt U het kartonblad in waaivorm op de 4 bevestigingspunten rond het kader (zie schema nr. 4).



Schema 5

- Schuif het witte kartonblad aan de achterkant van het rooster in de daartoe voorziene glijgleuven (zie schema nr. 5).



Schema 6

- 6) Monteer de pijl op het rad, zoals aangeduid op schema nr. 6.

II — KAARTEN “TE ONTDEKKEN WOORDEN”

Op elke kaart is de categorie van het te ontdekken woord aangegeven, gevolgd door een nummer: elke kaart is aan beide kanten bedrukt en elke kant bevat 2 te ontdekken woorden. Die woorden zijn ofwel namen van bekende personen, namen van landen, titels van boeken of van films, ofwel eigennamen, bijvoeglijke naamwoorden of uitdrukkingen.

Het “te ontdekken woord” kan dus wel uit verscheidene woorden bestaan, b.v. in geval van een uitdrukking, een titel enz.

III — VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Eén van de spelers wordt aangeduid om gedurende de hele partij tegelijkertijd bankier én spelleider te zijn.

Plaats het rad van fortuin in het midden van de spelers.

— De spelleider bereidt het spelrooster als volgt voor:

- Hij plaatst alle dekplaatjes in het bovenste gedeelte van elke rij.
- Hij schuift de door hem gekozen kaart “te ontdekken woorden” aan de achterkant van het rooster, tussen het witte blad en het rooster; goed inschuiven zodat de

referentie van de kaart duidelijk verschijnt in het overeenstemmende kader bovenaan het rooster. Als een woord een afkappingsteken bevat, moet de spelleider het overeenkomstige vakje zichtbaar maken vooraleer het spel begint.

- Als de kaart goed op haar plaats zit, moet men op het zichtbaar gebleven deel van de kaart zwarte strepen zien, die de plaats van de letters en het aantal te vinden woorden aangeven.
- Aangezien een partij over 3 spelronden loopt, kunt U één enkele kaart gebruiken of verscheidene indien U dit wenst.
- Het spel wordt voor de spelers geplaatst, en elkeen doet het rad draaien. Degene die het hoogste bedrag haalt, begint de eerste spelronde. Daarna is de speler die links van hem zit, aan de beurt. Bij de tweede spelronde begint de speler die links van hem zit, en zo verder.

IV — SPELREGELS

In de veronderstelling dat U het hoogste bedrag hebt gehaald en dat U dus de eerste speler bent, dan gaat U als volgt te werk:

- a) U draait aan het rad, ten minste één volledige draai.
- b) Het rad blijft staan op een bepaalde som: U zegt een medeklinker waarvan U veronderstelt dat die in het te ontdekken woord zit (U mag enkel medeklinkers raden; om een klinker te mogen zeggen, zult U moeten betalen. Zie § “Een klinker kopen”).
- c) De spelleider raadpleegt vervolgens de alfabetische tabel in het instructieboekje om te weten of Uw letter in het woord voorkomt.

Bijvoorbeeld: (dit zijn geen woorden uit het boekje) U wilt de 5 woorden vinden die op kaart nr. 7 voorkomen. Het rad is op 500 gestopt. U zegt “B”. De spelleider zoekt in de lijst onder “B” en vindt naast nr. 7: “4-9-16”. Dit betekent dat de letter “B” in de te vinden woorden 3 keer voorkomt:

één keer in vakje 4, één keer in vakje 9, één keer in vakje 16. Vervolgens maakt de spelleider die vakjes zichtbaar en U ontvangt 1.500 (500 voor elke letter "B").

U blijft aan de beurt totdat één van de volgende gevallen zich voordoet:

- U zegt een letter die niet in het te ontdekken woord voorkomt.
- U zegt een letter die al gevonden is.
- Het rad stopt bij de vakken "**Verlies beurt**" of "**bankroet**" (zie verder § b) en c).
- U zegt een klinker zonder hem te kopen (zie § "Een klinker kopen").
- U koopt een klinker die niet in het te ontdekken woord voorkomt.
- U stelt een onjuiste oplossing van het te ontdekken woord voor.

HET RAD VAN FORTUIN

Het rad is in verscheidene vakken verdeeld:

a) Vak "**Bedrag**"

Als de pijl op één van die vakken terechtkomt, wint de speler die een goede medeklinker heeft gezegd, de overeenstemmende som, zoals uitgelegd in bovenstaand voorbeeld (IVc).

b) Vak "**Joker**"

Als het rad op dit vak stilvalt, geeft de bankier U een "**joker**"-penning; U draait opnieuw aan het rad en speelt verder.

Deze penning kunt U gebruiken in één van de volgende gevallen:

- Als U een letter hebt gezegd die niet in het woord voorkomt: U geeft de penning dan aan de bankier terug en U hebt recht op een nieuwe beurt.
- Als U op het vak "**Verlies beurt**" of "**Bankroet**" valt. In dit laatste geval geeft U het geld terug, maar U hebt recht

op een nieuwe beurt.

Opmerking: De "**joker**"-penningen zijn verworven voor de hele duur van het spel.

c) Vak "**Verlies beurt**"

Als U op dit vak valt, laat U Uw beurt voorbijgaan, tenzij U een "**joker**"-penning inzet.

d) Vak "**Bankroet**"

Pech! Als de pijl op dit vak stilvalt, moet U aan de bankier al het geld teruggeven dat U tijdens deze spelronde hebt gewonnen.

EEN KLINKER KOPEN

Om een klinker te mogen zeggen, moet men aan de bankier de som van 2.000 betalen.

Bijvoorbeeld: U wenst een klinker te kopen.

Betaal 2.000 aan de bankier; Draai aan het rad. Als U niet op "**bankroet**" of "**Verlies beurt**" valt, zegt U de klinker aan de bankier, bijvoorbeeld "A".

Eerste geval: De klinker "A" komt in het woord voor. U kunt nog een klinker bijkopen door weer 2.000 te betalen, en zo verder, tot U faalt.

Tweede geval: De klinker "A" komt niet in het woord voor. Uw beurt is beëindigd.

Opmerkingen: 1) In beide gevallen blijft de som aan de bankier verworven.

2) Men kan slechts klinkers verwerven met het geld dat men gedurende dezelfde spelronde heeft verdiend.

ONTDEKKING VAN HET WOORD

Zelfs als U denkt dat U het verborgen woord gevonden hebt, kunt U medeklinkers blijven noemen om zo meer geld te winnen. In ieder geval moet U Uw beurt afwachten om de oplossing te zeggen.

Als U beslist dat U de oplossing wilt geven, dan zegt U ze. De spelleider gaat na of ze juist is, door achteraan in het boekje te controleren.

- De oplossing is juist: De spelronde is beëindigd. De spelleider maakt alle letters zichtbaar, zodat alle spelers de oplossing kunnen zien.
- De oplossing is verkeerd: U verliest al het geld dat U tijdens de spelronde hebt gewonnen, en U speelt niet meer mee. Het spel gaat verder totdat een andere speler de goede oplossing heeft gevonden.

Belangrijk:

Als een spelronde eindigt, mag enkel de speler die het woord ontdekt heeft, zijn winsten behouden. De anderen moeten het geld aan de bankier teruggeven. Daarom is het van belang het bij iedere spelronde gewonnen geld apart te houden, zodat U als verliezer van een spelronde enkel het geld van die spelronde aan de bankier teruggeeft.

Vergeet niet bij een nieuwe spelronde de dekplaatjes in het bovenste gedeelte van de vakjes terug te zetten, alvorens een nieuwe kaart in te steken.

DE WINNAAR

De speler die na het overeengekomen aantal spelronden (minimum 3) het meeste geld vergaard heeft, is de winnaar van de partij.

ANDERE SPELMOGELIJKHEDEN

U kunt ook zelf woorden maken, met het geruite blad en het speciale potlood die in de doos zitten.

Blad, potlood en doekje zijn zo ontworpen dat U de woorden gemakkelijk kunt afvegen.

De speler die een woord voorstelt, noteert op een blad de plaatsen van de letters op het rooster.