

10 VOOR TOPO



Spelregels

00481



10 VOOR TOPO

Spel in 't kort:

Leer spelenderwijs de topografie van Nederland en Europa.

De spelers krijgen allemaal een aantal afdekplaatjes en dekken daarmee plaatsnamen op het speelbord af. Later gooien ze om beurten met de dobbelstenen. Die dobbelstenen geven aan in welke provincie of groep landen je een afgedekte plaatsnaam moet noemen. De andere spelers geven door stemkaartjes aan of ze denken dat je antwoord goed of fout is. De spelers worden beloond met euro's.

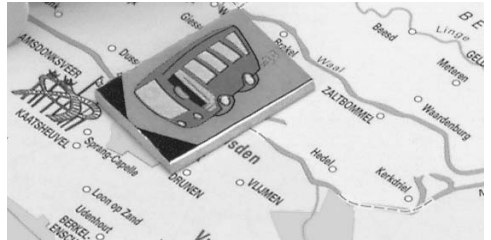
Inhoud:

- 24 afdekplaatjes ('de busjes') in vier verschillende kleuren.
- 2 x 4 stemkaartjes
- Speelbord
- 2 dobbelstenen
- 1 houten autobus
- 4 blokkadekaartjes voor de bus
- euro's



Plaatsnamen afdekken

Alle spelers dekken zes plaatsnamen af, dat wil zeggen ze leggen hun zes afdekplaatjes op zes plaatsnamen op het speelbord. Het moeten plaatsnamen zijn in de kleur van het gekozen niveau en iedere speler mag maar één plaatje per provincie (of landengroep op de kaart van Europa) leggen. Probeer goed te onthouden welke plaatsnamen je hebt afgedekt; maar lees ze niet hardop voor. Je legt de afdekplaatjes met de bus naar boven op het speelbord. Van de afdekplaatjes zijn de hoeken bij de voorkant van de bus zwart. Dit vormt een pijl. Leg de afdekplaatjes zo neer dat de plaatsnaam helemaal afgedekt is en de punt van deze pijl naar de stip wijst. De stip moet zo veel mogelijk vrijblijven. Het kan zijn dat de bus hierdoor gedraaid of zelfs op zijn kop komt te liggen.



Leg het afdekplaatje zo neer dat de plaatsnaam is afgedekt en de punt van de pijl naar de stip wijst.

Vorbereiding:

Leg het speelbord op tafel. Iedere speler krijgt 6 afdekfiches van één kleur, twee stemkaartjes van dezelfde kleur en 5 euro. De overige euro's en de 4 blokkadekaartjes worden klaargelegd.

Beslis eerst op welk niveau je wilt spelen: de grotere plaatsen zijn rood en de kleinere (dus moeilijker) plaatsen zijn groen; spelers die héél goed zijn, kunnen zelfs de kleine dorpjes mee laten doen.

Het spel:

Als alle spelers hun afdekplaatjes hebben neergelegd, beslis je wie er mag beginnen. Deze speler krijgt de bus en de twee dobbelstenen. Hij gooit de twee stenen. Zoals je op het speelbord kunt zien heeft iedere provincie een code: Groningen is bijvoorbeeld A1 enzo voort. In een enkel geval hebben twee provincies dezelfde code.

De worp van de dobbelsteen geeft aan in welke provincie(s) je een afdekplaatje moet kiezen. Als je E2 hebt gegooid moet je een afdekplaatje uit Limburg kiezen. Als daar geen afdekplaatje (meer) ligt, heb je pech gehad en is je beurt voorbij. Als je daarentegen een ster hebt gegooid, heb je geluk gehad en mag je de letter zelf kiezen: A, B, C of D of E. Je combineert de gekozen letter met het resultaat van de andere dobbelsteen en uit die provincie kies je een afdekplaatje.

Je kijkt welke afdekplaatjes er in de provincie liggen, die jij hebt gegooid. Je kiest er één, neemt de bus en zegt: "De bus stopt in" waarbij je de naam van de plaats laat volgen die volgens jou onder het afdekplaatje staat. Laat het afdekplaatje nog even liggen!

Alle andere spelers laten met behulp van hun stemkaartjes zien of ze denken dat je de goede plaatsnaam hebt genoemd of niet. Als ze denken dat de plaatsnaam die werd genoemd de juiste is dan leggen ze dit kaartje (1) dicht op tafel en als ze denken dat het antwoord fout is dan leggen ze dit kaartje (2) dicht op tafel.



(1)



(2)

De uitbetaling:

En dan mag het afdekplaatje eraf!

Je hebt de juiste plaatsnaam genoemd.

- Draai de stemkaartjes om. Alle spelers die hebben aangegeven dat jouw antwoord fout was, betalen 1 euro aan jou. De spelers die hebben aangegeven dat je antwoord goed was, ontvangen niets. Mocht een speler geen euro meer hebben, dan hoeft hij niet te betalen.
- Als je een plaatsnaam hebt gekozen die was afgedekt met een 'busje' van jezelf, dan ontvang je 1 euro van de bank. Maar als je er een hebt gekozen (en goed hebt geantwoord) met een 'busje' van een andere speler, dan ontvang je drie euro van de bank. De busjes

gaan terug in de doos. Je hebt de verkeerde plaatsnaam genoemd.

- Draai de stemkaartjes om. Alle spelers die hebben aangegeven dat jouw antwoord goed was, betalen jou 1 euro. De spelers die hebben aangegeven dat je antwoord fout is, ontvangen niets.

Belangrijke tip: als je een plaatsnaam moet noemen en je hebt geen idee welke het is, verzin er dan een en doe alsof je heel erg zeker bent. Van alle spelers die denken dat je de juiste plaats noemt, krijg je namelijk een euro.

- Leg het busje weer op de plaatsnaam. Leg er drie euro van de bank bij. Leg er ook een blokkadekaartje bij. Deze plaatsnaam blijft hierdoor geblokkeerd totdat de vier blokkadekaartjes op deze manier op het speelbord zijn gekomen en een volgende speler een plaatsnaam niet of fout benoemt. Dan kiest hij een blokkadebordje dat al op het bord ligt en legt dit bij de zojuist niet of fout beantwoorde plaats. De plaats waarbij het lag is nu 'vrij' en natuurlijk aantrekkelijk omdat er veel euro's te verdienen zijn. Als een speler de plaats opnieuw fout benoemt, dan komt er weer drie euro en een blokkadekaartje bij.

Einde van het spel:

Als er alleen nog maar blokkadekaartjes op het bord liggen (en dus geen 'gewone' afdekplaatjes meer), mogen deze wel gekozen worden. Ook als er blokkadekaartjes naast het bord liggen. Het spel is afgelopen als alle afdekplaatjes én de blokkadekaartjes van het bord zijn. De spelers tellen vervolgens hun geld. Wie de meeste euro's heeft, is de winnaar.

Opgelet: wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

© 2002 Jumbo International, Amsterdam.

www.jumbo.nl

