

# Spel zonder Grenzen

## Jeux sans Frontières

### hindernisren

- 1 De 6 spellen worden in de volgorde A t/m F gespeeld. Zie punt 7a.
- 2a Iedere speler gooit éénmaal met de dobbelsteen. Wie, eventueel na overgooien, uiteindelijk het hoogste aantal ogen heeft gegooid, heeft de eerste keus bij het bepalen van:  
de kleur van zijn 'deelnemer' (pion);  
de daarmee overeenstemmende kleur van zijn 'joker';  
het spel, waarbij hij zijn joker wil inzetten. Zie punt 8b;  
het spel, waaraan hij NIET zal deelnemen.
- 2b Daarna mag zijn linkerbuurman kiezen, enz.
- 3 Bij het afleggen van de hindernisbaan wordt met één dobbelsteen gegooid. De speler die de eerste keus had, mag beginnen, daarna volgt de links van hem gezeten speler, enz.
- 4a De spelers verplaatsen hun deelnemer evenveel cirkels als het aantal gegooide ogen.
- 4b Als een speler 6 ogen gooit, heeft hij recht op één extra gooi. Met de eventuele aanwijzingen bij de **cirkel**, waarin de deelnemer na de eerste 6 terecht kwam, wordt in dit geval géén rekening gehouden.
- 4c Komt de deelnemer na de eerste 6 echter in een hand, waarin SPEEL is vermeld, terecht, dan krijgt hij géén extra beurt maar wordt een der 6 spellen gespeeld. Zie punt 7a.
- 4d Levert de extra beurt wederom 6 ogen op, dan volgt géén tweede extra gooi.
- 5 Landt een deelnemer in een cirkel of hand, waar zich al een andere deelnemer bevindt, dan moet eerstgenoemde deelnemer terug naar de plaats, waarvandaan hij kwam.
- 6 Behalve in het in punt 4b genoemde geval moeten de spelers de aanwijzingen, die bij de cirkel waarin hun deelnemer beland is, zijn vermeld, nauwkeurig opvolgen.
- 7a Wanneer een deelnemer in een hand, voorzien van de aanwijzing SPEEL, belandt, wordt een van de 6 spellen gespeeld. Eerst spel A, dan spel B en door tot en met spel F.

7b Ook spelers, die de gehele hindernissen op het speelbord hebben afgelegd, blijven, zolang niet alle 6 spellen zijn gespeeld, aan de spellen meedoen.

8a Nadat de 6 spellen zijn gespeeld, wordt de stand bekeken. Iedere speler heeft dan aan 5 spellen meegedaan. Zie punt 8b, kolom 'normale aantal punten'.

8b Als het spel aan de beurt komt, waarbij de speler van tevoren heeft besloten zijn joker in te zetten, levert de speler zijn joker in, d.w.z. dat de joker, voor iedereen zichtbaar, achter de bovenste pion van overeenkomende kleur van het scoredecor wordt geplaatst. Die pion moet hiertoe een beetje naar voren worden gedrukt, zie de tekening. Het inzetten van de joker heeft tot gevolg, dat de punten die door de inzetten van de joker worden behaald, worden verdubbeld. Zie de in de tweede kolom vermelde puntenwaardering.

| Speler geëindigd als: | normale aantal punten: | aantal punten bij inzetten van de joker: |
|-----------------------|------------------------|------------------------------------------|
| winnaar:              | 5 punten               | 10 punten                                |
| tweede:               | 4 "                    | 8 "                                      |
| derde:                | 3 "                    | 6 "                                      |
| vierde:               | 2 "                    | 4 "                                      |
| heksesluiter:         | 1 punt                 | 2 "                                      |

8c Bij een spel kan meer dan één speler zijn joker inzetten, maar niemand kan zijn joker bij meer dan één spel inzetten.

8d Verzuimt een speler bij een van de spellen zijn joker in te zetten, dan krijgt hij, nadat alle spellen zijn gespeeld, één extra punt, d.w.z. dat gedaan wordt alsof die speler bij een van de spellen wél zijn joker heeft ingezet, maar hierbij als laatste is geëindigd.

9 Wie, nadat de 6 spellen zijn gespeeld, de meeste punten heeft verzameld, staat voorlopig bovenaan, maar er kan nog wijziging in de stand komen. Er worden nml. ook punten voor de volgorde, waarin de spelers de hindernissen hebben voltooid, toegekend.

10a Zijn er, nadat de 6 spellen zijn gespeeld, nog spelers, die op weg zijn naar de finish, dan gaan deze gewoon door met het afleggen van de hindernissen op het speelbord. Alle spelregels blijven van kracht, **maar er worden geen spellen meer gespeeld.**

10b Gedurende het geheel spel geldt, dat men in de cirkels 53 t/m 56 het juiste aantal ogen moet werpen, om de finish te bereiken. Staat men in cirkel 53, dan moet men dus 4 ogen gooien; staat men in cirkel 54 dan dienen 3 ogen te worden gegooid, enz. Een overschot aan ogen wordt via de finish teruggeteld.

- 11 De puntenwaardering voor de hindernissen is als volgt:
- | Speler geëindigd als: | aantal punten |
|-----------------------|---------------|
| winnaar:              | 6 punten      |
| tweede:               | 5 "           |
| derde:                | 4 "           |
| vierde:               | 3 "           |
| vijfde:               | 2 "           |
| heksesluiter:         | 1 punt        |
- Tot zover de hindernissen en de wijze van scoren.

Alvorens te gaan spelen, moeten de volgende voorbereidingen worden getroffen:

#### Vorbereidingen

- 1 De 6 jokerkaarten moeten worden losgebroken en elke speler krijgt een joker in dezelfde kleur als zijn 'deelnemer'.
- 2 Plaats de doos in het deksel.
- 3 Plaats vervolgens het scoredecor tussen doos en deksel aan de achterste korte kant, zie tekening.

#### Het bijhouden van de score

- 1 Per spel wordt de score bijgehouden. Ook van de hindernissen wordt de score bijgehouden. Dit gebeurt door middel van de cijferkaartjes, die op hun juiste plaats in de scorekolom van de spelers worden gestoken.
- 2 Als de joker werd ingezet, krijgt de speler het dubbele aantal punten. Dit wordt in de scorekolom aangegeven door een kaartje '2 x' voor het aantal behaalde punten te plaatsen. Er staat dan b.v. '2x5', hetgeen dus 10 punten betekent.
- 3 Voor de score van spel A wordt het bovenste 'flapje' van de scorekolommen gebruikt, voor die van spel B het op één na bovenste enz. De score van de hindernissen komt in het onderste, 7de, flapje.
- 4 Vervolgens worden alle punten opgeteld - vergeet de verdubbeling van de punten als een joker is ingezet niet! - en wie nu het hoogste aantal punten heeft behaald, is de winnaar van SPEL ZONDER GRENZEN.

Hieronder volgen de spelregels der 6 te spelen spellen.

#### a - penalty

Op het door de vrolijke clown verdedigde doel worden strafschoppen of penalties genomen. Neem speldecor A & B en zet dit in een hoek van 90 graden op tafel, zijde A naar voren. Breek de 3 poortjes in het doel uit. Neem het blaaspijpe en de gele bal, welke laatste op ca. 40 cm afstand van het doel wordt gelegd. Blaas nu zo hard mogelijk door het blaaspijpe en tracht de bal door een der poortjes te krijgen. Elke speler mag driemaal achter

