

EEN TEGEN 100

Artikelnummer 00412

Speel nu thuis Postcode Loterij Eén tegen 100!

De Nationale Postcode Loterij is er bijzonder trots op dat de quiz *Eén tegen 100*, waarvan u wekelijks op TV kunt genieten, nu ook in bordspelvversie voor u ligt. Wij wensen u hiermee veel spelplezier en winnaarsgeluk! Geluk, dat u ook elke week opnieuw ten deel kan vallen, tenminste als u meespeelt in de Postcode Loterij. U steunt dan niet alleen mens en natuur, maar u kunt ook prijzen winnen. Met de Postcode MegaKanjer als grootste straatprijs aller tijden. Veel geluk toegewenst!

Inhoud van de doos:

- 264 vragenkaarten met meer dan 1000 vragen verdeeld over verschillende rubrieken
- Speelbord
- Houten pion
- 4 schermpjes
- 4 ABC kaarten
- 3 A, B, C stemkaartjes voor de kandidaat
- 100 publiksfiches
- 3 escapekaartjes en 1 verdubbelaar kaartje
- Speelgeld in 5 coupures (500, 1.000, 5.000, 10.000 en 50.000 euro)
- Deze handleiding

Spel in het kort:

Deze bordspelsversie van *Eén tegen 100* wordt ongeveer net zo gespeeld als de TV quiz.

Een speler is spelleider. Die speler kan verder gewoon meespelen. Een andere speler is kandidaat. De spelleider en de overige spelers vertegenwoordigen de 100 tribunespelers. De 100 publiksfiches staan voor de 100 tribunespelers. De spelleider leest de vragen voor, betaalt het geld uit en houdt de stand van de weggespeelde fiches bij op het speelbord. De kandidaat moet proberen zoveel mogelijk van de 100 publiksfiches 'weg' te spelen. Iedere keer als de kandidaat alle 100 publiksfiches heeft weggespeeld of als hij een vraag fout heeft beantwoord, wisselen de spelers van rol. Als alle spelers een keer kandidaat zijn geweest is het spel afgelopen. De speler die als kandidaat alle publiksfiches wegspeelt, wint *Eén tegen 100*. Als meer spelers hierin slagen of als niemand erin slaagt, wint de speler met het meeste geld.

Voorbereiding:

Bij de eerste keer spelen moeten de vragenkaarten heel goed geschud worden. De vragen met hetzelfde onderwerp zitten namelijk allemaal bij elkaar. Let erop dat de vraagzijde van de kaartjes naar dezelfde kant blijft wijzen.

Bepaal wie de eerste spelleider en de eerste kandidaat is.

De overige spelers vertegenwoordigen 'het publiek'. De spelleider speelt ook mee met het publiek. Die heeft dus een dubbelrol.

De spelleider legt de stapel vragenkaartjes met de vraagzijde naar boven voor zich neer. Leg de stapel zo neer dat de kandidaat de stapel niet kan zien. Hij mag (nog) niet weten welk onderwerp er aan komt. Het speelgeld ligt gesorteerd binnen handbereik. Leg het speelbord midden op tafel en zet de pion op de grote rose cirkel met het pijltje.

De kandidaat neemt de drie losse stemkaartjes, de drie escapekaartjes (met percentages) en het verdubbelaarskaartje (2x). De 100 publiksfiches worden verdeeld onder de overige spelers

(inclusief de spelleider). Als het aantal niet uitkomt - dat gebeurt alleen als er 3 'publieks' spelers zijn- krijgt een speler één fiche meer. De 'publieks' spelers leggen een ABC kaart voor zich neer en plaatsen er een schermpje omheen.

Het spel:

De spelleider neemt de bovenste vragenkaart van de stapel en leest het onderwerp van de vragen hardop voor. Het onderwerp staat aan de zijkant van de kaart apart vermeld. De vragen en de mogelijke antwoorden staan op één zijde van een kaartje. Op de achterzijde staat het juiste antwoord. De spelleider moet de vragenkaart zo houden dat de spelers en hijzelf de achterzijde, waar het juiste antwoord staat, niet kunnen zien.

De kandidaat kiest voor een makkelijke of een moeilijke vraag, 1, 2 en 3 zijn makkelijker, 4 (in rood gedrukt) is moeilijker. De spelleider leest de gekozen vraag en de mogelijke antwoorden hardop voor.

De kandidaat selecteert het stemkaartje met de letter van zijn gekozen antwoord en houdt dit nog even verborgen. Hij laat zijn antwoord pas zien als de overige spelers klaar zijn.

De overige spelers verdelen **al** hun publieksfiches ondertussen achter hun schermpje over de drie antwoordvakjes. De spelers zijn volkomen vrij in de verdeling van de fiches. Ze moeten wel **alle** fiches verdelen. Als ze honderd procent zeker zijn van het juiste antwoord, dan mogen ze bijvoorbeeld alle fiches op één antwoordletter leggen. Bij twijfel verdient het aanbeveling de fiches over meer antwoorden te verdelen.

Vervolgens onthult de spelleider het juiste antwoord.

Hij legt het kaartje onderop de stapel.

De score:

Als de kandidaat een **fout** antwoord heeft gegeven, is de ronde meteen afgelopen en wordt een andere speler de nieuwe kandidaat. Als het antwoord van de kandidaat **goed** is, gaan de schermpjes van de overige spelers omhoog. Alle publieksfiches die op een foute

antwoordletter zijn gelegd worden geteld en gaan vervolgens uit het spel. Die zijn door de kandidaat 'weggespeeld'. De spelleider verzet de pion op het speelbord evenveel vakjes als er fiches zijn weggespeeld en betaalt de kandidaat het verdiende geld uit. Als deze pion bij het beantwoorden van de vraag op de eerste 49 vakjes staat, krijgt de kandidaat voor ieder weggespeeld fiche 500 euro. Staat de pion ergens van 50 tot en met 89 dan ontvangt de kandidaat 1.000 euro voor ieder weggespeeld fiche. En als de pion staat tussen de 90 en 100 dan ontvangt de kandidaat zelfs 10.000 euro per weggespeeld fiche.

Het vakje waarop de pion staat op het moment van het beantwoorden van de vraag, bepaalt hoeveel de kandidaat voor alle bij die vraag weggespeelde fiches krijgt. Dus als de kandidaat zoveel fiches wegspeelt dat daardoor de pion het vakje 50 of 90 passeert, wordt de uitbetaling per fiche voor deze vraag niet verhoogd. Pas bij de volgende vraag ontvangt de kandidaat meer geld per fiche. Als de kandidaat de vraag goed beantwoordt en de overige spelers maken ook geen fout, blijft de pion staan en verdient de kandidaat niets.

Een paar voorbeelden:

U heeft al 7 publieksfiches weggespeeld; de pion staat dus op vakje 7. U beantwoordt de volgende vraag goed. De andere spelers hebben samen 93 publieksfiches verdeeld. Daarvan zijn er 17 op foute antwoorden gelegd. U ontvangt $17 \times 500 \text{ euro} = 8.500 \text{ euro}$. De spelleider schuift de pion 17 vakjes verder naar 24. De 17 fiches gaan uit het spel.

Rekentip

Vermenigvuldigen met 500 is hetzelfde als delen door 2 en er duizend achter zetten. Dus in het voorbeeld: $17:2=8,5$
Dus achteneenhalf duizend.
Zo is het altijd een makkelijk sommetje.

Nog een voorbeeld: de pion staat op 43. U heeft dus al 43 publieksfiches weggespeeld. U beantwoordt de vraag weer goed. De overige spelers leggen 19 fiches op een fout antwoord. U ontvangt 9.500 euro. De pion gaat door naar 62. De 18 fiches gaan uit het spel. Let op: de pion passeert weliswaar het vakje 50 maar de uitbetaling blijft 500 euro per fiche. Pas bij de volgende vraag verdient de kandidaat 1.000 euro per fiche.

Laatste voorbeeld. De pion staat op 90. De vraag wordt goed beantwoord. De overige spelers leggen 5 fiches op een verkeerd antwoord. De kandidaat verdient 50.000 euro. De pion gaat door naar 95. Er zijn nu nog 5 publieksfiches in het spel.

Twee extra's om Eén tegen 100 nog spannender te maken: De Escapes

Niemand kan alles weten. Daarom heeft een kandidaat -net als in de TV-show- drie keer de mogelijkheid om een escape in te zetten. Dit meldt hij aan de spelleider vóórdat hij een vraag beantwoordt. Maar nadat het onderwerp en de vraag zijn voorgelezen. Hij geeft het kaartje aan de spelleider en deze legt het op het vakje op het speelbord.

Met een escape koop je het juiste antwoord. Het kost een deel van het tot dan toe verdiende geld. De overige spelers moeten de vraag echter wel beantwoorden. De publieksfiches die door hen op het verkeerde antwoord (letter) zijn gelegd, worden wel weggespeeld en de pion wordt dus ook verzet. De kandidaat kan in een ronde, waarin hij een escape gebruikt, niets verdienen; sterker nog, in zo'n ronde raakt hij geld kwijt. Dit moet hij teruggeven aan de spelleider.

De 1e escape kost 25% van het geld, dat hij tot dan toe had verdiend.

De 2e escape kost 50% van het geld, dat hij tot dan had verdiend.

De 3e escape kost maar liefst 75% van het geld, dat hij tot dan toe had verdiend.

Let op! De kandidaat mag bij de eerste vraag geen escape gebruiken; hij heeft dan immers nog geen geld verdiend.

De verdubbelaar (2x)

Als de kandidaat de verdubbelaar inzet, scoort hij dubbel geld voor die vraag. Als hij de verdubbelaar in wil zetten, meldt hij dit aan de spelleider vòòr hij antwoord geeft op de vraag. Maar nadat het onderwerp èn de vraag zijn voorgelezen. De verdubbelaar mag maar één keer worden ingezet. De kandidaat geeft het betreffende kaartje aan de spelleider en deze legt het op het speelbord.

De ronde is afgelopen:

Als de kandidaat een vraag fout beantwoordt en hij heeft geen escape ingezet is de ronde meteen afgelopen. De kandidaat houdt zijn verdiende geld en de volgende speler wordt kandidaat. Deze krijgt de stemkaartjes, de escape kaartjes en de verdubbelaar.

Als alle spelers een keer kandidaat zijn geweest en geen van de spelers is erin geslaagd alle 100 kandidaten weg te spelen, dan wint de speler met het meeste geld.

Als een kandidaat alle 100 publieksfiches weet weg te spelen is de ronde ook afgelopen. Een speler die de 100 bereikt wint het spel. Ook als hij minder geld heeft verdiend dan een speler die niet zo ver is gekomen. Toch moet ook deze speler zijn geld houden voor het geval er nog een speler in slaagt alle fiches weg te spelen. Dan wint van de spelers die de 100 hebben gehaald de speler met het meeste geld.

Meer spelers:

Het spelmateriaal is geschikt voor 5 spelers en, als de spelleider niet meespeelt, voor 6 spelers. Natuurlijk is *Een tegen 100* zeer geschikt om met meer spelers te doen. Het enige wat u hoeft te doen is voor iedere extra speler een extra stembordje te tekenen.