



# PHILIPS

## LICHTSPREIDINGSSPEL

### Uitrusting.

Het spel bestaat uit een *speelbord*, waarop een huis is afgebeeld. In de kamers van dit huis is op de juiste plaatsen een dertigtal lampen aangegeven.

Om het huis heen bevinden zich 60 nummers, die verband houden met de in de spelregels genoemde 60 opdrachten.

Iedere speler ontvangt 30 *lampkaartjes* van verschillende waarde en wattage. Moet men in de loop van het spel een lamp kopen (voor punten) dan geeft men voor:

150 watt	120 punten
100 watt	95 „
80 watt „Colorenta”	150 „
75 watt	90 „
60 watt	75 „
40 watt	75 „

De spelers moeten proberen een zo groot mogelijk aantal van hun *lampkaartjes* op de juiste plaatsen in het huis aan te brengen (aandraaien). Om dit te bereiken moet men een *pion* (iedere speler krijgt er één) over de nummers schuiven volgens het aantal punten dat men met een *dobbelsteen* werpt. Ieder nummer geeft een opdracht.

Men krijgt bijv. bij no. 4 de opdracht: 75 watt aandraaien.

Dat wil zeggen dat men een *lampkaartje* van 75 watt mag plaatsen op een op het *speelbord* getekende lamp van 75 watt.

Luidt de opdracht: U krijgt 120 punten beloning, dan ontvangt men 120 punten uit de pot; is de opdracht bijv. 90 punten boete of 90 strafpunten, dan betaalt men aan de pot 90 punten.

Iedere speler ontvangt daarvoor bij het begin van het spel 2500 punten, verdeeld in:

4 biljetten van 500 punten
3 „ „ 100 „
2 „ „ 50 „
5 „ „ 10 „
10 „ „ 5 „

Heeft men in de loop van het spel niet het juiste aantal punten afgepast voorradig, dan kan men bij de pot of bij één der medespelers wisselen.

Tenslotte ontvangt iedere speler een *keuzekaart* in de zelfde kleur als van de hem toebedeelde 30 *lampkaartjes*.

Op deze *keuzekaart* staan de verschillende vertrekken van het huis aangegeven met vermelding van de in dat vertrek aanwezige lampen en de sterkte per lamp uitgedrukt in watts.

### Vorbereiding.

Het spel wordt gespeeld door 3, 4, 5 of 6 spelers.

Leg het *speelbord* op tafel; geef iedere speler het benodigde aantal punten (2500), een *keuzekaart* en dertig lampen in de kleur van zijn *keuzekaart*. Deze 30 lampen legt iedere speler met de kleur naar boven, (zodat de tekst niet leesbaar is) door elkaar, vóór zich op tafel. Iedere speler moet tijdens het spel proberen de gekozen vertrekken te verlichten. Hiertoe doet hij, vóórdat het eigenlijke spel begint, een keuze met behulp van zijn *keuzekaart* en schrijft deze met zijn naam op een *papiertje*. Zijn „keuze” moet bestaan uit totaal vijf lampen, niet meer en niet minder, en mag alleen volledig verlichte vertrekken bevatten.

Speler A kan b.v. op zijn *papiertje* zetten: *Ziukamer*, want deze is compleet verlicht met 5 lampen. Speler B kan b.v. zetten: *Hal - badkamer - zolder* (samen eveneens 5 lampen). *Eetkamer* en *logeerkamer* zijn echter niet toegestaan daar deze samen 6 lampen bevatten.

Deze keuze is belangrijk, omdat men aan het eind van het spel een aantal punten krijgt, wanneer men er kans toe ziet alle lampen in de kamer(s) van *eigen* keuze te ontsteken.

De keuze van een speler mag dus vóór het einde van het spel niet bekend zijn aan zijn medespelers, die anders ongetwijfeld zullen proberen daaruit voordeel te trekken. Komen de medespelers er wèl achter (door b.v. op te letten, welke lampen men koopt) dan is dit goed en zelfs één der bedoelingen van het spel.

#### *Begin van het spel.*

Ieder gooit op zijn beurt met de dobbelsteen. Wie het hoogste aantal punten gooit begint. Deze speler draait van zijn „lampen” een willekeurige om en bekijkt of hij deze lamp kan gebruiken voor zijn „keuze”. Zo ja, dan kan hij deze lamp kopen voor het benodigde aantal punten, die in de pot worden gestort. *Deze lamp blijft omgekeerd (open) voor hem op tafel liggen.* Is de omgekeerde lamp niet geschikt voor zijn keuze, dan kan hij haar toch kopen als reserve, hetgeen echter in het algemeen niet veel zin heeft, tenzij het lampen betreft waarvan slechts 1 of 2 exemplaren in het spel zijn, zoals die van 80 en 150 watt. Koopt hij haar niet, dan wordt deze lamp met de *kleur* naar *boven* apart gelegd en de beurt wordt gegeven aan de speler aan zijn linkerhand. Zo gaat men door, tot één der spelers alle lampen, benodigd voor zijn bepaalde keuze (die hij aan de hand van de keuzekaart heeft opgeschreven) „binnen” heeft. Deze speler deelt dat de anderen mede en de ronde wordt nog afgemaakt tot aan de speler die is begonnen. De speler die de voor zijn keuze benodigde lampen bij elkaar heeft, mag nu nog 2 willekeurige lampen nemen zonder daarvoor punten te geven. Zou tijdens het beëindigen van deze laatste ronde nog een andere speler zijn keuze volkrijgen, dan geldt voor deze hetzelfde. De lampen die over zijn en de apart gehouden, niet gekochte, lampen worden weer bij elkaar gelegd, eveneens zonder dat de tekst zichtbaar is. Nu begint het spel met de dobbelsteen. De speler, die het eerst zijn „keuze” vol heeft, mag beginnen. Hij gooit, plaatst zijn pion op het gegooid nummer en voert de daarbij behorende opdracht uit. Daarna de speler links van hem enz.

Krijgt een speler de opdracht een bepaalde lamp aan te draaien, dan zal hij in de eerste plaats proberen deze te plaatsen in een kamer van zijn „keuze”. Is dit niet mogelijk, dan mag hij deze lamp willekeurig in het huis plaatsen met de kleur naar beneden, mits het aantal watts overeenstemt. Indien deze speler de vereiste lamp nog niet heeft gekocht en dus niet voor zich heeft liggen, dan is hij verplicht net zolang lampen te kopen van de resterende voorraad tot hij deze tegenkomt. Moet echter een speler een lamp ontsteken, b.v. van 150 watt en alle lampen van 150 watt zijn reeds ontstoken, dan kan hij kiezen n.l.: heeft deze speler de lamp van 150 watt reeds vóór zich liggen, dan kan hij één der ontstoken lampen uit het huis nemen en teruggeven aan de eigenaar. Deze is verplicht het volle aantal punten voor de lamp te betalen. Heeft hij deze lamp echter niet vóór zich liggen dan zal hij deze opdracht als niet gegeven mogen beschouwen. Krijgt een speler opdracht een lamp uit te draaien, dan gebeurt er niets wanneer er nog geen lampen aan zijn. In het andere geval ruilt hij deze lamp voor het benodigde aantal punten bij de eigenaar in.

Na het bereiken of overschrijden van no. 60 gaat het spel verder vanaf no. 1. Het spel is geëindigd wanneer het gehele huis verlicht is.

De *puntentelling* wordt dan als volgt:

Heeft men een kamer met	1 lamp	gevuld, dan geeft dat	25 punten
	2 lampen	„ „ „ „	100 „
	3 „	„ „ „ „	150 „
	4 „	„ „ „ „	200 „
	5 „	„ „ „ „	250 „

Heeft men de kamer(s) van zijn „keuze” geheel gevuld, dan krijgt men 280 punten extra.

Deze punten telt men bij de punten die men nog voor zich heeft liggen; men telt daarbij het aantal punten van alle lampen die men geplaatst heeft en men trekt daarvan af het aantal punten van alle lampen die men nog open vóór zich heeft liggen.

Degene die het grootste aantal punten heeft is winnaar.

### DE 60 OPRACHTEN.

- Ook vader heeft recht op een lampje. In zijn eigen stoel moet hij rustig zijn krant kunnen lezen bij een goede verlichting. **DRAAI DUS 100 WATT AAN.**
- Reeds bij het binnentreden in uw woning valt het op, dat U een verlicht mens bent. Dat wordt **BELOOND MET 110 PUNTEN.**
- U hebt geen lamp boven uw theetafel. Omdat U gemorst hebt, moet U **1 MAAL UW BEURT VOORBIJ LATEN GAAN.**
- Een „Argenta” van 75 watt behoort in uw bureaulamp, die zó is opgesteld, dat U niet in de lamp kijkt. **DUS 75 WATT AANDRAAIEN.**
- U hebt geen goed licht in de keuken, omdat U verzuimd hebt een kopspiegelarmatuur te kopen. Daarom moet U **70 PUNTEN BOETE BETALEN.**
- Die pottenkijker in uw keuken is toch maar een gemak. **DAAR KRIJGT U EEN BELONING VOOR VAN 120 PUNTEN.**
- Plafonniers zijn gemakkelijk schoon te houden; bovendien zijn het fraaie en doelmatige verlichtingsornamenten. U mag **EEN WILLEKEURIGE LAMP AANDRAAIEN.**

8. In de kamers van de kinderen hebt U stopcontactlampen (die vrijwel geen stroom verbruiken) als waak- en oriëntatielicht. *U KRIJGT 95 PUNTEN.*
9. U weet wat U wilt. U vroeg uw handelaar *niet* naar lampen, maar naar *Philips lampen*, *DAT MOET BELOOND WORDEN MET 105 PUNTEN.*
10. Uw kennissen en relaties behoeven niet te zoeken naar uw huis en huisnummer, omdat U een goede stoepverlichting met een lamp van 60 watt hebt aangebracht. *DRAAI EEN LAMP VAN 60 WATT AAN.*
11. Een te zwakke lamp in de kelder is oorzaak van veel narigheid. Omdat U de verkeerde inmaakfles hebt meegebracht *KRIJGT U 80 STRAFPUNTEN.*
12. U wordt beloond, omdat U de zolder goed verlicht hebt met 100 watt. *DAAROM MAG U DOORGAAN NAAR 13.*
13. Juist — U deed er goed aan die oude bruin-perkamenten schemerlamp te vervangen door een licht, luchtig ornament. *U MAG EEN WILLEKEURIGE LAMP AANDRAAIEN.*
14. U zit te lezen bij een lamp van 40 watt. Die is natuurlijk veel te zwak voor een leeslamp. *DAT KOST U 95 PUNTEN.*
15. Een ruime beloning, omdat U begrijpt, dat lichtspreiding de sleutel is tot de ware gezelligheid. *U KRIJGT 220 PUNTEN !*
16. Een van uw medespelers is in zijn kelder tegen de (te zwakke) lamp gelopen. Dat betekent, *DAT U EEN WILLEKEURIGE LAMP (VAN EEN ANDER) MAG UITDRAAIEN.*
17. Er is U een licht opgegaan, toen U ontdekte, dat U het huis ruimer en gezelliger kon maken door lichtspreiding. *U KRIJGT EEN BEURT EXTRA.*
18. *ER GEBEURT HELEMAAL NIETS.*
19. Dat mooie schilderij boven het dressoir mag niet in het donker hangen. De goede verlichting die U hebt aangebracht, doet de kleuren prachtig uitkomen. *DRAAI EEN WILLEKEURIGE LAMP AAN.*
20. Een kleine beloning voor het handige naaimachinelampje, waarmee U het werk heel wat gemakkelijker maakt. *U ONTVANGT 10 PUNTEN.*
21. U had „Philinea” lampen voor de spiegelverlichting moeten aanschaffen. Het middenlicht alléén is onvoldoende. *DAAROM MOET U 115 PUNTEN BETALEN.*
22. Vanzelfsprekend, dat U 150 watt in het middenlicht draait. Prettig licht op tafel, voldoende om te werken en te lezen. *JUIST, DRAAIT U MAAR 150 WATT AAN.*
23. In het kopspiegelarmatuur, waarin natuurlijk een kopspiegellamp hoort, draaide U „gemakshalve” een gewone gloeilamp. *DAT KOST U 40 PUNTEN BOETE.*
24. Als U meent, dat een goed verlicht huis te duur is door de stroomkosten, ziet U spoken! Een goede lichtspreiding met Philips lampen kost weinig méér dan een slechte verlichting. *GA MAAR TERUG NAAR 18.*
25. Nu beseft U pas, hoe gemakkelijk het is, een paar reserve-lampen in huis te hebben. Gelukkig kunt U in het schemerlampje, dat plotseling uitging, weer *EEN LAMP VAN 60 WATT AANDRAAIEN.*
26. Om voordelig uit te zijn, hebt U in de gangen, kelder en zolder zwakke lampen aangebracht. De tijd die U nu verspeelt met zoeken in donkere hoeken *MOET U BETALEN MET 85 PUNTEN.*
27. Bravo! U had geen beter verjaardagscadeau kunnen geven dan zo'n leuke, praktische leeslamp. *DAT LEVERT U 45 PUNTEN OP.*
28. Een goede verlichting van uw huis wil zeggen dat iedere willekeurige lamp die U aandraait, het juiste licht op de juiste plaats geeft. *DRAAIT U MAAR EEN WILLEKEURIGE LAMP AAN.*
29. Het zijn vaak de kleinigheden, die het leven veraangenamen. Omdat U, dank zij een goede verlichting van de slaapkamer, uw boordeknoopje vond, *WORDT U BELOOND MET 60 PUNTEN.*
30. Doordat U de krant probeerde te lezen bij een lampje van 25 watt, krijgt U hoofdpijn en bovendien *MOET U 60 PUNTEN AFSTAAN.*
31. Een van uw medespelers twijfelt aan het nut van een goede halverlichting. Laat hem z'n jas eens zoeken bij het licht van een gloeiende spijker en *DRAAI 100 WATT BIJ HEM UIT.*
32. Een goede trapverlichting zorgt-er-voor, dat U veilig op de volgende etage belandt. *U MAG DOOR NAAR 37.*
33. Vlug en gemakkelijk klaar met schrijfwerk aan een goed verlicht bureau. *EEN BELONING VAN 115 PUNTEN.*
34. Natuurlijk willen uw bezoekers zich graag even „spiegelen” voor zij uw kamer betreden. Een decoratieve verlichting met twee „Colorenta” lampen van 40 watt ter weerszijden van uw halspiegel is de oplossing. *U MOET 80 WATT AANDRAAIEN.*
35. Altijd alles tiptop verzorgd, dank zij goed licht in elk vertrek. *ZOIETS WORDT BELOOND MET 140 PUNTEN.*

36. Goed licht bij de lectuurbak? Omdat U het gemak daarvan ondervindt bij het uitzoeken van kranten e.d. *KRIJGT U 10 PUNTEN.*
37. Al zit U in het bad niet te lezen, toch is een badkamerverlichting met minstens 75 watt geen overdaad. *DRAAI DUS DADELIJK EEN LAMP VAN 75 WATT AAN.*
38. U hebt uw vingers gebrand doordat U een lucifer moest aanstrijken op de slecht verlichte zolder. *DAT KOST U 90 PUNTEN.*
39. De overloop is geen grot, waarin U op de tast de weg moet vinden. U krijgt de gelegenheid er spoedig een goede verlichting aan te brengen, maar voorlopig betaalt U *60 STRAFPUNTEN.*
40. Of het nu de zitkamer, de eetkamer of de kinderkamer is, er is altijd wel een plaats voor dat leuke schemerlampje, dat U als verjaardagsgeschenk ontvangen hebt. *DRAAI MAAR 40 WATT AAN.*
41. U hebt de bruin geworden perkamenten kappen van het middenlicht vervangen door lichte kapjes en daarin „Argenta” lampen. *EEN BELONING VAN 120 PUNTEN KOMT U TOE.*
42. U hebt uw kennissen een voorbeeld gegeven door met een paar lees-, schemer- en wandlampen uw kamers gezelliger, ruimer en gemakkelijker te maken. *U KRIJGT DAAROM 95 PUNTEN.*
43. U hebt ontdekt, dat U met „Philinea” lampen niet alleen een goede, doch ook een decoratieve verlichting verkrijgt. Voor de „Philinea” die U boven de plantenhoek hebt aangebracht, *DRAAIT U 40 WATT AAN.*
44. U blijkt te behoren tot die lieden, die de duisternis boven het licht prijzen. *U MOET 2 MAAL UW BEURT VOORBIJ LATEN GAAN* om tot inkeer te komen.
45. In uw moderne kamer doet dat Philips armatuur met een kopspiegellamp het uitstekend. *DAARVOOR ONTVANGT U 10 PUNTEN.*
46. Een van uw medespelers heeft boven de ronde spiegel een rechte „Philinea” aangebracht, terwijl hij kon weten dat Philips ook gebogen „Philinea” lampen maakt! Als straf mag U *EEN WILLEKEURIGE LAMP BIJ HEM UITDRAAIEN.*
47. Om in dat gezellige hoekje nog meer sfeer te bereiken, hebt U een Philips flame-kleur lamp aangebracht. *DRAAI EEN WILLEKEURIGE LAMP AAN.*
48. Hoewel het stofzuigen in donkere hoeken veel klachten geeft, hebt U nog geen stofzuigerlamp gekocht. *DAARVOOR 115 PUNTEN BOETE.*
49. U hebt in de logeerkamer getoond, dat U uw logé's niet alleen een slaappleaats, maar vooral een goed verlichte kamer biedt. Dat wandornamentje „doet het goed”. *U KUNT 60 WATT AANDRAAIEN.*
50. Voor de raad, die U uw vrienden gaf, voor het goed verlichten van uw woonkamer *KRIJGT U EEN BELONING VAN 60 PUNTEN.*
51. U hebt er niet aan gedacht, dat in de meisjeskamer één leeslamp alleen onvoldoende is. Lezen onder een sterke lamp in een overigens donkere kamer is vermoeiend. *BETAAL MAAR 10 PUNTEN.*
52. U hebt alle „gewone” gloeilampen in de gangen, trap en kelder vervangen door „Argenta” lampen. Daardoor goed licht, zachte schaduwen en geen verblinding. Probeer het eens en *DRAAI EEN WILLEKEURIGE LAMP AAN.*
53. Knutselen de kinderen graag? Geef ze dan in hun eigen „werkplaats” een goede „eigen verlichting” *DAN KRIJGT U 55 PUNTEN.*
54. Ook tijdens het eten ontsteekt U behalve het licht boven de tafel, een paar schemerlampen in uw eetkamer. Dat maakt de maaltijd extra gezellig en *U WORDT BELOOND MET 80 PUNTEN.*
55. Niet alleen geeft het schemerlampje op de schoorsteen gezelligheid, maar het is ook een uitkomst bij het bijvullen van de haard. *U MAG EEN LAMP VAN 60 WATT AANDRAAIEN.*
56. U hebt goed gezien, door ook bij de radio een wandlampje aan te brengen! Geluid heeft geen licht nodig, maar de radiogids wel! *DRAAI EEN WILLEKEURIGE LAMP AAN.*
57. Handig, mooi en sfeervol is die koofverlichting boven de zitbank. Zacht licht naar boven en toch geschikt om bij te lezen. *U WORDT BELOOND MET 70 PUNTEN.*
58. Jonge ogen vragen zacht licht, dat niet verblindt. Daarom gebruikt U in de speelkamer uitsluitend „Argenta” lampen. Goed zo. *U KRIJGT 20 PUNTEN.*
59. U hebt er uw huisgenoten geen plezier mee gedaan, zo'n zwak pitje in de W.C. te laten branden. De verjaardagkalender is onleesbaar. *EEN FLINKE BOETE VAN 110 PUNTEN.*
60. Een van uw medespelers vindt veel licht maar verkwisting! Als hij zo graag wil „schemeren”, help hem dan een handje en *DRAAI EEN LAMP VAN 60 WATT BIJ HEM UIT.*