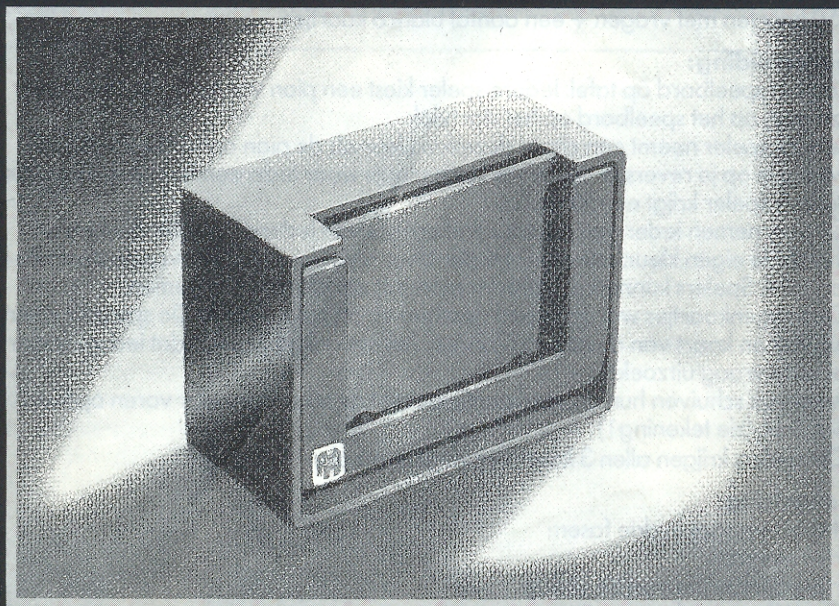




BLACK-BOX



563

SPELREGELS

BLACK-BOX

Inhoud van de doos:

- speelbord
- 6 clips in verschillende kleuren
- 6 pionnen in dezelfde kleur als de clips
- 6 zwarte doosjes (Black-Boxes)
- 270 stemkaarten met de 6 kleuren van de clips
- 18 kaartjes met de symbolen +, 0, en $\pm$
- 150 kaarten met vragen + een aantal blanco kaartjes

Voorbereiding:

1. Leg het speelbord op tafel. Iedere speler kiest een pion van een kleur en plaatst deze pion op het speelbord op het startvlak.
2. Iedere speler neemt een clip in dezelfde kleur als de pion op het bord. Die clip bevestigt je op je revers of op een andere plaats waar iedereen hem goed kan zien.
3. Iedere speler krijgt een Black-Box.
4. Spelers nemen ieder een aantal stemkaartjes van iedere kleur die meespeelt, behalve de eigen kleur. Een stuk of 6 per kleur is voldoende. De overige stemmen leg je op tafel. Spelers kunnen er op ieder moment stemkaartjes bij nemen.
5. De vragenkaartjes worden goed geschud en op tafel gelegd. De spelers nemen om beurten een kaart van de stapel. (Variant: Je kunt ook afspreken dat iedere speler een geschikte vraag uitzoekt.)
Alle spelers schuiven hun vragenkaartje nu met de tekstzijde naar voren op hun Black-Box. (zie tekening 1)
6. De spelers krijgen allen 3 kaarten met de symbolen +, 0 en $\pm$

Spelverloop:

Het spel verloopt in drie fasen:

1. Het stemmen
2. Het voorspellen van de uitslag
3. Het tellen van de stemmen

1. Het stemmen

Iedere speler heeft een Black-Box met een vraag erop. Die vraag lees je voor jezelf. Je beantwoordt een vraag door een keuze te maken uit je medespelers. Op wie vind je de vraag het meest betrekking hebben? Als je je keuze hebt bepaald, kijk je naar de clip van die speler(s) en neemt de stemkaartjes van die kleur. Je brengt altijd twee stemmen uit, twee dezelfde op één persoon of twee verschillende op twee personen. Je stemt door twee stemkaartjes in de gleuf van de Black-Box te laten glijden zonder dat iemand je keuze kan zien.

De charme van het spel vloeit voor een belangrijk deel voort uit het geheim blijven van ieders stemmen. Dus mogen de spelers absoluut niet in de zwarte doosjes gluren. Je kunt "spieken" moeilijker maken door de beide stemkaartjes met de beeldzijde tegen elkaar in de stemdoosjes te duwen (zie tekening 2).

Een voorbeeld: Govert (rode clip) speelt met Harrie (groene clip), Miep (blauwe clip) en Truus (gele clip). Op Goverts Black Box zit de vraag: 'Wie denkt zelf prima auto te kunnen rijden, maar u ziet ertegen op bij haar/hem in de auto te moeten stappen?'. Govert denkt onmiddellijk aan Harrie. Dus stopt Govert twee groene stemkaartjes in

zijn Black-Box. Op hetzelfde moment leest ook Harrie zijn vraag en die luidt: 'Naar wiens dagboek bent u het meest nieuwsgierig?' Harrie is nieuwsgierig naar dat van Miep, maar ook naar dat van Truus. Hij stopt dus een blauw en geel stemkaartje in zijn Black-Box.

Let op!

- Iedere speler brengt altijd twee stemmen uit; twee dezelfde of twee verschillende.
- De spelers brengen tegelijk hun stemmen uit, dat wil zeggen iedere speler is in het bezit van een Black Box met een vraag en stemt dan ook op die vraag.
- Met het woord 'wie' in de vragen wordt altijd 'welke speler' bedoeld.
- Het is niet toegestaan een stem op jezelf uit te brengen.

Zodra de spelers hun stemmen hebben uitgebracht geven zij hun Black-Box met de vraag aan hun linkerbuurman. Alle spelers brengen nu hun stemmen uit op deze voor hen nieuwe vraag en geven dan hun Black-Box weer door aan hun linkerbuurman. De doosjes maken op deze manier een rondje langs alle spelers, totdat een vraag weer terug is bij degene, die hem het eerste heeft beantwoord. Dan begint de volgende fase, namelijk:

2. Het voorspellen van de uitslag

Iedere speler heeft op iedere vraag nu twee stemmen uitgebracht. Maar er gaat nog geen Black-Box open. Nu voorspelt iedere speler hoe vaak er op hem/haar is gestemd. De eerste speler leest de vraag die op zijn Black-Box zit voor; de spelers voorspellen tegelijk of ze er het meeste in voorkomen, of ze er in het geheel niet in voorkomen of dat ze er wel in voorkomen, maar niet het meeste.

Met meeste (+) wordt bedoeld: jouw kleur zit er het meest in. Als twee kleuren er even vaak in zitten en ook het meest voorkomen, dan is er toch geen sprake van het meeste, maar van een minderheid.

Met minderheid ($\pm$) wordt bedoeld jouw kleur zit er wel in, maar niet in meerderheid. En nul (0) betekent, je vermoedde het al, er heeft niemand op jou gestemd.

Voorspellen gaat als volgt: je kiest één van je drie kaarten +, 0 of $\pm$ en steekt die kaart in je Black-Box, die je op dat moment hebt (zie tekening 3).

Je houdt je Black-Box zodanig dat de kaart voor alle spelers zichtbaar is.

Let op! Je voorspelt dus de uitslag van de vraag die voorgelezen is.

Als iedereen zijn voorspelling heeft uitgevoerd volgt onmiddellijk de ontknoping van die vraag:

3. Het tellen van de stemmen

De Black-Box van de voorgelezen vraag gaat nu open, de stemmen worden geschud (zodat je aan de volgorde echt niet kan zien wie hoe heeft gestemd) en dan open op tafel gelegd en geteld.

Hoe is er voorspeld? Goede voorspellingen worden als volgt beloond:

drie punten als je de voorspelling dat je er als meerderheid in zit inderdaad is uitgekomen;
een punt als je de voorspelling dat je er wel in zit, maar als minderheid inderdaad is uitgekomen;

drie punten als je de voorspelling dat je er nul keer in zit inderdaad is uitgekomen;
nul punten voor iedere foute voorspelling.

Dan halen de spelers hun +, 0 of $\pm$ kaart van hun Black-Box en de volgende speler leest zijn vraag voor; de spelers voorspellen de uitslag en de stemmen worden weer geteld enz.

Wie wint?

De score wordt op het speelbord bijgehouden. Iedere goed voorspelde uitslag levert punten op. Ieder punt is een stapje op het speelbord. Wie met zijn pion na een aantal ronden het verst is gekomen, is de winnaar van het spel.

Tenslotte...

Een ideaal spel duurt bij 3 spelers 4 ronden, bij 4 spelers 3 ronden en bij 5 en 6 spelers 2 ronden. Een ronde begint met het nemen van een vragenkaartje door alle spelers en eindigt met het voorlezen, voorspellen en stemmentellen van de laatste vraag. Op het bord kun je op elk moment zien, hoe elke speler er voor staat. Als het beoogde aantal ronden is gespeeld kijken de spelers naar de eindstand: De speler wiens pion het verste is gekomen is de winnaar.

Veel interessanter kan het zijn om je persoonlijke score te vergelijken met een volgende keer dat je Black-Box speelt. Met andere medespelers scoor je misschien veel hoger of juist veel lager. Black-Box is immers vooral zo boeiend, omdat een zelfde vraag in een ander gezelschap weer een hele verrassende uitslag voor je op kan leveren. Je persoonlijke score druk je uit in een cijfer en dat bereken je zo: Je deelt je eindstand op het bord door het aantal gespeelde vragen (Het aantal vragen is het aantal ronden x het aantal spelers). Een voorbeeldje: je speelt met 4 spelers en hebt drie rondjes gespeeld. Dat zijn dus 12 vragen. Je scoorde 14 punten. Je cijfer is $14 \text{ gedeeld door } 12$ is 1 en een beetje.

Na deze wiskundige exercitie rijst de vraag wat je met dit cijfer kunt doen. Allereerst is het, zoals reeds opgemerkt, aardig om je score met een volgende keer spelen te vergelijken. Maar je kunt ook allerlei gevolgtrekkingen maken. Het is heel leuk om deze zelf te verzinnen en op een bepaald gezelschap toe te spitsen. Om je een eindje op weg te helpen geven wij een voorbeeld, waarbij opgemerkt zij, dat dit geen enkele wetenschappelijke pretentie of wat dan ook heeft. Je moet het zien als een gebbetje. Wij hebben een verdeling in vier categorieën gemaakt.:

Je cijfer is lager dan 1.

Je cijfer ligt tussen 1 en 1,5.

Je cijfer ligt tussen 1,5 en 2

Je cijfer is hoger dan 2

Deze scores zijn verderop uitgewerkt.

Nog meer tenslotte...

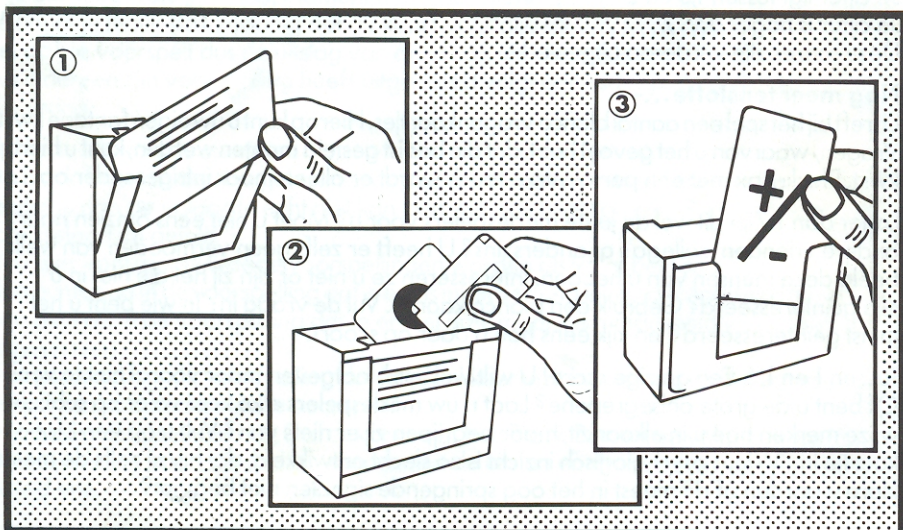
U treft bij het spele een aantal blanco vragenkaartjes. Hierop kunt u uw eigen fantasie kwijt. Vragen, waarvan u het gevoel hebt, dat die beslist gesteld moeten worden, kunt u hierop kwijt. Black-Box met een persoonlijke touch wordt er alleen maar intrigerender op...

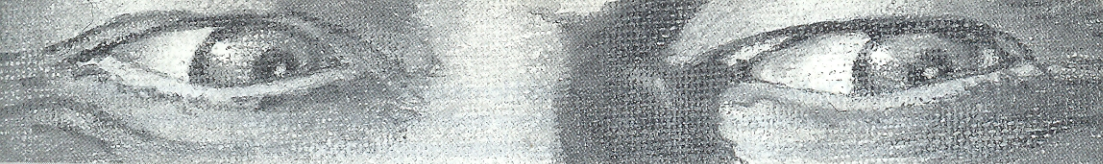
Lager dan 1 Zijn dit wel de juiste medespelers voor u? Moet u niet eens omzien naar andere vrienden, collega's of anderszins? U heeft er zelfs geen vermoeden van welk beeld deze mensen van u hebben. Interresseren ze u niet of zijn zij het die niet in u zijn geïnteresseerd? Gebruik een blanco kaartje. Vul de vraag in: 'In wie bent u het minst geïnteresseerd?' en kijk eens hoe u daar op scoort.

Tussen 1 en 1,5 Een grijzige score! U wilt wel iets blootgeven maar vooral niet te veel. Of bent u de grote onbegrepene? Laat u uw medespelers elke keer weer op subtiële wijze merken hoe u in elkaar zit, maar begrijpen zij er niets van? Vult u op een blanco kaartje in: 'Wiens psychologisch inzicht is zo slecht ontwikkeld, dat hij/zij zelfs de meest klare woorden of de meest in het oog springende signalen niet begrijpt?'

Tussen 1,5 en 2 Een evenwichtige score! Hoog maar net niet te! Uw medespelers hebben een redelijk beeld van u, terwijl u ook weet dat ze dat hebben. En ze hoeven natuurlijk ook niet alles over u te weten. Dat maakt u interessant. Even testen of het geen toevalstreffer is geweest. Vult u in: 'Als we Black-Box nog eens spelen wie denkt u dan dat er zal winnen?'

Hoger dan 2 U gaat wel erg snel vooruit op de scorebaan! Bent u zo'n open boek of werkt u zo hard aan uw image? Zegt u eens eerlijk, manifesteert u zich niet te hard? Drukt u anderen niet weg? Vult u op een kaartje eens in: 'Wie wil er altijd op de voorgrond treden?'





© 1990 by Koninklijke Husemann en Hötte nv, Amsterdam, under
Berne and Universal Copyright Conventions.

Printed in the Netherlands

