

## SPELREGELS - HET ELFSTEDENSPEL

**HET ELFSTEDENSPEL** is een oer-Hollands familiespel waarbij de spelers niet alleen vragen moeten beantwoorden, maar ook zo ongeschonden mogelijk windvakken en klúnplaatzen proberen te passeren. Voor 2 - 5 spelers/teams vanaf 12 jaar.

**INHOUD VAN DE DOOS:** 1 spelbord, 56 kwiskaarten, 28 klúnkaarten, 5 schaatsplonnen, 1 dobbelsteen.

**DOEL VAN HET SPEL:** Als eerste speler de Elfstedentocht voltooid en aankomen in Leeuwarden.

**VOORBEREIDING:** De kwis- en klúnkaarten worden op de daarvoor bestemde vakken van het spelbord gelegd. Aan het begin van een nieuw spel worden de klúnkaarten geschud. De spelers kiezen elk een schaatsplon en plaatsen deze op het starthokje in Leeuwarden. Wie met de dobbelsteen de hoogste ogen gooit mag beginnen.

**HET SPEL BEGINT:** De speler die begint, gooit opnieuw en zet zijn schaatsplon het aantal gegooidde ogen vooruit. Men kan op de volgende vakjes komen:

**Wak -** de speler verliest direct zijn beurt.

**Klúnplaatzen -** de speler pakt de bovenste klúnkaart van de stapel en voert de opdracht van die kaart uit. Vervolgens wordt de kaart onder op de stapel teruggelegd. Let op! Na een klúnkaart gaat de beurt altijd over naar de volgende speler. Indien de opdracht op de klúnkaart niet kan worden uitgevoerd, neemt men een nieuwe klúnkaart.

**Elfstedestad -** Als beloning voor het bereiken van een Elfstedestad mag de speler nogmaals gooien en doorspelen.

**Een rood, groen, geel of paars vakje -** Een medespeler pakt de bovenste kwiskaart van de stapel en leest de vraag voor die bij die kleur van dat vakje hoort. Is het antwoord goed, dan mag men doorspelen. Is het antwoord fout, dan is de volgende speler aan de beurt.

Na elke vraag wordt de kwiskaart onder op de stapel teruggelegd. Naast de open- en meerkeuzenvragen bevat het spel ook een aantal juist/onjuist vragen. Hierbij hoeft men slechts te kiezen of de stelling juist danwel onjuist is. **HET ELFSTEDENSPEL** schrijft niet voor hoe nauwkeurig de antwoorden dienen te zijn. Dit bepalen de spelers onderling.

**EINDE SPEL:** De speler die als eerste precies aankomt in de finishplaats Leeuwarden, is de winnaar van **HET ELFSTEDENSPEL**. Indien men meer ogen gooit dan het aantal waarmee men precies op het finishvakje zou eindigen, dient men het resterende aantal ogen vanaf Leeuwarden terug te zetten in de richting van Dokkum. Nu kan men opnieuw proberen precies in Leeuwarden te finishen.

**SPELTIP:** Het is leuk om **HET ELFSTEDENSPEL** ter afwisseling ook eens 'à la Ganzenbord' te spelen. In dat geval speelt men het spel zonder gebruik te maken van de kwiskaarten.

Het auteursrecht van de vragen in **HET ELFSTEDENSPEL** berust bij **NOVA CARTA BV**, tevens eigenaar van het handelsmerk **HET ELFSTEDENSPEL**. Geproduceerd in Nederland.