

De zwakste schakel wegstemmen... Tot ziens!

Aan het eind van elke ronde moeten de deelnemers stemmen over de speler die volgens hen de zwakste schakel is.

Alle deelnemers zetten het venstertje van hun stemwielletje op de kleur van de speler die volgens hen moet verdwijnen.

Dan leggen ze hun stemwielletje met de goede kant omlaag voor zich neer. De spelleider begint met de eerste speler links van hem/haar en laat iedereen om de beurt z'n stem bekend maken.

• Als er twee deelnemers zijn met evenveel stemmen, dan geeft de stem van de sterkste schakel van die ronde de doorslag. Als twee spelers even sterk waren, dan beslist de jongste.

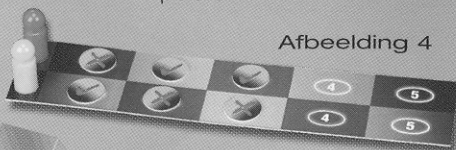
Wie het oordeel 'de zwakste schakel' krijgt, is af.

Let op: wees als spelleider zo sarcastisch en vernietigend als je maar wilt! En vergeet niet te vragen hoe de deelnemers het vinden als ze weggestemd zijn, en wie er volgens hen als volgende moet gaan!

1-tegen-1: de finale!

Als er nog slechts twee deelnemers over zijn, spelen ze 1-tegen-1.

- Haal de bankkaart van de doos.
- Draai de kaart om en leg hem op tafel zodat beide spelers hem zien.



Afbeelding 4

- Zet de twee overgebleven pionnen op de 1-tegen-1 kaart (zie afbeelding 4).
- Nu stelt de spelleider de deelnemers om de beurt elk vijf vragen uit de moeilijke categorie.

Let op: de sterkste schakel uit de vorige ronde mag kiezen wie begint.

- Leg voor elk antwoord een fiche op de kaart: een ✓ voor een goed antwoord en een ✗ voor een fout antwoord (zie afbeelding 4).
- De deelnemer die de meeste vragen goed heeft, wint!
- Als de deelnemers evenveel vragen goed hebben, speel je 'sudden death': je stelt vragen totdat een van de deelnemers één vraag meer goed heeft dan de ander. Die deelnemer is de sterkste schakel en wint het spel!

VOOR VIER OF VIJF SPELERS

- Elke deelnemer krijgt twee levens. Je moet tweemaal weggestemd worden voordat je af bent.
- Als er nog twee deelnemers over zijn, speel je 1-tegen-1.

Speel een toernooi als je wilt dat het spel langer duurt:

- voor een compleet toernooi moet elke speler 1 keer spelleider geweest zijn.
- noteer na elk spel de punten van de sterkste schakel.
- de speler die aan het eind van het toernooi de meeste punten heeft, is de winnaar.

The Weakest Link is a trade mark of the British Broadcasting Corporation. The Weakest Link © British Broadcasting Corporation 2000. Licensed by BBC Worldwide Limited. Spel © 2001 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden. Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden. Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3312, 3502 GH Utrecht. Hasbro consumentenservice: Antwoordnummer 2605, 9500 XJ TER APEL. E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk.

090140327155

BBC

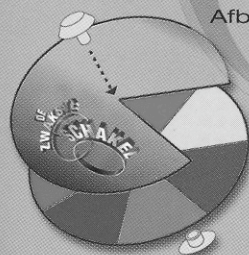


DOEL VAN HET SPEL

Zoveel mogelijk punten verzamelen en als sterkste schakel overblijven (de laatste speler die aan het eind van het spel over is)

IN ELKAAR ZETTEN

1. Druk de spelonderdelen uit de vellen karton.
2. Zet de stemwielletjes in elkaar: bevestig onder- en bovenkant met een plastic pinnetje aan elkaar (zie afbeelding 1).
3. Zet de bankwijzer in z'n standaard (zie afbeelding 2).
4. Vouw de twee uiteinden van het scherpje om en zet het op z'n plaats op het spel (zie afbeelding 2).

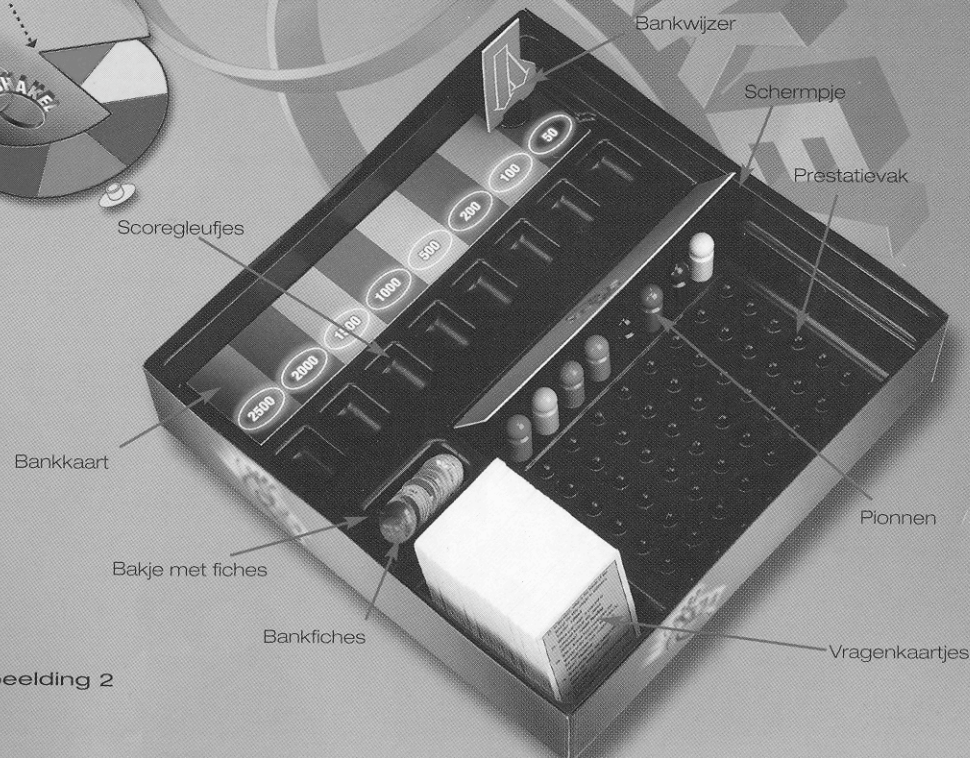


Afbeelding 1



Inhoud

200 vragenkaartjes, 3 markeerkaarten, 7 spelregels in 't kort, 20 dubbelzijdige bankfiches / 1-tegen-1 fiches, 8 stemwielletjes, 8 plastic pinnetjes, 8 pionnen, 1 tijd klok, 1 bankwijzer met standaard, 1 scherpje, 1 dubbelzijdige bankkaart / 1-tegen-1 kaart.



Afbeelding 2

VOORBEREIDING

1. Leg alle bankfiches in het bakje.
2. Leg de bankkaart op z'n plaats – en wel zodanig dat de '50' recht boven het meest rechtse scoregleufje staat.
3. Zet de bankwijzer op 50. Zorg dat de kant met de twee pijlen naar de binnenkant van de doos gericht is (zie afbeelding 2).
4. Zet alle vragenkaartjes in de doos. Aan de kleur van de kaartjes herken je het niveau van de vragen:

- wit – makkelijk
 - lichtblauw – gemiddeld
 - donkerblauw – moeilijk (en 1-tegen-1)
5. Gebruik de markeerkaarten om de vragen in categorieën te verdelen. Zet de markeerkaart van een bepaalde kleur vooraan het bijbehorende rijtje kaarten.

6. Spreek af welke speler de spelleider wordt (zie 'De spelleider' verderop in de spelregels).
 7. Elke speler kiest een stemwiel. De kleur op de achterkant bepaalt jouw kleur als deelnemer en je wordt op het prestatievak vertegenwoordigd door de pion van diezelfde kleur.
 8. Zet de pionnen op de bovenste rij van het prestatievak (zie afbeelding 2).
- Let op:** zet de pionnen in dezelfde volgorde als de spelers.
9. Zorg dat het schermje op z'n plaats staat zodat alleen de spelleider de prestaties van alle spelers kan overzien!

We spelen De Zwakste Schakel!

HET SPEL

De spelleider
Als spelleider beheer jij de doos.
Dit betekent:

- de tijd klok zetten
- de vragen stellen
- de prestaties bijhouden
- de bank beheren
- de punten optellen
- het stemmen begeleiden (en de zwakste schakel wegsturen)
- en natuurlijk... de andere spelers beledigen en intimideren met je honende commentaar!

Let op: zodra er spelers weggestemd zijn, kunnen deze de spelleider helpen door b.v. het bijhouden van de bank, de prestaties of de tijd klok over te nemen. Ga zitten met de doos voor je op tafel (de vragenkaartjes staan links).

De deelnemers zitten tegenover je. Zorg dat zij niet in de doos kunnen kijken.
Let op: op de buitenkant van de doos (de kant waar de deelnemers tegenaan kijken) kunnen de spelers volgen hoe zij er financieel voor staan.

Rondes

Elk compleet spel bestaat uit een aantal rondes. Dit aantal is gelijk aan het aantal deelnemers aan het spel min één.
Voorbeeld: als er aan het begin van het spel zes deelnemers zijn, dan worden er in totaal vijf rondes gespeeld (inclusief de finale één-tegen-één ronde).
In elke ronde (behalve in de finale) proberen de deelnemers zoveel mogelijk punten op de bank te zetten (zie Banken). De spelleider begint met de speler links van hem/haar en stelt elke deelnemer om de beurt een vraag totdat de tijd voorbij is.

Vragen

Er zijn vragen op drie verschillende niveaus. Met het vorderen van de rondes kiest de spelleider een steeds moeilijker niveau.

Voorbeeld: als je in totaal zes rondes speelt, gebruik je de makkelijke vragen voor de eerste twee rondes, de medium vragen voor de tweede twee rondes, en de moeilijke vragen voor de laatste twee rondes.

Let op: het aantal te spelen rondes is niet altijd deelbaar door drie. In dat geval kiest de spelleider zelf wanneer hij/zij overschakelt naar een volgend niveau.

De tijd

De tijd die je krijgt om de vragen te beantwoorden, wordt met iedere volgende ronde wat korter.

De tijd klok wordt als volgt gezet; draai het middengedeelte naar het aantal deelnemers in de ronde die gaat beginnen (zie afbeelding 3). Druk op START om de tijd klok te starten. Je hoort een harde 'klik' als de tijd voorbij is.

Afbeelding 3

Zet de tijd klok zoals afgebeeld voor zes deelnemers.

Banken

Zet de bankwijzer aan het begin van elke ronde op '50'.
Telkens wanneer een deelnemer een vraag juist beantwoordt, moet de spelleider de meter één plaatsje naar links schuiven. Als een vraag fout wordt beantwoord, gaat de bankwijzer terug naar 50. De deelnemers kunnen de stand volgen op de zijkant van de doos.
Om punten op de bank te zetten, roep je "bank" VOORDAT de spelleider je een vraag stelt.
Let op: je probeert 2500 punten te halen. De snelste manier om dit te bereiken, is acht vragen achter elkaar juist beantwoorden. Denk dus na voordat je bankt.

Voor de spelleider: de verticale pijl geeft aan voor welk bedrag elke vraag gespeeld wordt en de schuine pijl wijst naar de plaats waar de bankfiches moeten komen.

Let niet op de V-tjes en kruisjes op de fiches want die zijn voor de finale 1-tegen-1 ronde.

Als een deelnemer "bank" roept, zet je een fiche in het scoregleufje waar de schuine pijl naar wijst en je zet de bankwijzer terug op 50.

Voorbeeld: als de meterpijl op 200 staat en een deelnemer roept 'bank', dan zet je het fiche in het scoregleufje van 100.

Aan het eind van elke ronde berekent de spelleider hoeveel er in totaal op de bank is gezet en legt de fiches terug in hun bakje. Elk fiche is het bedrag waard dat bovenaan z'n gleufje staat.

Voorbeeld: als er twee fiches in de 100 staan en drie in het scoregleufje van de 200, dan is de totaalscore voor die ronde $(2 \times 100) + (3 \times 200) = 800$.

Noteer het totaal na elke ronde, zodat de deelnemers aan de finale weten om hoeveel punten ze spelen.

Sterk of zwak gepresteerd

Aan het begin van elke ronde zet de spelleider alle pionnen op de bovenste rij van het prestatievak.
Iedere keer dat een speler een vraag fout beantwoordt gaat zijn/haar pion één plaatsje omlaag in het vak.
Aan het eind van de ronde is een patroon in het vak ontstaan. De pion die het dichtst bij de bovenkant staat, is de sterkste schakel en de pion het dichtst bij de onderkant is de zwakste schakel.
Let op: als er verschillende spelers op dezelfde positie staan, dan zijn zij samen de sterkste of zwakste schakel.

