



Het bordspel De wereld van Sofie is geïnspireerd op de filosofiebestseller van Jostein Gaarder. Zoals in het boek is het doel om op een boeiende manier wijsheid en verlichting te vergaren.

Het spel bestaat uit een reis over paden, verdeeld in vakjes, op een cirkelbord. Het doel is om historische tijdperken (die op de rand van het bord liggen) in de ontwikkeling van de mensheid te bezoeken, en graden in de wijsheid te

De wereld van Sofie

verzamelen. Dit kan bereikt worden door geschiedenisvragen uit deze tijdperken te beantwoorden, of door filosofische vragen te beantwoorden wanneer de speler op een filosofenvakje landt. Er zijn ook 'grote vragen', die niet noodzakelijkerwijs antwoorden hebben, maar waarbij verwacht wordt dat de speler zijn eigen mening weergeeft. Hierbij is leeftijd geen garantie voor inzicht. Onderweg zijn er valkuilen, waaronder opsluiting in de vergetelheid en een diep meer dat de speler moet oversteken.

De snelste manier om toegang te krijgen tot de tijdperken en de paden is via het ronddraaiende rad van fortuin in het midden. Zijn onvoorspelbare draaiing wordt bepaald door de spelers die op de belangrijkste vakjes landen. Konijnholen, die open- en dichtgaan, zijn binnenweggetjes naar de tijdperken.

Regels

* Een pion kan alleen vooruit bewegen (d.w.z. in de richting van de Sofie-pion), niet achteruit.

* Er mag steeds maar één pion op een vakje staan (behalve als een speler zich in de tijdperken bevindt). Wanneer een speler op een vakje landt dat al bezet is, moet hij op het eerste lege vakje ervoor of erna gaan staan.

* Als een speler op een reisevakje komt, mag hij automatisch opnieuw werpen, maar hij dient de opdracht van het vakje te vervullen waar zijn pion uiteindelijk op terecht komt.

* Pionnen mogen alleen met de klok mee over het rad van fortuin verplaatst worden.

* Wordt er een '6' geworpen, dan wordt een speler onmiddellijk uit de vergetelheid bevrijd, en bij een '6' of een '3' kan het meer overgestoken worden.

* Waar paden elkaar via een brug kruiser, is het niet mogelijk van pad te veranderen, tenzij de brug wordt aangegeven als overstapplaats of het pad afslaat naar een ander tijdperk.

* Het ronddraaiende rad van fortuin heeft een afbeelding van een boot met een golvende lijn en een onderbroken buitenste lijn op de rand. Wanneer deze boot bij het meer ligt, kan het meer overgestoken worden.

* Alleen wanneer de onderbroken lijn tegenover de poorten van de vergetelheid ligt, is het mogelijk om te ontsnappen.

Het Spel Eindigen

* De standaardversie van het spel is afgelopen, wanneer een speler als eerste vier tijdperken bezocht heeft (met twee vragen per tijdperk juist beantwoord). De speler moet nu drie verschillende vragen beantwoorden: twee uit de tijdperken die hij niet bezocht heeft en één filosofievraag. Elk juiste antwoord levert dertig graden in de wijsheid op.

* Er kan ook een uitgebreide versie van het spel gespeeld worden, die afgelopen is wanneer een speler als eerste alle zes tijdperken bezocht heeft (met twee vragen per tijdperk juist beantwoord). De speler moet nu drie verschillende vragen beantwoorden: twee uit de tijdperken (uitgekozen door de andere spelers) en één filosofievraag. Elk juiste antwoord levert dertig graden in de wijsheid op.

* De spelers tellen nu hun graden in de wijsheid op.

* De speler met het grootste aantal graden in de wijsheid is de winnaar. Indien twee of meer spelers hetzelfde totaal hebben, zijn ze samen winnaar.

Inhoud

De doos bevat:

- 1 cirkelbord
- 1 rad van fortuin
- 1 metalen schroef om het rad van fortuin op het bord te bevestigen
- 1 dobbelsteen
- 6 Sofie-pionnen
- 1 set filosofiekaarten
- 1 set geschiedeniskaarten over het Mythische tijdperk
- 1 set kaarten met geschiedenisvragen over het Hellenisme en Rome
- 1 set kaarten met geschiedenisvragen over de Middeleeuwen
- 1 set kaarten met geschiedenisvragen over de Renaissance en Barok
- 1 set kaarten met geschiedenisvragen over de Verlichting
- 1 set kaarten met geschiedenisvragen over de negentiende en twintigste eeuw
- 1 set kaarten met Grote Vragen
- 36 tijdperk-fiches (6 per kleur)
- 1 set Sofie-valuta in biljetten van 10 en 50 (als wisselgeld)

Voorbereiding

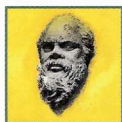
* Bevestig het rad van fortuin op het bord (met behulp van de meegeleverde schroef) via het gat in het midden. Het rad moet vrij rond kunnen draaien.

* Elke speler kiest een Sofie-pion (er zijn zes Sofie-pionnen met verschillende kleuren) en zet deze op een van de zes tijdperken (Mythen, Middeleeuwen enzovoort). Niet meer dan één pion per tijdperk.

* Elke speler legt bij elk tijdperk een van zijn zes fiches neer. (De fiches dienen dezelfde kleur te hebben als de pion.)



* De graden in de wijsheid worden op biljet gesorteerd en naast het bord gelegd, onder het toezicht van een aangewezen speler.



* De set filosofiekaarten wordt geschud en naast het bord gelegd, net als de set grote vragen.

* De zes sets met geschiedenisvragen over de zes tijdperken (Mythen, Middeleeuwen enzovoort) worden gescheiden, geschud en in aparte stapels naast het bord gelegd, bij hun respectievelijke tijdperken.

Spelen

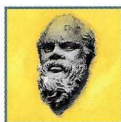
* De speler wiens naam alfabetisch het dichtst bij 'Sofie' ligt begint door de speler aan zijn linkerkant te vragen een geschiedeniskaart te trekken voor het tijdperk waarop hij zijn pion heeft geplaatst. Op een kaart staan meerkeuzevragen. De speler kiest vraag (1) of (2) op de kaart, waarna de vraag hardop wordt voorgelezen. (Op sommige kaarten staat slechts één vraag, zodat kiezen niet nodig is.) Het juiste antwoord is ondersteboven afgedrukt.

* Een juist antwoord levert tien graden in de wijsheid op, die door de speler bewaard worden. De speler houdt de kaart, en kan dan een andere kaart over hetzelfde tijdperk vragen. Als het antwoord fout is, wordt de kaart onder op de stapel gelegd en gaat het spel (in de richting van de klok) verder met de volgende speler.

* Wanneer een speler twee juiste antwoorden uit hetzelfde tijdperk verworven heeft, dient hij de twee vragenkaarten onder op de tijdperkstapel te leggen, zijn gekleurde fiche van het tijdperk af te halen en deze duidelijk zichtbaar voor de andere spelers vóór zich te leggen. Daarna moet hij onmiddellijk de dobbelsteen werpen en het overeenkomstige aantal vakjes vooruitgaan over een pad naar een ander tijdperk. Hij mag niet meer terugkeren naar dit tijdperk.



* Als een speler op een neutraal reisvakje komt, dient hij de dobbelsteen opnieuw te werpen.



* Als een speler op een filosofenvakje komt, trekt hij een filosofiekaart op bovenstaande wijze en wordt er een filosofievraag gesteld. Als de speler het juiste antwoord geeft, krijgt hij tien graden in de wijsheid. Wanneer de vraag beantwoord is, wordt de kaart onder op de stapel filosofiekaarten teruggelegd en gaat het spel verder met de volgende speler.

Als de getrokken filosofiekaart alleen het woord 'Socrates' op een kant vermeldt, moet de speler deze kaart bewaren. Wanneer hij weer op een filosofenvakje komt en de vraag (maar niet de mogelijke antwoorden) hardop voorgelezen wordt, mag hij de 'Socrates'-kaart gebruiken om te wedden dat hij het juiste antwoord zal geven. Is zijn antwoord juist, dan verdubbelt de 'Socrates'-kaart zijn score tot twintig graden in de wijsheid. De kaart kan ook bewaard worden totdat er gewed wordt. Na gebruik, of in het geval van een onjuist antwoord, dient de kaart teruggelegd te worden onder op de stapel filosofiekaarten.



* Als een speler op een horzelvakje komt, mag hij onmiddellijk naar het volgende horzelvakje op zijn pad springen (zelfs als dit betekent dat hij het meer moet oversteken naar het rad van fortuin of andersom).

Opmerking: De beroemde Griekse filosoof Socrates (470-399 v.C.) vergeleek de uitdagende rol van de filosoof met die van het insect. "Athene is als een traag paard," zei hij, "en ik ben de horzel die het tot leven probeert te steken."



* Als een speler op een vakje met een grote vraag komt, dient hij een grote-vraagkaart te trekken en één minuut hardop te filosoferen over de vraag. Er zijn geen goede of foute antwoorden, maar de vraag moet serieus overwogen worden. Er worden tien graden in de wijsheid toegekend voor antwoorden, maar de andere spelers hebben samen het recht om een bonus van tien graden in de wijsheid toe te kennen voor een heel goed antwoord, of geen graden in de wijsheid als ze allemaal vinden dat het antwoord geen graden verdient. Strategisch beoordelen wordt ontmoedigd, en zou averechts werken.



* Als een speler op een vergetelheidvakje komt, moet hij zijn pion onmiddellijk in het afgesloten gebied der vergetelheid plaatsen en op zijn volgende beurt wachten. De speler raakt uit de vergetelheid door:

- een '6' te werpen,
 - of de dobbelsteen te werpen en te vertrekken door een 'open' poort (ononderbroken lijn) op het rad van fortuin (de boot met de golvende lijn is geen uitgang van de vergetelheid)
 - of een grote vraag te beantwoorden (zie hierboven) en dan de dobbelsteen te werpen en te vertrekken.
- Ontsnappen uit de vergetelheid via een grote vraag levert geen graden in de wijsheid op, maar bonusgraden mogen wel toegekend worden.

De speler verlaat de vergetelheid door zijn pion het aantal vakjes op het rad van fortuin te verplaatsen dat de dobbelsteen aangeeft.



* Een open konijnenhol, aangegeven door een wit konijn, naast een vak in het rad van fortuin, geeft in één stap toegang tot elk tijdperk.



* Als een speler op een belangrijk-fortuinvakje komt, dient hij het rad van fortuin het aantal gearceerde radsegmenten, dat op het vakje staat aangegeven, verder te draaien (met de klok mee), (bijvoorbeeld X 4). Als er andere pionnen op het rad staan, worden ze naar andere vakjes verplaatst.

* Wanneer een pion van een speler op deze wijze verplaatst is en de speler weer aan de beurt is, dan mag hij de dobbelsteen niet werpen als de pion verplaatst is naar een vergetelheid-, horzel- of belangrijk-fortuinvakje of een vakje met een open konijnenhol, maar moet hij onmiddellijk voldoen aan de opdracht van het vakje. Alleen als het vakje een reis-, filosofen- of grote-vraagvakje is, mag hij de dobbelsteen gooien en zich op de normale manier verplaatsen.

* De speler kan het meer alleen oversteken door een '6' of een '3' te werpen, of te wachten tot de boot van het rad van fortuin bij het meer aanlegt. (De speler mag het meer niet oversteken bij een onderbroken lijn.) Totdat het bovenstaande gebeurt, moet de speler wachten bij de aanlegsteigers.