Reglement van het spel "De Grote Schattenjacht van Maredsous"

- *Voor dit exclusieve spel van Maredsous zijn minstens twee spelers nodig.*
- *Het spelmateriaal bestaat uit: 6 pionnen, een speelbord, een dobbelsteen, gouden ecu's en kaarten met telkens 5 vragen (recto gemakkelijk - verso moeilijk), één vraag per thema. Het nummer van de vraag stemt overeen met een vertrek in de Abdij van Maredsous en dus met een thema: 1. PORTAAL -> aardrijkskunde/geschiedenis, 2. BIBLIOTHEEK -> literatuur/kunst/film, 3. KAASMAKERIJ -> kookkunst, 4. ABDIJSCHOOL -> sport/ontspanning/wetenschap en 5. DE SCHATTENZAAL VAN MAREDSOUS -> thema Maredsous.*

VERLOOP :

- ***EERSTE DEEL VAN HET SPEL*** *: Alle spelers (max. 6) plaatsen hun pion op het beginvak en krijgen elk 5 gouden ecu's. De eerste dobbelsteenworp bepaalt wie mag beginnen.*
- *Een speler moet evenveel vakken vooruitgaan als hij ogen werpt met de dobbelsteen. Een vak kan neutraal zijn, een hinderpaal vormen (bijv. het vak "Gebroken brug": sla 1 beurt over...) of een voordeel bieden (bijv. het vak "Teerling": extra beurt).*
- *De vakken met "?": de voorgaande speler trekt een kaart en stelt een moeilijke of makkelijke vraag (afhankelijk van je keuze) die overeenstemt met het cijfer van het gekleurde vak waarin je je bevindt. Of spreek aan het begin van het spel af of je de moeilijke of de gemakkelijke vragen gebruikt.*
  Wie goed antwoordt op een makkelijke vraag, krijgt 1 ecu,
  wie goed antwoordt op een moeilijke vraag, krijgt 2 ecu's,
  wie verkeerd antwoordt, steekt 1 ecu in de pot (- 1).
- *Het vak met een deur (+5) is een kortere weg: ga 5 vakken vooruit.*
- *En dan zijn er nog "Ecu"-vakken. Indien alleen een ecu is afgebeeld, krijg je er één. De gehandschoende hand (- 1) wil echter zeggen dat er één gestolen wordt (steek één ecu in de pot).*
  Opmerking: Indien een speler in de loop van het spel al zijn ecu's kwijtraakt, moet hij terug naar af. Hij krijgt dan opnieuw 5 ecu's en moet herbeginnen.
- *Het doel van dit eerste deel van het spel is aan de voet van de abdij te raken en de tweede fase van het spel te beginnen.*
- *Opmerking: Indien een speler bij zijn laatste worp meer ogen gooit dan nodig om vak 63 te bereiken, mag hij zijn pion in de driehoek zetten en beginnen aan de tweede spelfase.*

- ***TWEEDE DEEL VAN HET SPEL*** *: Een speler die de voet van de abdij bereikt heeft, plaatst zich op het vak van het eerste vertrek (het PORTAAL) waar hij een vraag moet beantwoorden. De voorgaande speler neemt de kaart en stelt de vraag die overeenstemt met het cijfer in het vak. Bij een juist antwoord krijgt de speler 1 ecu voor een makkelijke vraag en 2 ecu's voor een moeilijke vraag en mag hij naar het volgende vertrek. Indien hij niet of verkeerd antwoordt, blijft hij op zijn plaats, betaalt 1 ecu en wacht zijn volgende beurt af...* ***Het is ook mogelijk voor 1 ecu een vraag te kopen met een ander nummer dan dat in het vak****. Bij een verkeerd antwoord blijft hij in hetzelfde vertrek, betaalt 1 ecu en speelt opnieuw bij zijn volgende beurt. Zolang een speler geen juist antwoord kan geven, blijft hij in dat vertrek van de abdij. Raken zijn ecu's op, dan moet hij terug naar het eerste vak (het PORTAAL) en krijgt hij opnieuw 5 ecu's. De eerste speler die het vijfde vak, "De schat van Maredsous", bereikt, krijgt een bonus van 3 ecu's.*

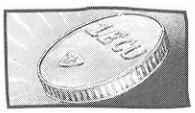
- ***DE WINNAAR*** *is de speler die aan het einde van het spel op het vak SCHAT VAN MAREDSOUS staat (en dus ook de vraag van dit vak juist beantwoord heeft) en* ***de meeste ecu's in zijn bezit heeft****...*

- ***GEZINSVARIANT*** *: Je kan er ook voor kiezen aan de ouders moeilijke en aan de kinderen makkelijke vragen te stellen. In dat geval krijgen de spelers steeds 2 ecu's (in de plaats van 1) voor een goed antwoord, zowel op makkelijke als op moeilijke vragen.*

- ***LEGENDE***

GEBROKEN BRUG

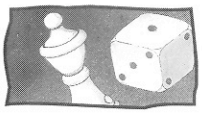
Sla een beurt over



+ 1 ECU

Je krijgt 1 ECU

Makkelijke vragen *OK = + 1 ECU*



DOBBELSTEEN

Je krijgt een extra beurt

GEHEIME DEUR

Ga 5 vakken vooruit

Moeilijke vragen *OK = + 2 ECU*

DIEF (-1 ECU)

Steek 1 ECU in de pot

?2

VRAAG

Antwoord op vraag nr 2

Makkelijke en moeilijke vragen *Geen antwoord = - 1 ECU*