

# VOETBAL TOTO

## **SPELREGELS**

### **AANTAL DEELNEMERS**

Te spelen met 2 t/m 8 personen.

### **DOEL**

Winnaar is degene, die de meeste goede uitslagen raadt van de 13 te spelen wedstrijden.

### **WAT KRIJGT IEDERE SPELER BIJ HET BEGIN ?**

Iedere speler ontvangt 14 plastic dopjes van eenzelfde kleur, kiest op het speelbord één der 8 naast elkaar liggende kolommen en plaatst een dopje boven zijn kolom in het daarvoor bestemde vierkante vakje, ten teken, dat deze kolom van hem is.

De overige 13 dopjes legt iedere speler voor zich neer op tafel.

### **GELD**

Het zou de spanning natuurlijk extra verhogen, wanneer er met echt geld werd gespeeld.

Voor ons spel hebben wij twee soorten geld ontworpen, n.l. bankbiljetten van 5 en van 10.

### **BANKHOUDER**

Een der spelers houdt de BANK, d.w.z. hij verzorgt het uitgeven van het geld, beheert de inzet (POT) en berekent en keert de prijzen uit. Men speelt per avond gemiddeld 4 of 5 rondjes. De bankhouder geeft iedere speler vijf bankbiljetten van 10. Iedere speler zet nu één biljet in de POT. Deze POT, bestaande uit de totale inzet van alle spelers, wordt door de Bankhouder beheerd. Deze inzet van alle spelers is bedoeld voor de eerste ronde. Voor elke verdere ronde moet iedereen steeds een van 10 inzetten. Voorlopig heeft iedereen voldoende geld om 5 rondjes te spelen.

Worden daarna nog meer ronden gespeeld, dan dient de Bankhouder voor elke nog verder te spelen ronde per speler wederom een biljet van 10 uit te reiken.

### **DOELPUNT - KAARTJES**

Hierop staan de cijfers 1. 2. 3. 4. 5. 6., of xxxxxx.

Men schudt de kaarten. Bij 2 spelers krijgt ieder 32 kaarten. Bij 3 spelers krijgt ieder 21 kaarten en de resterende kaart wordt uit het spel genomen. Bij 4 spelers krijgt ieder 16 kaarten. Bij 5 spelers krijgt ieder 12 kaarten en worden de resterende 4 kaarten uit het spel genomen. Bij 6 spelers krijgt ieder 10 kaarten en worden de resterende 4 kaarten uit het spel genomen. Bij 7 spelers krijgt ieder 9 kaarten en wordt de resterende kaart uit het spel genomen. Bij 8 spelers krijgt ieder 8 kaar-

ten. Iedere speler legt zijn ontvangen doelpuntkaarten open voor zich op tafel. Men mag zijn kaarten ook bedekt neerleggen. Deze tactiek mag men zelf bepalen.

### TOTO - FORMULIER

Iedere speler ontvangt een toto-formulier. Hij moet nu op zijn formulier 13 kruisjes gaan zetten. Er zijn onder elkaar 13 wedstrijden vermeld. Er zijn naast elkaar vijf groepen van drie kolommen 1, 2 en 3 gedrukt. Voor de eerste ronde die men nu gaat spelen, gebruikt men de meest links gedrukte groep van drie kolommen 1, 2 en 3. Later bij de tweede ronde gebruikt men de daarnaast gelegen groep van drie kolommen 1, 2 en 3, etc.

U begint bij wedstrijdnummer 1. U zet een kruisje in kolom 1, 2 of 3. Denkt U, dat het thuishteam wint, d.w.z. het als eerste bij wedstrijdnr. 1 vermelde team, dan plaatst U een kruisje in kolom 1. Denkt U, dat de tegenstander wint, dus het uit spelende team, dan plaatst U een kruisje in kolom 2. Denkt U, dat beide partijen gelijk spelen, dan plaatst U een kruisje in kolom 3.

### VOORBEELD :

Bij wedstrijd nummer 1 spelen Holland en België tegen elkaar.

Holland is het eerst genoemd, dus het thuis spelende team. Wanneer U denkt dat Holland wint, plaatst U een kruisje in kolom 1. Denkt U dat België wint, dan plaatst U een kruisje in kolom 2. Denkt U aan een gelijkspel, dan plaatst U een kruisje in kolom 3.

Vervolgens gaat U bij de tweede wedstrijd een kruisje plaatsen in kolom 1, 2 of 3. Zo gaat U door en vult voor alle 13 wedstrijden een kruisje in een der drie kolommen in. U houdt het toto-formulier tijdens het spel in de hand en laat niemand Uw formulier zien. Het formulier bevat 5 kolommen 1, 2 en 3, zodat men dit formulier voor vijf rondjes kan gebruiken. Wilt U de kruisjes met potlood zetten, dan kunt U later met vlakgom de kruisjes uitstufferen en het formulier opnieuw gebruiken.

### DOELPUNT SCOREN

Bij het begin van het spel staat de score op het speelbord voor elk der 13 wedstrijden op 0-0.

Een der spelers begint nu het eigenlijke spel door een doelpunt te gaan scoren. Hij doet dit door een van zijn doelpuntkaarten nr. 1 (als hij tenminste een kaartje nr. 1 heeft, anders moet hij passen en is zijn beurt voorbij) uit te spelen. Hij plaatst dit kaartje in een der vakken van de 13 kolommen "O - O". Hij legt het kaartje boven op de 0, die in dat vak gedrukt staat. Zodoende wordt een der scores nu 1-0 of 0-1.

Hij zal uiteraard eerst op zijn toto-formulier hebben gekeken, wat voor

uitslagen hij heeft voorspeld en zijn doelpuntkaartje dusdanig plaatsen (dus een doelpunt scoren), dat het overeenkomt met zijn uitslag op zijn toto-formulier.

Door in de linkse O kolom een doelpuntkaart neer te leggen, scoort het thuishet team tegen zijn tegenstander. Legt men een doelpuntkaart in de rechtse O kolom, dan is het de uitspelende tegenstander, die een doelpunt maakt.

#### VOORBEELD :

Wilt U bij wedstrijdnummer 1 Holland - België bijv. dat het uitspelende team een doelpunt scoort, dan moet U een doelpuntkaart leggen in de rechtse O kolom.

Men kan uiteraard slechts één doelpunt tegelijk scoren. Men kan geen doelpunt bij de telling overslaan. Staat er dus bij het begin in een kolom een 0, dan moet men daarop een doelpuntkaart met nr. 1 neerleggen, en geen ander cijfer, want op een 0 volgt een 1. Zodoende verandert men de stand van 0-0 in 1-0 (door een 1 te plaatsen in de linkse O kolom) of 0-1 (door een 1 te plaatsen in de rechtse O kolom).

#### SPEELBEURT

Men speelt om de beurt in de richting van de wijzers van de klok, is de eerste speler geweest, dan gaat dus zijn buurman trachten te scoren door een doelpuntkaartje te plaatsen. Dit moet dus een 1 zijn in een vak, waarin een 0 staat of een 2 in het vak, waarin zijn voorganger een 1 heeft geplaatst.

Iedereen mag, wanneer hij aan de beurt is, een doelpuntkaartje plaatsen in een der 13 vakken "O - O".

Wanneer men aan de beurt is en men KAN scoren, dan MOET men ook scoren, ongeacht, of dit eventueel ongunstig is voor zijn eigen spelverloop.

Plaatst men een doelpuntkaartje in een vak op een daar al liggend doelpuntkaartje, dan moet het dus een opvolgend nummer zijn. Men legt het doelpuntkaartje gewoon bovenop het doelpuntkaartje, dat er al ligt. Is bijv. ergens een stand 1-0 en wil men deze stand opvoeren tot 2-0, dan plaatst men een kaartje 2 boven op het kaartje 1, dat er onder blijft liggen. De stand is dan 2-0.

#### DOELPUNT ONGELDIG

Er zijn een aantal kaartjes in het spel, waarop staat xxxxxx. Dit teken symboliseert het fluitsignaal van de scheidsrechter, die het spel onderbreekt. Wanneer men daartoe aanleiding vindt, mag een ieder, die zo'n kaartje heeft, dit uitspelen. Hij mag dit echter slechts doen op het moment, dat een andere speler een doelpunt scoort, d.w.z. een doelpuntkaartje op het bord plaatst. Hij mag dus prompt, wanneer de ande-

re speler zijn doelpunt maakt, ingrijpen. Hij doet dit door STOP te zeggen, onderbreekt hiermede de wedstrijd en legt zijn kaartje met het teken xxxxxx bovenop het doelpuntkaartje van die andere speler, die dit juist uitspeelde. Hij moet dit STOP zeggen en uitspelen van het xxxxxx-kaartje doen plaats vinden, vóórdát de volgende speler aan de beurt is. Het doelpunt, dat nu juist gescoord werd, is ongeldig, (wegens z.g. buitenspel). Het desbetreffende doelpuntkaartje wordt tesamen met het xxxxxx kaartje van het bord verwijderd en uit het spel genomen.

Het spel hervat nu weer zijn gewone loop en de speler, die aan de beurt was, maar juist voor zijn neus weg een ander zag ingrijpen met een xxxxxxkaartje, gaat nu verder en tracht een doelpuntkaartje uit te spelen. De speler, die het kaartje xxxxxx uitspeelde, deed dit eigenlijk zonder aan de beurt te zijn. Dat uitspelen van zo'n xxxxxx kaartje telt ook niet als beurt. Als hij hierna zelf aan de beurt is, mag hij gewoon weer een doelpuntkaartje trachten uit te spelen, ook al heeft hij juist een xxxxxx kaartje uitgespeeld.

#### VOORBEELD :

Staat een bepaalde wedstrijd op 3-1 en scoort een speler nu met een doelpuntkaartje 2, waardoor de stand 3-2 wordt en grijpt nu een ander in door meteen hierna STOP te zeggen en een xxxxxx kaartje te plaatsen op deze 2, dan worden beide kaartjes verwijderd en is het 3-1.

Wanneer alle kaartjes zijn uitgespeeld of de spelers op het laatst moeten passen, d.w.z. de nog overgebleven kaartjes kunnen niet meer aansluitend op de score op het bord worden uitgespeeld, dan zijn de 13 wedstrijden uitgespeeld en zijn de definitieve uitslagen bekend.

#### UITSLAG VOORLEZEN

Alle spelers leggen nu hun toto-formulier open op tafel. Een der spelers wordt nu aangewezen om alle uitslagen stuk voor stuk af te lezen van het bord, beginnende bij wedstrijd 1.

Ligt daar bijv. als uitslag de score 2-4, dan heeft het uitspelende team België van Holland gewonnen met 4-2. De oplezer zegt nu "Wedstrijd nr. 1, Holland-België, een 2".

Iedere speler kijkt op zijn formulier, of hij de uitslag goed heeft geraden (bij het gegeven voorbeeld had een kruisje, geplaatst bij wedstrijd nr. 1 in kolom 2, de goede uitslag aangegeven). In dat geval legt hij in de door hem bij het begin van het spel gekozen kolom, waarboven hij een plastic dopje had geplaatst, een dopje uit zijn voor zich op tafel liggende voorraad van 13 stuks in het corresponderende vakje. Hij vindt dit vakje, door horizontaal achter wedstrijd nr. 1 Holland-België te gaan tot de horizontale lijn zijn kolom kruist. Dit geplaatste dopje is een bewijs, dat hij een uitslag goed heeft geraden en vergemakkelijkt straks het tellen

van het aantal goede uitslagen, nadat de voorlezer straks alle 13 wedstrijduitslagen heeft voorgelezen.

### PRIJSVERDELING

Degene, die de meeste uitslagen goed heeft geraden, krijgt de POT d.w.z. de totale inzet van de bankbiljetten van 10.

Hebben bij 2 spelers beiden evenveel goede uitslagen geraden, dan blijft de pot staan en wordt bij de inzet der volgende ronde gevoegd. Dat gebeurt ook, als er 3 spelers zijn en 2 evenveel goed hebben.

Hebben bij 4 spelers 2 spelers evenveel goede uitslagen, dan delen zij de pot. Hebben bij 5 spelers 2 spelers evenveel goede uitslagen, dan delen zij de pot. Hebben bij 6 spelers 2 of 3 spelers evenveel goede uitslagen, dan delen zij de pot. Hebben bij 7 spelers 2 of 3 spelers evenveel goede uitslagen, dan delen zij de pot. Hebben bij 8 spelers 2, 3 of 4 spelers evenveel goede uitslagen, dan delen zij de pot.

Zijn er bij 4, 5, 6, 7 of 8 spelers een groter aantal spelers dan hierboven genoemd, die evenveel goede uitslagen geraden hebben, dan blijft de pot staan en wordt bij de inzet der volgende ronde gevoegd.

### JACKPOT

Wanneer er, nadat de uitslag bekend is, blijkt, dat niemand alle 13 uitslagen goed heeft geraden, dan wordt door de Bankhouder uit het Bankgeldbezit (dus niet uit het geldbezit der spelers) een extra bedrag toegevoegd aan de pot bij het volgende spel. Deze pot wordt dus hoger, dank zij deze JACKPOT-geldinjectie.

Bij 2 spelers is het bedrag, dat toegevoegd wordt bij de pot 10

Bij 3 spelers is het bedrag, dat toegevoegd wordt bij de pot 10

Bij 4 spelers is het bedrag, dat toegevoegd wordt bij de pot 15

Bij 5 spelers is het bedrag, dat toegevoegd wordt bij de pot 15

Bij 6 spelers is het bedrag, dat toegevoegd wordt bij de pot 20

Bij 7 spelers is het bedrag, dat toegevoegd wordt bij de pot 25

Bij 8 spelers is het bedrag, dat toegevoegd wordt bij de pot 25

Wordt de pot onder meerdere spelers verdeeld, dan wordt bij het berekenen van het bedrag, dat ieder der winnaars krijgt, steeds zo nodig naar boven afgerond op veelvoud van vijf om ronde cijfers te houden. Eventueel kleine verschillen, die dan kunnen ontstaan, worden bijgepast uit het Bankgeldbezit.