

SPELREGLEMENT

« WERELDBEKER '70 »

Vóór alles dient u het wereldbeker spel op de volgende wijze samen te stellen:

1. knip zorgvuldig langs de stippelijijn het spelkader uit dat gedrukt is op de OZO-verpakking.
2. knip eveneens de kleine gekleurde cirkeltjes uit die zich op de zijkant van de doos bevinden: zij vormen de pionnen die u over het spelkader zult bewegen.
3. knip vervolgens de 32 „MEXICO '70"-kaarten en de 16 „FIFA"-kaarten uit die gedrukt zijn op het kartonnen blad dat u binnen in de doos vindt.
4. doe hetzelfde voor het grote blad waarop een aantal bankbiljetten zijn afgedrukt, en uw spel is klaar.

U hoeft er enkel nog 2 normale teerlingen aan toe te voegen alvorens u uw hart kunt ophalen in een spel dat zonder twijfel het meest volledige is dat ooit werd gerealiseerd in verband met de voetbalwereld. U vindt er trouwens alle economische, financiële en sportieve aspecten in terug. Nog een laatste ZEER BELANGRIJKE OPMERKING:

Dit spel kan ook in combinatie gespeeld worden met een speciaal kaartspel dat MILKANA u gratis aanbiedt met zijn variëteiten Chester, Edam en Present. Met deze MILKANA-kaarten wordt uw spel nog veel boeiender omdat u dan echte voetbalwedstrijden kunt spelen.

U vindt dus hierna twee verschillende reglementen: het eerste geldt voor het spel dat u nu reeds bezit; het tweede voor het gecombineerde OZO-MILKANA-spel.

A. REGLEMENT VAN HET BASISPEL aangeboden door OZO

1. Beschrijving van het spel

Op het spelkader staat een dubbele omloop afgebeeld welke bestaat uit een aantal spelvakjes. Op sommige plaatsen verzekeren deze vakjes de verbinding tussen de twee omlopen.

- a) de buitenste omloop telt 31 figuren die in feite 33 spelvakjes voorstellen; men vindt er inderdaad twee figuren op die voor twee spelvakjes tellen. Alle vakjes zijn onderling verbonden door een zwarte band.
- b) de binnenste omloop telt 28 spelvakjes die als volgt gegroepeerd zijn: 12 figuren die 1 vakje voorstellen, 4 die er 3 voorstellen, 2 die er 2 voorstellen. Het geheel is verbonden door een rode band.

Met pijlen wordt de richting aangeduid die in beide omlopen dient gevolgd: de buitenste omloop dient afgelegd in de zin van de wijzers van een uurwerk; de binnenste in tegengestelde zin.

De diverse spelvakjes vertonen verschillende afbeeldingen:

- a) internationale voetbalploegen welke worden voorgesteld door de nationale vlag van het desbetreffende land tezamen met de waarde die de ploeg vertegenwoordigt;
- b) voetbalvedetten die deel uitmaken van de nationale ploeg en die verschillende aankoopwaarden hebben;
- c) trainers die door kontrakt met hun ploeg verbonden zijn. Zij kunnen aangekocht of geraadpleegd worden tegen een vastgestelde prijs;
- d) speelvelden waarvan er 4 aangeduid zijn voor de wereldbekerwedstrijden in Mexico. De overige 4 hebben internationale vermaardheid. Bij ieder der terreinen staan 2 prijzen vermeld: de eerste heeft betrekking op de aankoopprijs van het terrein, de andere is een bezoekersprijs.

Aan deze 32 spelvakjes beantwoorden 32 kaarten die ofwel eigendomsbewijzen voorstellen (dit is het geval voor de ploegen, de vedettespelers en de terreinen), ofwel arbeidskontrakten (dit is het geval voor de trainers).

Bovendien komen er op beide omlopen met onregelmatige tussenpozen „FIFA"-vakjes voor welke een vraagteken inhouden. Deze vakjes hebben betrekking op de 16 FIFA-kaarten die u zojuist hebt uitgeknipt.

En tenslotte beschikt u over bankbiljetten voor een totaal bedrag van 110.000 dollar die op de volgende wijze zijn onderverdeeld: 20 biljetten van 2.500 dollar, 40 biljetten van 1.000 dollar, 20 van 500 dollar, 20 van 250 dollar, 40 van 100 dollar en 20 van 50 dollar. Zij laten u toe de verschillende prijzen te betalen welke voorkomen op de spelvakjes enerzijds en op de korresponderende kaarten anderzijds.

2. Aantal deelnemers

Het wereldbeker spel kan met verschillende deelnemers gespeeld worden, gaande van 2 tot 8. Een ideaal aantal is echter 4.

De rol van de spelleider, tevens bankier en FIFA-voorzitter kan vervuld worden door één der spelers welke bij het spel betrokken is of door een speler die exclusief deze functie vervult.

3. Schikking van de spelelementen

De spelers nemen plaats rond het speelterrein dat midden op een tafel wordt opengespreid. In het midden van dit terrein legt men eveneens de stapel FIFA-kaarten met de keerzijde naar boven nadat zij voorafgaandelijk goed geschud zijn.

De speler die belast is met de FIFA-bank legt eveneens de 4 stapeltjes met eigendomsbewijzen (ploegen, vedettes, spelers en terreinen) vóór zich.

4. Verdeling van de bankbiljetten

De FIFA-bankier geeft aan iedere speler een bepaalde geldsom welke als volgt is samengesteld:

- | | | |
|---|--|--|
| a) indien het aantal deelnemers is beperkt tot 2: | b) wanneer het aantal deelnemers 3 of 4 bedraagt | c) wanneer het aantal deelnemers varieert tussen 5 en 8: |
| 8 biljetten van 2.500 dollar | 4 biljetten van 2.500 dollar | 2 biljetten van 2.500 dollar |
| 6 biljetten van 1.000 dollar | 6 biljetten van 1.000 dollar | 4 biljetten van 1.000 dollar |
| 4 biljetten van 500 dollar | 4 biljetten van 500 dollar | 2 biljetten van 500 dollar |
| 4 biljetten van 250 dollar | 4 biljetten van 250 dollar | 2 biljetten van 250 dollar |
| 8 biljetten van 100 dollar | 8 biljetten van 100 dollar | 4 biljetten van 100 dollar |
| 4 biljetten van 50 dollar | 4 biljetten van 50 dollar | 2 biljetten van 50 dollar |

5. Beweging der pionnen

Ieder van de spelers kiest een pion die hij opstelt in het startvakje dat de vermelding draagt START-FIFA. Vervolgens doet ieder der spelers een eerste worp met de dobbelstenen. De speler die het hoogste cijfer haalt zal het spel inzetten; na hem volgen de andere spelers te beginnen met degene die links van de eerste speler zit. Ieder der spelers gooit de teerlingen en verplaatst zijn pion over een aantal vakjes overeenstemmend met de waarde aangeduid op de teerlingen.

Volgens het oordeel en de strategie van iedere speler mogen de pionnen over de beide omlopen voortbewogen worden. Zoals reeds eerder gezegd, dient de buitenste omloop afgelegd in de zin van de wijzers van een uurwerk, de binnenste omloop in tegengestelde zin. De overgang van de ene naar de andere omloop kan enkel gebeuren via de vakjes die de verbinding tussen beide omlopen verzekeren.

OPGELET:

Verschillende figuren op de beide omlopen tellen voor meerdere spelvakjes en dienen voor hun reële waarde geteld te worden (de grote voor 3 vakjes, de middelgrote voor 2 vakjes).

6. Aan- en verkoop van eigendomsbewijzen

6. Aan- en verkoop van eigendomsbewijzen

- Volgende elementen kunnen het voorwerp uitmaken van aan- en verkoop:
- de eigendomsbewijzen van speelvelden
 - de eigendomsbewijzen van voetbalvedetten
 - de volledige internationale ploegen
 - de arbeidscontracten van trainers.

Iedere speler waarvan de pion stilsthoudt op een spelvakje dat een van bovengenoemde eigendommen voorstelt heeft het recht deze aan te kopen tegen de prijs die vermeld staat in het vakje en op de korresponderende kaart.

Indien de speler deze eigendom niet wenst aan te kopen organiseert de spelleider-bankier onder de overige spelers een openbaar opbod met als inzetprijs de helft van de officiële prijs. De eigendom zal toegekend worden aan de meest biedende.

Volgens zijn behoefte kan iedere speler op zijn beurt een of meerdere van zijn eigendomsbewijzen verkopen aan een medespeler of aan de spelleider-bankier. In het laatste geval zal deze ze terug in de desbetreffende stapel steken.

OPGELET

- Indien het aantal spelers varieert tussen 2 en 4 dient ieder der spelers tenminste 2 volledige ploegen te verwerven.
- Indien het aantal spelers meer dan 4 bedraagt, vervalt die verplichting.

7. Hypotheken

De speelvelden kunnen met een hypotheek bezwaard worden: in dat geval kent de bankier een bedrag toe dat gelijk is aan de helft van de aankoopwaarde van het veld.

In geval van hypotheek wordt het eigendomsbewijs door de eigenaar op tafel gelegd met de rugzijde naar boven. Deze hypotheek moet met voorrang door zijn eigenaar terugbetaald worden wanneer hij de nodige som terug heeft samengesteld. Zolang het terrein met een hypotheek bezwaard is kan de eigenaar geen bezoekersgeld innen.

8. FIFA-kaarten en FIFA-vakjes

Iedere speler wiens pion langs het vakje „START-FIFA“ passeert heeft recht op een extra-vergoeding van 200 dollar die hem door de spelleider-bankier wordt uitbetaald.

De speler wiens pion stilsthoudt op een FIFA-vakje met vraagtaken, neemt een kaart uit de FIFA-stapel en dient zich te schikken naar de instructies welke op die kaart vermeld staan. Deze instructies hebben geen waarde indien de speler niet het eigendomsbewijs bezit waarvan de kaart melding maakt.

Van de 16 FIFA-kaarten zijn er 15 waarvan de instructies onmiddellijk moeten uitgevoerd worden. Deze kaarten dienen daarna onmiddellijk terug in de stapel gestoken. Eén enkele kaart mag echter bewaard blijven voor een later uitgestelde aanwending en daarna pas teruggestoken.

9. Betaling van rechten in verband met speelvelden en trainers

Iedere speler die eigenaar is van een ploeg en waarvan de pion stilsthoudt op een spelvakje „trainer“ betaalt aan de eigenaar van de trainer het aangeduide consultatiebedrag. Op dezelfde wijze zal iedere eigenaar van een ploeg aan de eigenaar van een speelveld een bezoekersprijs betalen.

10. Samenstelling van de speelploegen

Geen enkele speler heeft er belang bij de vorming van verschillende ploegen of het verwerven van een speelveld door een andere speler te belemmeren.

De spelers kunnen onderling op ieder ogenblik eigendomsbewijzen uitwisselen of verkopen met het oog op de samenstelling van hun ploegen. Om een ploeg te vormen dient een speler tenminste over de 3 volgende eigendomsbewijzen te beschikken: 1) de eigenlijke basisploeg, 2) de vedettespeler, 3) de trainer. Bovendien moet de speler voor 4 ploegen welke in het spel betrokken zijn beschikken over het eigendomsbewijs van het desbetreffende speelveld.

Iedere speler heeft er bovendien belang bij de eigendom te verwerven van een of meerdere Mexicaanse speelvelden waarop de bekerwedstrijden zullen gespeeld worden. Nochtans is het verwerven van deze speelvelden geen absolute noodzaak.

Een ploeg is geselecteerd voor de wereldbeker '70 op het ogenblik dat een der spelers de 3 of 4 noodzakelijke eigendomsbewijzen verzameld heeft. Op dat moment worden deze elementen samengevoegd en in het midden van het spelkader neergelegd. De eigenaar ontvangt een geldsom die gelijk is aan de som van de verschillende waarden die op de kaarten vermeld staat + 50%.

Bijvoorbeeld: wanneer de Belgische ploeg geselecteerd wordt ontvangt de eigenaar vanwege de FIFA-bank het volgende bedrag:

Ploeg	3.500 dollar + 50% = 5.250 dollar
Vedette	700 dollar + 50% = 1.050 dollar
Trainer	500 dollar + 50% = 750 dollar
Speelveld	1.600 dollar + 50% = 2.400 dollar
	<hr/>
Totaal	9.450 dollar

Wanneer al de ploegen naar het midden van het speelterrein gebracht zijn zal de uiteindelijke winnaar van het spel diegene zijn die de hoogste geldwaarde heeft kunnen verwerven.

B. REGLEMENT VAN HET GECOMBINEERDE OZO-MILKANA-SPEL

Bij het basisspel was de enige bedoeling een zo hoog mogelijk financieel resultaat te behalen. Dit blijft een van de na te streven doeleinden in het nieuwe gecombineerde spel. Daarbuiten kunt u nu echter met de MILKANA-kaarten internationale voetbalwedstrijden organiseren tegen andere nationale ploegen in het vooruitzicht van de Wereldbeker.

U zult dus inderdaad deelnemen aan deze Wereldbekerwedstrijden. Tijdens deze wedstrijden kunt u evenens weddingschappen organiseren in verband met de opgestelde ploegen.

En wellicht ziet u, geholpen door het geluk, uw organisatietalenten zegevieren op het financiële of het sportieve vlak om aldus de waardevolle Wereldbeker in de wacht te slepen.

1. **Aantal deelnemers:** Dit spel kan gespeeld worden met 2, 4 of 8 spelers. Een ideaal aantal is 4 of 8.
2. De punten 4, 5, 6, 7, 8 en 9 van het basisreglement blijven van toepassing.
3. De MILKANA-kaarten worden met de rugzijde naar boven op het speelterrein gelegd naast de stapel FIFA-kaarten.
4. Wanneer eenmaal de voetbalploegen zijn samengesteld, is het niet meer de bedoeling deze naar het midden van het veld te brengen om hun waarde te verhogen. De enige bedoeling wordt nu zoveel mogelijk voetbalwedstrijden te organiseren.
5. De wijze waarop een voetbalmatch moet gespeeld worden is uitgelegd op een der MILKANA-kaarten.
6. Zoals in het eerste spel moet iedere speler die eigenaar is van een ploeg aan de eigenaar van een speelveld de vastgestelde bezoekersprijs betalen wanneer zijn pion stilsthoudt op het vakje van dit veld. Nochtans moet deze prijs niet betaald worden indien onmiddellijk een vriendenwedstrijd of officiële wedstrijd georganiseerd wordt tussen de ploegen die zich gelijktijdig op dit veld bevinden.
7. **Voorbereiding en verloop van de voetbalwedstrijden**
Van zodra er volledige ploegen (basisploeg, vedette, trainer) zijn samengesteld hebben zij er alle voordeel bij zich zo spoedig mogelijk naar de binnenste omloop te begeven waar zich de Mexicaanse speelvelden bevinden.
Ieder maal dat 2 pionnen die een volledige ploeg voorstellen samen stilsthouden op eenzelfde speelveld moet een wedstrijd georganiseerd worden (voor zover tenminste deze 2 pionnen aan verschillende spelers toebehoren). Indien 3 of meer pionnen op eenzelfde stadion stilsthouden wordt een drie- of vierhoekstornooi georganiseerd.

9. **De weddenschappen**
Ter gelegenheid van iedere officiële of vriendenwedstrijd kunnen de spelers welke niet aan de wedstrijd deelnemen weddenschappen organiseren in verband met de ploegen die tegenover elkaar zijn opgesteld. De ploeg die de grootste waarde heeft vertrekt op een basis van gelijkheid. Dit wil zeggen dat, indien zij de wedstrijd wint, de speler die op haar gewed heeft een som ontvangt die gelijk is aan het dubbel van zijn inleggeld. De ploeg met de minste waarde vertrekt op een basis van 1 tegen 2: de speler die op haar gewed heeft ontvangt, in geval deze ploeg wint, een som die gelijk is aan 3 maal de waarde van zijn inleg. De weddenschappen worden afgesloten in de handen van de spelleider-bankier die naar eigen goeddunken de waarde van de inleggelden kan beperken. De spelleider-bankier betaalt de wedders uit zodra de wedstrijd beëindigd is. In geval van match-nul behoudt hij het inleggeld van de spelers.

10. **Berekening van de waarde der wedstrijden**

Alvorens een wedstrijd te spelen zullen de deelnemers de waarde van hun ploeg berekenen door de verschillende waarden van ploeg, vedette en trainer samen te tellen. Zij maken dit cijfer kenbaar aan de spelleider-bankier.

Deze laatste zal, indien het gaat om een vriendenwedstrijd, de **totale waarde** van de wedstrijd berekenen door 10% van de **waarden van de ploegen op te tellen (netto opbrengst van de match)**.

De spelleider-bankier voegt bij deze som een buitengewone toelage van 50% op de globale waarde van de wedstrijd (FIFA-subsidie).

Het totaal van netto opbrengst en subsidie (bruto opbrengst) komt uit de kas van de spelleider-bankier.

Voorbeeld:

10% waarde Braziliaanse ploeg :	390 dollar (10% van 3.000 + 500 + 400)
10% waarde Italiaanse ploeg :	270 dollar (10% van 2.000 + 400 + 300)
Totale waarde (netto opbrengst) :	660 dollar
FIFA-subsidie :	330 dollar (50% van de totale waarde)
Bruto opbrengst :	990 dollar

De bruto opbrengst van de wedstrijd zal, indien nodig, door de bank worden afgerond naar een hoger honderdtal.

Indien het gaat om een bekerwedstrijd zal hetzelfde berekeningsschema worden aangehouden op basis echter van 20%.

11. **Resultaten van de wedstrijd**

A) **Sportief:** de eindscore duidt automatisch de winnaar van de match aan. Dit resultaat wordt door de spelleider genoteerd.

In geval het gaat om een bekerwedstrijd, gaat de winnaar automatisch over naar de halve finale of de finale, volgens het niveau van de wedstrijd.

B) **Financieel:** de bruto opbrengst wordt op de volgende wijze verdeeld onder de deelnemende ploegen en de eigenaar van het speelveld:

a) in geval het gaat om bekerwedstrijden:
20% naar de eigenaar van het speelveld
50% naar de winnaar
30% naar de verliezer

b) in geval het gaat om internationale vriendenwedstrijden:
40% naar de winnaar
20% naar de verliezer
40% naar de eigenaar van het speelveld.

In geval van match-nul ontvangt de eigenaar van het speelveld hetgeen hem toekomt. Het saldo van de bruto opbrengst wordt dan in gelijke helften verdeeld onder de twee tegenstrevers.

De resultaten worden uitgerekend en genoteerd door de spelleider-bankier.

12. **Einde van het spel**

Het spel is ten einde wanneer de finale van de Bekerwedstrijd gespeeld is. De winnaar van deze laatste wedstrijd ontvangt symbolisch uit de handen van de spelleider-bankier de Wereldbeker en een prijs in speciën ter waarde van 5.000 dollar.

Het spel kan dus twee winnaars aanduiden:

a) de winnaar van de Bekerwedstrijd

b) een winnaar uit financieel oogpunt, namelijk de speler die aan het einde van het spel de hoogste geldwaarde heeft weten te verwerven.

N.B. Het gecombineerde spel kan enkele uren in beslag nemen. De eerste fase van dit spel kan echter naar believen ingekort worden indien men op voorhand door het lot de toekenning laat gebeuren van de diverse eigendomsbewijzen (ploegen - vedetten - trainer en speelvelden) pro-rata het aantal deelnemers. Deze laatste zullen dan de overeenstemmende prijzen, vermeld op de hun toegewezen eigendomsbewijzen, terugbetalen aan de FIFA-bank.