

Selecta Spelinfo:

Speltype: Quiz-spel
Aantal spelers : 2 tot 6
Leeftijd: vanaf 12 jaar
Speelduur: ca. 60 minuten
Weten ○ ● ○ ○ ○ Geluk

Noem er zeven razendsnel. Zeven? Jazeker, zeven! Zeven Europese muntsoorten, Nederlandse pop- en rockgroepen, sprookjes en nog veel meer - maar het moeten er wel zeven zijn, geen drie, geen vier, nee zeven begrippen. En dat binnen een bepaalde tijd.

Wie van u houdt het hoofd koel en heeft het snelste de goede antwoorden klaar?

Doel van het spel

Winnaar van het spel is degene, die aan het einde de meeste juiste begrippen heeft genoemd.

Speelmateriaal

52 Speelkaarten (104 vragen)
1 Klok
(Pen en papier heeft u ook nodig).

Spelvoorbereiding

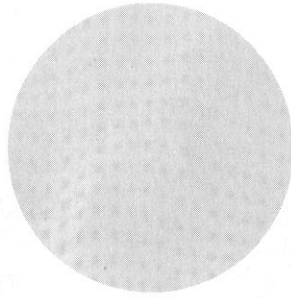
De speelkaarten worden geschud en omgekeerd (met de te beantwoorden vragen naar beneden) op een stapel in het midden neergelegd. Men moet erop letten, dat het aantal kaarten door het aantal spelers gedeeld moet kunnen worden, zodat iedereen even vaak aan de beurt komt. (Voorbeeld: met zes spelers gebruikt men 48 kaarten; de overige vier blijven in de doos). Nu windt men de klok op (de wijzer draait met de richting van de klok mee, de knop op "STOP" zetten) en plaatst deze naast de stapel kaarten. Op een vel papier schrijft men nu de namen van

de spelers in kolommen naast elkaar en men legt de pen klaar. (Tip: een atlas of een woordenboek binnen handbereik is wel zo makkelijk. Zo kan men uitzichtloze discussies over de juistheid van de begrippen zeer vlot beëindigen door deze op te zoeken).

De jongste speler begint, de anderen volgen om de beurt met de klok mee.

Spelverloop

De jongste speler neemt de bovenste kaart van de stapel en leest deze hardop voor. Na vijf seconden bedenktijd, zet hij de klok in werking - en dan gaat het beginnen. Zijn linker buurman moet nu, terwijl de klok doortikt, zo snel mogelijk zeven juiste antwoorden geven. Direkt daarna zegt hij stop en duwt de "stopknop" van de klok in. De cijfers, die op de "wijzerplaat" staan, geven alleen aan hoeveel punten een speler met



de zeven goede antwoorden verdiend heeft. Deze worden dan op het vel papier onder zijn naam genoteerd.

Geeft een speler minder dan zeven juiste antwoorden, dan worden hem geen punten toegekend - want bij dit spel geldt alleen: "Alles of niets!" De opgelezen kaarten worden apart gelegd en komen niet meer in het spel.

Iedereen heeft tijdens het hele spel twee keer de mogelijkheid om een kaart te weigeren. (Bijhouden op de scorelijst!) In zo'n geval wordt de kaart weer ergens onder in de stapel gestoken en een nieuwe kaart wordt getrokken. Natuurlijk moet men wel meteen, nadat de kaart is opgelezen, deze weigeren!

Trekt een speler later in het spel opnieuw een reeds door hem geweigerde kaart, dan kan hij deze, indien nog mogelijk, voor de tweede maal weigeren.

Ontstaan er onoplosbare meningsverschillen over de juistheid van de gegeven antwoorden, dan krijgt de speler ook een nieuwe kans en mag nogmaals een kaart trekken. De omstreden kaart wordt dan weer omgedraaid en ergens onder in de stapel gestoken.

Einde van het spel

Het spel eindigt als de laatste kaart gespeeld is. Degene, die de meeste punten heeft behaald, is winnaar.



Variatie 1:

Alle juist genoemde begrippen worden ieder met één punt beloond. Heeft men het maximale aantal van zeven bereikt, dan telt men het cijfer, waarop de klok gestopt werd hierbij op.

Voorbeeld:

- 3 juiste begrippen
+ 0 "tijdpunten"
leveren 3 punten op
- 7 juiste begrippen
+ 2 "tijdpunten"
leveren 9 punten op

Variaties

Als de hiervoor vermelde regels te moeilijk of te spannend zijn, kan daarvan naar eigen inzicht worden afgeweken. Hier volgen nu vier voorbeelden:

Variatie 2:

Men kan ook besluiten, dat er minder begrippen genoemd mogen worden. Dit wordt vooral aanbevolen bij zeer jonge spelers.

Voorbeeld: 3 antwoorden laten geven in plaats van 7.

Variatie 3:

Spelen volwassenen en kinderen samen, dan mogen de kinderen in totaal drie keer een kaart weigeren en zij hoeven maar vier begrippen te noemen.

Variatie 4:

Nadat een kaart hardop is voorgelezen, kan een speler beslissen of hij vier of zeven begrippen zal noemen. Bij vier juiste antwoorden worden de tijdpunten hierbij opgeteld. Bij zeven juiste antwoorden worden de tijdpunten hiermee vermenigvuldigd.

Voorbeeld:

- 4 juiste begrippen + 5 tijdpunten geeft 9 punten
- 7 juiste begrippen x 3 tijdpunten geeft 21 punten.

Lukt het niet, het van tevoren aangegeven aantal juiste antwoorden te geven, dan geldt weer het principe van: "Alles of niets!"

