

TACKLE IS EEN SPANNEND SPEL VOOR VOETBALKENNERS VAN ALLE LEEFTIJDEN. WIE HET MEESTE OVER VOETBAL WEET EN OP DE GOEDE MOMENTEN EEN TACKLE UITDEELT IS ZIJN TEGENSTANDERS TE SLIM AF EN WINT HET SPEL.

Spelregels

Deze regels goed lezen voor u met spelen begint.

Inhoud

100 witte balletjes	3 rode kaarten
50 rode balletjes	48 kanskaarten
5 speelvelden	1 dobbelsteen
4 gele kaarten	1 boekje met 1000 vragen

Waarde van de balletjes

Elk wit balletje heeft een waarde van 1 punt, elk rood balletje heeft een waarde van 10 punten. De spelers kunnen 10 witte balletjes inwisselen voor 1 rode, en andersom.

Aantal deelnemers

Aan Tackle kunnen 2, 3, 4 of 5 spelers deelnemen. Eén van de spelers is tevens spelleider. Hij deelt de balletjes uit en verstrekt de gele en rode kaarten. Bovendien houdt hij de speeltijd bij en zorgt hij ervoor dat de kanskaarten tijdig worden geschud.

Duur van het spel

De spelers bepalen zelf vooraf hoe lang het spel duurt. Bijvoorbeeld 1 uur, 2 x 30 minuten, 2 x 45 minuten, of wie het eerst 50, 75 enz. punten heeft behaald.

Voor het spel begint

Voor het spel begint:

- ontvangt elke speler 1 speelveld dat hij voor zich op tafel plaatst. Tevens ontvangt hij voor 20 punten aan balletjes, dat wil zeggen: 1 rood balletje en 10 witte balletjes. De spelers leggen die balletjes op hun speelveld (elk balletje in een cirkeltje), zodat de andere spelers kunnen zien hoeveel balletjes ze hebben.
- schudt de spelleider de kanskaarten en legt die ondersteboven midden op tafel. (Als alle kanskaarten gebruikt zijn, schudt de spelleider ze opnieuw en legt ze andermaal ondersteboven midden op tafel.)
- spreken de spelers af welke vragen ze gaan stellen: de vragen uit de eerste helft van het vragenboekje (dat wil zeggen: de vragen waarop het antwoord 'goed' of 'fout' is) óf de vragen uit de tweede helft van het boekje (dat wil zeggen: de 'open' vragen waarop ze zelf het antwoord moeten geven en dus géén 50 procent 'goed/fout'-scoringskans hebben).

LET OP! Het staat de spelers overigens ook vrij om niet vooraf af te spreken uit welk deel van het boekje de vragen worden gesteld, maar om de vragen uit het eerste en tweede deel van het boekje door elkaar heen te stellen.

Wie mag beginnen

Vooraf gooit elke speler eenmaal met de dobbelsteen. Wie het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen. Dat wil zeggen: hij stelt de eerste vraag aan degene die (met de klok mee) naast hem zit.

Spreken de spelers af om de wedstrijd in twee helften te spelen - dus 2 x 30 of 2 x 45 minuten bijvoorbeeld - dan wordt in de rust opnieuw door elke speler met de dobbelsteen gegooid om te bepalen wie de tweede helft begint met het stellen van vragen.

Het spel

De speler die het hoogste aantal ogen heeft gegooid, pakt het vragenboekje en stelt een vraag aan de speler naast hem (met de klok mee). Let wel: hij hoeft niet met vraag 1 te beginnen, hij mag een willekeurige vraag uit het boekje stellen.

Zodra de eerste vraag wordt gesteld, begint de tijd te lopen (als er tenminste op 'tijd' wordt gespeeld en niet om wie het eerst een bepaald aantal punten heeft vergaard).

Het spreekt vanzelf dat de vragen duidelijk moeten worden voorgelezen.

Heeft de speler de vraag juist beantwoord

Heeft de speler de vraag **JUIST** beantwoord, dan kan hij kiezen:

a. **Hij SCOORT.** Dat wil zeggen: hij gooit 1 x met de dobbelsteen en krijgt er van de spelleider zo veel witte balletjes bij als het aantal ogen dat hij met de dobbelsteen heeft gegooid.

of b. **Hij DEELT EEN TACKLE UIT.** Dat wil zeggen: hij sommeert een ander speler (bijvoorbeeld de koploper die op dat moment de meeste balletjes bezit) om elke andere speler 1 wit balletje uit diens eigen speelveld te geven. Op die manier kan de voorsprong van de koploper worden verkleind, of kan een speler helemaal uit de wedstrijd worden gegooid (zie: Rode Kaart).

of c. **Hij NEEMT EEN KANSKAART.** Dat wil zeggen: hij neemt de bovenste kanskaart van de stapel en voert de opdracht uit die op die kaart staat aangegeven. Is de opdracht niet te verwezenlijken – bijvoorbeeld: moet de betreffende speler 14 balletjes inleveren en heeft hij geen 14 balletjes in zijn bezit – dan heeft de speler geluk gehad, want dan vervalt zijn speelbeurt zonder dat hij punten heeft vergaard of weggegeven.

HEEFT DE SPELER DE VRAAG ONJUIST BEANTWOORD, DAN GEEFT HIJ ELKE ANDERE SPELER 1 WIT BALLETTJE UIT ZIJN EIGEN SPEELVELD.

Voortgang van het spel

De speler die de vraag heeft beantwoord, krijgt het vragenboekje van de **VORIGE** speler en stelt een vraag aan de **VOLGENDE** speler (met de klok mee).

Ook hier geldt weer: **ER IS GEEN VERPLICHTE VOLGORDE IN HET STELLEN VAN DE VRAGEN.** Het is dus ook toegestaan om bepaalde vragen meerdere malen per spel te stellen. Op die manier kunnen de spelers elkaar bijvoorbeeld helpen om de koploper te tackelen...

Gele kaart

Wanneer een speler minder dan 8 witte balletjes bezit, geeft de spelleider hem de Gele Kaart. De speler legt die kaart bovenop zijn speelveld, zodat voor iedereen zichtbaar is dat hij nog maar weinig balletje bezit.

Rode kaart

Wanneer een speler minder balletjes bezit dan het aantal deelnemers, dan geeft de spelleider hem de Rode Kaart, die hij ook weer duidelijk zichtbaar op zijn speelveld plaatst. De betreffende speler mag dan (tijdelijk) niet meer meedoen, want als hij aan de beurt zou zijn en hij zou een vraag onjuist beantwoorden, dan zou hij niet voldoende balletjes bezitten om elke andere speler er een te geven.

Speler komt terug in het spel

De speler die de Rode Kaart ontvangen heeft, komt weer terug in het spel zodra hij weer wèl meer balletjes bezit dan het aantal spelers. Dat gebeurt uitsluitend dank zij het weggeven van balletjes door andere speler die vragen onjuist hebben beantwoord.

Is de speler inderdaad weer terug in de wedstrijd, dan verdwijnt de Rode Kaart (wordt teruggegeven aan de spelleider), maar maakt wel plaats voor de Gele Kaart, omdat de speler dan nog altijd minder dan 8 witte balletje bezit.

Let op! In de periode tussen het verstrekken van de Rode Kaart en het weer terug in de wedstrijd zijn, speelt de betreffende speler zelf niet mee. Hem worden derhalve geen vragen gesteld, hij slaat een of meer beurten over en is, voor wat z'n voorraad balletjes betreft, volledig afhankelijk van het weggeven door anderen.

Wie is winnaar

Winnaar van Tackle is degene die de meeste punten (balletjes) behaalt. Of: winnaar is degene die het eerst het vooraf afgesproken aantal balletjes heeft (zie: Duur van het spel).

Blessuretijd

Wanneer er 'op tijd' gespeeld wordt en vlak voor het verstrijken van die tijd nog begonnen met het stellen van een vraag, dan moet die vraag gewoon door de betreffende speler worden beantwoord, met alle kans dat het spel in deze 'blessuretijd' alsnog een verrassende wending en misschien wel alsnog een andere winnaar krijgt...

Verlenging

Indien twee speler met een gelijk aantal balletjes als winnaar eindigen, wordt er een korte verlenging gespeeld. De betreffende spelers stellen elkaar om beurten een vraag. Degene die een onjuist antwoord geeft verliest. (Let op: net als bij strafschoppen moet er een gelijk aantal beurten worden gespeeld.)

Zijn er meer dan twee winnaars, dan wordt volgens hetzelfde principe gehandeld: de spelers stellen elkaar om beurten een vraag en degene die een onjuist antwoord geeft valt af. Opnieuw geldt dat iedereen een gelijk aantal beurten krijgt.

Spelen met een niet-meespelende spelleider

Tackle kan ook worden gespeeld met een spelleider die zelf niet meespeelt. Hij stelt de vragen, deelt de balletjes en kaarten uit en houdt de tijd bij. De volgorde van vragen wordt echter door de spelers bepaald: speler 1 noemt een nummer van een willekeurige vraag, die de spelleider aan speler 2 stelt; speler 2 noemt daarna weer een nummer van een willekeurige vraag die de spelleider aan speler 3 stelt; enzovoort.

Boekjes met extra vragen

Na Tackle een aantal malen te hebben gespeeld, zullen sommige spelers de vragen en antwoorden wellicht uit hun hoofd kennen. Prettig om te weten is dan dat er voortdurend nieuwe vragenboekjes uitkomen, zodat Tackle altijd aktueel kan blijven.