

# STRIPSTROP®

## DOEL VAN HET SPEL

WINNAAR is diegene die als eerste een volledige reeks verzamelt van zijn favoriete helden.

Een volledige reeks bevat 6 kaarten en er zijn 11 reeksen met verschillende kleuren (reeks dieren, avonturen, fantasie, uit een andere wereld, heldinnen, geschiedenis, humor-gags, jonge helden, politie, sportactie, western).

## INHOUD

Het Stripstropspel bevat:

- een pakket kaarten met **Vragen en Antwoorden** over honderden striphelden.
- een pakket **REEKSkaarten**: elke kaart is geïllustreerd met een stripheld en vermeldt tot welke reeks die behoort, de auteurs (— voor de tekenaar en — voor de scenarist), de uitgever en 3 aanwijzingen die de figuur omschrijven.
- een pakket **OPDRACHTkaarten**: deze opdrachten worden door de striphelden zelf gegeven. Het zijn of leuke proeven (Kid Ordinn vraagt je Agent 212 te imiteren met hulpstukken uit je omgeving), of opdrachten die de spelsituatie drastisch wijzigen (Largo Winch stelt voor je REEKSkaarten te verkopen)...

## SPELREGELS

### Voor je begint

Neem het pakket kaarten "REEKSEN" en meng ze grondig. Elke speler krijgt 5 kaarten. Leg dan op de aangeduide plaats op het bord het pakket OPDRACHTkaarten en de resterende REEKSkaarten, met de tekening naar onder, zodat je de figuren niet kunt zien.

### Om het spel te beginnen

Elke speler kiest een pion en werpt de dobbelsteen. Wie de hoogste score gooit mag beginnen. De eerste speler zet zich op het vakje VERTREK, gooit opnieuw de dobbelsteen en waagt zich in het stripspel. Hij schuift zijn pion evenveel vakjes vooruit als hij punten gooit.

Als hij bij een vraagteken komt, wordt het spannend: hij moet nu zijn stripkennis bewijzen door een Vraag/Antwoordkaart van de stapel te nemen.

Elke van deze kaarten bevat 6 verschillende vragen. De speler moet die vraag beantwoorden die overeenstemt met het cijfer op de dobbelsteen (antwoorden staan op de achterkant).

Na gebruik worden de Vraag/antwoordkaarten weer onder de stapel gelegd.

ZIJN ANTWOORD WAS CORRECT!

Als een speler een correct antwoord geeft, krijgt hij twee mogelijkheden: of hij gaat uit de stapel een REEKSkaart halen om zijn verzameling te vervolledigen en dan is het de beurt aan de volgende speler, of hij waagt zijn kans een tweede keer....

In dat geval neemt hij géén REEKSkaart. Hij blijft op hetzelfde vakje staan en gooit opnieuw de dobbelsteen om een nieuwe vraag te kiezen. Die vraag moet hij alleen, zonder de hulp van een andere speler, oplossen....

Als hij opnieuw het goede antwoord geeft, mag hij drie kaarten van de stapel nemen (beter dan quitte of dubbel, nee?). Maar is zijn antwoord fout, dan is de volgende aan de beurt en krijgt hij geen enkele kaart (een onverbiddelijke regel, maar zo heb je er wel wat eer van!)



WAT 'N VRAAG!  
IK KEN HET ANTWOORD NIET!

IK WEET HET! IK NEEM  
DE UITDAGING AAN!

Als een speler niet kan antwoorden op de gestelde vraag, mag hij natuurlijk gokken en misschien heeft hij wel geluk... Als het antwoord fout is, heeft hij niets gewonnen of verloren en is de volgende speler aan de beurt.

Maar hij mag ook zeggen dat hij het antwoord niet kent. Dan geeft hij een andere speler de kans DE UITDAGING AAN TE NEMEN (als er meerdere kandidaten zijn om het antwoord te geven, beslist de volgorde van de spelers wie eerst mag).

Opgelet: dit is een gevaarlijk spel! Als het antwoord fout is, moet diegene die de uitdaging aanging, een van zijn kaarten onder de stapel leggen en de eerste speler ook! (Een harde regel, maar...)

Geeft hij daarentegen het goede antwoord, dan mogen beide spelers een REEKSKaart uit de stapel kiezen (Zo kunnen de zwakkeren zich mooi laten helpen door de sterkeren). In dit geval is er uiteraard geen quitte of dubbel!

... EN DE  
OPDRACHTEN?

- De speler die op een vakje komt waarin wordt gelachen (WAF WAF!) moet een OPDRACHTkaart van de stapel nemen, die opdracht hardop voorlezen en de instructies volgen die erop staan...

Opgelet, dit kan alles veranderen! Er is handel, verkoop, ruil en terugkeer naar vroegere situaties mogelijk. Kwestie van de verliezers te laten winnen of omgekeerd...

Als je een held moet imiteren, let op: onwetendheid of slechte wil worden afgestraft, **want als niemand raadt wie je imiteert moet je een beurt overslaan!** Prent dat goed in je oren.

- De speler die op een vakje "JACKPOT" komt, mag meteen van het bord het aantal REEKSKaarten nemen dat de dobbelsteen aangeeft. Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

- De speler die terug moet naar het vakje "VERTREK" kan ervan profiteren om even uit te blazen en mag daar zijn beurt afwachten. (Cool, kids!)

### *Einde van het spel*

De winnaar is diegene die, zoals we al eerder vermeldden, er als eerste in slaagt een volledige verzameling, dus 6 kaarten, uit één van de 11 reeksen te verzamelen...

In geval van ex aequo, is de winnaar diegene die de meeste volledige reeksen heeft of, indien nodig, wie het meest aantal kaarten heeft.

EN ALS ER GEEN  
REEKSKAARTEN MEER  
ZIJN?

Wanneer alle REEKSKaarten zijn verdeeld zonder dat een speler een volledige reeks heeft, gaat het spel als volgt verder:

- Of de speler komt terecht op een vakje "OPDRACHTEN" en dan moet hij zijn kaart nemen...
- Of de speler valt op een vakje "JACKPOT" en dan slaat hij een beurt over.... (als er niks meer is, tja...)
- Of de speler komt terecht op een vakje "VRAGEN".

Aangezien er geen uitdaging meer is, probeert hij alleen te antwoorden... Als zijn antwoord fout is, is de volgende speler aan de beurt. Geeft hij een correct antwoord, dan mag hij een kaart uit de stapel "OPDRACHTEN" nemen en schikt zich hiernaar.

Als een OPDRACHTkaart je vraagt een of meerdere REEKSKaarten van de stapel te nemen, en die stapel is op, dan is er uiteraard een omleiding voorzien: dan pik je die gewoon van de speler aan je rechterkant. (Ja, soms kun je beter links zitten...!)

Als je daarentegen kaarten moet terugleggen, geef je die natuurlijk niet aan je buur, maar leg je die op het bord!  
.... VEEL PLEZIER