

Roze vakjes: Er wordt een vragenkaart in de houder geplaatst, zichtbaar voor iedereen. Beide teams leggen de dobbelsteen bedekt neer op het aantal dat zij goed denken te kunnen beantwoorden (dus 1, 2, 3 of 5). Dan onthullen zij tegelijkertijd hun bod. Wie het hoogste bod heeft gedaan speelt. Bij een gelijk bod bieden de teams opnieuw, net zolang tot er één het hoogste bod heeft. Het team dat speelt legt de nummerkaarten open neer in de volgorde waarvan zij denken dat die goed is. Vervolgens wordt de kaarthouder omgedraaid en wordt er gecontroleerd hoeveel antwoorden goed zijn. Wanneer het aantal goede antwoorden gelijk is aan of hoger dan het bod, mag het team zoveel vakjes vooruit op het bord als het bod bedroeg. Wanneer het aantal goede antwoorden lager is dan het bod, mag de tegenstander zoveel vakjes vooruit als het bod bedroeg.

Stervakjes: Wie op dit vakje komt, krijgt een extra vraag voor dat team alleen. Er wordt weer een vragenkaart in de houder gestopt en het team moet ten minste één nummerkaart naar keuze neerleggen, bijv. de eerste of de laatste omdat ze die zeker denken te weten. De tegenstander kijkt of dit goed is. Zo ja, dan heeft het spelende team de keuze: stoppen of doorgaan. Bij 'doorgaan' gaat het team verder tot ze willen stoppen of een fout maken. Zodra er een fout gemaakt wordt, gaat de tegenstander het aantal door het team reeds neergelegde kaarten aan vakjes vooruit op het bord. Bij 'stoppen' mag het team het aantal goed neergelegde nummerkaarten aan vakjes vooruit en gaat het spel weer verder. Als beide teams tegelijkertijd op een stervakje komen speelt het team dat het verst op het bord gevorderd is als eerste. Als het andere team van zijn stervakje afgaat omdat ze vooruit mogen door een fout van het andere team vervalt hiermee hun "ster"beurt. Als een team dat op een stervakje staat een fout maakt waardoor



6

het andere team vooruit mag en dat andere team zo ook op een stervakje komt, wordt eerst weer hun sterbeurt gespeeld. Als beide teams tegelijkertijd op hetzelfde stervakje belanden, wordt de dobbelsteen gegooid. Het team dat het hoogste gooit speelt eerst.

5-vak: Het team dat dit vak bereikt moet nog een laatste vraag goed beantwoorden. (Er hoeft niet doorgeteld te worden aan het eind, het laatste vak is het laatste vak.) Er wordt een vragenkaart in de houder geplaatst. Het team legt de 5 nummerkaarten open op het bord neer in de volgorde waarvan zij denken dat die goed is. De tegenstanders bekijken het antwoord en vertellen vervolgens hoeveel er fout zijn (maar niet welke natuurlijk!). Het team mag dan met die informatie de kaarten nog één keer herschikken. Wanneer het rijtje voor of na het herschikken goed neergelegd is, hebben zij gewonnen! Wanneer ze na het herschikken nog steeds niet alle 5 de antwoorden goed hebben, gaat de tegenstander 5 vakjes vooruit en mag het team dat op het 5-vak staat het direct nog een keer proberen. Zodra beide teams samen op het 5-vak staan spelen ze een tiebreak bestaande uit het biedspelletje van de roze vakjes, maar met één verschil: Als het spelende team zijn bod waarmaakt hebben zij gewonnen, maar als ze hun bod niet waarmaken hebben de tegenstanders gewonnen!



7

LINE-UP

voor 2 spelers of 2 teams

Bij "Line-up" draait het er steeds om een lijst van 5 antwoorden in de juiste volgorde te krijgen. De vragen gaan over de gekste dingen: van snookerballen tot historische figuren, van lengtematen tot de waarde van Scrabbleletters, van feestdagen tot planeten.

Inhoud

- een speelbord
- 250 vragenkaarten
- 10 kleine kaartjes, genummerd 1 t/m 5 in geel en blauw
- twee dobbelstenen, één blauw en één geel
- twee kaartenrekjes, één blauw en één geel
- twee speelfiguren, één blauw en één geel
- een blauwe kaarthouder

Kaarten

- **Vragenkaarten:** Bij elke beurt wordt er een vragenkaart in de speciale kaarthouder gezet. Tijdens het beantwoorden is de vraag naar de spelers toegedraaid zodat iedereen hem kan zien. Na beantwoording wordt de houder gedraaid en wordt het antwoord zichtbaar. Wij raden aan eerst alleen de vragen die op de lila zijde van de kaarten staan te gebruiken, en de kaart vervolgens met de gele zijde naar voren terug te plaatsen in de doos. Zodra alle lila kaartzijden zijn gespeeld volgen de gele kaartzijden. Dit om te voorkomen dat tijdens het spel al antwoorden te zien zijn van vragen die snel daarop gespeeld gaan worden.
- **Nummerkaarten:** Elk team beschikt over een eigen set van 1 tot 5 genummerde kaarten, en een rekje om de kaarten - vóór ze op het bord worden gelegd - in overleg met het team te rangschikken.

2

Vragen

Het kopje geeft aan waar de vraag over gaat. De vragen zelf zijn kort geformuleerd en geven aan in welke volgorde de antwoorden gezet dienen te worden: groot → klein (= van groot naar klein), veel → weinig (= van veel naar weinig), links → rechts (= van links naar rechts), chronologisch, enz. Chronologisch betekent dat de gebeurtenis die het langst geleden is vooraan moet komen te staan en degene die het kortst geleden is achteraan. Het antwoord wordt gegeven door de nummers in die volgorde te zetten, bijv. 3, 1, 4, 5, 2. Op de achterkant van de kaart staat het juiste antwoord, gevolgd door een uitleg met de precieze gegevens tussen haakjes. (Deze precieze gegevens hoeven niet bij het antwoord gegeven te worden, ze dienen slechts ter illustratie.) Om het antwoord te zien dat bij de vraag hoort, dient de kaart steeds in de kaarthouder gezet te worden. Het aantal vakjes dat een team op het speelbord vooruit mag hangt af van het aantal nummers dat op de goede plaats staat.

Een eenvoudig voorbeeld:

Klinkers

Vooraan → achteraan in het alfabet

1. O
2. A
3. I
4. U
5. E

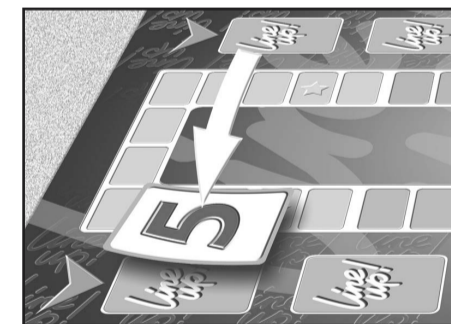
Antwoord: 2, 5, 3, 1, 4
(2. 1° 5. 5° 3. 9° 1. 15° 4. 21° letter)

Een team dat in dit geval bijv. 2, 5, 1, 3, 4 antwoordt heeft 3 antwoorden goed, want 2, 5 en 4 staan op de goede plaats.

3

Speelbord

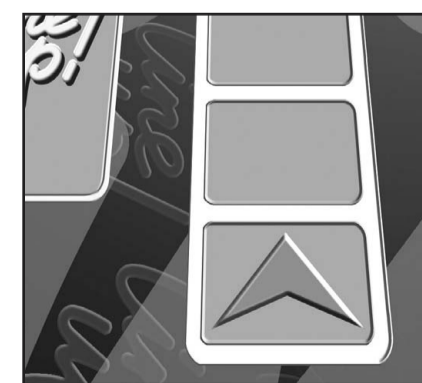
Op het speelbord staan 2 x 5 vakken om de 5 kaarten op neer te kunnen leggen, voor elk team 1 rij. De rode pijlen geven aan waar met het neerleggen moet worden begonnen. Zodra de kaarten op het bord



zijn gelegd mogen deze (behalve in de eindronde bij het 5-vak) niet meer verplaatst worden. Verder is er een loopveld voor de beide pionnen. Dit loopveld is verdeeld in 3 kleuren, op iedere kleur wordt een ander spelletje gespeeld. Zodra één van de teams op een nieuwe kleur komt, wordt

door beide teams het bij die kleur horende spelletje gespeeld. Het team dat als eerste op het laatste vak terechtkomt (5-vak) en de daarbij behorende opdracht goed oplost heeft gewonnen. Verder zijn er speciale stervakjes waarop iets bijzonders gebeurt (zie 'De vakjes').

Start



Elk team kiest een speelfiguur en een dobbelsteen. De beide speelfiguren worden op het startvak geplaatst en het spel begint op de hieronder beschreven wijze bij 'paarse vakjes'. Zodra een team op een anders gekleurd vakje terechtkomt, leest het wat daar door beide teams gedaan moet worden.

4

Spelregels

Line up!

De verantwoordelijkheid voor de volledige tekst van het spel materiaal berust bij Hausemann & Hötte te Amsterdam. Ondanks alle aan de samenstelling van de tekst bestede zorg kan noch de redactie van het spel, noch de uitgever aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele schade die zou kunnen voortvloeien uit enige fout die in deze uitgave zou kunnen voorkomen.

Redactie: Marian van Eupen
Grafisch ontwerp: Theo van Elderen

© Dick de Rijk Productions BV – Hilversum NL
Made by Jumbo International, P.O. Box 1729,
1000 BS Amsterdam, NL

www.jumbo.nl



00397 - 00398

De vakjes

Paarse vakjes: Er wordt een vragenkaart in de houder geplaatst, zichtbaar voor iedereen, maar zo dat de antwoorden op de achterzijde van de houder voor beide teams niet zichtbaar zijn. Beide teams lezen de vraag. Elk team overlegt onderling en rangschikt de nummerkaartjes op het eigen kaartenrekje. Vervolgens leggen beide teams ieder hun rijtje van 5 genummerde kaarten op het speelbord neer met de cijferkant naar beneden in de volgorde waarvan zij denken dat die goed is, te beginnen bij de pijl. Als beiden klaar zijn, wordt de kaarthouder omgedraaid en de antwoorden worden zichtbaar. Dan worden de neergelegde nummerkaarten omgedraaid. Een goed antwoord = een nummerkaart die op de goede plaats ligt. De teams mogen ieder het eigen aantal goede antwoorden aan vakjes vooruit. Dit kunnen dus 0, 1, 2, 3 of 5 vakjes zijn (4 goed is niet mogelijk, want dan heb je er ook 5 goed). De volgende kaart wordt in de houder geplaatst, enz.

Oranje vakjes: Er wordt een vragenkaart in de houder geplaatst, zichtbaar voor iedereen. Beide teams lezen de vraag. Ze rangschikken hun nummerkaartjes en voorspellen hoeveel antwoorden zij goed denken te zullen hebben. Dit doen zij door de dobbelsteen, met hetzelfde getal boven, voor het andere team zichtbaar neer te leggen. Beide teams leggen dan hun rijtje nummerkaarten weer met de cijferkant naar beneden neer op het bord. Als beiden klaar zijn, wordt de kaarthouder omgedraaid en de antwoorden worden zichtbaar. Vervolgens worden de nummerkaarten omgedraaid. Een goed antwoord = een nummerkaart die op de goede plaats ligt. Wie minder antwoorden goed heeft dan wat de eigen dobbelsteen aangeeft verdient niks. Wie het voorspelde aantal of meer antwoorden dan wat de eigen dobbelsteen aangaf goed heeft, gaat het aantal voorspelde aantal aan vakjes vooruit.

5