

# Spel zonder Grenzen

## Jeux sans Frontières

### hindernisren

- 1 De 6 spellen worden in de volgorde A t/m F gespeeld. Zie punt 7a.
- 2a Iedere speler gooit éénmaal met de dobbelsteen. Wie, eventueel na overgooien, uiteindelijk het hoogste aantal ogen heeft gegooid, heeft de eerste keus bij het bepalen van:  
de kleur van zijn 'deelnemer' (pion);  
de daarmee overeenstemmende kleur van zijn 'joker';  
het spel, waarbij hij zijn joker wil inzetten. Zie punt 8b;  
het spel, waaraan hij NIET zal deelnemen.
- 2b Daarna mag zijn linkerbuurman kiezen, enz.
- 3 Bij het afleggen van de hindernisbaan wordt met één dobbelsteen gegooid. De speler die de eerste keus had, mag beginnen, daarna volgt de links van hem gezeten speler, enz.
- 4a De spelers verplaatsen hun deelnemer evenveel cirkels als het aantal gegooide ogen.
- 4b Als een speler 6 ogen gooit, heeft hij recht op één extra gooi. Met de eventuele aanwijzingen bij de **cirkel**, waarin de deelnemer na de eerste 6 terecht kwam, wordt in dit geval géén rekening gehouden.
- 4c Komt de deelnemer na de eerste 6 echter in een hand, waarin SPEEL is vermeld, terecht, dan krijgt hij géén extra beurt maar wordt een der 6 spellen gespeeld. Zie punt 7a.
- 4d Levert de extra beurt wederom 6 ogen op, dan volgt géén tweede extra gooi.
- 5 Landt een deelnemer in een cirkel of hand, waar zich al een andere deelnemer bevindt, dan moet eerstgenoemde deelnemer terug naar de plaats, waarvandaan hij kwam.
- 6 Behalve in het in punt 4b genoemde geval moeten de spelers de aanwijzingen, die bij de cirkel waarin hun deelnemer beland is, zijn vermeld, nauwkeurig opvolgen.
- 7a Wanneer een deelnemer in een hand, voorzien van de aanwijzing SPEEL, belandt, wordt een van de 6 spellen gespeeld. Eerst spel A, dan spel B en door tot en met spel F.

7b Ook spelers, die de gehele hindernissen op het speelbord hebben afgelegd, blijven, zolang niet alle 6 spellen zijn gespeeld, aan de spellen meedoen.

8a Nadat de 6 spellen zijn gespeeld, wordt de stand bekeken. Iedere speler heeft dan aan 5 spellen meegedaan. Zie punt 8b, kolom 'normale aantal punten'.

8b Als het spel aan de beurt komt, waarbij de speler van tevoren heeft besloten zijn joker in te zetten, levert de speler zijn joker in, d.w.z. dat de joker, voor iedereen zichtbaar, achter de bovenste pion van overeenkomende kleur van het scoredecor wordt geplaatst. Die pion moet hiertoe een beetje naar voren worden gedrukt, zie de tekening. Het inzetten van de joker heeft tot gevolg, dat de punten die door de inzetten van de joker worden behaald, worden verdubbeld. Zie de in de tweede kolom vermelde puntenwaardering.

Speler geëindigd als:	normale aantal punten:	aantal punten bij inzetten van de joker:
winnaar:	5 punten	10 punten
tweede:	4 "	8 "
derde:	3 "	6 "
vierde:	2 "	4 "
hekkesluiter:	1 punt	2 "

8c Bij een spel kan meer dan één speler zijn joker inzetten, maar niemand kan zijn joker bij meer dan één spel inzetten.

8d Verzuimt een speler bij een van de spellen zijn joker in te zetten, dan krijgt hij, nadat alle spellen zijn gespeeld, één extra punt, d.w.z. dat gedaan wordt alsof die speler bij een van de spellen wél zijn joker heeft ingezet, maar hierbij als laatste is geëindigd.

9 Wie, nadat de 6 spellen zijn gespeeld, de meeste punten heeft verzameld, staat voorlopig bovenaan, maar er kan nog wijziging in de stand komen. Er worden nml. ook punten voor de volgorde, waarin de spelers de hindernissen hebben voltooid, toegekend.

10a Zijn er, nadat de 6 spellen zijn gespeeld, nog spelers, die op weg zijn naar de finish, dan gaan deze gewoon door met het afleggen van de hindernissen op het speelbord. Alle spelregels blijven van kracht, **maar er worden geen spellen meer gespeeld.**

10b Gedurende het geheel spel geldt, dat men in de cirkels 53 t/m 56 het juiste aantal ogen moet werpen, om de finish te bereiken. Staat men in cirkel 53, dan moet men dus 4 ogen gooien; staat men in cirkel 54 dan dienen 3 ogen te worden gegooid, enz. Een overschot aan ogen wordt via de finish teruggeteld.

- 11 De puntenwaardering voor de hindernissen is als volgt:
- | Speler geëindigd als: | aantal punten |
|-----------------------|---------------|
| winnaar:              | 6 punten      |
| tweede:               | 5 "           |
| derde:                | 4 "           |
| vierde:               | 3 "           |
| vijfde:               | 2 "           |
| hekkesluiter:         | 1 punt        |
- Tot zover de hindernissen en de wijze van scoren.

Alvorens te gaan spelen, moeten de volgende voorbereidingen worden getroffen:

#### Vorbereidingen

- 1 De 6 jokerkaarten moeten worden losgebroken en elke speler krijgt een joker in dezelfde kleur als zijn 'deelnemer'.
- 2 Plaats de doos in het deksel.
- 3 Plaats vervolgens het scoredecor tussen doos en deksel aan de achterste korte kant, zie tekening.

#### Het bijhouden van de score

- 1 Per spel wordt de score bijgehouden. Ook van de hindernissen wordt de score bijgehouden. Dit gebeurt door middel van de cijferkaartjes, die op hun juiste plaats in de scorekolom van de spelers worden gestoken.
- 2 Als de joker werd ingezet, krijgt de speler het dubbele aantal punten. Dit wordt in de scorekolom aangegeven door een kaartje '2 x' voor het aantal behaalde punten te plaatsen. Er staat dan b.v. '2x5', hetgeen dus 10 punten betekent.
- 3 Voor de score van spel A wordt het bovenste 'flapje' van de scorekolommen gebruikt, voor die van spel B het op één na bovenste enz. De score van de hindernissen komt in het onderste, 7de, flapje.
- 4 Vervolgens worden alle punten opgeteld - vergeet de verdubbeling van de punten als een joker is ingezet niet! - en wie nu het hoogste aantal punten heeft behaald, is de winnaar van SPEL ZONDER GRENZEN.

Hieronder volgen de spelregels der 6 te spelen spellen.

#### a - penalty

Op het door de vrolijke clown verdedigde doel worden strafschoppen of penalties genomen. Neem speldecor A & B en zet dit in een hoek van 90 graden op tafel, zijde A naar voren. Breek de 3 poortjes in het doel uit. Neem het blaaspijpe en de gele bal, welke laatste op ca. 40 cm afstand van het doel wordt gelegd. Blaas nu zo hard mogelijk door het blaaspijpe en tracht de bal door een der poortjes te krijgen. Elke speler mag driemaal achter

elkaar 'schieten'. Het totale aantal punten wordt genoteerd. Wie de meeste punten heeft, eindigt als nummer één, de volgende als nummer twee, enz.

#### b - de belegerde burcht

Draai nu zijde B van speldecor A & B naar voren en breek de 5 poortjes uit. De eerste speler krijgt de 4 glazen stuiters die hij op ca. 70 cm voor het speldecor op tafel legt. Hij moet nu proberen, die 4 stuiters stuk voor stuk door een poortje te schieten. Nadat de behaalde score is genoteerd, legt hij de 4 stuiters opnieuw op dezelfde plaats op tafel en probeert het een tweede rondje. De behaalde punten optellen en bij de punten van het eerste rondje voegen. Die totale score per speler noteren. En wie het hoogste aantal punten heeft behaald . . . juist, die wint, enz.

#### c - het neuzenspel

Plaats speldecor C in de daartoe bestemde gleuven van het interieur, zie de tekening. Druk vervolgens de neuzen aan de achterkant naar buiten, zodat deze haaks op het decor komen te staan.

De eerste speler krijgt de 4 ringen die hij over een afstand van ongeveer 80 cm om de neuzen moet proberen te werpen. Evenals bij het vorige spel worden de behaalde punten genoteerd en wordt een tweede rondje van 4 ringen geworpen. De behaalde punten worden opgeteld en bij de punten van het eerste rondje gevoegd. De speler met de hoogste totale score wint, dan volgt nr 2, enz.

#### d - curling

Curling is de naam van een Schots spel dat met grote, platronde stenen op het ijs wordt gespeeld. Ons curling wordt op de vrolijk gekleurde, van 1 tot en met 11 genummerde, baan gespeeld.

Leg een houten schijf in het 1ste vak. Neem de houten stok en probeer hiermede de houten schijf in vakje 11 te stoten. Lukt dit niet, dan komt hij wel in een ander, lager genummerd, vak terecht.

Leg vervolgens schijf 2 in vak 1 en probeer óf deze schijf in vak 11 te stoten, óf probeer met deze schijf de eerste schijf zodanig te raken, dat deze in vak 11 terecht komt.

Met de laatste, derde schijf kan worden geprobeerd, schijf 1 of 2 in vak 11 te krijgen of schijf 3 rechtstreeks in vak 11 te schieten.

Daarna wordt de stand opgemaakt. Elke schijf is het aantal punten waard van het vak, waarin hij geheel of voor het grootste deel ligt. Schijven die links of rechts van de baan

zijn geschoten of voorbij vak 11 terecht zijn gekomen, scoren geen punten.

Noteer het aantal behaalde punten en speel een tweede rondje van 3 beurten. Ook hiervan worden de punten geteld en deze worden bij het eerste totaal gevoegd. En uiteraard wint diegene het, die in totaal het hoogste aantal punten heeft behaald.

#### e - soft ball

Druk de 13 blauwe cirkels uit karton E. Plaats dit karton in de daarvoor bestemde bak in het interieur, zie de tekening. Het wippertje wordt op ongeveer 50 cm van de doos op tafel geplaatst. De eerste speler neemt de 4 'hoedjes' en nu is het de kunst, deze stuk voor stuk in de doos te wippen. Maar de grootste kunst is het, om in de hoogste getallen te komen, want hoe hoger het puntentotaal, hoe groter de kans om dit spel te winnen.

Zijn de 4 hoedjes alle in de doos geschoten, dan worden de punten geteld. Heeft een speler met de eerste 3 hoedjes de maximale score van  $20 + 15 + 15 = 50$  punten behaald, dan krijgt hij, ongeacht de score met het 4de hoedje behaald, 25 punten extra.

Nadat de punten zijn genoteerd, wordt door dezelfde speler een 2de ronde gespeeld. Maar . . . nu houdt iemand de klok in de gaten, want de speler krijgt hiervoor ten hoogste 15 tellen de tijd. Daarna is deze ronde afgelopen en worden de punten geteld van de hoedjes die binnen die tijd in de doos zijn terechtgekomen. Dit puntenaantal wordt bij de score van de eerste ronde gevoegd en wie in totaal de meeste punten heeft behaald, wint dit spel.

#### f - klavertjavier

Leg het klaverbladkarton, karton F, op tafel. De kleine vlooiën worden op een afstand van 50 cm op tafel gelegd en vanaf die plaats moet de speler, die aan de beurt is, trachten de 4 kleure vlooiën met zijn grote vlo op het karton te schieten. Als alle 4 vlooiën geschoten zijn, worden de punten geteld. Elke vlo krijgt evenveel punten als in het vak, binnen de lijnen waarvan de vlo dient te liggen, zijn vermeld. Vlooiën die geheel of gedeeltelijk buiten een vak of op de randen tussen 2 vakken zijn terechtgekomen, krijgen geen punten toegewezen.

Als de punten zijn geteld, volgt een 2de ronde, waarbij op dezelfde manier wordt gespeeld en geteld. Beide totalen worden opgeteld en de speler met de hoogste score wint dit spel.

Tot slot nog een goede raad: Het is verstandig dat iemand, die zelf niet meespeelt, als wedstrijdleider optreedt en de score bijhoudt. Als wedstrijdleider neemt hij in geval van onenigheid de beslissing, b.v. of bij spel F een vlo precies in vak 15 ligt of dat hij op een der randen is terechtgekomen.

Wij wensen jullie veel plezier en vrolijkheid toe met deze huiskameruitgave van 'Spel zonder grenzen'.

### course d'obstacles

- 1 Le 6 jeux se jouent dans l'ordre de A à F. Voir point 7a.
- 2a Chaque joueur jette le dé une seule fois. Celui qui, éventuellement après avoir rejeté le dé, a obtenu le plus grand nombre de points bénéficie du premier choix pour déterminer: la couleur de son pion; la couleur correspondante de son joker; le jeu auquel il veut faire participer son joker. Voir point 8b; le jeu auquel il ne participera pas.
- 2b Ensuite, c'est au tour de son voisin de gauche de choisir, et ainsi de suite.
- 3 Pour parcourir la piste aux obstacles, on ne se sert que d'un seul dé. C'est le joueur ayant obtenu le premier choix qui commence, suivi de son concurrent de gauche, etc.
- 4a Les joueurs font avancer leur pion d'autant de cercles que le nombre de points jetés.
- 4b Tout joueur jetant 6 points a droit à un coup supplémentaire. Dans ce cas, on ne tient pas compte des instructions données éventuellement auprès du cercle où est parvenu le pion après son premier 6.
- 4c Toutefois, si le pion arrive, après le premier 6, dans une main portant la mention JOUER, il n'a pas droit au coup supplémentaire, mais doit jouer l'un des 6 jeux. Voir point 7a.
- 4d Si le coup de dé supplémentaire se solde à nouveau par un 6, le joueur n'est plus gratifié d'un autre coup.
- 5 Lorsqu'un pion arrive dans une main ou un cercle déjà occupé par un autre pion, le pion arrivé le dernier doit retourner d'où il vient.
- 6 Sauf dans le cas mentionné au point 4b, les joueurs doivent suivre exactement les instructions données au cercle où est arrivé leur pion.

7a Lorsqu'un pion arrive dans une main portant l'indication JOUER, on joue l'un des 6 jeux, en commençant par le jeu A, suivi du jeu B et ainsi de suite jusqu'au jeu F.

7b Même les joueurs qui ont franchi tous les obstacles du jeu continuent de participer aux jeux, tant que les 6 jeux ne sont pas terminés.

8a Les 6 jeux une fois joués, on fait le point. Chaque joueur a alors pris part à 5 jeux. Voir point 8b, colonne "nombre normal de points".

8b Lorsque le jeu arrive au point où le joueur a décidé à l'avance de miser son joker, le joueur rend son joker, celui-ci étant placé, visible pour tous, derrière le pion supérieur de la couleur correspondante du tableau de score. A cet effet, il faut pousser le pion légèrement vers l'avant, voir dessin. La mise du joker a pour conséquence que les points obtenus par le détenteur de ce joker se voient doublés. Voir la cote des points indiquée dans la deuxième colonne.

Joueur arrivé en:	nombre normal	nombre de points
	de points	avec le joker
gagnant:	5 points	10 points
deuxième:	4 "	8 "
troisième:	3 "	6 "
quatrième:	2 "	4 "
dernier:	1 point	2 "

8c Plusieurs joueurs peuvent miser leur joker au même jeu, mais personne ne peut utiliser son joker pour plus d'un jeu.

8d Si un joueur omet de miser son joker à l'un des jeux, il bénéficiera d'un point supplémentaire après que tous les jeux auront été joués. Autrement dit, on fait comme si ce joueur avait effectivement misé son joker à l'un des jeux, mais aurait terminé en dernier.

9 Celui qui, les 6 jeux étant joués, a totalisé le plus de points, se trouve provisoirement en tête. Mais le classement peut se trouver encore modifié. En effet, des points sont également attribués pour l'ordre dans lequel les joueurs ont parcouru la course d'obstacles.

10a Si, après qu'ont été joués les 6 jeux, il y a encore des joueurs en route vers l'arrivée, ces derniers continuent tout simplement de parcourir la course d'obstacles sur le plateau du jeu. Toutes les règles restent à observer, **mais les jeux ne se jouent plus.**

10b Durant tout le jeu, on notera qu'il faut jeter le nombre exact de points dans les cercles 53 à 56 pour atteindre l'arrivée. Si l'on se trouve dans le cercle 53, il faudra donc jeter 4 points; dans le cercle 54, 3 points, etc. Si le nombre de

points est supérieur à celui qui suffit pour atteindre l'arrivée, on retournera d'autant de points jetés en trop.

- 11 La cote des points pour la course d'obstacles est la suivante:

<b>Joueur arrivé en:</b>	<b>nombre de points</b>
gagnant:	6 points
second:	5 "
troisième:	4 "
quatrième:	3 "
cinquième:	2 "
dernier:	1 point

Voilà pour la course d'obstacles et la façon de marquer des points.

Avant de commencer de jouer, il faut procéder aux préparatifs suivants:

### **Préparatifs**

- 1 Détacher du jeu les 6 jokers, chaque joueur recevant un joker de la même couleur que celle de son pion.
- 2 Placer la boîte dans le couvercle.
- 3 Placer ensuite le tableau de score entre la boîte et le couvercle au côté court de derrière, voir dessin.

### **Notation du score**

- 1 On consigne le score de chaque jeu. De même pour la course d'obstacles. A cet effet, on utilise les fiches chiffrées, que l'on introduit à leur place exacte dans la colonne de score des joueurs.
- 2 Si le joker a été misé, le joueur obtient le double de points. Pour l'indiquer, on met une fiche "2x" dans la colonne de score devant le nombre de points obtenus. On aura par exemple "2x5", ce qui signifie donc 10 points.
- 3 Pour le score du jeu A, on utilise le rabat supérieur des colonnes de score; pour celui du jeu B, le second rabat du haut et ainsi de suite. Le score de la course d'obstacles se marque dans le rabat inférieur, qui est le 7ème.
- 4 Ensuite, on compte tous les points - ne pas oublier de doubler les points lorsqu'un joker a été misé! - et celui qui a obtenu le plus grand nombre de points est le gagnant des JEUX SANS FRONTIERES.  
Voici les règles des 6 jeux à jouer.

### **a - penalty**

Les coups francs ou penalties se tirent dans le but défendu par le clown hilare.  
Prendre le décor des jeux A & B et le disposer selon un

angle de 90 degrés sur la table, côté A vers l'avant. Percer les 3 petites arcades du but.

Prendre le chalumeau et la balle jaune, celle-ci devant être placée à environ 40 cm du but. Essayer maintenant de faire passer la balle par l'une des arcades en soufflant aussi fort que possible dans le chalumeau. Chaque joueur peut "tirer" trois fois de suite. On note le total des points obtenus. Celui qui a le plus de points termine premier, le suivant second, etc.

### **b - la forteresse assiégée**

Turner maintenant le côté B du décor des jeux A & B vers l'avant et enfoncer les 5 petites arcades.

Le premier joueur reçoit les 4 billes en verre, qu'il dépose sur la table à environ 70 cm devant le décor. Ensuite, il doit essayer de tirer ces 4 billes, l'une après l'autre, dans une arcade.

Le score noté, il remet les 4 billes à la même place sur la table et tente une seconde manche. Compter les points obtenus et les additionner à ceux de la première manche. Noter le score total par joueur. Celui qui obtient le plus grand nombre de points... gagne, et ainsi de suite.

### **c - le jeu des nez**

Placer le décor du jeu C dans les fentes de l'intérieur prévues à cet effet. Ensuite, faire ressortir les nez en enfonçant leur face postérieure, en sorte qu'ils apparaissent d'équerre sur le décor.

Le premier joueur reçoit les 4 anneaux, qu'il doit tenter de faire passer autour des nez à une distance d'environ 80 cm. Comme au jeu précédent, on note les points obtenus et on fait une seconde manche avec 4 anneaux. On compte les points et on les additionne à ceux du premier tour. Le joueur qui a réalisé le score le plus élevé gagne, suivi du deuxième, etc.

### **d - curling**

Curling est le nom d'un jeu écossais qui se joue sur glace avec des grandes pierres plates et rondes. Notre curling se joue sur la piste aux coloris gais, numérotée de 1 à 11. Mettre un palet de bois dans la première case. A l'aide du bâton, essayer de pousser le palet jusqu'à la case 11. Si cela ne réussit pas, il a une chance d'arriver dans une autre case, d'un numéro inférieur.

Ensuite, mettre le palet 2 dans la case 1 et essayer soit de l'envoyer dans la case 11, soit de la faire ricocher sur le premier, afin de faire parvenir celui-ci dans la case 11. Avec le troisième et dernier palet, on peut tenter de pousser

dans la case 11 le palet 1 ou 2 ou directement le palet 3. Cela fait, on compte les points. Chaque palet vaut le nombre de points de la case dans laquelle il se trouve entièrement ou en majeure partie. Les palets parvenus à gauche ou à droite de la piste ou encore au-delà de la case 11 n'obtiennent aucun point.

Noter le nombre de points obtenus et jouer une seconde manche avec les 3 palets. On compte aussi les points de cette manche et on les additionne à ceux de la première. Et, bien entendu, celui qui totalise le plus grand nombre de points gagne.

#### e - softball

Percer les 13 cercles bleus du carton E. Placer ce carton dans le bac prévu à cet effet dans l'intérieur - voir dessin. Disposer le petit lanceur sur la table à environ 50 cm de la boîte. Le premier joueur prend les 4 "chapeaux" et tout l'art est de les lancer, un par un, dans la boîte. Mais le plus difficile est d'obtenir le plus grand nombre de points, car plus le total des points est élevé, plus grande est la chance de gagner ce jeu.

Lorsque tous les chapeaux ont été lancés dans la boîte, on compte les points. Si un joueur a atteint, avec les 3 premiers chapeaux, le score maximum de  $20 + 15 + 15 = 50$  points, il bénéficie, quel que soit le score obtenu avec le 4ème chapeau, de 25 points supplémentaires.

Les points notés, le même joueur joue une seconde manche. Seulement... quelqu'un surveille maintenant l'horloge, car le joueur se voit imparti un temps de 15 secondes tout au plus, après quoi cette manche est terminée et on compte les points des chapeaux arrivés dans la boîte au cours de ce laps de temps. Ces points sont ajoutés au score de la première manche et celui qui totalise le plus de points gagne le jeu.

#### f - trèfle à quatre feuilles

Mettre le carton F du trèfle à quatre feuilles sur la table. Les puces sont alignées à une distance de 50 cm de la table et le joueur qui a son tour doit, à partir de cet endroit, essayer de lancer les 4 puces sur le carton à l'aide de son jeton. Lorsque les 4 puces ont toutes été lancées, on compte les points. Chaque puce obtient autant de points qu'en indique la case dans les limites de laquelle elle est tombée. Les puces ayant atterri entièrement ou partiellement hors d'une case ou sur les bords de 2 cases ne reçoivent pas de points. Les points comptés, suit une seconde manche, qui se joue de la même manière. On additionne les deux totaux et le joueur qui obtient le score le plus élevé gagne ce jeu.

Pour terminer, un bon conseil: il est avisé que quelqu'un, sans jouer, intervienne comme arbitre et marqueur. En tant que meneur du jeu, il tranche en cas de contestation, par exemple si, au jeu F, une puce se trouvait exactement dans la case 15 ou si elle était tombée sur l'un de ses bords.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir et de gaieté avec cette version "salon" de „Jeux sans frontières”.

