

Inhoud doos

Speelbord, 350 quizkaarten, 12 VAR-kaarten, 6 buitenspelkaarten, 2 dobbelstenen, 1 zandloper, 6 pionnen, 6 gele kaarten, 1 blocnote, 4 minipotloodjes en de spelregelkaart.

Doel van het spel

De speler die als eerste bij de gouden bal in het midden van het spelbord aangekomen is, is de speler die zich koning voetbal mag noemen met de meeste voetbalkennis! Het spel kan zowel individueel als in teamverband gespeeld worden.

De jongste speler mag beginnen. De vragen worden gesteld door de speler die rechts zit van de speler die aan de beurt is. Het spel wordt altijd met de klok mee gespeeld. **Bij alle vragen dient de zandloper pas te worden omgedraaid nadat de volledige vraag is gesteld.**

Het is belangrijk om te weten dat elke speler, ongeacht het antwoord goed of fout is, één vragenkaart mag beantwoorden per beurt. De speler mag (met uitzondering van de groene categorie) maximaal één antwoord geven.

Uitleg categorieën / spelkaarten

In het spel zitten 5 spelkaartcategorieën. De vraag op de kaart dient binnen de tijd van de zandloper te worden beantwoord. Spreek van tevoren af of je versie a, b of c gaat spelen.

- **Open vraag**

Geef het juiste antwoord op de vraag. Mocht de speler die aan de beurt is het antwoord niet weten, gaat de beurt door naar de eerstvolgende speler (met de klok mee). Deze speler dient **direct** het (juiste) antwoord te geven. Zolang het juiste antwoord niet is gegeven, mogen alle spelers (met de klok mee) één keer een poging wagen.

- **Meerkeuzevraag**

Geef het juiste antwoord op de vraag. Bij deze categorie is het **niet** mogelijk om de beurt over te nemen als andere speler.

- **Wie is het?**

Naar wie zijn we op zoek? Raad naar aanleiding van de 5 hints om welke speler / trainer het gaat. Mocht de speler die aan de beurt is het antwoord niet weten, gaat de beurt door naar de eerstvolgende speler (met de klok mee). Deze speler dient **direct** het (juiste) antwoord te geven. Zolang het juiste antwoord niet is gegeven mogen alle spelers (met de klok mee) één keer een poging wagen.

- **Inschattingsvraag**

Iedereen speelt behalve degene die rood gegooid heeft; deze is direct geschorst en wordt de quizmaster. De speler pakt de vraag en stelt deze aan alle spelers. Elke speler dient het antwoord in te schatten, op te schrijven en in te leveren bij de quizmaster. Degene die het dichtst bij het goede antwoord zit, mag het aantal gegooide ogen vooruit. Bij een gelijkspel mogen de spelers met het juiste antwoord ieder 1 plaats vooruit. Indien je met 2 personen speelt, dient diegene die rood gooit alleen zijn of haar beurt over te slaan.

- **Wat weet je van?**

Raad binnen de tijd van de zandloper zoveel mogelijk kenmerken. Het gegooide aantal op de dobbelsteen is nu je 'handicap'. Voorbeeld: Indien je 2 ogen gooit en je raadt 4 van de 5 kenmerken, dan mag je 2 plaatsen vooruit op het spelbord.

Let op! Indien je minder antwoorden goed hebt dan het gegooide aantal ogen, krijg je strafpunten en dien je achteruit te gaan. Voorbeeld: Indien je 2 gooit en je weet maar één goed antwoord, dien je dus 1 plaats terug te gaan op het bord.

Uitleg spelbord

Buitenspelvlag: de speler die met de pion op de buitenspelvlag komt, ontvangt een buitenspelkaart.

VAR: de speler die met de pion op het 'VAR'-vakje terecht komt, ontvangt een VAR-kaart.

2x: de speler die na het correct beantwoorden van de vraag op dit vakje komt, mag het aantal ogen dat gegooid is dubbel vooruit.

+1: de speler die na het correct beantwoorden van de vraag op dit vakje komt, mag één bonusplaats vooruit.

Buitenspelkaart

Deze kaart mag je op ieder moment van het spel inzetten om één van je concurrenten die aan de beurt is buitenspel te zetten. Dit mag nadat er gegooid is. Zolang je de kaart maar opsteekt, **voordat** de vraag gesteld is. De speler die de kaart ontvangt van een andere speler, dient de beurt over te slaan.

VAR-kaart

Beland je op het spelbord op het vakje 'VAR', krijg je een VAR-kaart. Met deze kaart kun je ingrijpen op het moment dat een andere speler zijn vraag goed beantwoord heeft. De speler dient dan een nieuwe vraag goed te beantwoorden in de desbetreffende categorie. De VAR-kaart is alleen inzetbaar bij de speler die zelf aan de beurt is – dus niet wanneer de beurt na een fout antwoord overgenomen wordt. Het is wel mogelijk om de VAR-kaart in te zetten bij de rode inschattingvraag waarbij iedereen meespeelt.

Gele kaart

Iedere speler ontvangt één gele kaart aan het begin van het spel. Met de gele kaart kun je het aantal gegooide ogen van de dobbelsteen verdubbelen. Steek de gele kaart op en maak aan de andere spelers duidelijk dat je de gele kaart inzet. Je mag de gele kaart inzetten nadat je gegooid heb. De gele kaart mag alleen ingezet worden door de speler die laatste staat op het bord. Zet je kaart dus slim in! De gele kaart mag **niet** worden ingezet bij de rode inschattingvraag en **niet** bij de start. Indien je met een andere speler samen laatste staat mag de kaart ook niet ingezet worden.

Speluitleg

1. Gooi beide dobbelstenen om te bepalen hoeveel plaatsen je vooruit mag (1,2 of 3) en welke categorie je gaat spelen. Indien je het ©Captain-logo gooit, mag je zelf een categorie kiezen.
2. Bij een correct antwoord mag de speler het gegooide aantal ogen vooruit. In het geval van de groene 'Wat weet je van?'-kaart, wordt het aantal gegooide ogen je 'handicap'.
3. Mocht de speler het antwoord niet weten op de 'open vraag' of bij de categorie 'wie is het?', dan mogen de andere spelers (met de klok mee) proberen het juiste antwoord te raden. De speler die als eerste het goede antwoord geeft, mag het gegooide aantal ogen vooruit. Bij het overnemen van de vraag dient door de andere speler **direct** het antwoord gegeven te worden.