

SPELREGELS

De plattegrond

Op de plattegrond staan 8 kwartetpunten en er zijn verschillende locaties uitgelicht. Doel is de ideale route te vinden langs alle punten en locaties. Je kunt overal beginnen waar je wilt. Tip: begin ergens buiten.

Het kwartet, je speelt alleen:

Op de plattegrond verwijzen verschillende symbolen naar een kwartetpunt. Ben je gearriveerd op een kwartetpunt, dan zoek je de vier bewoners van het Fort die elk iets vertellen over dit Kwartetpunt. Lees elke kaart goed, op de kaarten staan tips en soms moet je een opdracht uitvoeren, zo achterhaal je waar je staat, waar je naar kijkt en krijg je een hint naar het dichtstbijzijnde volgende kwartetpunt. De meest ideale route brengt je steeds verder het fort in. Als je alles goed hebt gedaan zijn aan het einde van het spel de kaarten goed gesorteerd in acht kwartetten en heb je met steekwoorden je eigen verhaal geschreven over Het Fort.

Het kwartet, je speelt met meer dan 2 spelers (max 6):

Alle kaarten worden onder de spelers verdeeld. Het kan zijn dat sommige spelers meer kaarten hebben dan andere spelers. De kaarten neem je in je hand en laat je niet aan de andere spelers zien. Je pakt de plattegrond en gaat opzoek naar kwartetpunten. Op de plattegrond verwijzen verschillende symbolen naar een kwartet of informatiepunt. Ben je gearriveerd op een kwartetpunt dan is de jongste als eerste aan de beurt. Hij/zij vraagt aan één van de andere spelers een kaart van één van de bewoners van het fort die hij/zij niet heeft, maar wel bij het punt hoort waar je staat. Dit moet dan wel een speelkaart zijn van een kwartet waarvan je zelf minimaal één kaart in je hand hebt. Heb je geen enkele kaart die hoort bij het punt waar je staat, dan gaat de beurt naar de volgende. Noem de bewoner die je wilt hebben op dit kwartetpunt en lees de informatie of vraag die je samen moet beantwoorden hardop voor, zodat iedereen kan meedoen.

Bijvoorbeeld: We staan bij de Hefschietskoepel Buiten. Mag ik van jou Officier Leeghwater hebben? Zo ja, lees wat de officier zegt eerst hardop voor. Daarna mag je doorgaan met het vragen naar de volgende kaart. Dit mag aan dezelfde of een andere speler. Als je een setje van vier bewoners hebt, roep je 'Kwartet!'. Heeft de speler de gevraagde kaart niet, dan is je beurt voorbij en is de speler aan wie je het laatst een kaart vroeg aan de beurt. Het spel is afgelopen als er acht kwartetten zijn gehaald. Degene die aan het einde de meeste kwartetten heeft wint.

Kwartet met blinde stapel / kwartet met twee spelers:

Bij het verdelen van de kaarten maak je een 'derde speler' door kaarten in een blinde stapel te stoppen. Het spel verloopt zoals hierboven beschreven, maar als iemand een kaart vraagt die niet gegeven kan worden, dan krijgt hij een kaart van de blinde stapel als afsluiting van zijn beurt.

Achtergrond informatie

Er zijn acht kwartetten. Elk kwartet heeft vier bewonerskaarten: Officier Leeghwater, Kokkin Ans, Maatje en Jij Elk kwartet past bij een van de 8 kwartetpunten op de plattegrond.

Er zijn 4 kwartetpunten buiten: Kazemat, Frontwal, Hefschietskoepel, Terreplein.

Er zijn 4 kwartetpunten binnen: Kazemat, Telegrafist & Commandant, Slaapzalen, Hefschietskoepel.

Samen de kijk- en verbeeldingsopdracht doen

Elke kaart geeft informatie. Alleen de kaart van jezelf is een kijk-of verbeeldingsopdracht waarop je SAMEN antwoord geeft