



VOORTGANG VAN HET SPEL

Door het goed beantwoorden van de vragen ga je lopen en 'dribbelen' met je spelerspion. Het is zaak om zo snel mogelijk op één van de velden in het 16-metergebied van de tegenstander te belanden. Want zodra je daar bent, is de overwinning nabij. Je hoeft dan nog maar één vraag goed te beantwoorden...

Speltip: De toeschouwers mogen tijdens de wedstrijd jou of je team natuurlijk aanmoedigen. Zorg goed voor je eigen supporters, naast het toejuichen kunnen ze je misschien af en toe wat influisteren.

DE KAMPIOEN!

Wanneer je spelerspion het 16-metergebied van de tegenstander heeft bereikt, ga je op weg naar eeuwige roem door het winnende doelpunt te scoren. Nu ben je nog één vraag van de overwinning verwijderd... Je tegenstander mag nu bepalen over welk seizoen je een vraag moet beantwoorden.

Heb je de eindvraag goed beantwoord, dan heb je het winnende doelpunt gescoord! Het publiek juicht en jij mag je spelerspion in de goal van de tegenstander zetten.

Jij bent de enige echte Kampioen en winnaar van het Eredivisie-spel!

Is de eindvraag fout beantwoord, dan gaat de beurt naar de tegenstander. Je moet dan in de '16-meter' van je tegenstander blijven wachten tot je weer aan de beurt bent. Pas als één van de spelers de eindvraag goed heeft, is het spel afgelopen.

Speltip: Je kunt je tegenstander een kans op revanche geven om op 1-1 te kunnen komen of je kunt zelf 2-0 proberen te scoren. Vooraf kun je ook beslissen om meerdere wedstrijden tegen elkaar te spelen, bijvoorbeeld; 'best out of three', 'best out of five', etc.

COLOFON

Auteur en spelontwikkelaar: Enrico Groeneveld
Redactie: Desiree Verkerk
Uitgever: King Entertainment, Zaandam
Productie: Nederlandse Spellenfabriek, Medemblik
Ontwerp: Villa Grafica, Diemen
2016 E.A. Groeneveld
2016 King Entertainment



SPELGEGEVENS

2 tot 8 spelers/ 2 teams
Leeftijd 14+
Speelduur +/- 45 minuten

INHOUD VAN HET SPEL

- 1 speelbord
- 110 kaarten met maar liefst 600 vragen en antwoorden
- 4 spelerspionnen met houders
- 1 rode dobbelsteen

DOEL VAN HET SPEL

Ben jij een echte voetbalkenner? Daag dan familie, vrienden en kennissen uit voor het 'Eredivisie voetbalspel'! Het leukste trivia- en actie bordspel ooit! Speel dit spannende spel één tegen één of in teamverband. Test je voetbalkennis en versla je tegenstander. Je doel is om als eerste in het 16-metergebied van je tegenstander te komen. Daar wacht die ene beslissende vraag... Zodra je die goed hebt, heb je gescoord en ben jij de 'Kampioen'!

SPELVOORBEREIDING

1. Bij een voetbalspel horen natuurlijk supporters en een echt stadion. Leg het speelbord op tafel en pak de tribune. Aan iedere kant van het speelbord zitten in totaal 4 openingen. Klik de tribune vast op de 4 houders en plaats de houders met de tribune in de openingen. Zorg hierbij dat de menigte naar het veld kijkt. Zo heb je in een heel stadion vol met supporters die je aanmoedigt tijdens deze spannende wedstrijd.
2. In deze wedstrijd komen slechts twee spelers óf twee teams tegen elkaar uit. Elke speler of elk team mag één pion kiezen. Hierdoor staan er maximaal twee pionnen op het speelbord. De teams bestaan uit maximaal vier personen. Bij de start zet iedere speler/elk team zijn pion in zijn eigen goal.

Speltip: Speel je team tegen team, verdeel de spelers van verschillende generaties zodat elk team zo gemêleerd mogelijk is.

3. De vraagkaarten bevatten maar liefst 600 vragen over de seizoenen '10/'11 tot '15/'16! Schud ze goed door elkaar en leg de kaarten bij voorkeur links of rechts in de lengte van het speelbord, zodat alle spelers ze makkelijk kunnen pakken.

UITLEG VAN VELDEN OP HET SPEELBORD

Er zijn twee verschillende soorten velden: de grasvelden en de actievelden. De actievelden zijn te herkennen aan een symbool of tekst.

BETEKENIS VAN DE ACTIEVELDEN

Velden met een gele kaart:

Je maakt een lichte overtreding... Je blijft staan op dit veld en moet één beurt overslaan, de beurt gaat over naar de tegenstander. Als je tijdens de wedstrijd twee keer op een veld met een gele kaart terecht komt, dan word je uit het veld gestuurd. Je spelersspion gaat dan terug naar je eigen goal (startvelden) en je moet opnieuw beginnen.



Velden met een rode kaart:

Je maakt een zware overtreding en wordt direct uit het veld gestuurd! De beurt gaat over naar de tegenstander. Je spelersspion gaat onmiddellijk terug naar je eigen goal (startvelden) en je moet opnieuw beginnen.



Velden met een blessure:

Je raakt geblesseerd en hebt verzorging nodig. Je moet even buiten de lijnen om verzorgd worden. Je gaat het veld uit aan de lange kant van het veld en zet je spelersspion op het veld voor je eigen 'dug-out'. Deze verzorging kost je één beurt om te herstellen. Hierna mag je vanaf die positie het veld betreden op het dichtstbijzijnde grasveld.



BETEKENIS VAN DE DOBBELSTEEN/SEIZOENEN

De seizoenen '10/'11 tot '15/'16 kennen veel bloedstollende momenten. Gemiste goals, overtredingen en spannende wedstrijden. Als jij beweert een echte voetbalkenner te zijn, bewijs het dan maar! Gooi met de dobbelsteen en ontdek over welk seizoen jij een vraag moet beantwoorden. Het aantal ogen dat je gooit, staat voor het seizoen. Hieronder vind voor welk seizoen elke worp staat:

Aantal ogen: **1** = Seizoen '10-'11

Aantal ogen: **2** = Seizoen '11-'12

Aantal ogen: **3** = Seizoen '12-'13

Aantal ogen: **4** = Seizoen '13-'14

Aantal ogen: **5** = Seizoen '14-'15

Aantal ogen: **6** = Seizoen '15-'16

UITLEG VAN DE SPEELKAARTEN

Elke speelkaart heeft een voor- en achterzijde. Op de voorzijde staan de vragen uit elk seizoen. De seizoenen zijn te herkennen aan de kleur en de jaartallen van het seizoen voorafgaand aan de vraag. Op de achterzijde staan de antwoorden van de vragen, eveneens te herkennen aan de kleur. De pijl op de achterzijde bepaalt de richting voor je volgende beurt.

VERPLAATSEN OVER HET SPEELBORD

Per vraag mag je maar één veld opschuiven. De richting waar heengaat, wordt bepaald door de pijlen op de achterzijde van de speelkaarten. Deze wijzen verschillende kanten op: rechtdoor, schuin links en schuin rechts of zijwaarts. Heb je een 'drie pijlenkaart' getrokken, dan heb je geluk, je mag kiezen uit één van de drie afgebeelde richtingen. Dit wordt nader toegelicht bij 'hoe wordt het spel gespeeld'. Als je tijdens een beurt op een actieveld terecht komt, dan moet je deze actie opvolgen. Daarnaast is het toegestaan om met meerdere spelersspionnen op hetzelfde veld te staan.

HOE WORDT HET SPEL GESPEELD?

Jullie gaan tossen om wie de eerste aftrap mag nemen. De speler die wint, werpt de dobbelsteen. Deze geeft aan over welk seizoen de vraag zal gaan. Vervolgens pakt de tegenstander de bijpassende kaart en leest de vraag voor. De antwoorden staan op de achterkant van de kaart.

HET ANTWOORD IS GOED

Bij het goed beantwoorden van de vraag verplaatst je de spelersspion naar het volgende veld in de verplichte richting van de pijl, die naast de antwoorden staat afgebeeld. Je mag slechts één stap vooruit of opzij gaan. Nu mag je de dobbelsteen nog een keer gooien en weer een vraag beantwoorden. Zolang de antwoorden goed zijn, blijf je aan de beurt.

Er zijn twee uitzonderingen;

- als je door de richting van de pijlen op een actieveld belandt, dan volg je de actie op die bij dit veld hoort;
- als je buiten de lijnen van het veld terecht komt, bijvoorbeeld door pijlen die 'zijwaarts' aangeven, dan sla je één beurt over, bij de volgende beurt ga je vanaf het veld waar je uit het spel raakte, er weer in.

Spel tip: Omdat de pijl op de kaart altijd bepaalt in welke richting en naar welk veld je moet gaan, is het verstandig om door middel van bijvoorbeeld de 'drie pijlenkaart' een tactiek en richting aan te houden die je bij de rechter- en linkerbuitenlijnen vandaan houdt.

HET ANTWOORD IS FOUT

Als het antwoord fout is, gaat de beurt over naar de tegenstander.

Spel tip: Spreek van tevoren duidelijk af hoe lang een speler of een team de tijd krijgt om een antwoord te geven. Spreek ook af of een antwoord precies moet kloppen. Zo kun je bijvoorbeeld afspreken dat een naam van een speler of club niet exact hoeft te kloppen. Wees niet te streng, dit komt het spelplezier alleen maar ten goede.