

Een Koninklijk Bordspel



DE GROOTSTE  
**ROYALTYKENNER**  
*Spelmisspel over de Oranjes & andere Europese Koningshuizen*  
**VAN NEDERLAND**

Spelregels

## De Grootste RoyaltyKenner van Nederland

Ben jij de grootste Royaltykenner van Nederland? Bewijs het dan maar! Zorg dat je zo snel mogelijk met je koets naar het paleis rijdt. Het juist beantwoorden van vragen helpt je vooruit. Langs de route staan vele oranjerfans om je aan te moedigen. Ben jij het eerst bij het paleis? Dan maak jij de meeste kans in de finale. Daarin probeer je het snelst het bordes te betreden, waar je tot Koning(in) van Nederland wordt gekroond.

### Inhoud:

- 1 speelbord met spinner
- 1 dvd met 100 films en vragen
- 150 vragenkaarten met 300 vragen:
  - 20 schattingskaarten
  - 40 moeilijk/makkelijk kaarten
  - 30 50/50 kaarten
  - 60 finalekaarten
- 4 koetsen
- 4 x ABCD-schijven
- 6 jokers
- bordestrap
- spelregels



## Spelregels

Alle spelers/teams kiezen een koets en plaatsen deze op het startvlak. Maak afzonderlijke stapels van de schattingskaarten, moeilijk/makkelijk kaarten, 50/50-kaarten en finalekaarten. Leg ze met de rug naar boven naast het speelbord. De jongste speler begint door de spinner te draaien. Verder speel je met de klok mee.

## Rondes

Het spel bestaat uit een voorronde en een finaleronde. De voorronde speel je met koetsen. De finaleronde met kronen. In de voorronde rijden de spelers met hun koets over het bord. De finaleronde gaat van start, zodra de eerste koets op speelvlak 12 is aangekomen. Alle spelers nemen dan de kroon van hun koets en plaatsen de koets terug in de speeldoos.

## Voorronde

Wanneer je het spel zonder dvd speelt, bepaalt de binnenste cirkel van de spinner de categorie. Met dvd gebruik je de buitenste cirkel. Afhankelijk van de geselecteerde categorie beantwoorden spelers vragen (zie overzicht categorieën). Wanneer een speler zijn/haar koets evenveel plekken vooruit heeft geschoven als het aantal punten dat hij/zij heeft gescoord, is de volgende speler aan de beurt om te spinnen.

## Jokers

Zodra één van de spelers bij het paleis aankomt (speelvlak 12), begint de finaleronde. Het aantal spelers en je positie ten opzichte van het laatste vlak bepalen hoeveel jokers je krijgt voor deze ronde. Wanneer twee spelers op hetzelfde vlak staan, ontvangen zij het aantal jokers behorende bij één positie verder terug.

Aantal Jokers	Positie			
Aantal Spelers	1e	2e	3e	4e
2	1	0	-	-
3	2	1	0	-
4	3	2	1	0

## Finaleronde

Tijdens de finaleronde proberen spelers zo snel mogelijk bovenaan de trap te komen. De speler die hier als eerste aankomt wint het spel.

Wanneer je zonder dvd speelt, gebruik je de finalekaarten voor deze ronde (zie uitleg finalekaarten). Speel je met dvd, kies dan *'Naar finale'* op de dvd. Gebruik je antwoordschijven A en B. Je mag ook een joker inzetten, waardoor je de vraag automatisch goed beantwoordt.

Zes goede antwoorden brengen je bovenaan de trap.

Bij een gelijke aankomst blijf je finalevragen spelen totdat één speler de winnaar is.



## Gebruik dvd-speler

Wanneer je de dvd start, kom je in het hoofdmenu. Kies *'Start spel'* om het spel te starten. Let op! De eerste film begint direct. Zolang je in de voorronde zit, kies je telkens *'Volgende vraag'*. Wanneer de finale begint, kies je *'Naar finale'*. In het finalemenu kun je nieuwe vragen selecteren of terug naar het hoofdmenu.

## Overzicht categorieën

### 1. *Schattingsvraag* – 20 kaarten **ROOD**

Op de vragen in deze categorie moeten alle spelers schatten wat het juiste antwoord is. Alle spelers noteren hun uitkomst. De speler met de beste geschatte uitkomst verdient één punt en mag nu zijn koets één plaats vooruit zetten. Wanneer spelers gelijk eindigen, mogen ze beiden één stap vooruit.

### 2. *Moeilijk/makkelijk* – 40 kaarten **WIT**

De speler krijgt in deze categorie een vraag voorgelezen van de speler links van hem. Deze vragensteller mag, voordat hij de kaart bekeken heeft, bepalen of hij een moeilijke vraag of een makkelijke vraag stelt. Moeilijke vragen zijn twee punten waard, makkelijke één punt.

### 3. *50/50* – 30 kaarten **BLAUW**

De speler krijgt in deze categorie een vraag voorgelezen van de speler links van hem. Na het aanhoren van de vraag kan de speler kiezen of hij vier antwoordmogelijkheden krijgt (waarmee hij twee punten kan verdienen) of twee antwoordmogelijkheden (voor één punt).

#### 4. Finalekaarten – 60 kaarten **ORANJE**

De speler die aan de beurt is, stelt de vraag aan de overige spelers. Zij kunnen hun A- en B-schijf gebruiken om te antwoorden of eventueel een joker inzetten wanneer ze het antwoord niet weten. Is het antwoord goed, zet je kroon dan één trede hoger.

#### 5. Dvd pakken (optioneel)

De antwoordkaarten van één speler worden open op tafel gelegd. De dvd toont een film met daarna een vraag. De spelers kiezen nu hun antwoord en proberen zo snel mogelijk een antwoordschijf te pakken. Wilde jij antwoordschijf C pakken, maar heeft iemand anders hem al? Pech gehad. De speler met het juiste antwoord verdient één punt.

#### 6. Dvd normaal (optioneel)

De spelers krijgen een film te zien, gevolgd door een vraag. De spelers antwoorden met hun eigen antwoordschijven. De spelers met het juiste antwoord verdienen één punt. Let op dat je binnen de tijd je keuze maakt.

Veel speelplezier!



## Antwoorden schattingsvragen

Code 01	<b>17 kinderen</b>	Code 21	<b>45 leden</b>
Code 02	<b>1901</b>	Code 22	<b>248 strikken</b>
Code 03	<b>14 kleinkinderen</b>	Code 23	<b>120.000 gulden</b>
Code 04	<b>41 jaar</b>	Code 24	<b>(konings)blauw</b>
Code 05	<b>1 kind</b>	Code 25	<b>2 titels</b>
Code 06	<b>17 leden</b>	Code 26	<b>4 bruidsmeisjes</b>
Code 07	<b>9 voornamen</b>	Code 27	<b>Op 17 mei</b>
Code 08	<b>maat 42</b>	Code 28	<b>350 medewerkers</b>
Code 09	<b>46 leden</b>	Code 29	<b>40 mensen</b>
Code 10	<b>119 miljoen euro</b>	Code 30	<b>8 jaar</b>
Code 11	<b>68.000 euro</b>	Code 31	<b>6,6 miljoen kijkers</b>
Code 12	<b>231.000 euro</b>	Code 32	<b>500 mensen</b>
Code 13	<b>781.000 euro</b>	Code 33	<b>20 cameramensen</b>
Code 14	<b>1932</b>	Code 34	<b>10</b>
Code 15	<b>16de eeuw</b>	Code 35	<b>33.000 e-mails</b>
Code 16	<b>3 maanden</b>	Code 36	<b>200 miljoen euro</b>
Code 17	<b>3.250.000 euro</b>	Code 37	<b>100.000 euro</b>
Code 18	<b>100</b>	Code 38	<b>150ste</b>
Code 19	<b>20ste eeuw</b>	Code 39	<b>2004</b>
Code 20	<b>101 schoten</b>	Code 40	<b>ongeveer 2500 kilo</b>



**Beste spellenspeler!**

Veel plezier met je nieuwe spel! Wat leuk dat je een spel van Identity Games in je bezit hebt. Graag wijzen wij je op het volgende: bij dit spel vind je informatie over Identity World op onze website. Registreer je!

Zo blijf je van onze nieuwste spellen op de hoogte, krijg je goede aanbiedingen en maak je jaarlijks kans op een paar mooie prijzen.

Heb je vragen aan ons? Kies op onze website voor support en stel de vraag die je wilt. We helpen je graag en snel. Waar we ook naar uitkijken, zijn suggesties om onze spellen beter te maken. Mail ons je suggesties via onze website.

Veel speelplezier, team Identity Games



[ [WWW.IDENTITYGAMES.NL](http://WWW.IDENTITYGAMES.NL) ]



©2009, Identity Games International BV, Rotterdam  
Heemraadssingel 180 | 3021 DL Rotterdam | Nederland