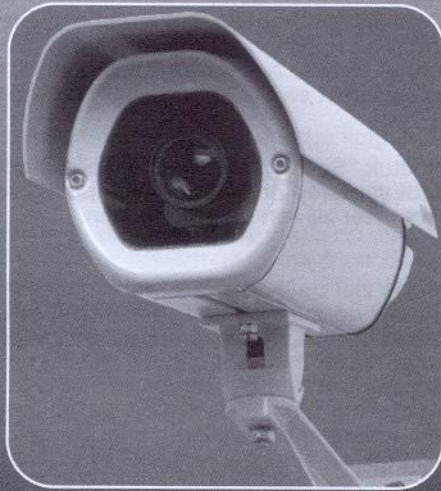


Big Brother[®]

ΗΣΤ ΣΡΣΛ



WIS DURFT DE CONFRONTATIS AAN?

Spelregels



SPELREGELS

Voor je ligt misschien wel het meest confronterende spel dat je ooit gespeeld hebt. Maar let wel: het is en blijft een spelletje. Dus neem de confrontaties met een flinke korrel zout!

SPELMATERIAAL

Druk voor je begint te spelen alle kartonnen onderdelen voorzichtig uit de raamwerken. Bevestig aan ieder van de 6 halsbordjes een koord, zodat het makkelijk om de hals gehangen kan worden.

- 1 speelbord
- 6 halsbordjes genummerd van 1 tot 6
- 6 koordjes
- 6 pionnen genummerd van 1 tot 6
- 120 genummerde stemkaartjes, 20 voor iedere speler
- 162 confrontatiekaarten
- 6 camerakaarten
- 2 dobbelstenen
- 1 stembus
- 1 roddeltabel
- 1 handleiding



BIG BROTHER

Net als de bewoners van het Big Brotherhuis proberen de spelers van "Big Brother - Het Spel" elkaar af te troeven door als laatste over te blijven. Voor je aan het spel begint, spreek je met elkaar af waar je om speelt. Bijvoorbeeld: met z'n allen uit eten, naar de bioscoop, naar een concert en de winnaar hoeft niet te betalen, of ... gewoon om de eer!

Aan de hand van het hoofdstuk "Spelverloop" kun je meteen beginnen met spelen.

Wat vet gedrukt staat, wordt verderop onder "Spelbegrippen" verklaard. Daar kun je de begrippen opzoeken, wanneer ze aan de orde komen.

VOORBEREIDING

Leg het speelbord op tafel. Je ziet de plattegrond van het Big Brotherhuis. Plaats de stembus in het midden van het bord en leg de **roddeltabel** naast het bord. Schud een pakje gele **confrontatiekaarten** en leg ze op een stapeltje naast het bord. Leg ook de rode **camerakaarten** naast het bord met de tekstkant naar beneden. Iedereen kiest een nummer en neemt de bijbehorende pion, het halsbordje en **de 20 stemkaartjes** met het plaatje van zijn halsbordje op de achterkant. Hang je halsbordje om je nek, zodat iedereen ziet welk nummer van jou is. Iedereen plaatst zijn pion op het woonkamervakje. Hier zal het spel beginnen en eindigen.

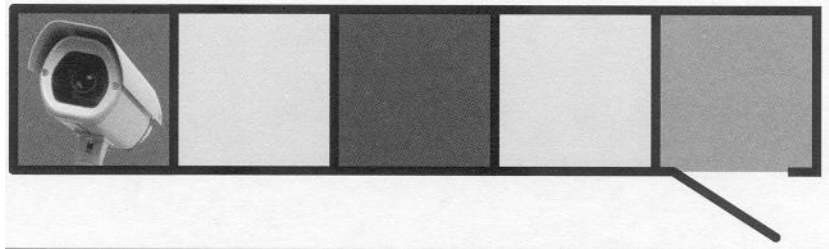
SPELVERLOOP

Big Brother wordt gespeeld in een aantal rondes. Als je met 6 spelers speelt, zijn er 4 rondes, met 5 spelers 3 en met 4 spelers 2. Iedere ronde bestaat uit 1 beurt per speler (tenzij je met **4 spelers** begint).

- De jongste speler begint, daarna volgen de andere spelers in de richting van de klok.
- Wie aan de beurt is, gooit beide dobbelstenen en verzet zijn pion zoveel stappen als het aantal gegooide ogen. C looprichting is met de klok mee.



Er zijn 4 soorten vakjes waarop je terecht kunt komen. Er zijn **confrontatievakjes** (geel), **roddelvakjes** (blauw), **cameravakjes** (rood) en 8 verschillende **kamervakjes** (herkenbaar aan de open deur).



- Je blijft aan de beurt totdat je op een confrontatievakje belandt en de bijbehorende confrontatiekaart afgehandeld hebt.
- Op ieder ander vakje voer je eerst de bijbehorende handelingen uit. Daarna gooi je opnieuw met de dobbelstenen.
- Wat je precies op de verschillende vakjes doet, vind je onder "Spelbegrippen".

De ronde is afgelopen als iedere speler aan de beurt is geweest.

- Aan het eind van iedere ronde, worden steeds 2 of meer spelers **genomineerd**. - Van deze spelers wordt er 1 **weggestemd**.
- De **weggestemde spelers** blijven meestemmen en bepalen zo mede wie het spel gaat winnen.

Er wordt net zolang doorgespeeld totdat er nog maar 2 spelers in het spel zijn.

- Deze spelers bepalen vervolgens samen wie van de weggestemde spelers terug mag keren in het spel.
- De **eindstemming** bepaalt wie van deze 3 spelers de uiteindelijke winnaar is.

Let op: Voor de nominaties en de eindstemming is het belangrijk om zoveel mogelijk stemmen te verzamelen. Bij het wegstemmen is het natuurlijk beter om zo weinig mogelijk stemmen te krijgen.

KIEZEN

Soms zul je voor een dilemma komen te staan, wanneer je bijvoorbeeld moet kiezen wie de grootste egoïst, kletskaus of optimist is. Toch moet je kiezen. Er is altijd wel iemand op wie een vraag net iets meer van toepassing is dan op een ander.

SPELBEGRIPPEN

Big Brother voor 4 spelers

Als je bij "Big Brother - Het Spel" met slechts 4 spelers begint, duurt iedere ronde dubbel zo lang. Dus pas als alle spelers 2 keer aan de beurt zijn geweest, worden de stemmen geteld en vervolgens wordt 1 van de genomineerde spelers weggestemd. Voor de rest zijn de regels hetzelfde als voor 5 of 6 spelers.

Cameravakje (rood)

Als je op een rood cameravakje belandt, pak je een camerakaart van de stapel en kijk je wat er bij *jouw* nummer staat. Vertel niet aan de anderen wat er staat, maar leg de kaart met de tekst naar beneden voor je op tafel. Je gaat verder met je beurt.

- Zodra je gedurende het spel ziet dat een van de andere spelers doet wat er op je kaartje staat, maak je dit bekend. Je laat je camerakaartje ter controle aan de anderen zien.
- De betrapte speler moet een stemkaartje met jouw nummer in de stembus doen.

Let op: Je kunt deze stemmen alleen verdienen tijdens de rondes. Zodra aan het eind van een ronde de stembus opengaat om de nominaties te bekijken, en tijdens het wegstemmen of de eindstemming, kun je niets met het kaartje. Zodra de volgende ronde begint, kun je weer mensen betrappen.



Camerakaarten

Op de camerakaarten staan steeds 6 gedragingen. Als je een (of meer) camerakaart(en) in je bezit hebt, probeer je andere spelers te betrappen op het gedrag dat vermeld staat bij jouw nummer.



Confrontatiekaarten

De confrontatiekaarten zijn aan 2 kanten bedrukt. Gebruik tijdens het spelen de kant van de kaart die naar beneden ligt. Op de confrontatiekaarten staan (min of meer) herkenbare situaties beschreven. Bij elke situatie horen 2 vragen, een positieve (+) en een negatieve (-).

- De + vragen worden gesteld als een speler op een confrontatievakje belandt of tijdens de eindstemming.
 - De - vragen worden alleen gesteld bij het wegstemmen. Naar aanleiding van de vragen wordt steeds gestemd.
- Bij + vragen is het gunstig als er veel op je gestemd wordt, bij een - vraag is dat ongunstig.
- Confrontatiekaarten worden na gebruik terzijde gelegd.



GEHEIM

Je hebt een groot geheim dat je met iemand wilt delen. Maar je wilt absoluut niet dat het wordt overtuurd!

+ Met welke "gesloten doel" ben je er zo goed als zeker van dat niemand anders jouw geheim te weten komt?

- Aan welke loslippige roddelkont zou je nooit je geheim vertellen?

Confrontatievakje (geel)

Zodra je op een confrontatievakje belandt, neem je een confrontatiekaart van de stapel. Je leest hardop voor wat er op de kaart staat. Lees behalve de situatieschets alleen de + vraag voor. Nadat het kaartje is voorgelezen, bepaalt iedere speler voor zichzelf op wie de vraag het meest van toepassing is. Je stemt op een speler door een stemkaartje met zijn of haar nummer erop in de stembus te doen. Dat doen alle spelers op zo'n manier dat niemand ziet op wie er wordt gestemd.

Let op: Er kan alleen gestemd worden op mensen die nog niet zijn weggestemd.

Eindstemming

Zodra er nog maar 2 spelers over zijn, is het tijd voor de eindstemming. Eerst trekken de 2 overgebleven spelers zich terug om te bepalen wie van de weggestemde spelers terug mag komen. Zij moeten het eens worden; hoe ze dat doen, moeten ze zelf weten.

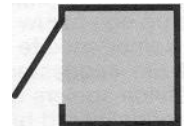
- Er zijn dus altijd 3 kandidaten voor de overwinning. De kandidaten plaatsen hun pion in de woonkamer op het bord, zodat iedereen ze goed kan zien.
- Er worden drie confrontatiekaarten voorgelezen. Na de situatieschets wordt de + vraag gesteld.
- Alle spelers, inclusief de 3 kandidaten, stemmen na iedere vraag.
- Na de 3 confrontaties worden de stemmen geteld. In geval van een gelijke stand wordt nog een confrontatiekaart voorgelezen.

De speler met de *meeste* stemmen wint "Big Brother - Het Spel" en daarmee de inzet.

Let op: Er kan alleen op de 3 kandidaten gestemd worden.

KAMERS

Als je op een kamervakje terechtkomt, voer dan de volgende instructies uit en ga verder met je beurt:



- WC/DOUCHE

Het is niet netjes om te praten over iemand die op de WC zit.

Dus tijdens de rest van jouw beurt mag er niemand op je stemmen.

- TUIN

Eindelijk iemand die wat aan de tuin doet! Je wordt hiervoor beloond: iedereen die nog in het spel zit gooit een dobbelsteen. Wie het laagst gooit, moet een stemkaartje met jouw nummer in de stembus doen.

- VOORRAADKAMER

Je bent in de voorraadkamer om voor iemand een stukje zeep te pakken. Breng een stem uit op diegene die dat volgens jou het hardst nodig heeft. Laat iedereen weten wie je kiest.

- DAGBOEKKAMER

In de dagboekkamer lucht je je hart over de speler die jou het minst graag mag. Degene die je kiest moet een stemkaartje met jouw nummer in de stembus doen.

- WOONKAMER

In de woonkamer doen we een spelletje. De andere spelers gooien een dobbelsteen. Jij moet een stemkaartje in de stembus doen van degene die het hoogst gooit.

- KEUKEN

Wie wil er een drankje of een hapje? Regel dat dan, jij bent tenslotte in de keuken!

- HERENSLAAPKAMER

Wanneer je op de herenslaapkamer belandt, stop je openlijk een stemkaartje van je favoriete heer in de stembus.

- DAMESSLAAPKAMER

Als je op de damesslaapkamer terecht komt, stop je openlijk een stemkaartje van je favoriete dame in de stembus.

Let op: Als je geen stemkaartjes meer hebt van de persoon waarop je moet of wilt stemmen, mag je een ander kaartje kiezen dat je nog wel hebt. Je mag nooit stemmen op spelers die al zijn weggestemd.

Nomineren

Aan het eind van elke ronde wordt de stembus geleegd en worden de stemmen geteld. De 2 spelers met de minste stemmen zijn de genomineerden. Als meer spelers de minste stemmen hebben, zijn deze spelers allemaal genomineerd. Vóór het wegstemmen krijgt iedereen zijn eigen stemkaartjes terug (herkenbaar aan het nummer op de achterkant).

Roddeltabel

Op beide kanten van de roddeltabel staan 36 verschillende positieve en negatieve typering. Je mag steeds zelf kiezen welke kant van deze tabel je gebruikt.

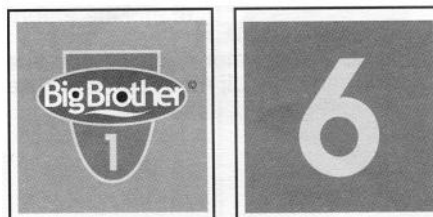
Roddelvakje (blauw)

Wie op een blauw vak belandt, kiest een medespeler die nog niet is weggestemd uit om samen mee te roddelen. Je kunt roddelen over alle andere spelers of ze nu wel of niet zijn weggestemd.

- Beide spelers gooien ieder 1 dobbelsteen. In de roddeltabel kun je zo zien welk roddelwoord bij deze combinatie van de dobbelstenen hoort.
- Zodra de dobbelstenen zijn gegooid, wordt door de andere spelers in koor van 10 tot 0 afgeteld.
- Intussen pakken de beide roddelaars (zonder overleg!) uit hun eigen voorraad ieder een stemkaartje met het nummer van de speler die volgens hen het best getypeerd wordt door dat roddelwoord en houden dit kaartje verborgen in hun hand.
- Bij 0 moeten de roddelaars hun stemkaartje aan de anderen laten zien.
- Als zij beiden dezelfde speler hebben gekozen, stoppen zij ieder een stemkaartje met het nummer van de ander in de stembus.
- Als zij verschillend stemmen, gebeurt er niets. Hierna ga je verder met je beurt. *Let op:* Er mag dus ook geroddeld worden over spelers die al zijn weggestemd.

Stemkaartjes

Iedere speler heeft 20 stemkaartjes. Op de achterkant van de stemkaartjes staat het nummer van de eigenaar. Op de voorkant staan de nummers van de andere spelers waarop gestemd kan worden. Je hebt geen kaartjes met je eigen nummer op de voorkant dus je kunt nooit op jezelf stemmen. Bij het stemmen moet je kiezen uit de stemkaartjes die je nog in je bezit hebt (OP=OP).



Weggestemde spelers

Spelers die in de loop van het spel weggestemd worden, hebben geen pion meer op het bord. Er kan niet meer op deze spelers worden gestemd, maar ze stemmen zelf nog gewoon mee. Zij vertegenwoordigen dan, net als op TV, de stemmen uit het land. Ook maakt één van hen nog kans op de overwinning.

Wegstemmen

Om te bepalen wie van de genomineerde spelers het spel moet verlaten, worden nu 3 confrontatiekaartjes voorgelezen.

- Na de situatieschets wordt de - vraag voorgelezen.
- Er wordt na iedere vraag gestemd door alle spelers, inclusief de genomineerden.
- Na de 3 confrontaties worden de stemmen geteld.
- In geval van een gelijk aantal stemmen wordt een extra confrontatiekaart afgehandeld.
- De speler met de meeste stemmen moet het spel verlaten. De pion van de weggestemde speler wordt van het bord gehaald.
- Iedereen krijgt zijn eigen stemkaartjes terug.

Let op: Er kan alleen op de genomineerden gestemd worden.

De verantwoordelijkheid voor de volledige tekst van het spelmateriaal berust bij Jumbo International te Amsterdam en Dick de Rijk Productions bv te Hilversum. Noch de redactie van het spel, noch de uitgever kunnen aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele schade die zou kunnen voortvloeien uit enige fout die in deze uitgave zou kunnen voorkomen.

Redactie: Joost van Eupen, Marian van Eupen, Wim van der Lee, Diek de Rijk, Peter de Rijk, Tamara de Rijk.