



# spelregels

- Even dienke is een spel voor 2 tot 6 deelnemers.
- Het spel wordt gespeeld met een dobbelsteen en voor iedere deelnemer een pion.
- Het spel heeft 24 Zeelandmuntjes, voor elke deelnemer 4 met verschillende afbeeldingen.
- Zeeland is verdeeld in vier regio's (Zeeuws-Vlaanderen, Walcheren, de Bevelanden en Noord-Zeeland). Op de kaart hebben ze elk een eigen kleur.
- Er zijn in totaal 300 kaartjes met op ieder kaartje 8 vragen op de voorkant en de antwoorden aan de achterkant. In totaal dus 2400.
- De vragen op ieder kaartje zijn onderverdeeld in tweetallen per regio en hebben ook dezelfde kleur als de betreffende regio op de kaart heeft. De eerste van het tweetal is steeds een 'algemeen Zeeuwse' vraag en de tweede een regionale vraag.
- De kaartjes met vragen worden tevoren over de spelers verdeeld, zodat elk van hen een stapeltje heeft.
- Vóór het spel begint, worden per regio op willekeurige plaatsen evenveel Zeelandmuntjes geplaatst als er deelnemers zijn. Bij drie deelnemers worden er dus in elke regio 3 muntjes uitgezet. Let er wel op dat de muntjes dezelfde kleur als de regio hebben.
- De bedoeling van het spel is dat iedere deelnemer zo snel mogelijk in elk van de vier regio's een muntje verovert.
- Bij de start krijgt elke deelnemer een pion die hij/zij neerzet op de start/finishplaats (Bergen op Zoom). De speler kan zelf beslissen via welke weg hij/zij Zeeland binnengaat. Voor het begin wordt afgesproken wie er als eerste aan de beurt is.
- De speler die aan de beurt is gooit met de dobbelsteen en gaat zoveel plaatsen vooruit als hij/zij ogen heeft gegooid.
- Vervolgens stelt de rechter buurman/vrouw de twee vragen die de dezelfde kleur hebben als de regio waar de pion van de speler staat. Let wel: beide vragen worden gesteld, ook als de eerste fout beantwoord wordt. Daarna kunnen zich drie situaties voordoen:
  1. Beide vragen worden goed beantwoord. Dan mag de speler nogmaals gooien.
  2. Er wordt slechts een van de twee vragen goed beantwoord.

Heeft de speler nog een boluskaart uit een vorige ronde, dan mag die nu ingezet worden, en mag hij/zij nog een keer gooien. Heeft de speler géén boluskaart liggen, dan heeft hij/zij er met het ene goede antwoord wel een verdiend, die bij een volgende beurt kan worden gebruikt. Maar deze beurt stopt dan.
  3. Geen van beide vragen wordt goed beantwoord. Dan stopt de beurt. Er kunnen geen boluskaarten worden ingezet als beide vragen fout beantwoord zijn.
- Er is nog een tweede manier om een boluskaart te veroveren. Weet een speler een vraag niet, dan mag de linkerbuurman/vrouw proberen om deze vraag goed te beantwoorden. Als dat lukt, dan krijgt die buurman een boluskaart. Let wel: deze regeling geldt niet bij een fout beantwoorde meerkeuzevraag; dat zou te gemakkelijk zijn voor de buurman/vrouw.
- Komt een speler met zijn/haar pion op een plaats, waarop een Zeelandmuntje ligt, dan krijgt hij/zij dat muntje, maar alleen nadat de eerste (algemeen Zeeuwse) vraag goed is beantwoord. Daarvoor kan de speler geen boluskaart inzetten. Wordt de vraag niet goed beantwoord, dan gaat de beurt voorbij en moet men bij de eerstvolgende beurt opnieuw met de dobbelsteen gooien en proberen opnieuw op de plaats met een Zeelandmuntjes te komen en vervolgens een nieuwe vraag goed te beantwoorden.
- Het is verboden om meer dan één muntjes van dezelfde regio te veroveren. Elke speler moet dus van alle vier de regio's één muntje in bezit zien te krijgen.
- De speler mag tijdens een beurt zelf beslissen welke richting men opgaat, maar eenmaal die richting gekozen, mag men tijdens diezelfde gooibeurt niet terugkeren, tenzij men op een doodlopende weg komt. Bij een volgende beurt kan men opnieuw beslissen welke richting men met de pion verder gaat.
- De speler die als eerste vier verschillende muntjes heeft veroverd, probeert zo snel mogelijk terug te keren naar Bergen op Zoom. Een speler moet precies het juiste aantal ogen gooien om op Bergen op Zoom te belanden.
- Wie daar als eerste arriveert, heeft het spel gewonnen.