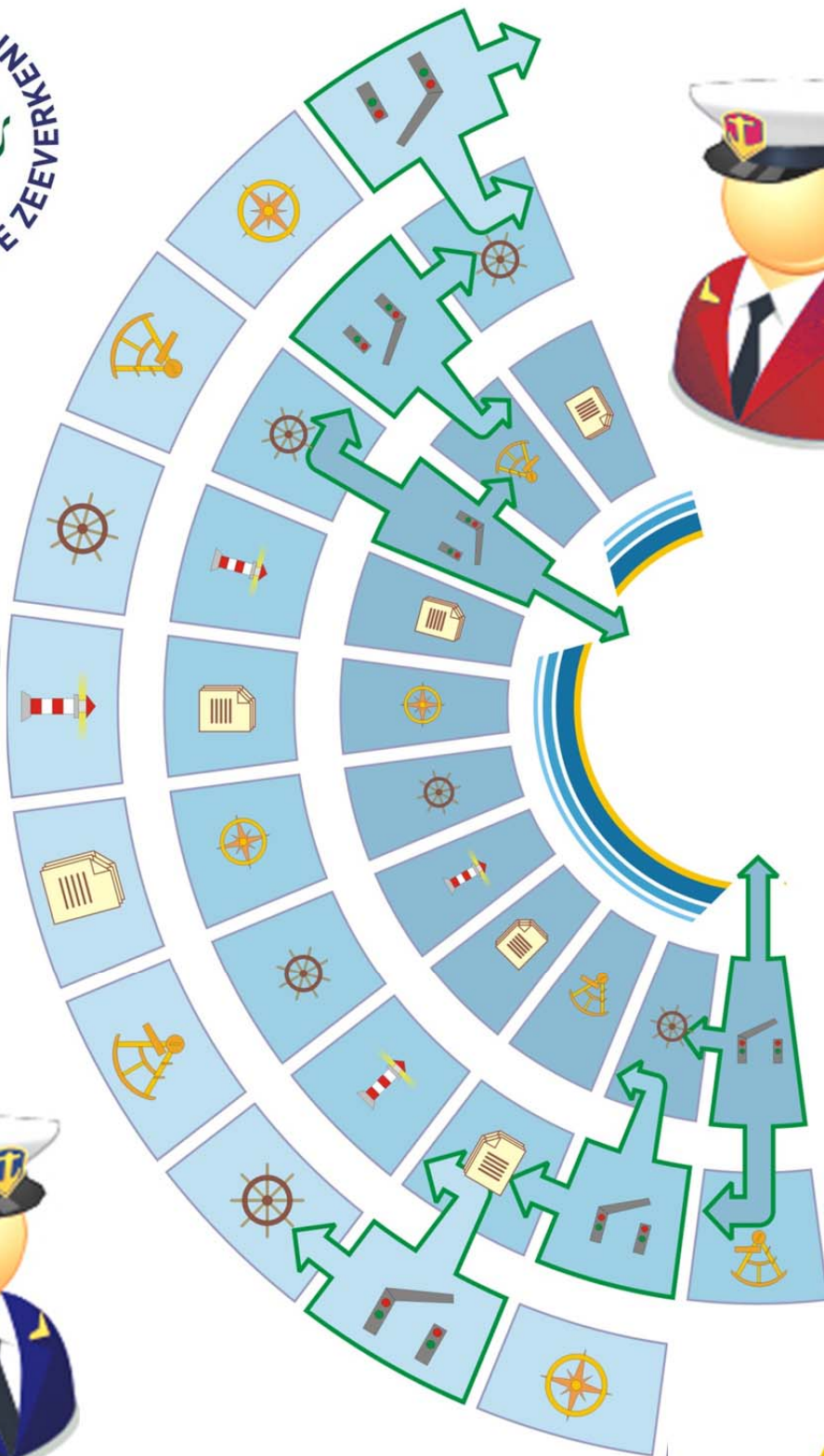


# Het CWO-Bordspel



Edwin Moerkerk

**SAIL**

**MASTER**  
PRODUCTIONS©

# HET CWO-BORDSPEL



## Inleiding

Dit spel is gemaakt om op spelenderwijs de kennis van het CWO kielboot 1, 2 en 3<sup>1</sup> te toetsen/bij te brengen. Het spel kent 3 moeilijkheidsgraden die gelijk zijn aan de 3 verschillende niveaus bij het CWO kielboot diploma. Naarmate de finish dichterbij komt worden de vragen en opdrachten moeilijker.

Het spel bevat de volgende onderdelen:

- 1 bord
- 50 Koerskaarten (kompaslogo)
- 40 Sluiskaarten (sluislogo)
- 50 Reglementkaarten (boekenlogo)
- 40 Schipperskaarten (sextantlogo)
- 40 Signaalkaarten (vuurtorenlogo)
- 36 Stuurmanskaarten (stuurradlogo)
- Pionnen
- Daalders
- Logboek

Voor alle kaarten geldt dat op 1 A4, 2 kaarten staan gedrukt. Knip de A4 na het printen doormidden (over de breedte). Vouw elke kaart nu dubbel zodat er een voor- en achterkant ontstaat. Tip! Plastificeer de kaarten zodat ze langer meegaan.

Verdere benodigdheden zijn:

- 1 Dobbelsteen
- Zandloper / stopwatch
- Wateralmanak deel 2
- Waterkaart B
- Waterkaart H
- Waterkaart I

---

<sup>1</sup> Vanwege de verdeling van het aantal vragen per onderwerp is het niet overal gelukt om de gebruikelijke indeling, van de 3 verschillende niveaus die bij CWO kielboot worden onderkend, te handhaven.

# HET CWO-BORDSPEL



## Voorbereiding

Zorg dat alle kaarten op de juiste stapel liggen met de vragen/opdrachten naar beneden. Leg de kaarten op het spelbord op het logo dat ook op de kaarten staat. Laat iedereen zijn/haar pion op het startvlak (sailmaster logo) zetten. Vooraf kan iemand worden aangewezen die de bank beheert, de tijd bijhoudt en de vragen opleest. Dit kan eventueel tijdens het spel ook worden gerouleerd.

## Spel verloop

De jongste persoon mag beginnen met gooien. Het aantal ogen dat word gegooit bepaald het aantal stappen. Komt de deelnemer op een sluiskaart, reglementkaart, schipperskaart, stuurmanskkaart of een signaalkaart, dan dient iemand de vraag of opdracht aan de deelnemer voor te lezen. Koerskaarten mag de persoon zelf pakken en voorlezen. De deelnemer heeft 1 minuut<sup>2</sup> om de vraag te beantwoorden en 1 ½ minuut om antwoord te geven op een zoekopdracht. Met uitzondering van koerskaarten en sluiskaarten ontvangt de deelnemer bij een goed beantwoorde vraag 1 daalder. Bij een fout beantwoorde vraag moet de deelnemer 1 daalder aan de bank betalen. Bij sluiskaarten staat onderaan of de deelnemer nog daalders ontvangt of moet betalen. Heeft een deelnemer de vraag juist beantwoord dan mag deze zijn weg vervolgen. Is de vraag fout beantwoord dan mag de volgende deelnemer in het spel. Er wordt steeds met de klok mee gedraaid. Als een deelnemer 3 vragen achter elkaar goed heeft beantwoord, dan gaat de beurt over naar de volgende deelnemer. Als een deelnemer een koerskaart heeft getrokken is ook de volgende deelnemer aan de beurt.

Het spel kent 4 ringen waarbij de middelste ring de finish is. Hoe dichterbij de finish komt hoe moeilijker de vragen worden. De buitenste ring bevat vragen op het niveau kielboot 1<sup>3</sup>, de 2<sup>e</sup> ring bevat vragen op het niveau van kielboot 2 en de 3<sup>e</sup> ring bevat vragen op het niveau van kielboot 3.

## Naar een andere ring gaan

Om in een andere ring te komen moet de speler een sluiskaart beantwoorden. Hierbij kan het soms zijn dat de speler hiervoor een waterkaart of een almanak moet gebruiken. Hierbij zijn de antwoorden niet gegeven zodat de vragen niet snel zijn gedateerd. Voor het beantwoorden van een zoekopdracht is meer tijd gegeven, standaard 1 ½ minuut in plaats van 1 minuut. Tenzij dit van te voren onderling anders is bepaald.

Bij het beantwoorden van de vraag/opdracht ontvang/betaalt de speler niet automatisch 1 daalder. Onderaan op de kaart staat aangegeven of de speler moeten betalen, daalders ontvangt of geen van beide. Het is de bedoeling om zo snel mogelijk naar de binnenste ring te gaan. Toch is het mogelijk om van de 3<sup>e</sup> ring naar de 2<sup>e</sup> ring terug te gaan. Dit is mogelijk om deelnemers de mogelijkheid te geven wanneer bijvoorbeeld alle daalders op zijn, deze weer te verdienen door 'makkelijkere' vragen te beantwoorden van ring 2. Ook wanneer een deelnemer terug wilt naar ring 2, dan moet een vraag/opdracht worden beantwoord. Er geldt altijd dat de speler een vraag/opdracht moet beantwoorden van de ring waar deze naar toe wilt gaan. Op de kaart staat aangegeven welke vraag de speler moet beantwoorden. Bijvoorbeeld een speler wil van ring 1 naar ring 2 dan beantwoord hij/zij de vraag die onder de kop staat: "KB 1 -> 2", wil een speler finishen dan beantwoordt deze de vraag onder de kop "KB 3 -> Finish". Wil een speler terug van ring 3 naar ring 2 dan beantwoordt hij/zij de vraag "KB 2 -> 3".

<sup>2</sup> De tijden zijn naar eigen inzicht aan te passen. Stel dit wel van te voren vast met alle deelnemers.

<sup>3</sup> Vanwege de verdeling van het aantal vragen per onderwerp is het niet overal gelukt om de gebruikelijke indeling, van de 3 verschillende niveaus die bij CWO kielboot worden onderkend, te handhaven.

## Logboek

Wanneer een speler daalders moet betalen maar hij/zij heeft geen daalders meer dan kan de speler een logboek openen bij de bank. Hierop wordt genoteerd hoeveel daalders de speler heeft geleend. De daalders worden niet uitbetaald aan de deelnemer. Steeds wanneer de deelnemer geen daalders meer heeft en moet betalen, dan wordt dit in het logboek bijgehouden. Wanneer de deelnemer aan een andere deelnemer moet betalen zal de bank de daalders wel aan de desbetreffende deelnemer uitbetalen.

De schuld in het logboek mag op elk gewenst moment worden afgelost of nadat iedereen is gefinisht. Let op wanneer een speler de schuld wil aflossen, moet het gehele bedrag direct worden afgelost. De speler mag dus niet tussentijds een klein gedeelte aflossen. Het openen van het logboek is niet gratis, wanneer de schuld wordt aflost moet voor iedere 5 daalders, 1 extra daalder voor rente worden betaald. Heeft een speler een logboek van 4 daalders dan betaald diegene 5 daalders om af te lossen. Heeft een speler een schuld van 7 daalders dan betaald diegene 9 daalders om af te lossen.

## Finish

Degene die als eerste finisht (op het Katwijkse Zeeverkenner logo komt) ontvangt 10 daalders.

De ronde wordt echter nog wel afgemaakt. Wanneer in deze laatste ronde andere deelnemers finishen, dan ontvangen zij 6 daalders. Alle overige deelnemers ontvangen ook nog daalders, afhankelijk van de ring waarin zij zich bevinden:

1 <sup>e</sup> ring	-	1 daalders
2 <sup>e</sup> ring	-	2 daalders
3 <sup>e</sup> ring	-	3 daalders

De winnaar is degene met de meeste daalders. Zorg dat alle schulden van het logboek zijn verrekent.

## Koerskaarten

Deze kaarten zijn herkenbaar aan het kompas dat aan de voorkant van elke kaart staat. Deze kaarten bevatten geen vragen maar kunnen wel het verloop van het spel beïnvloeden. Er zijn kaarten die een positieve wending geven aan het spel en kaarten die een negatieve wending geven. Daarnaast kun je ook een gevecht aangaan met een willekeurige tegenstander.

De koerskaarten kunnen de volgende boodschappen bevatten:

- **Een gevecht:** de speler moet een tegenstander uitkiezen en een categorie voor de voor de vraag. Beide moeten 1 daalder inleggen. Diegene die als eerste het juiste antwoord geeft mag de daalders houden. (om dit ordelijk te laten verlopen is het handig om een 'drukknop' te maken. Diegene die als eerste zijn/haar hand op de 'drukknop' heeft gelegd mag als eerste antwoord geven)

### Positieve boodschappen

- **Ga zo door:** Je mag zelf een categorie uitkiezen waarover je een vraag wilt beantwoorden.
- **Snellere route:** Je mag nog een keer gooien om weer verder te gaan met je ronde.
- **Beste bootsman:** Je krijgt van elke medespeler 1 daalder.
- **Logboek:** Je rechter buurman neemt jouw logboek over.
- **De deuren zijn geopend:** Een vrijkaart om direct door een sluis heen te gaan zonder een sluisvraag/opdracht te beantwoorden/uit te voeren. Deze kaart mag niet worden ingezet om op finish uit te komen.
- **Gunstige wind:** Je mag nog een keer gooien om weer verder te gaan met je ronde.
- **Vrijstelling:** Vrijstelling om aan de bank of een medespeler te betalen. Deze kaart mag worden bewaard totdat deze wordt ingezet.
- **Vrijstelling:** Bij een fout beantwoorde vraag mag je deze kaart inzetten, je hoeft geen daalder te betalen en je mag je beurt vervolgen. Deze kaart mag worden bewaard totdat deze word ingezet.
- **Man overboord:** Je redt een drenkeling en krijgt als beloning 3 daalders.
- **Sleep:** Je mag je beurt vervolgen en je ontvangt 1 daalder.
- **Handige Harry:** Je hebt je linker buurman geholpen en ontvangt van hem 2 daalders.
- **Watertaxi:** Bij betaling van een aantal daalders mag je direct door naar de eerst volgende sluis.

# HET CWO-BORDSPEL



## Negatieve boodschappen

- **EHBO:** Er is iemand gewond betaal 2 daalders voor de doktersrekening.
- **Verdwaald:** Je bent verdwaald 1 beurt overslaan. De volgende ronde mag je dus niet dubbelen.
- **In overtreding:** Je krijgt een bekeuring van 2 daalders.
- **Afgesloten:** Het kanaal is afgesloten ga terug naar de plek waar je de ring binnen kwam.
- **Een zeilwedstrijd:** Je blijft kijken bij een zeilwedstrijd, je moet 1 beurt overslaan. De volgende ronde mag je dus niet dubbelen.
- **Een brug:** Je moet 1 daalder betalen aan de brugwachter voor het bedienen van de brug.
- **Man overboord:** Er is iemand overboord geslagen, je moet 1 beurt overslaan. De volgende ronde mag je dus niet dubbelen.
- **Lunchpakket vergeten:** Koop van je linkerbuurman voor 1 daalder lunchpakketten.
- **Onweer:** Er is onweer opkomst, 1 beurt overslaan. De volgende ronde mag je dus niet dubbelen.
- **Wild kamperen:** Je krijgt een bekeuring voor wild kamperen betaal 1 daalder.

## Sluiskaarten

Wanneer een speler naar een andere ring wil gaan, dan moet hij/zij een sluiskaart trekken. Deze is herkenbaar aan de sluis op de voorkant. Elke kaart bevat 3 vragen, voor elk niveau één. De deelnemer moet de vraag/opdracht beantwoorden van de ring waar hij/zij naar toe wilt gaan. Sluiskaarten kunnen vragen maar ook zoekopdrachten bevatten. Voor de zoekopdracht is een waterkaart of een almanak nodig, dit staat bij de opdracht aangegeven. Omdat situaties kunnen wijzigen en kaarten en almanakken elk jaar worden vernieuwd is bewust gekozen om de 'huidige' antwoorden niet te geven. Hierdoor is het spel langer tijdloos geworden. De antwoorden moeten dus zelf worden gecontroleerd. Wanneer een vraag juist is beantwoord staat onderaan de kaart aangegeven of de deelnemer nog daalders moet betalen, ontvangt, etc. om door te mogen gaan.

## Reglementkaarten

Deze kaarten zijn herkenbaar aan de stapel boeken op de voorkant. Deze kaarten bevatten vragen over de voorrangsregels op het water. Elke kaart bevat 3 vragen, voor elk niveau één.

## Schipperskaarten

Deze kaarten zijn herkenbaar aan de sextant op de voorkant. Deze kaarten bevatten vragen in de categorie nautisch en technisch inzicht. Elke kaart bevat 3 vragen, voor elk niveau één.

## Signaalkaarten

Deze kaarten zijn herkenbaar aan de vuurtoren op de voorkant. Deze kaarten bevatten vragen over verkeerstekens, dagtekens, lichten en seinen. Elke kaart bevat 3 vragen, voor elk niveau één.

## Stuurmanskaarten

Deze kaarten zijn herkenbaar aan het stuurrad op de voorkant. Deze kaarten bevatten vragen over zeilmanoeuvres, handelingen die gedaan worden en overige zaken zoals het weer, veiligheid, etc.

# HET CWO-BORDSPEL



## Spelvarianties

Het spel kan op verschillende manieren worden gespeeld. Enkele voorbeelden hiervan zijn:

- **Iedereen mag mee raden:** wanneer de speler het antwoord op de vraag niet weet, mogen anderen het antwoord geven. Diegene die het antwoord goed heeft ontvangt 1 daalder van de bank/van de deelnemer die aan de beurt was.
- **Versneld naar de sluis:** het kan voorkomen dat het lang duurt voordat spelers op een sluis komen. Een extra regel kan zijn dat elke speler die 1 of 2 keer de hele ring heeft doorlopen, aan het einde van de ring automatisch op de sluis mag gaan staan. Bij het goed beantwoorden van de vraag mag de speler naar de volgende ring. Wij raden aan om deze regel alleen in te stellen voor ring 1 & 2.
- **Wie is het snelst:** maak geen gebruik van de daalders. Degene die als eerste aan de finish is, heeft gewonnen.