



Spelregels bij spel 'Eerst kijken, dan kopen!'

Intro

In dit spel ga je met verschillende Nederlandse gezinnen reclames uit de 20ste eeuw bekijken en op grond daarvan aankopen doen. Met de resultaten scoor je punten. Aan het einde van het spel kom je bij het materiaal voor de verwerkingsopdracht. Dat lukt alleen als je tijdens het spelen genoeg punten verzamelt.

Waarschuwing! Als je eindscore te laag is dan kun je je opdracht niet afmaken! Lees daarom voordat je begint deze spelregels even door. Dan heb je meer kans op succes.

Zes gezinnen

Het spel kent in totaal zes gezinnen. Ze zijn verdeeld over drie periodes: ca. 1920-1935, ca. 1960-1975 en ca. 1980-2000. De gezinnen zijn verzonnen, maar ze lijken op gezinnen zoals die in de verschillende periodes in Nederland voor hadden kunnen komen.

In elke periode kom je twee gezinnen tegen: een rijker en een armer gezin. Ook zijn er verschillen in leefomstandigheden, gezinsgrootte en in leefstijl. Uit elke periode kies je achtereenvolgens één gezin. Met dat gezin ga je koopopdrachten uitvoeren. Per gezin zijn dat er ongeveer 15. Met vrijwel elk gezinslid ga je dingen kopen. Het aantal koopopdrachten per gezinslid is verschillend.

Budget

Bij de start beschikt elk gezin over een bepaald budget. Dat budget staat strakjes in een tellertje rechts onder op je scherm. Het spel wordt gespeeld met guldens, de Nederlandse munteenheid van de vorige eeuw. Bij elke koopopdracht kun je telkens uit meerdere dingen kiezen: dure of minder dure kleding, een gasfornuis of een nieuwe televisie enz. Zodra je iets hebt gekocht gaat dat van het gezinsbudget af. De hoogte van je budget wordt bijgehouden door het tellertje rechts onder in je scherm.

Kopen en sparen

Bij iedere koopopdracht hoort een aantal reclame-uitingen, afkomstig uit de periode waarin je aan het spelen bent. Onder de reclame-uitingen staan fictieve prijzen. Daaruit maak je een keuze. Meestal kun je per koopopdracht maar één ding kopen, maar soms kun je meerdere aankopen tegelijk doen. Als dat zo is dan wordt dat vermeld. Bij elke opdracht wordt iets verteld over de aankopen en over de tijd. Die informatie kun je gebruiken bij je koopbeslissing.

Je koopt iets door de fictieve prijs onder de reclame naar de kassa te slepen. Je aankoop verschijnt rechts op je scherm in een aankooplijstje. Na elke aankoop ga je terug naar het

gezin en voer je met hetzelfde of met een ander gezinslid een nieuwe koopopdracht uit. Als je alle opdrachten die bij een gezinslid horen hebt gedaan, dan wordt dat gemeld.

Bij sommige koopopdrachten kun je extra verstandige keuzes maken. Omgekeerd zitten er in het spel ook aankopen die een gezinslid zich niet goed kan veroorloven of die niet bij hem of haar passen (weinig geld maar toch voor een dure vakantie kiezen; diepvriesgroenten kopen terwijl er nog geen koelkast is). Zulke 'slimme' of 'domme' aankopen leveren bonus- of strafpunten op. Zoiets wordt direct gemeld.

Bij de aankopen kun je ook geld besparen. Met dat gespaard geld kun je bonuspunten verdienen. Aan dat sparen zit wel een limiet. Overschrijd je die limiet, dan kost dat strafpunten! De spaarlimiet staat aan het begin van iedere spelronde onderin je scherm.

Let op! Als je teveel geld uitgeeft en je budget raakt op terwijl je nog koopopdrachten moet uitvoeren, dan moet je eerst enkele eerdere, te dure aankopen ongedaan maken door iets goedkopers te kiezen. Anders kun je niet verder spelen! Je kunt een aankoop ongedaan maken door in het lijstje op de betreffende aankoop te klikken en die weer naar de bij de aankoop behorende reclame te slepen.

Spaarlimiet

Als je geld spaart verdien je bonuspunten. Aan dat sparen zit wel een limiet. Overschrijd je die spaarlimiet, dan krijg je strafpunten! Er is een grens aan het spaarbedrag gesteld omdat je anders altijd overal het goedkoopste ziu kopen. En dat is niet de bedoeling van het spel. De spaarlimiet staat aan het begin van iedere spelronde rechts onderin het scherm.

Reclameopdrachten

In het spel zitten ook reclameopdrachten: bij elk gezin één. Net als de gebeurtenissen duiken ze onverwacht in het spel op. Voer je de opdrachten met succes uit, dan krijg je bonuspunten en stijgt je eindscore. Doe je het fout, dan daalt je score. Zoiets wordt direct gemeld. Bedenk dat de uitvoering tijd kost.

Gebeurtenissen

In elke spelronde gebeurt er na verloop van tijd iets waardoor de gezinsomstandigheden veranderen. Er wordt bijvoorbeeld een kind geboren, een vader raakt arbeidsongeschikt, een moeder gaat werken of er is een onverwachte erfenis. Je weet dus dat er iets zal gebeuren, maar je weet niet wanneer en wat. In elk geval beïnvloedt de gebeurtenis je budget; er gaat geld af of je krijgt er geld bij. Na de gebeurtenis ga je gewoon door met je koopopdrachten.

Score

De punten die je scoort kun je aan het einde van elke spelronde als tussenstand opvragen. De score van elke spelronde wordt automatisch bij de vorige ronde opgeteld totdat je alle drie de rondes hebt gespeeld en je eindscore in beeld komt. Die eindscore moet dan minimaal **1350** punten bedragen, anders heb je geen toegang tot het materiaal voor de verwerkingsopdracht.

De eindscore wordt bepaald door:

- het budget dat je aan het einde van het spel overhoudt
- de tijd waarbinnen je hebt gespeeld
- 'slimme' of 'domme' aankopen
- de uitvoering van reclameopdrachten
- bonus- en strafpunten

Bonus- en strafpunten

Wanneer krijg je bonuspunten?

- Als je een ronde binnen de officiële speeltijd van 40 minuten speelt
- Als je bij bepaalde koopopdrachten extra verstandige aankopen doet
- Als je spaart, maar niet meer dan de limiet
- Als je de reclameopdrachten direct goed uitvoert

Wanneer krijg je strafpunten?

- Als je langer speelt dan de officiële speeltijd van 40 minuten
- Als je de spaarlimiet overschrijdt
- Als je aankopen doet die niet bij het betreffende gezin passen
- Als je fouten maakt bij de reclameopdrachten

Speeltijd

Elke spelronde heeft een speeltijd van 40 minuten. Je speeltijd staat rechts onder op het scherm. Als je de tijd overschrijdt, dan kun je de spelronde nog wel afmaken, maar dan speel je in 'blessuretijd' en krijg je strafpunten.

Start

Kies uit een periode een gezin waarmee je wilt spelen. Lees de informatie over het gezin en maak je keuze definitief. Zodra je dat hebt gedaan, begint de speelklok te lopen en is de officiële speeltijd begonnen.

Einde spelronde?!

Als je alle koopopdrachten van alle gezinsleden in een bepaalde ronde hebt gespeeld, keer je terug naar de startsituatie van het gezin. Je budget, je score als tussenstand en al je aankopen zijn in beeld. Nu moet je beslissen: alles opslaan ('saven') of sommige aankopen in deze ronde heroverwegen.

Zolang je een voltooide spelronde nog niet hebt 'gesaved', kun je je aankopen nog wijzigen. Kies je voor opslaan, dan ligt die ronde en de daarbij behorende score vast. Daarna keer je automatisch terug naar de overzichtspagina met de gezinnen en ga je verder met een nieuwe spelronde. Je kiest een ander gezin uit een andere tijd, net zolang totdat je uit elke periode één gezin hebt gehad en je eindscore in beeld komt.

Tussentijds stoppen

Je resultaten kun je tussentijds opslaan ('saven') en daarna de computer afsluiten. Na herstart, log je weer in en kom je automatisch terug op de plek waar je het spel had verlaten en speel je je spelronde uit. Onthoudt dus de naam waarmee je de eerste keer inlogt.

Speleinde

Het spel is gespeeld als je met drie van de zes gezinnen alle daarbij behorende koop- en reclameopdrachten hebt uitgevoerd. Dan komt je eindscore in beeld en zie je hoe je hebt gespeeld. Bovendien krijg je dan toegang tot het materiaal voor de verwerkingsopdracht.