

# **INTO THE BOX**

**K L U I S K R A A K Q U I Z**

**SPELREGELS**



## SPELREGELS INTO THE BOX

*Hartelijk dank voor het aanschaffen van kluiskraakquiz Into The Box! Als wetenschapper ben ik op een ongelooflijk geheim gestuit over buitenaards leven. Je kunt erachter komen wat dat precies is door Into The Box te spelen met vrienden, familie of collega's. Dit organiseer je zonder al te veel voorbereiding heel gemakkelijk zelf. Hieronder volgen de spelregels en -tips. Ik wens jullie veel plezier met het spelen van Into The Box!*

- Behalve de **box met combinatieslot** tref je voor iedere speler een **spelboekje** aan. Plaats de box op een voor iedereen goed zichtbare plek;
- Iedere speler krijgt een **eigen spelboekje**. Leg deze alvast op tafel of deel ze uit bij aanvang van het spel. Vraag iedereen **niet direct te gaan lezen en bladeren**. Gebeurt dit toch dan is dat geen ramp, het wordt dan hooguit iets minder verrassend. Wel **héél belangrijk**: het **afgesloten deel** met de **antwoorden** achterin het boekje mag onder **geen beding geopend** worden **voordat** ik dit zeg!
- Ik, wetenschapper **Frank Bij de Pinken**, **begeleid** het spel zelf door middel van **tekst, instructies en vragen**. Als deze worden **voorgelezen**, wijst het spel zichzelf. Je kunt dat **zelf** doen, iemand hiervoor **aanwijzen** of verschillende spelers laten **afwisselen**.
- Je kunt de **bedenktijd** per vraag het **beste beperken tot maximaal 30 seconden** en bij **rekenvragen** tot een **minuut**. Daarvoor heb ik twee speciale **audiobestanden** voor je meegestuurd. Als je dat leuk vindt, kan je die na het voorlezen van iedere vraag **afspelen**.
- Iedere speler kan in zijn **eigen boekje** alle tekst en vragen **meelezen**.
- Into The Box wordt in **teams** gespeeld. Deze kan je een aantal dagen **vooraf** al **samenstellen** maar je kunt de teams ook **voor aanvang ter plekke** vormen. Houd daarbij een **maximum** van **zes spelers** per team aan. Elk team wijst vervolgens een **teamcaptain** aan en verzint een leuke **teamnaam**;
- Vraag iedereen vervolgens op **pagina 3** zijn **naam** en **team** in te vullen;
- Tijdens het spel is het gebruik van **smartphones**, **internet** of welke externe **informatiebron** dan ook uiteraard **niet toegestaan**. Wijs iedereen hier gerust nog even op;
- Er zijn **vier spelronden**. Voor elke ronde wordt in principe **maximaal** een **half uur** uitgetrokken. Meestal is een ronde **sneller** gespeeld. Je kunt dan een **pauze** inlassen of beslissen om **door te gaan**.
- Tussen de **spelronden** door kan eventueel ook **gegeten** worden. Wil je er een echt **dinerspel** van maken, dan zou je na **iedere ronde een gang** kunnen serveren (voor-, hoofd, nagerecht). Houd dan wel rekening met **voorbereiding** en **timing**. Je kunt natuurlijk ook kiezen voor tapas, hapjes of knabbels.

- Iedere spelronde bestaat uit **10 multiple choice vragen** met **4 mogelijke antwoorden** (a,b,c,d). Op **pagina 3** kunnen alle spelers hun **antwoorden selecteren** door bij elke vraag een vakje **open te krassen**. Er verschijnt dan een **getal** dat bij de **rekenformule** gebruikt kan worden. Er mag bij elke vraag slechts **één antwoord** opengekrast worden. Zijn er **meerdere vakjes geopend** bij een vraag, dan is het antwoord automatisch **fout**.
- De **spelboekjes van de teamleiders** worden gebruikt voor het **berekenen van de code**. De spelers mogen in hun eigen spelboekjes **andere antwoorden** selecteren dan die waar het team gezamenlijk voor kiest;
- Als alle ronden gespeeld zijn, berekenen de **teamleiders** de code van het combinatieslot volgens de **rekenformule**. Het team dat de berekening **het eerst gereed** heeft, mag als **eerste** proberen de kluis te openen. **Lukt** dit, dan is dit het **winnende team**. Lukt het **niet**, dan mag het team dat de berekening als **tweede** gereed had hun code uitproberen, etc.
- Krijgt **geen enkel team** de box open, dan zal aan de hand van de **antwoorden achterin het spelboekje** de code berekend moeten worden;
- Tenslotte berekent iedere speler zijn of haar **persoonlijke score**. Degene met de **hoogste score** mag de box met inhoud mee naar huis nemen. Zijn er **meerdere "high scores"** dan zal er om de box moeten worden **getost**.

*Ik hoop dat ik alles zo goed heb uitgelegd. Misschien lijkt het veel informatie, maar geloof me, het spel zal zichzelf wijzen. Ik wens jullie nogmaals veel plezier en mocht je nog specifieke vragen hebben dan kan je die richten aan [peter@dinerspel.nl](mailto:peter@dinerspel.nl).*

Frank bij De Pinken



**SPEEL OOK DE ANDERE  
DOE-HET-ZELF SPELEN  
VAN DINERSPEL.NL**