DINERQUIZ

THE CODE

SPELREGELS

dinerspel.nl

SPELREGELS DINERQUIZ THE CODE

Leuk dat je Dinerquiz The Code gaat spelen! Je hoeft in principe niets voor te bereiden, zeker niet als je in één van onze aangesloten locaties hebt gereserveerd. Maar voor de controlfreaks en regelmiepen hebben wij hieronder de werking en spelregels van het spel even uiteengezet. Wij wensen je alvast veel plezier!

Dinerquiz, dus met diner

Dinerquiz The Code bestaat uit **vier spelronden** die worden afgewisseld met **uitgeserveerde diner-gangen**, meestal drie: voor-, hoofd-, en nagerecht. In sommige gevallen is het mogelijk hiervan af te wijken. Houd er rekening mee dat als je voor een **buffet** kiest, dit veel **meer tijd** in beslag gaat nemen en **rommelig** kan zijn. Twijfel je over de afstemming van het spel- en culinaire gedeelte, neem dan even contact met ons op voor overleg.

Spelboekjes

Bij binnenkomst staat de **box** met cijferslot centraal opgesteld en ligt er voor alle spelers een prachtige en ingenieus **spelboekje** met **pen** klaar bij het couvert.

Wij vragen de gasten om de boekjes **niet direct uitgebreid te gaan doorlezen**, dat maakt de inhoud uiteraard minder verrassend. Degenen die hun nieuwsgierigheid echt niet kunnen bedwingen, mogen de eerste pagina met de uitleg doorlezen. Zouden er spelers zijn die **wel** alvast **alles gaan lezen**, dan is dat hooguit een **beetje jammer** maar voor de werking van het spel **geen enkel probleem**.

Teams

Dinerquiz The Code wordt in **teams** gespeeld. Deze kunnen **ter plekke voor aanvang** van het spel worden samengesteld, maar je kunt ook een **paar dagen vooraf** een **indeling** maken. Eventueel kan je die in de

meegezonden **Uitnodiging** vermelden, mocht je die willen gebruiken. Probeer bij het samenstellen van de teams de **competenties** een beetje te **spreiden**, dus een rekenknobbel, iemand die verstand van muziek heeft, een sportieveling, etc.

De meeste locaties hebben **tafels van acht of tien couverts**. Als we de teams ter plekke samenstellen, gaan we uit van **twee teams per tafel** van elk **vier of vijf leden**. Deze zitten in **u-vorm** aan tafel, dat overlegt gemakkelijker dan aan de lange zijden.

Elk team krijgt een **naam** en een **teamcaptain**. Worden de teams **ter plekke** samengesteld, dan mogen de spelers deze **zelf bepalen**. Als er geen tafelindeling is en de gasten mogen gaan zitten waar ze willen, dan is er wel kans dat er weer dezelfde vaste "**kliekjes**" ontstaan.

Wil je dat **voorkomen**, dan zou je vooraf een **gastenlijst met tafel-indeling** kunnen maken. De spelers kunnen dan nog steeds zelf de teamnaam en -captain bepalen, maar als je wilt kun jij als organisator dat ook **vooraf doen**.

Actieve quiz

Dinerquiz The Code bestaat uit **vier spelronden** van elk **tien vragen**. Deze zijn zeer **uiteenlopend**, vaak **rete-interessant** en hebben soms **totaal onverwachte antwoorden**. De teams krijgen **30 of 60 seconden de tijd** om te antwoorden, daarna gaan we vlot verder met de volgende vraag. Daarnaast zijn er ook **maffe praktische opdrachten, muzikale uitdagingen** en zelfs **"sportieve" onderdelen.** We gaan hier natuurlijk nog niet precies verklappen wat dit inhoudt. Wel kun je ervan op aan dat **niemand wordt verplicht** om dingen te doen waar hij of zij zich niet gemakkelijk bij voelt. Alles mag, niks moet.

The Code en de Rekenformule

De geselecteerde antwoorden in het boekje van de **teamcaptains** worden gebruikt voor de Rekenformule. Als het spannende muziekje begint, gaat er koortsachtig **gerekend** worden. Dit levert een getal van **vier cijfers** op. Is dit **The Code**? Om daar achter te komen, rent de teamcaptain naar de box. Wie het eerst komt, het eerst maalt. De captain die **als eerste** de box weet te **openen** oogst **eeuwige roem** met zijn team!

Winnaars en prijzen

De **teamcaptain** bepaalt met **welke antwoorden gerekend** gaat worden. De andere spelers mogen bij onenigheid echter **andere antwoorden** invullen. Op deze manier is het vaak mogelijk om de **individuele speler(s)** in hun eigen spelboekje met de **meeste juiste antwoorden** aan te wijzen. Die wordt dan de **overall winnaar** van de avond.

Dinerspel.nl verstrekt **geen prijzen** voor de winnaars. Je kunt hier eventueel wel **zelf** voor zorgen. **Geef dit vooraf dan even aan bij de presentator**.

Spectaculaire finale

Wel krijgt iedere speler na afloop van het spel een **leuk hebbedingetje**, of twee zelfs. Deze komen uit de box en worden gebruikt voor de sensationeel kleurrijke en spectaculaire **finale**. Hierin komen elementen uit het spel terug en mag iedereen even **lekker uit z'n bol.** Een onvergetelijke **afsluiting** van de avond die het zeker de moeite waard is om te **filmen**!

Vragen

Heb je nog vragen of onduidelijkheden? Neem gerust contact op met ons via **sales@dinerspel.nl**!

NEEM EEN KIJKJE IN ONZE WEBSHOP EN SPEEL OOK DE DOE-HET-ZELF SPELLEN VAN DINERSPEL.NL

dinerspel.nl