



Drakenspel



Speel in drietallen dit bordspel. Plus-, min- en keersommen brengen je al hoofdrekenend bij de vreselijke draak. Wie is het snelst?

TEKST: BERT MUNSTERMAN BEELD: PETER PEN

NODIG

- drie spelers (een draak, twee reizigers)
- twee pionnen, twee dobbelstenen en het spelbord

SPELREGELS

Het spel wordt gespeeld met drie spelers: een draak en twee reizigers die naar de draak op zoek zijn.

- 1 Iedere reiziger gooit telkens met twee dobbelstenen. De reiziger mag kiezen of hij het aantal ogen optelt, aftrekt of vermenigvuldigt. Na elke reiziger gooit de draak met twee dobbelstenen. Ook de draak kiest of hij het aantal ogen optelt, aftrekt of vermenigvuldigt.
- 2 Het verschil tussen het gedubbelde aantal ogen van een reiziger en van de draak bepaalt de grootte van de te maken sprong. Bijvoorbeeld:
 - De reiziger gooit 4 en 4 en kiest ervoor om te vermenigvuldigen: $4 \times 4 = 16$.
 - De draak gooit daarna 6 en 3 en kiest er ook voor om te vermenigvuldigen: $6 \times 3 = 18$.
 - De reiziger moet 2 plaatsen terug.
- 3 De jongste reiziger begint. Hij of zij start vanaf veld 25, gooit de twee dobbelstenen en reist het aantal gegooide ogen (opgeteld, afgetrokken of vermenigvuldigd) naar rechts.
- 4 Nu is de draak aan de beurt. Als die evenveel of minder gooit, mag de reiziger blijven staan. Gooit de draak meer, dan moet de reiziger het verschil – dus het aantal velden – terug.
- 5 Dan is de volgende reiziger aan de beurt. Die start ook op veld 25, maar reist naar links. Dan volgt weer spelregel 4.
- 6 Een reiziger die op een zwart veld komt, moet terug naar het begin.
- 7 De reiziger die als eerste het hart van de draak op veld 100 bereikt, wint... tenminste, als de draak niet hoger gooit dan de laatste worp van deze reiziger!





DRAKENSPEL