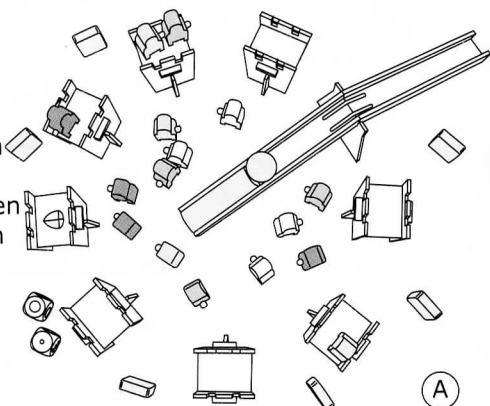


Castello del Drago

Slaagt u erin de burcht van de dappere ridders te verdedigen tegen de draken? Samen bent u sterk en met een beetje tactiek en een beetje geluk bij het gooien van de dobbelstenen kan u de zes draken zeker en vast verslaan. Een spel ter bevordering van de tactiek en het cooperatief spelen.

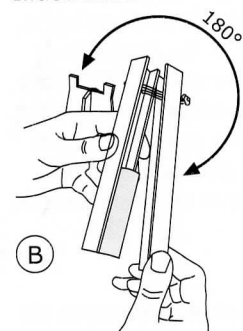
Leeftijd:
Aantal spelers:
Inhoud:

vanaf 5 jaar
2 - 4
8 burchtelementen
16 ridderspeelstenen
1 brug
1 symbooldobbelsteen
1 puntendobbelsteen
6 draakspeelstenen
1 houten bol

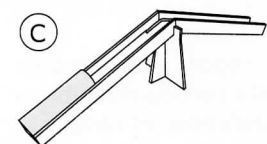


Spelidee:
Illustratie:

Barbara Schyns
Antje Flad



Vorbereitung:



Er heerst grote opwinding bij de bewoners van de burcht. Zes draken zwerven door de omgeving en wachten enkel op een goede gelegenheid om de burcht te veroveren. Er dreigt gevaar van zodra al de zes draken samen zich direct voor de burcht bevinden, maar gelukkig zijn de dappere ridders er ook nog.

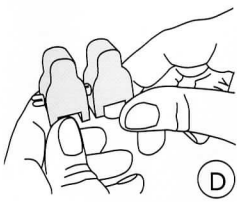
Allen hebben hetzelfde doel en trachten met verenigde krachten de draken op de vlucht te doen slagen.

De 8 burchtelementen en het brucelement worden in een cirkel op het midden van de tafel gezet en de dobbelstenen worden erbij gelegd. Het brucelement (zie afbeelding B, C) wordt zodanig geplaatst dat de houten bol ongehinderd over de afrolbaan uit de burcht kan rollen (zie afbeelding A). Nu wordt de houten bol aan de tegenovergestelde kant op de afrolbaan gelegd en de ridderfiguren worden opgesteld op de binnenkoer van de burcht. De draakfiguren worden willekeurig verdeeld rondom de burcht.

Verloop van het spel:

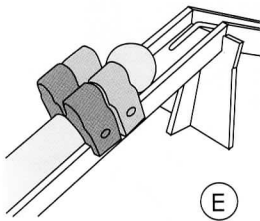
De jongste speler begint en gooit beide dobbelstenen tegelijkertijd.

Indien er rood, geel, blauw of groen gegooid wordt mag een ridderfiguur van deze kleur voor het gegooid aantal punten op één van de burchtelementen gezet worden. De figuren worden ingezet bij het burchtelement met het wapen.



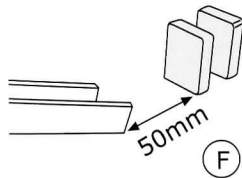
Bij het inzetten gaan de ridders eerst in de richting van het uurwerk, daarna mag de richting, waarin de ridders verplaatst worden, vrij gekozen worden.

Wanneer er reeds twee figuren van dezelfde kleur in het spel zijn moet er niet noodzakelijk nog een nieuwe figuur ingezet worden, men mag ook één van de twee figuren in eender welke richting verplaatsen.



Het is de bedoeling om twee ridderfiguren van dezelfde kleur samen te brengen op één burchtelement, want zodra twee figuren van dezelfde kleur samenkomen worden (zie afbeelding D) zij in elkaar gestoken en kunnen nu samen op de andere kant van de afrolbaan, achter de houten bol, gestoken worden.

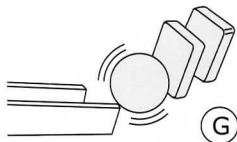
Met ieder ridderpaar, dat ingezet wordt, beweegt de houten bol zich verder naar boven (zie afbeelding E).



Wanneer de kleur wit gegooid wordt met de dobbelstenen, mag de speler een ridderfiguur naar keuze verplaatsen of inzetten. Wanneer de draak gegooid wordt met de dobbelstenen, mag de eerste aanvallende draak in positie gezet worden. Hiervoor een van de draakspeelstenen ca. 5 cm vóór de afrolbaan op zijn kant zetten (zie afbeelding F). Er moet op gelet worden dat de rollende bol de draken omver kan werpen, daarom moeten de draken op een afstand van 1 cm achter elkaar staan. Wanneer het draaksymbool gegooid wordt, valt de worp met de getallèn weg.

Einde van het spel:

Zodra het zesde ridderpaar op het brucelement gestoken wordt, rolt de bol langs de afrolbaan naar beneden om de daarvóór staande draken omver te werpen (zie afbeelding G).



Indien dit lukt hebben de dappere ridders de burcht met succes verdedigd en het spel gewonnen.

Indien echter voor de zesde keer de draak gegooid wordt, dan gaat deze eveneens in positie en wanneer er na afloop van deze spelronde geen zes ridderparen klaar staan om de burcht te verdedigen, dan hebben de draken de strijd om de burcht gewonnen.

Dus opgelet en veel geluk in de strijd tegen de draken wenst