

Drakespel

Voor 2 – 4 spelers (4 – 10 jaar)

De spelers spelen niet tegen elkaar, maar met elkaar. Het is hun gemeenschappelijk doel alle edelstenen te winnen, die door een draak bewaakt worden. Iedere speler heeft een asbelding van de schat, die met de edelstenen versierd moet worden. De spelers kunnen elkaar daarbij helpen. Maar er is ook een draak, die steeds gevaarlijker wordt. Lukt het de spelers de schatten te plaatsen voordat de draak alle tanden gekregen heeft, dan zijn ze samen winnaar. Heeft echter de draak alle tanden gekregen, voordat de asbeldingen van de schat bezet zijn, dan haalt hij woedend zijn schatten terug. Het spel is dan voor iedereen verloren.

En zo wordt het spel gespeeld:

1. De spelers verdelen onderling de vier asbeldingen van de schat met de volgende schatten: kroon, ring, halsketting en schatkistje.
Iedere speler heeft een gekleurde dobbelsteen. Ze dobbelen om de beurt. Wie

rood, geel, blauw, wit of groen dobbelt mag een edelsteen van dezelfde kleur (gekleurd figuurtje) in zijn kaart steken. Hij mag echter ook zijn edelsteen teruggeven of aan een medespeler cadeau doen. Deze moet hem niet aannemen, want het kan soms voor de groep voordeliger zijn, als hij eerst aan een andere medespeler aangeboden wordt. Wie de hulp niet aanneemt moet altijd de reden daarvoor noemen.

2. Wordt er zwart gedobbeld, dan heeft iedereen pech. Nu moet namelijk de speler aan de draak een tand geven (zwart figuurtje met kop naar beneden). Dit mag niet weggegeven worden. Wie wit gooit, mag bij de draak een tand trekken, maar alleen zolang zijn witte velden nog niet bezet zijn.
3. Als er een schatkaart vol is, dan mag de speler bij de draak weer een tand trekken. Hij speelt dan verder mee en kan zijn speelgenoten helpen, doordat hij zijn verworven edelstenen cadeau geeft (ook wit kan nu weggegeven worden). Dobbelt hij zwart, dan hoeft hij geen tand te plaatsen. Hij speelt nu dus zonder risico voor de groep.

Bij dit spel komt het er op aan, om door wederzijdse hulp te verhinderen, dat de draak snel al zijn tanden krijgt.

Wordt het spel erg vaak verloren, dan mankeert er iets aan de wederzijdse hulp. Maar iedereen kan met elkaar leren spelen.

Variatie

Men kan het drakespel moeilijker maken, door niet toe te staan, dat er een tand getrokken wordt, als iemand wit gooit terwijl zijn witte velden nog niet bezet zijn.

Ausgabe 1988

Alle Rechte vorbehalten – Printed in Germany

© Verlag Herder Freiburg im Breisgau 1978

ISBN 3-451-15282-7