

# Ridders van de getallenronde

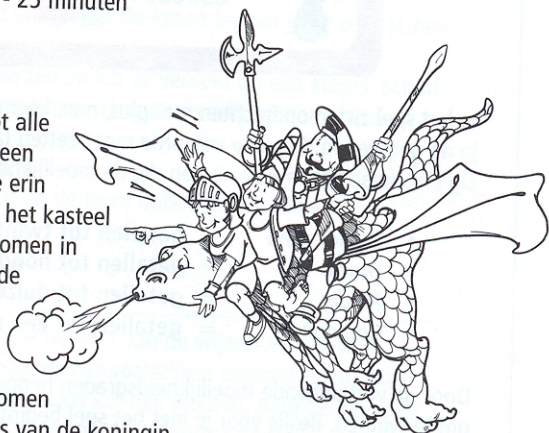
Een educatief ridderspel voor 2 tot 4 spelers van 6 – 99 jaar.  
Met magische uitkomstcontrole.

**Spelidee:** Tanja Engel  
**Illustraties:** Guido Hoffmann  
**Speelduur:** ca. 15 - 25 minuten

Koningin Kasimira roept alle ridders van het land bijeen voor een wedstrijd. Wie erin slaagt om als eerste bij het kasteel te komen, wordt opgenomen in de beroemde orde van de "Ridders van de getallenronde".

Onderweg moeten de ridders voorbij zien te komen aan de strenge bewakers van de koningin.

De bewakers geven de ridders verdraaid lastige rekensommen en de alwetende tovenaer Mathiculus controleert de antwoorden. Wil jij ook "Ridder van de getallenronde" worden? Neem dan deze uitdaging aan!



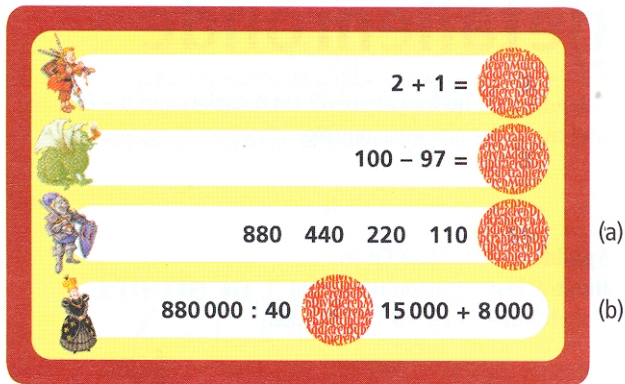
## Spelinhoud

- 1 delig spelbord dat in elkaar gepuzzeld kan worden
- 1 tovenaer Mathiculus (met rode filter)
- 4 ridders
- 2 dobbelstenen met getallen
- 4 kronen
- 16 getallenkaarten
- 50 opdrachtkaarten (met 200 rekenopgaven)
- 1 boekje met spelregels



Beste ridders van de getallenronde,

Bekijk voor je het spel voor het eerst speelt, goed hoe een opdrachtkaart eruitziet.



In het spel zitten opdrachten met plus, min, keer en gedeeld. Er zijn ook opdrachten waarbij je de getallen in de juiste volgorde moet zetten (a) of van groot naar klein of omgekeerd (b). Op elke kaart staan 4 symbolen die de moeilijkheidsgraad van de opgave aangeven:

- Schildknaap = **getallen tot twintig**
- Draak = **getallen tot honderd**
- Ridder = **getallen tot duizend**
- Koningin = **getallen tot een miljoen**

Door de verschillende moeilijkheidsgraden hebben jongere en oudere kinderen evenveel kans om te winnen. Beslis voor je met het spel begint, wie van jullie welk symbool als opdracht krijgt.

Als je merkt dat de gekozen opdrachten nog te moeilijk zijn voor jou, mag je de volgende keer een gemakkelijker symbool kiezen – of omgekeerd. Zo worden jullie na verloop van tijd zeker de beste getallenridders van koningin Kasimira.

### **Magische uitkomstcontrole:**

Met tovenaars Mathiculus en zijn "rode filter" kunnen jullie de oplossing van de opdracht tevoorschijn toveren. Leg de tovenaars over het rode gebied van de opdrachtkaart en de oplossing wordt zichtbaar.

Veel plezier met het spel!

**De uitvinders voor kinderen**

## Doel van het spel:

---

*als eerste het kasteel van de koningin bereiken*

Wie rekt er slim en bereikt met logisch denken en een flinke portie dobbelsteengeluk als eerste het kasteel van de koningin?

## Spelvoorbereiding

---

*speelbord uitleggen*

Maak van de twaalf puzzelstukken een speelbord en bekijk het goed. Op het speelbord zien jullie dat er een weg loopt van het dorp (= start) naar het kasteel van de koningin (= einde). Tijdens jullie reis komen jullie de strenge bewakers van de koningin tegen (= vakje 18, 37, 63, 82 en 100). De bewakers houden jullie tegen en geven jullie een moeilijke rekenopgave.

*ridders op startvak, kronen klaar*

Elke speler neemt een ridder en een kroon in dezelfde kleur. Zet jullie ridders op het startvakje. De kroon leggen jullie voor je neer.

*getallenkaarten en opdrachtkaarten verdekt (omgekeerd) stapelen  
magiër en dobbelstenen klaar*

Schud de 16 getallenkaarten en leg ze verdekt op een stapel. Schud daarna de 50 opdrachtkaarten en leg ze verdekt op een stapel naast de getallenkaarten.

Leg toevanar Mathiculus en de twee dobbelstenen klaar.

## Spelverloop:

---

Je speelt om de beurt in de richting van de wijzers van de klok. De speler die zijn medespelers het vorstelijkst begroet heeft, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, mag de jongste speler beginnen. Hij is in deze ronde de "eerste ridder".

*magiër nemen, getallenkaart omkeren*

De "eerste ridder" pakt toevanar Mathiculus en legt hem voor zich neer. Vervolgens draait hij de eerste getallenkaart om en legt hem zo neer dat iedereen de kaart kan zien.

**Let op:** Elke speler gooit nu met de dobbelstenen. Voor jullie met de dobbelstenen gooien, moeten jullie raden of de uitkomst van de dobbelstenen groter of kleiner is dan het getal dat op de omgedraaide getallenkaart staat.

*om beurten kroon voor zich afleggen*

Om de beurt legt ieder zijn kroon zo voor zich neer dat of de kant met het plusteken of de kant met het minteken te zien is.

*plus = tip hoger of gelijk*



Als je de kroon met het plusteken naar boven voor je legt, dan gok je dat de uitkomst van de dobbelstenen groter is dan, of gelijk is aan het getal op de getallenkaart.

min = tip lager  
of gelijk



Als je de kroon met het minteken naar boven voor je legt, dan gok je dat de uitkomst van de dobbelstenen kleiner is dan, of gelijk is aan het getal op de getallenkaart.

om beurten met  
beide dobbelstenen  
dobbelen: dobbel-  
resultaat met  
getallenkaart en  
eigen tip vergelijken

tip verkeerd =  
ridder blijft staan

tip correct =  
ridder met het  
gedubbelde aantal  
punten voorwaarts  
zetten

wachtervak = STOP  
en taak oplossen

taakvak = taak  
oplossen

Om de beurt gooit iedereen met de twee dobbelstenen. De "eerste ridder" begint. Tel de getallen van de twee dobbelstenen bij elkaar op. Daarna vergelijk je de uitkomst met de omgedraaide getallenkaart en je kroon.

- **Fout gegokt?**

Ligt de kroon met de verkeerde kant boven, dan moet je ridder blijven staan.

*Voorbeeld: De getallenkaart met het getal 10 ligt open op tafel. Jij hebt je kroon met het plusteken naar boven voor je gelegd. Je gooit een 3 en een 4 en dat is samen 7. Je hebt jammer genoeg fout gegokt!*

- **Goed gegokt?**

Ligt de kroon met de goede kant boven, dan mag je je ridder verzetten. Tel de punten van de twee dobbelstenen bij elkaar op en plaats je ridder zoveel stappen vooruit.

*Voorbeeld: De getallenkaart met het getal 10 ligt open op tafel. Jij hebt je kroon met het plusteken naar boven voor je gelegd. Je gooit een 3 en een 10 en dat is samen 13. Je hebt goed gegokt! Je mag je ridder 13 stappen vooruitzetten.*

## Bewakersvelden

De vakjes met bewakers (= nummer 18, 37, 63, 82 en 100) zijn speciale velden. Over deze velden kunnen jullie niet gewoon verder trekken omdat de strenge bewakers van de koningin jullie tegenhouden. Als je met je ridder voorbij een bewakersveld komt, moet je blijven staan. De punten die je nog over had, raak je kwijt. Nu krijgt de speler een rekenopgave van de bewaker. De regels voor deze opgaven zijn hetzelfde als bij de opdrachtvelden.

## Opdrachtvelden

De opdrachtvelden (bijvoorbeeld vakje 5, 9, 13 enz.) zijn de vakjes met een randje van kiezels. Als je ridder op een opdrachtveld terechtkomt, krijg je meteen een rekenopgave. Neem de bovenste opdrachtkaart van de stapel en leg hem voor je neer. Kies de opgave die overeenkomt met

de moeilijkheidsgraad die jij gekozen hebt (schildknaap, draak, ridder of koningin) en lees de opgave hardop voor. Probeer het antwoord uit je hoofd uit te rekenen en zeg hardop wat je denkt dat de oplossing is.

De "eerste ridder" controleert de oplossing en legt de tovenaar met de rode filter over het rode gedeelte van de opdrachtkaart. De oplossing wordt nu zichtbaar!

- **Heb je de opgave niet correct opgelost?**  
Jammer! Zet je ridder op het vorige opdrachtveld. Je beurt is voorbij.

*Voorbeeld: Je ridder staat op opdrachtveld 30 en je hebt de opgave niet correct opgelost. Als straf moet je ridder terug naar opdrachtveld 24.*

- **Heb je de opgave correct opgelost?**  
Heel knap! Je ridder mag verder trekken naar het volgende opdrachtveld. Je beurt is voorbij.

*Voorbeeld: Je ridder staat op opdrachtveld 30 en je hebt de opgave correct opgelost. Als beloning mag je ridder verder trekken naar opdrachtveld 34.*

**Uitzondering:** Is het volgende opdrachtveld een bewakers veld, dan krijg je meteen een nieuwe opgave.

*Voorbeeld: Je ridder staat op opdrachtveld 34 en je hebt de opgave correct opgelost. Je ridder mag nu verder trekken naar bewakersveld 37 en je krijgt meteen een nieuwe opgave.*

Als je klaar bent, leg je de opdrachtkaart terug onderop de stapel opdrachtkaarten.

### **Nieuwe ronde**

Als iedereen aan de beurt geweest is, is de ronde voorbij. De "eerste ridder" geeft tovenaar Mathiculus aan de volgende speler. Hij is nu de "eerste ridder" en begint een nieuwe ronde. Hij neemt de volgende getallenkaart van de stapel en legt hem op de getallenkaart van de eerste ronde.

Als de stapel getallenkaarten op is, schud je de getallenkaarten en maak je een nieuwe, verdekte stapel.

*taak niet opgelost =  
ridder één taakvak  
terugzetten*

*taak opgelost =  
ridder één taakvak  
voorwaarts zetten*

*nieuwe ronde,  
magiër doorgeven*

*ridder bereikt kasteel  
en lost de laatste  
taak op = winnaar*

## Einde van het spel:

---

Het spel eindigt wanneer een ridder het kasteel van de koningin bereikt en ook hier de laatste bewakersopgave goed oplost. Deze speler wint het spel en wordt door koningin Kasimira in de beroemde "getallenronde" opgenomen.

### **Spelvarianten:**

Op de volgende manieren kun je variatie aanbrengen in de moeilijkheidsgraad van het spel. Bepaal vooraf hoe je de opgaven moet oplossen.

- **Schriftelijke variant :**  
Jonge kinderen mogen de rekenopgaven schriftelijk oplossen. Hiervoor heb je pen en papier nodig.
- **Variante met tijd:**  
Bij deze variant moet je snel kunnen hoofdrekenen. Leg de opdrachtkaart voor de speler en tel langzaam van 101 tot 105. Als je bij 105 aangekomen bent, draai je de opdrachtkaart om. De speler moet nu de oplossing zeggen.
- **Variante met voorlezen:**  
Nu wordt het nog moeilijker! Lees de opdracht hoogstens drie keer voor aan de speler. Hij mag de opgave niet zien en moet de opdracht uit het hoofd uitrekenen.