

DE LANGSTE KEIZER

LET OP: DE HOEVEELHEID TE PRINTEN KAARTJES VARIËERT

Tijdsduur: 1 - 1,5 uur



Benodigheden:

- 2 posten
- 1 tikker
- Prinskaartjes
- Koninginkkaartjes
- Keizerkaartjes
- Zandloper
- 2 dobbelstenen

Vorbereiding: Print en knip alle kaartjes

Er zijn 2 posten (bijvoorbeeld 2 ouders), beiden aan tegenovergestelde zijden van het spelgebied (hoe groter het spelgebied, hoe langer het spel kan duren!). Maak een duidelijke afspraak wat het spelgebied is, en dat ze er binnen moeten blijven. Post 1 heeft een dobbelsteen, de helft van de Prinskaartjes en de Keizerkaartjes.

Post 2 heeft een dobbelsteen, de andere helft van de Prinskaartjes, de Koninginkkaartjes en de zandloper.

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk Keizerkaartjes te verzamelen. Dit doe je door twee dezelfde kaartjes om te wisselen voor één hoger kaartje. Dus 2 Prinskaartjes=1 Koninginkkaartje. 2 Koninginkkaartjes=1 Keizerkaartje.

Een Prinskaartje kun je krijgen door te dobbelen. Dit kan bij zowel Post 1 als Post 2. Bij Post 1 moet je 1-3 gooien om een Prinskaartje te krijgen, bij Post 2 moet je 4-6 gooien. Niet goed gegooid? Je krijgt geen kaartje en moet het bij de andere Post proberen. Ook als je wel goed hebt gegooid moet je je volgende kaartje bij de andere Post proberen.

Als je twee Prinskaartjes hebt kun je deze omwisselen bij Post 2 voor een Koninginkkaartje. Nu moet je weer opnieuw twee Prinskaartjes verzamelen, en deze weer omwisselen voor een Koninginkkaartje. Met deze twee Koninginkkaartjes kun je naar Post 1 om ze in te wisselen voor 1 Keizerkaartje.

Begin weer van voor af aan met Prinskaartjes verzamelen etc, om te eindigen met zoveel mogelijk Keizerkaartjes. Het spel kan zo lang gespeeld worden als je wilt, je kunt hier van te voren een afspraak over maken (bijvoorbeeld 1-1,5 uur). Diegene met de meeste Keizerkaartjes wint!

Een derde ouder (of oud kind) kan de rol van tikker vervullen. De tikker mag het hoogste kaartje afpakken van de getikte. Hierna gaat de tikker naar Post 2 om de zandloper om te draaien. Pas als de zandloper leeg is mag de tikker weer opnieuw op pad om te tikken (als dit te snel gaat, laat de tikker de zandloper tweemaal omdraaien).

Als een Post leeg begint te raken qua kaartjes, kan de tikker de ingenomen kaartjes aan deze Post geven, of een aantal van de andere Post ophalen. Zo worden alle kaartjes gerecycled.

De hoeveelheid te printen kaartjes is afhankelijk van de groepsgrootte, spelgebied en tijdsduur. Ik zou uitgaan van een gemiddelde van plusminus 5 Keizerkaartjes p.p. Hier zouden dan 10 Koninginkkaartjes en 20 Prinskaartjes p.p. voor nodig zijn. Gezien de Prins-, en Koninginkkaartjes worden ingewisseld, kunnen deze hergebruikt worden, en hoeft niet alles p.p. uitgeprint te worden. Houd er wel rekening mee dat er genoeg in omloop is voor alle spelers om tegelijkertijd meerdere kaartjes te bezitten. Voor een groep van ca. 10 zou ik bijvoorbeeld alle pagina's 3x printen. Veel plezier!







