



Diego Drakentand

Vulkaanwedstrijd

Spelidee: Manfred Ludwig

Illustraties: Peter Nishitani

Diego Drakentand en zijn vriendjes hebben zich voor de jaarlijkse wedstrijd vuurballenspuwen bij de grootste vulkaan van het hele drakendal verzameld.

De draken vuren om de beurt hun ballen af en wedden erom wie midden in de krater schiet.

Spelinhoud

- 1 vulkaan (= bodem van de doos)
- 16 wedkaarten in 4 kleuren
- 4 vuurballen (rood, geel, blauw, groen)
- spelregels

Spelidee

Er worden verschillende ronden gespeeld. De speler die aan de beurt is, is de drakenspeler. De drakenspeler kiest aan het begin van iedere ronde in het geheim een van de vier vuurballen uit.

Vervolgens probeert hij, door de doos schuin te houden, de uitgekozen vuurbal in de krater van de vulkaan te rollen zonder dat een van de andere drie knikkers erin valt.

Zodra een van de vuurballen in de vulkaan ligt, proberen de medespelers te raden welke knikker de drakenspeler in de krater heeft willen rollen. Wie goed kan mikken en slim raadt, verzamelt de meeste punten en wint het spel.

Spelvoorbereiding

Verdeel de wedkaarten over vier stapels met elk vier verschillend gekleurde draken. Iedere speler krijgt een reeks kaarten. Zet de bodem van de doos met de vulkaan in het midden op tafel en leg de vier vuurballen klaar. Verder hebben jullie nog potlood en papier nodig om jullie punten op te schrijven.

Spelverloop

Wie als laatste op een vulkaan is geklommen, mag beginnen. Jij bent deze ronde de drakenspeler. In het geheim kies je een vuurbal uit die je in de krater wilt laten rollen en leg je de wedkaart met de bijpassend gekleurde draak verdekt voor je neer. De overige drie kaarten leg je verdekt opzij. Pak de doos en leg de knikkers op de bijpassend gekleurde gaten in de hoeken.



Nu roep je "draken opgelet!" en probeer je de uitgekozen knikker in de krater van de vulkaan te laten rollen door de doos voorzichtig schuin te houden. Alle andere spelers moeten nu de bewegingen van de drakenspeler goed in de gaten houden om erachter te komen welke knikker hij in de krater probeert te rollen.

Omdat het helemaal niet zo eenvoudig is om de knikers te besturen, kan het al snel gebeuren dat de drakenspeler per ongeluk een verkeerde knikker in de krater rolt.

Zodra een van de vuurballen in de vulkaan is gerold, zet je de doos voorzichtig op tafel. Nu proberen de medespelers te raden welke knikker je in de vulkaan hebt willen rollen. Dat kan dus ook een knikker zijn die niet in de krater ligt. Nu pakken de medespelers de draak van dezelfde kleur uit hun wedkaarten en leggen hem verdekt voor zich.

Als alle medespelers hebben gewed, draait iedereen zijn kaart om.

Voor de drakenspeler geldt:

Als je met de juiste vuurbal het doel hebt geraakt, krijg je twee punten. Zo niet, krijg je geen enkel punt.

Voor de medespelers geldt:

Als je op dezelfde kaart hebt gewed die de drakenspeler voor zich heeft liggen, krijg je voor deze goede gok een punt. Het hoeft dus niet per se de draak te zijn wiens knikker in de krater ligt!

De punten worden op het papier genoteerd.

Nieuwe ronde

Daarna is kloksgewijs de volgende speler de nieuwe drakenspeler. Hij krijgt de bodem van de doos en er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Wie als eerste tien punten heeft, wint het spel en is de beste vuurbalenspuwer van het hele drakendal.

Blufvariant voor drakenprofs

Afgezien van de volgende wijzigingen wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld:

Als de drakenspeler de juiste knikker in de vulkaan heeft gerold, krijgt hij één punt. Bovendien krijgt hij voor iedere speler die verkeerd heeft gegokt een extra punt..

Belangrijk:

de extra punten krijgt de drakenspeler alleen als hij de juiste knikker in de krater heeft gerold.

Het spel is afgelopen als een van de spelers twintig punten heeft.