

SPELHANDLEIDING (studenten)

Speelmateriaal

Inbegrepen bij het spel als PDF:

- 6 heldenkaarten
- 6 schatkaarten
- 6 lege schatkaarten
- 3 drakenkaarten (10, 15 en 20 punten)
- 12 onderwerpkaarten
- 100 vragenkaarten met 16 hashtags
- 1 speelbord in 6 delen

Zelf voor zorgen:

- Fiches
- Post-its
- Schrijfwaren

Doel van het spel

Met dit collaboratieve spel werken de pleeg-gezinsleden samen om de draak te verslaan door het aantal punten te halen die op de drakenkaart staat. Dit doen de gezinsleden door vragen te beantwoorden en met elkaar in gesprek te gaan over verschillende onderwerpen zoals: moed, vreugde, wijsheid, kracht, liefde, trouw, geloof, verdriet. Op deze manier leren de gezinsleden over elkaars (religieuze) identiteit en diversiteit en hoe deze een rol speelt in het gezin.

Vorbereiding

Print de bijbehorende PDF uit. Knip het speelbord en alle bijbehorende kaarten uit.

Een team bestaat uit maximaal zes spelers. Iedere speler kiest een kleur en krijgt de daarbij horende kaarten:

- 1 heldenkaart in de gekozen kleur
- 1 schatkaart in de gekozen kleur

Daarnaast krijgt iedere speler:

- 5 vragenkaarten
- 1 post-it

Spelverloop

1. Pak een draak met 10, 15 of 20 punten (hoe hoger de punten van de draak, hoe langer het spel zal duren). Leg deze in het midden van het speelbord.
2. Pak een onderwerp kaart van de stapel en leg deze op de draak. Dit is het onderwerp van deze ronde.
 - Wil je een ander onderwerp bespreken en zit deze niet tussen de onderwerpkaarten? Vul dan een blanco kaart of post-it in!

3. Iedere speler legt de eigen schatkaart op een willekeurig vakje op het spelbord.
4. Iedere speler krijgt vijf minuten de tijd om voor zichzelf de betekenis van het gekozen thema te bedenken. Dit is de eigen schat van de speler, en het mag iets naar eigen keuze van de speler zijn, bijvoorbeeld een object, muziekstuk, film, etcetera, als het maar voor jou het thema symboliseert. Schrijf of teken op een post-it een hint naar wat jouw schat is. De andere spelers moeten later in het spel raden naar jouw schat. Maak het dus niet té makkelijk te raden!
5. Nu start het spel. Bekijk je vragenkaarten. Omstebeurten worden vraagkaarten neergelegd op een van de open velden aangrenzend aan de begin-draak. De vraag op een vraagkaart wordt direct beantwoord door degene die de vragenkaart oplegt.
6. Op iedere vragenkaart staan twee hashtags. Wil je een vragenkaart opleggen naast/boven/onder een vragenkaart die al op het bord ligt? Dan moet er minstens 1 hashtag overeenkomen met de kaart die al op het bord ligt. Als je jouw vragenkaart bij twee vraagkaarten aan wil leggen moet je minstens 1 hashtag van beide kaarten op jouw kaart hebben staan.

De schatkaart

- Grenst een vragenkaart aan een schatkaart? De eigenaar van de schat mag datgene laten zien of horen wat hij/zij bij punt 4 op de post-it heeft vormgegeven. De andere spelers mogen vragen stellen waar je alleen ja/nee op kan antwoorden om erachter te komen wat het is.
- Zodra de spelers achter het antwoord komen krijgen ze de schat. Zodra de schat 'vrijgespeeld' is krijgt ieder vragenkaartje dat op dat moment in het spel is maximaal 1 fiche (1 fiche is 1 punt waard). Er kan op elke vragenkaart maximaal 1 fiche liggen, bij een volgende vrijgespeelde schatkaart leg je dus alleen fiches op gespeelde vragenkaarten die nog leeg zijn.
- Ga weer verder met het opleggen van de vragenkaarten (stap 5).

Heldenkaart

Kun je geen vragenkaart meer aanleggen?

- Is het spel vastgelopen omdat je geen vragenkaart meer kunt aanleggen? Dan mag je een heldenkaart opleggen. Je mag vertellen over je held, de kaart moet te maken hebben met een persoon en het moet te maken hebben met het onderwerp van de draak. De held wordt ter plekke verzonnen.
- Aan een held mag je elke gewenste vragenkaart leggen, het maakt niet uit met welke hashtags.

Wanneer heb je gewonnen?

- Liggen er meer fiches op het bord dan dat de draak punten heeft? Dan heeft de familie gewonnen.
- Alle fiches, vraagkaarten, helden en schatten haal je weg.
 - Alle schatten die nog op het spelbord liggen, vervang je met een lege schatkaart. Deze vakjes mag je niet meer gebruiken in de volgende ronde(s). Degene van wie de schat was die nog op het spelbord lag, mag in de volgende ronde wel weer een nieuwe schat bedenken bij het onderwerp.
 - Je begint opnieuw met een nieuwe draak en een nieuwe onderwerpkaart.

- Iedereen krijgt weer een heldenkaart, schatkaart, vijf vraagkaarten en een post-it. Begin weer bij stap 1.