
Riddertoernooi
Deeltafels
FINISH
91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
90 89 88 87 86 85 84 83 82 81
71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
70 69 68 67 66 65 64 63 62 61
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
50 49 48 47 46 45 44 43 42 41
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
30 29 28 27 26 25 24 23 22 21
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
10 9 8 7 6 5 3 2 1
START
Blad 1 van 2

Riddertoernooi Deeltafels Spelregels

Benodigdheden

- 1 spelbord
- 36 speelkaarten: getallen 2 t/m 10 en jokers
- 1 getallentol (1 t/m 10)
- 1 dobbelsteen
- pionnen



Zo speel je het spel

1. Trek een getalkaart en draai de getallentol.
2. Maak de keersom.
3. Gooi de dobbelsteen.
4. Even getal: je deelt door het hoogste getal. Oneven getal: je deelt door het laagste getal.
5. De uitkomst: ga dat aantal vakjes vooruit.
6. Wie als eerste op of over het getal 100 komt, wint het spel.

Joker

- Trek je een joker? Dan mag je deze bewaren voor een volgende beurt.
- Wanneer je de joker inzet, trek je een getalkaart en draai je de getallentol, maak je de keersom en mag je zelf een deler kiezen uit 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 of 9.
- De deelsom moet precies uitkomen, zonder rest.



Bijzondere vakken



Paard: je mag nog een keer spelen.



Moeras: je slaat een beurt over.



Valhek: je gaat terug naar START.



Valkuil: je valt terug naar een ander getal:

- Op 42 Terug naar 21
- Op 88 Terug naar 44

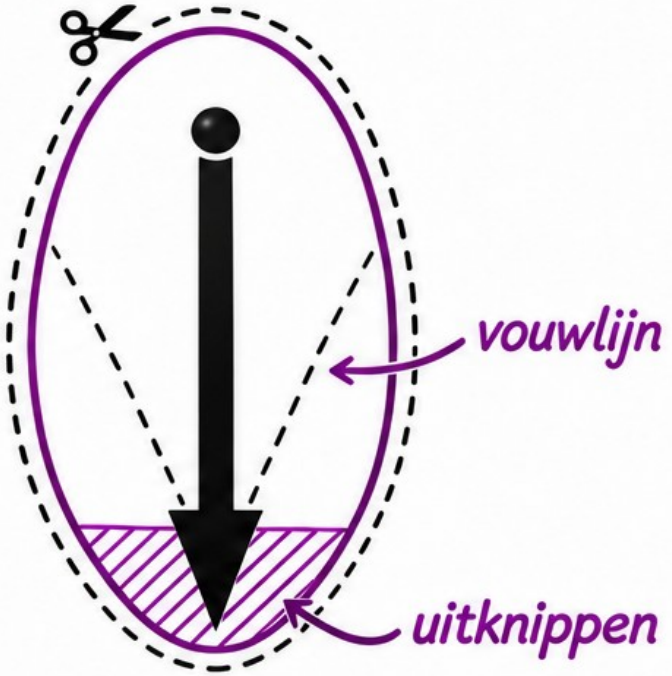
Voorbeeld



- Je trekt 8 en draait 6.
- 8 × 6 = 48.
- Gooi je oneven, dan deel je door 6: 48 : 6 = 8.
- Gooi je even, dan deel je door 8: 48 : 8 = 6.

Getallentol





Zo maak je de tol

1. Print en lamineer dit blad.
2. Knip de tol en de pijl uit.
3. Vouw de flappen van de pijl en maak een ruim gat op de stip.
4. Bevestig de pijl met een splitpen in het midden van de tol.

