

Het IJzerspel - Van grondstof tot zwaard

Doel van het spel

Verzamel met zijn allen grondstoffen en maak ijzer, maar zorg ervoor dat je zelf als eerste via het doolhof een ijzeren zwaard aan de rijke edelman verkoopt. Maar pas op voor de andere handelaren en de Vikingen! Wie als eerste via de bovenkant uit het doolhof ontsnapt, is vrij en heeft gewonnen.

Vorbereiding

- Print het A4tje met de speelfiches uit (liefst in kleur) en plak hem op een kartonnen achtergrond
- Knip de onderdelen los: 6 klapperstenen, 6 stapels boomstammen, 6 stapeltjes houtskool, 6 kruiwagens leem, 12 ijzerbaren, 6 contracten en 6 zwaarden
- Gebruik 6 (of minder, naar gelang het aantal spelers) pionnen en 1 dobbelsteen uit een ander spel.

Basisspelregels

- Zet je pionnetje voor één van de drie ingangen onderaan.
- De eerste die jarig is, mag beginnen.
- Gooi om de beurt met de dobbelsteen en ga de hoeveelheid ogen qua vakjes vooruit. Alle vakjes waar je kan komen (ook als het vakje voor een deel door de piramide wordt afgesneden) tellen.
- In de eerste fase van het spel werk je samen, in de tweede fase van het spel is het ieder voor zich!

Spelverloop, fase 1 (onder de stippellijn): het maken van ijzer

In deze fase van het spel verzamelen we met zijn allen de grondstoffen en zorgen we dat de ijzeroven gestookt kan worden. Verzamel met zijn allen klapperstenen, kap hout, maak houtskool en verzamel leem. Je mag deze grondstoffen door elkaar verzamelen, als je met elkaar maar alle onderdelen bij elkaar hebt.

- Je mag in de eerste fase niet voorbij de stippellijn komen.
- **Klapperstenen (K):** Graaf kuilen en verzamel met alle arbeiders 6 manden met klapperstenen (Speel je het spel met 2 spelers? Verzamel dan de helft, dus 3 manden met klapperstenen). Deze kan je verzamelen door precies op de vakjes met K te komen, vervolgens krijg je met zijn allen een fiche met het mandje klapperstenen.
- **Boomstammen (B):** Kap als houthakkers met zijn allen 6 bomen (Speel je het spel met 2 spelers? Verzamel dan de helft, dus 3 stapels boomstammen). Deze kan je verzamelen door precies op de vakjes met de B te komen, vervolgens krijg je een fiche met een stapel boomstammen.
- **Houtskool (H):** Help mee met het verbranden van de boomstammen in houtskoolmeilers en verzamel 6 stapeltjes houtskool (Speel je het spel met 2 spelers? Verzamel dan de helft, dus 3 stapeltjes houtskool). Deze kan je verzamelen door precies op de vakjes met H te komen, vervolgens krijg je een stapeltje houtskool.
- **Leem (L):** Ga naar de leemkuil en verzamel 6 kruiwagens leem (Speel je het spel met 2 spelers? Verzamel dan de helft, dus 3 stapeltjes houtskool). Deze kan je verzamelen door precies op de vakjes met de L te komen. Hebben jullie 6 kruiwagens leem verzameld, dan bouw je daar de oven mee.
- **Twee grondstoffen:** Als iemand op een vakje met een grondstof staat en een andere speler kan er ook op komen te staan, dan worden er twee grondstoffen verdient, in plaats van één.
- **Grondstof naar keuze:** Als iemand op een vakje komt, waar al iemand staat, dan mag er een grondstof naar keuze worden verzameld.

- **6 gooien:** Hebben jullie alle grondstoffen verzameld? Dan is de oven gebouwd en kan het ijzermaken beginnen. Het maken van ruw ijzer in de oven was veel werk, daarom moet je nu eerst 6 gooien om verder te kunnen. Heeft iemand 6 gegooid? Dan kan het spel weer verder. De volgende gooit de dobbelsteen en gaat het aantal ogen vooruit. Je loopt nu richting de ijzerbaren (het vakje met de IJ). Fase 2: de handel in ijzer gaat van start!

Spelverloop, fase 2 (boven de stippellijn): het handelen van ijzer

In deze fase van het spel wordt van de ijzerbaren een zwaard gemaakt en moet het worden verhandeld aan de rijke edelman. Nu speelt ieder voor zich. De eerste die een zwaard aan de edelman verkocht heeft, kan de piramide verlaten, is vrij en heeft gewonnen! Maar pas op voor elkaar en voor de Vikingen!

- **Start:** Fase 2 van het spel start als iemand 6 heeft gegooid en de wandeling naar het vakje met de IJ (ijzerbaar) is begonnen.
- **IJzerbaren (IJ):** Als een speler op een vakje met de IJ komt, ontvangt die een ijzerbaar. Maar er zijn twee ijzerbaren nodig om een ijzeren voorwerp door de smid te laten maken. Je moet als speler dus nog een ijzerbaar ophalen. Dat kan door precies op hetzelfde vakje te komen of op het andere vakje met de IJ.
- **Onderlinge handel:** Je kan de ijzerbaren niet alleen verzamelen door op het vakje met de IJ te komen, maar ook door een andere speler 'te slaan' (op hetzelfde vakje te komen). Dan gaat de onderhandeling in: wie het hoogste gooit mag van de ander een ijzerbaar afnemen. Wie het laagste gooit, verliest een ijzerbaar en moet weer terug naar de vakjes met de IJ lopen om genoeg ijzerbaar aan te schaffen. Gooi je gelijk? Dan onderhandel je opnieuw! (dus gooi je allebei nog een keer de dobbelsteen).
- **Smid (S):** Heb je twee ijzerbaren? Dan ben je een handelaar. Loop verder richting de Smid (het vakje met de S) en lever twee ijzerbaren in, door precies op het vakje S te komen. Van de Smid krijg je een contract, waarmee je later je zwaard kan ophalen.
- **Onderlinge handel:** Maar pas op voor je contract! Want ook deze kan met een onderlinge handel worden afgenomen. Als een andere speler op hetzelfde vakje komt, kan deze je 'slaan'. Dan gaat de onderhandeling in: wie het hoogste gooit mag van de ander een ijzerbaar of een contract afnemen. Wie het laagste gooit, verliest een ijzerbaar of zijn contract en moet weer terug naar de vakjes met de IJ lopen om genoeg ijzerbaar aan te schaffen en weer een contract aan te gaan. Gooi je gelijk? Dan onderhandel je opnieuw! (dus gooi je allebei nog een keer de dobbelsteen).
- **Zwaard (Z):** Loop met je contract verder richting het Zwaard (het vakje met de Z). Je zwaard is gesmeed en je kan het meenemen (in ruil voor je contract) als je precies op het vakje met de Z komt.
- **Vikingen (V):** Loop nu met je zwaard richting de Edelman (het vakje met de E). Maar pas op voor de zes Vikingen die op de loer liggen! Gooi je een 6? Dan ben je je zwaard kwijt en moet je teruglopen om weer 2 ijzerbaren te verzamelen, langs de smid te gaan en je zwaard te laten maken. Gooi je geen 6? Dan mag je het aantal ogen vooruit dat op de dobbelsteen staat.
- **Edelman (E):** Verhandel je zwaard aan de Edelman. Nadat je dit gedaan hebt (door exact op het vakje met de E te komen), kan je het spel verlaten door precies 1 te gooien. De eerste die dit lukt, heeft gewonnen en is vrij!

Einde van het spel

- De eerste speler die 1 gooit, nadat hij zijn zwaard aan de Edelman verkocht heeft, is een vrij man en heeft het spel gewonnen.