

**Naam:**Barkat

Mijn favoriete boek Harry Potter

Groep:7

Waarom je dit boek moet lezen!

Als je dat doet begrijp je het spel van mij beter

***Waarom moet je mijn spel spelen!***

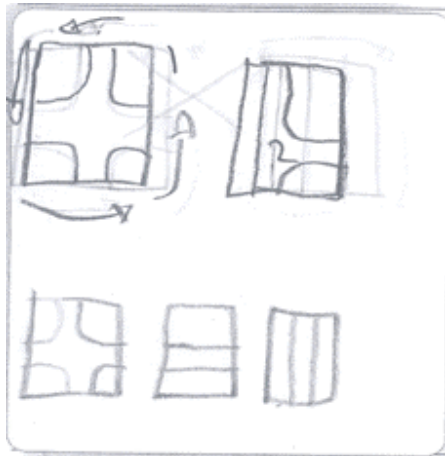
Doordat je geen bord hebt is het spel elke keer weer anders.

**Schrijver:**J.K Rowling

**Titel:**Harry Potter

Ik heb dit boek gekozen omdat ik het gewoon leuk vind en ik vond het makkelijk om er een spel van te maken.

***Het spel klaar zetten:***



je hebt een dobbelsteen nodig

drie pionen

drie spelers

je hoeft maar een blaadje te printen en alle vierkanten uitknippen. Je

kunt het blaadje ook vaker uitprinten dan krijg je een groter veld. Je mag geen twee kastelen en geen twee startvakjes gebruiken.

Je moet het startvakje klaar leggen en de rest van de kaartjes schudden en als stapel neerleggen. Als je alle kaartjes geschud hebt leg je onderaan het kasteel.

***Wat is het doel van het spel:***

Je moet bij kasteel Zweinstein zien te komen en als je daar als eerste bent aangekomen heb je gewonnen

***wat mag je allemaal doen in een beurt***

Als er nog kaartjes liggen moet je deze eerst pakken.

Als je een kaartje trekt met een figuur/voorwerp erop lees wat er dan gebeurt, kijk onderaan bij de cijfers.

Dan moet je gooien

Dan mag je lopen, elke kaartje lopen telt als één punt van de dobbelsteen. Je mag ook kaarten draaien voor dobbelsteen punten. Elke draai zie tekening kost één dobbelsteenpunt. Je mag geen kaarten draaien waar iemand op staat.

- 1 als je op Voldemort komt ga dan terug naar start
- 2 als je op de Valkuil komt dan moet je een beurt overslaan
- 3 als je op de toverstaf komt dan mag je 4 kaarten draaien ook als iemand op het kaartje staat
- 4 als je op de Meester komt dan mag je een nog een beurt.
- 5 als je het kaartje met bliksem pakt , mag een andere speler die jij uitkiest jouw twee plaatsen verder zetten



Met de toverstaf kan Harry Potter alles in het spel.  
In het spel kan je alleen maar met het kaartje draaien  
voorbeeld fig 2



Dit is de meester van Harry Potter als je hen in het spel tegenkomt of erop komt te staan dan mag je een plaats verder als je niet kan kan mag je toch doorlopen (een plaatje verder) voorbeeld fig.3

Bliksem, je bent door bliksem getroffen, een andere speler, die jij uitkiest zet jouw twee plaatsen verder fig 3



