

MATZE EN MIERIKSPEL

Je hebt nodig

Speelbord
Vragenkaartjes in 6 categorieën
1 dobbelsteen
1 pion per speler
6 fiches per speler, (rood, groen, geel, bruin, blauw, wit), bijvoorbeeld van vlooienspel
1 seiderschotel per speler

Beginnen

Zet de pionnen op de seiderschotel in het midden van het speelbord.
Leg de fiches en de spelkaartjes klaar (gesorteerd naar categorie).
Geef iedere speler een seiderschotel
Gooi de dobbelsteen. Wie het eerst 6 gooit, mag beginnen

Verplaatsen

Het aantal ogen dat je gooit, is het aantal vakjes dat je je pion mag verplaatsen.
Ga vanuit het midden van de matse naar de buitenste ring. Als je daar bent, mag je bij iedere worp kiezen welke kant je uit gaat. Maar je mag niet binnen één worp van richting veranderen (gooi je bijvoorbeeld drie, dan kun je drie vakjes naar links of drie naar rechts gaan. 1 vakje naar links en twee naar rechts mag dus niet).

Vanuit de buitenste ring mag je door het midden van de matse gaan. Kom je daarbij op de seiderschotel in het midden terecht, dan moet je een opdracht uitvoeren die jullie van te voren hebben bedacht.

Bijvoorbeeld

Een van de plagen uitbeelden
Een liedje van de seder zingen
Een stukje mierikswortel eten
Een stukje matze eten

Vragen beantwoorden

Na iedere worp moet je een vraag beantwoorden. De kleur van het vakje geeft de categorie aan:
Rood: de seider
Groen: de plagen
Geel: chameets en matsa
Bruin: het verhaal
Blauw: voorbereidingen
Wit: hilchot pesach

Een van de andere spelers pakt een kaartje uit de betreffende categorie, leest de vraag voor en controleert het antwoord. Is het goed, dan mag je nog een keer gooien. Is het antwoord fout, dan wacht je tot je weer aan de beurt bent.

Fiches

Kom je op een groot gekleurd vakje en je beantwoordt de vraag goed, dan krijg je een fiche in die kleur voor je seiderschotel. Probeer zo gauw mogelijk 6 fiches in 6 verschillende kleuren te krijgen. Kom je op een groot vakje in de kleur waarvan je de fiche al hebt, dan geldt dat als een gewoon vakje.

De winnaar

Als 6 fiches in de verschillende kleuren verzameld hebt, ga je naar de seiderschotel in het midden van het spel. Gooi je teveel, dan moet je verder tellen.
Wie met 6 fiches in de 6 kleuren op de seiderschotel in het midden van de matze komt, beantwoordt een vraag uit een categorie naar keuze. Is het antwoord goed, dan heb je het spel gewonnen. Is het fout, dan gooi je met de dobbelsteen en verplaats je je pion naar de buitenste rand toe.