

## Opdrachten

**2** Een koning gaat een grote buitenlandse reis maken.  
Hij verdeelt zijn geld onder zijn dienaren.  
De eerste dienaar krijgt vijf duizend euro  
De speler krijgt vijf biljetten van € 1000.-

**3** De koning verdeelt zijn geld.  
De tweede dienaar krijgt vier duizend euro.  
De speler krijgt vier biljetten van € 1000.

**4** De koning gaat op reis en laat zijn geld achter bij zijn dienaren.  
De derde dienaar krijgt drie duizend euro.  
De speler krijgt drie biljetten van € 1000.-

**5** Als de koning op reis gaat, laat hij zijn geld achter bij zijn dienaren.  
De vierde dienaar krijgt twee duizend euro.  
De speler krijgt twee biljetten van € 1000.-

**6** Een koning laat zijn geld achter bij zijn dienaren.  
De vijfde dienaar krijgt duizend euro.  
De speler krijgt een biljet van € 1000.-

**9** Een dienaar gaat naar de markt maar laat zijn geld thuis liggen.  
Dus moet hij terug om zijn geld te halen.  
De speler moet terug naar de vorige plaats (maar krijgt er geen geld bij).

**13** Een dienaar gaat groente en fruit verkopen op de markt.  
Hij maakt goede winst en verdubbeld zijn geld.  
De speler krijgt zijn geld ook verdubbeld.  
Als de speler geen geld heeft, mag hij/zij vijf plaatsen vooruit.

**16** Een van de dienaren koopt een koe en verkoopt die weer  
met duizend euro winst.  
De speler krijgt er duizend euro bij.

**19** Een dienaar gaat naar het café en zet het op een drinken.  
Hij houdt pas op als al zijn geld op is.  
De speler moet al zijn geld afgeven. Als hij/zij geen geld heeft, moeten ze een beurt overslaan.

**23** Een dienaar is heel erg lui. Hij doet niets met het geld van zijn koning.  
Hij zit de hele dag te slapen.  
De speler moet een beurt overslaan.

**27** Een dienaar is op weg naar de stad en hij wordt overvallen door rovers.  
Die nemen al zijn geld van hem af.  
De speler moet al zijn/haar geld afgeven. Als hij/zij niet heeft, mag hij gewoon verder.

**32** Een van de dienaren komt een ander tegen die al zijn geld kwijt is. Die arme dienaar zit vreselijk in de put. De dienaar die wel geld heeft, heeft zo'n medelijden met hem dat hij de helft van zijn geld aan die arme dienaar geeft.  
De speler geeft de helft van zijn geld aan een speler die niets heeft (De dichtstbijzijnde). Hij/zij mag vanwege deze goede daad vijf plaatsen vooruit.  
Als het geld niet echt te verdelen is dan mag de speler de grootste helft zelf houden.

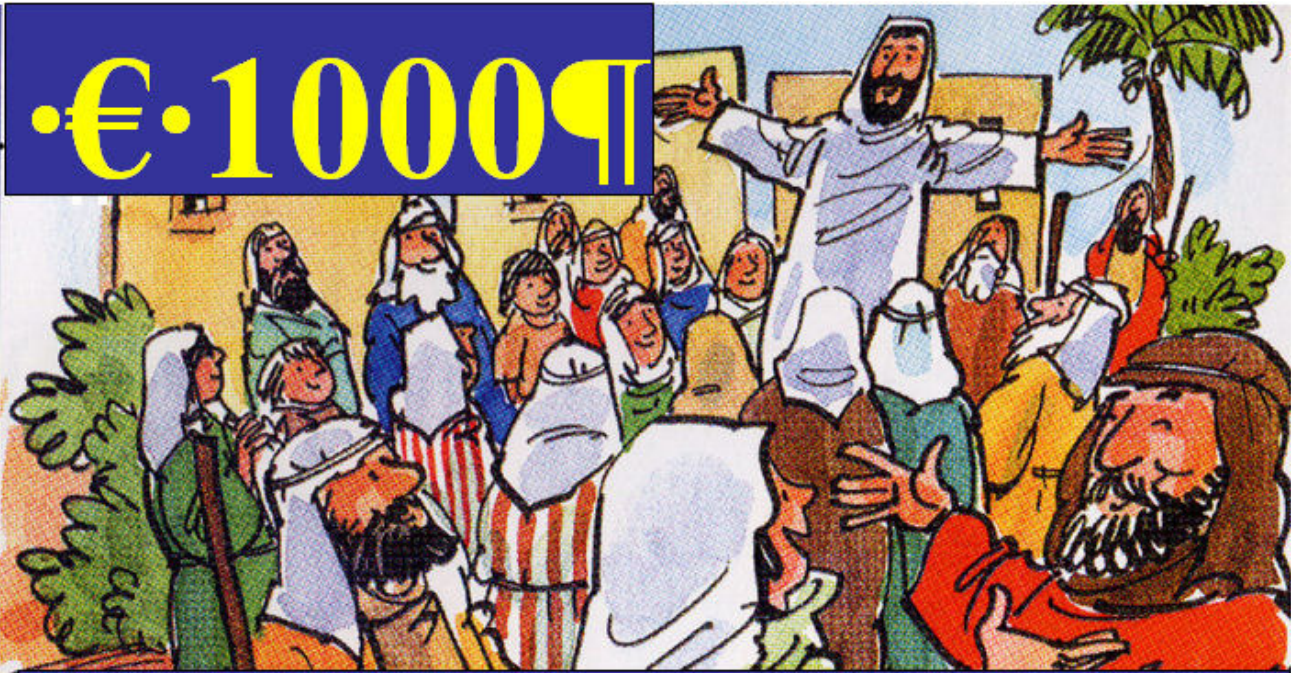
**36** Een dienaar wil toch teveel. Hij wil zijn geld verdriedubbelen. Maar hij overschat zichzelf en gaat failliet. Dan heeft hij niets meer.  
De speler moet al zijn geld afgeven.

**41** Na lange tijd komt de koning terug van zijn reis en hij roept zijn dienaren bij zich. "Wat heb je met mijn geld gedaan?" vraagt hij.  
Verschillende dienaren hebben het geld dat ze gekregen hadden verdubbeld. De koning zei tegen ieder van hen: "Je bent een goede en trouwe dienaar geweest. Kom dan gaan we samen feest vieren."  
Maar er kwamen ook enkele dienaren die niets bij verdiend hadden. Tegen hen zei de koning: "Jij bent een domme en luie knecht. Ik wil jou niet op het feest hebben."  
De speler mag twee plaatsen vooruit per duizend euro die hij/zij heeft. Heeft hij/zij niets dan moeten de speler tien plaatsen terug (dus naar 31)

**44** De koning vindt het niet belangrijk hoeveel de dienaren er bijverdiend hebben, als ze maar je best gedaan hebben met de mogelijkheden die ze hadden.  
Je hebt ook je best gedaan daarom mag je vijf plaatsen vooruit.

**48** Jezus zei vaak: de eersten zullen de laatsten zijn en de laatsten de eersten  
De speler moet ruilen met de speler die helemaal achteraan staan. En die speler mag dus naar 48

•€•1000•



een·duizend·euro.....een·duizend·euro•

Geld·is·het·slijk·der·aarde·  
maar·geef·het·aan·de·kerk·  
dan·krijgt·het·zijn·waarde.•



•€•1000•