

GA JE  
MEE NAAR  
BUITEN?



# bochie™

## SPELREGELS

Gooi, schop of rol je bal en je ring naar de bochie. Je actieschijf geeft aan hoe. Als je 11 punten hebt, ben je de winnaar!

### SPEELMATERIAAL

De spelregels



### VOORBEREIDING

Iedere speler krijgt 1 ring, 1 bal en 1 actieschijf van één kleur.

Hij zet de actieschijf op 0 en doet deze om zijn pols, zodat hij de schijf goed kan zien. Klaar om te spelen!



### SPELVERLOOP

Maak een denkbeeldige lijn op de grond. Werp de bochie van achter deze lijn ongeveer 10 meter ver, of minder als er kinderen meedoen. Werp vervolgens je bal of ring richting de bochie, zodat deze er zo dicht mogelijk bij terechtkomt. Daarna werpt de volgende speler van achter de lijn zijn bal of ring, enzovoort. Als alle spelers aan de beurt zijn geweest, werpt de eerste speler zijn tweede voorwerp, gevolgd door de tweede speler, enzovoort. Nadat iedereen ook zijn tweede voorwerp heeft geworpen, lopen de spelers naar de bochie om te bepalen hoeveel punten iedereen krijgt.

Houd je score op jouw actieschijf bij. Als je punten scoort, verschijnt er een opdracht op je actieschijf. Deze is belangrijk voor de volgende ronde (zie verderop bij VOLGENDE RONDEN).

### PUNTELLING

#### STANDAARD:

- De speler wiens bal of ring het dichtst bij de bochie ligt, krijgt **2 punten**.
- De speler wiens bal of ring op één na het dichtst bij de bochie ligt, krijgt **1 punt**.

WOW!



## EXTRA PUNTEN:

Iedere speler krijgt nu extra punten als hij voldoet aan één of meer van de volgende situaties. Tel steeds alle punten voor één speler en doe dat daarna voor de volgende speler, enzovoort. Een speler krijgt:

- **1 punt** als zijn eigen ring om de bal van een andere speler ligt; en/of
- **3 punten** als de **bochie** in zijn eigen ring ligt; en/of
- **het op de bovenzijde van de bochie aangegeven aantal punten** als hij de op de bovenzijde van de **bochie** aangegeven opdracht heeft vervuld.



**idox  
niz  
do**

Werpregel



## VOLGENDE RONDEN

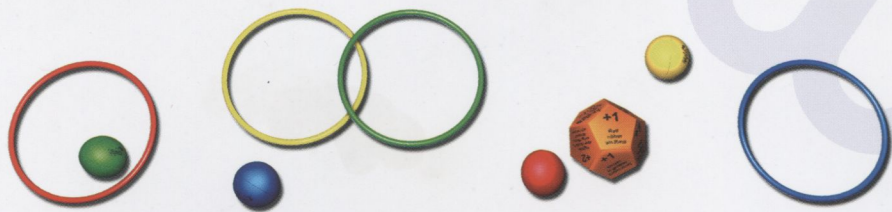
Alle volgende ronden verlopen als hiervoor, met één belangrijke uitzondering: alle spelers die punten hebben gescoord moeten de opdracht volgen die na het scoren op hun actieschijf is verschenen. Spelers die nog niet gescoord hebben, werpen hun bal en ring als in de eerste beurt. De speler met de meeste punten begint altijd de ronde. Bij een gelijke stand begint de oudste speler.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op twee manieren eindigen:

- Als één of meer spelers 11 of meer punten hebben. In dat geval wint de speler met de meeste punten. Bij een gelijke stand delen de betrokken spelers de overwinning.
- Als de **bochie** in een ring van een speler ligt en op de bovenzijde van de **bochie** "Ring om Boochie" staat. In dat geval wint de speler direct.

**Tip voor een nieuw spel:** alle actieschijven zijn verschillend. Ruil aan het begin van een nieuw spel de actieschijven met elkaar. Zo blijft het spel afwisselend!



Litgever en distributeur:  
999 Games b.v. • Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice: 0900 - 999 0000  
klantenservice@999games.nl  
Alle rechten voorbehouden  
Made in China

**Zoch**

© 2009 Zoch GmbH  
Gamewright®  
Auteurs: Forrest-Pruzan Creative  
Grafische vormgeving: Dan Sipple  
Vertaling: Daniël Hogetoorn  
Eindredactie: Michael Bruinsma  
Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.