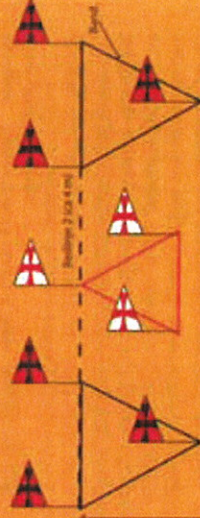


# Spelplanen



Ca 11m

Aanvallende ridders (prinses) altijd naar vln. tegenover de ridders

Spelplan ridders (prinses)

Ridder (prinses) (prinses)

Ridder (prinses) (prinses)

Ridder (prinses) (prinses)

Ridder (prinses) (prinses)

Design: TeamGate

# BEX

© Bex orch Micael Heilberg, 2004

die lijn gaan staan om te werpen). Je mag op alle mogelijke manieren gooien, zolang je de medespelers maar niet in gevaar brengt. Een bal is 'in' als hij voor meer dan de helft in een driehoek ligt. Wanneer beide ploegen zes ballen gegooid hebben, is het eerste 'steekspel' ten einde. De ballen die in een driehoek liggen, blijven daar. De andere worden opgeraapt en aan de oorspronkelijke ploeg teruggegeven. Slaagt een ploeg erin om in één driehoek meerdere ballen te gooien, dan mag de ploeg kiezen welke bal ze laten liggen en welke ze oprapen. Per driehoek moet er maar één bal van een kleur blijven liggen.

## Strijdworpen

Het 'steekspel' gaat verder totdat een ploeg erin slaagt een bal in elke driehoek te werpen. Die ploeg mag verhuizen naar de 'strijdpositie' achter basislijn 2. De resterende ballen van de aan de gang zijnde beurt mogen naar de vijandige ridders (en eventueel de prinses) gegooid worden. (Ook achter basislijn 2 mag je kiezen waar je gaat staan om te gooien.)

Om het tornooi te winnen, moet je de prinses van de tegenstrever omgooien, nadat de 2 vijandige ridders die haar beschermen zijn omgegooid. Wanneer per ongeluk de prinses eerder wordt omgegooid, is de eer van de ploeg geschonken. Als straf worden alle ballen van die ploeg van het strijdtoneel verwijderd (dus ook uit de driehoeken). Als er nog ballen over zijn van de lopende werpbeurt, mogen die niet meer gegooid worden. De 'gevallen' prinses wordt weer rechtop gezet. Een omgegooide ridder blijft wel liggen. De 'besmeurde' ploeg start opnieuw achter basislijn 1 en probeert in elke driehoek opnieuw een bal te krijgen, om zo opnieuw op de 'strijdpositie' te geraken. [Je kunt vooraf bepalen hoeveel rondes er gespeeld moeten worden om het tornooi te winnen.]

## Ballen raken mag

Het is toegestaan om ballen van de tegenstrever weg te spelen door ze te raken met een eigen bal. Een 'besmeurde' ploeg die zijn ballen weghaalt, mag uiteraard geen andere ballen aanraken. Doordat het wegspeelen van elkaars ballen een deel van de tactiek van het spel is, is het dus belangrijk om altijd alle ballen te laten liggen tot beide ploegen gegooid hebben.

## De tegenstrever is in 'strijdpositie'

Als de tegenstrever in 'strijdpositie' is, kun je proberen een van zijn ballen weg te spelen uit één of meerdere driehoeken. Een ploeg verliest de 'strijdpositie' als ze niet in elke driehoek een bal heeft liggen. Die ploeg moet dan terug naar basislijn 1 en van daaruit proberen een bal in elke driehoek te krijgen (= 'steekspel') om zo de 'strijdpositie' te heroveren. Als die ploeg al vijandige ridders had omgegooid, blijven die wel liggen. De ploeg die in 'strijdpositie' is, mag kiezen of ze van achter basislijn 1 naar de driehoeken gooien, of van achter basislijn 2 naar de ridders en de prinses. Dat mag zelfs binnen één werpbeurt per bal verschillen.

## Tactiek

Je hoeft niet in 'strijdpositie' te zitten om naar de ballen van de tegenstrever te spelen. Ook in het voorbereidende 'steekspel' mag je proberen de ballen van de tegenstrever uit de driehoek te spelen. Een voorbeeld: als de tegenstrever er al in geslaagd is om jouw ridders om te spelen en dus in de volgende beurt 6 kansen heeft om jouw prinses 'gevangen te nemen', dan kun je het beste proberen om hem uit de 'strijdpositie' te halen. Dat kan door zijn ballen uit 1 of meerdere driehoeken te spelen.