

KING OF THE WILL



NL

Inhoud: 8 Kasteelblokken, 1 Koning, 2 Ridders 2 Ballen.

Doel van het spel

Een wrede koning regeert samen met zijn ridders over het land. Aan jou de taak om die koning te onttroonen en zijn kasteel in te nemen! Gooi de koning en zijn ridders uit het kasteel, maar laat het kasteel overeind staan. Daarmee behaal je een mega-score en win je.

Vorbereiding

1. Ontwerp naar eigen inzicht een mooi kasteel en plaats de Koning en de Ridders erop of erin (je moet alle kasteelblokken gebruiken voor het kasteel). Let op: alle volgende spelers spelen met dit zelfde ontwerp. Dus onthoud het ontwerp en de plaats van de koning en de ridders. Neem er eventueel een foto van met je telefoon. In deze spelregels staan voorbeelden van kastelen, die je eventueel kunt gebruiken, maar een eigen ontwerp mag ook.
2. Pak een vel papier en ontwerp een scoreformulier zoals het voorbeeld in deze regels. Noteer de namen van de spelers boven een kolom van het scoreformulier en kies een speler die de score bij zal houden.
3. Kies een werpplek op 2 à 3 meter van het kasteel en zet daar een streep of leg er iets neer. De spelers moeten vanaf deze plek gooien. De jongste speler mag beginnen.

Het spel begint

Als je aan de beurt bent, mag je vanaf de werpplek met beide ballen een keer naar het kasteel gooien. Je moet proberen de Koning en de twee Ridders eraf/eruit te gooien. Maar het kasteel mag je niet beschadigen. Als je beide ballen hebt gegooid, tel je je punten:

Voor ieder **kasteelblok** dat nog staat, **scoor je 1 punt**.

Voor elke ridder die nog staat, **verlies je 2 punten**. Als je tijdens je beurt een negatieve score hebt, dan noteer je '0' punten.

Maar als de Koning aan het einde van je beurt nog overeind staat, dan is je aanval mislukt! Je scoort deze ronde '0' punten.

Je score wordt in jouw kolom van het scoreformulier genoteerd. Het kasteel wordt op dezelfde manier opgebouwd voor de volgende speler, die ook twee keer mag gooien.

De volgende ronde en het einde van het spel

Zodra alle spelers een keer aan de beurt zijn geweest is de eerste ronde afgelopen. Nu kun je voor de volgende ronde een ander kasteel ontwerpen en verder spelen.

Het spel is afgelopen zodra een speler 25 of meer punten heeft. De speler die aan het einde van die ronde de meeste punten heeft, is de winnaar. Als twee of meer spelers gelijk eindigen, dan spelen die spelers een beslissingsronde.

Als je hele moeilijke kastelen ontwerpt, dan kun je natuurlijk ook om minder –bijvoorbeeld 15- punten spelen.

