

Voorwoord :

JoJack is zowel een in- als outdoor game dat individueel of met verschillende teams gespeeld kan worden. Afhankelijk van de speelruimte bepaald men de afstand tussen de startschijf en de targetschijf. De bedoeling van dit spel is om zoveel mogelijk speelschijven van eigen kleur, zo dicht mogelijk tegen- of op de targetschijf te krijgen en dus bijgevolg zo vlug als mogelijk de 11 punten te verzamelen om de uiteindelijke winnaar te worden van JoJack. De zwarte speelschijf kan hierbij allesbepalend zijn. (zie JoJack)



Inhoud :

1 JoJackschijf (zwarte speelschijf), $3 \times 4 = 12$ speelschijven,
1 start- en 1 targetschijf alsook nog een handleiding.

Voorbereiding van het spel :

Lees aandachtig de handleiding. Leg de start- en targetschijf op 7 meter van elkaar af. Als men het spel binnen speelt kan de afstand kleiner zijn.

Bepaal of er individueel gespeeld wordt of met verschillende teams.

Individueel : De speler kiest 3 schijven van dezelfde kleur.

In teamverband : De spelers binnen éénzelfde team spelen met hun gekozen kleuren.

Het spreekt voor zich dat er binnen éénzelfde team maar maximum 2 verschillende kleuren van schijven zijn.

Door middel van kop of munt of het trekken van het langste rietje, wordt er bepaald wie de eerste ronde mag beginnen. De speler /het team met de meeste punten uit de vorige ronde(n) begint de eerstvolgende ronde.

Begin en spelverloop van het spel JoJack : (Individueel van 2 tot 4 spelers / In teams tot maximum 6 spelers)

Men 1 voet op de startschijf gooit/ rolt of schuift de speler aan zet een speelschijf van eigen kleur naar de targetschijf. Nadat alle spelers hun eerste speelschijf gespeeld hebben, wordt er gekeken welke speelschijf dat het verst van de targetschijf verwijderd ligt. De speler waarvan de speelschijf het verst van de targetschijf verwijderd was, speelt als eerste zijn volgende schijf, in teamverband gelden dezelfde regels. Wanneer die speler nu spijtig genoeg terug zijn speelschijf het verst van allemaal werpt, dan moet hij meteen ook zijn volgende speelschijf gooien etc. Er wordt dus niet zomaar beurt om beurt gespeeld, Eens alle speelschijven van alle spelers gegooid zijn, pas dan kan men de punten van die speelronde beginnen tellen.

Puntentelling :

De winnaar van de puntentelling kan zijn punten hierna verdubbelen of zelf verviervoudigen. (Zie JoJack)

1. Individueel :

De spelers krijgen :

1 PUNT voor elke speelschijf van eigen kleur die het dichtst van allemaal bij de targetschijf liggen.

2 PUNTEN voor elke speelschijf van eigen kleur die het dichtst van allemaal tegenaan de targetschijf liggen.

Het speelt geen rol als de speelschijf nu volledig op de targetschijf ligt of gedeeltelijk, zolang de speelschijf maar de targetschijf raakt !

Dubbele punten voor « de speciale slag » :

Enkel indien de speelschijven op het einde van de ronde het dichtst van allemaal tegenaan de targetschijf liggen.

2. Per team :

Enkel het team dat het meeste speelschijven het dichtst bij en/of op de targetschijf heeft gespeeld, scoort de punten.

Definitie van « De speciale slag » :

De speler aan zet speelt zijn speelschijf tegenaan een andere speelschijf aan en slaagt « dubbel ».

De speler aan zet plaatst zijn speelschijf bovenop de speelschijf waar hij tegenaan lag.

Een derde speelschijf tegenaan een dubbel aanspelen blijft gewoon liggen.(max. 2 hoog dus)

Indien blijkt dat op het einde van het spel, de « dubbel » intact gebleven is én het dichtste bij de targetschijf ligt, dan krijgt die speler 2 punten.

Indien deze « dubbel » nog eens tegenaan, gedeeltelijk of volledig op de targetschijf ligt dan scoort hij dubbele punten. 2x2 punten.

JoJack

Individueel :

Op het einde van elke ronde, mag de winnaar van die ronde kiezen of hij met de zwarte schijf wil spelen of niet. Indien hij dat wenst te doen moet hij wel JoJack uitroepen...

De gescoorde punten van die ronde verdubbelen als de speler aan zet erin slaagt de zwarte speelschijf dichter tegenaan de target aan te spelen dan de tegenstanders dat met hun speelschijven deden.

Wanneer dit mislukt, worden de 3 speelschijven van de speler aan zet weggehaald en verliest hij zijn punten van deze ronde. De puntentelling herbegint nu zoals voorheen beschreven staat.

De gescoorde punten van die ronde verviervoudigen dan als de speler aan zet erin slaagt de zwarte speelschijf compleet op de targetschijf te spelen, dit heet dan de JoJack ROYAL.

Per Team:

Idem dito als bij individueel maar met dit verschil dat alleen de speelschijf / speelschijven van de speler aan zet weggenomen worden en dan vervallen ook enkel zijn eventueel behaalde punten uit deze ronde.

Einde van het spel :

De speler (of het team) dat het eerste een puntentotaal van 11 punten gescoord heeft, mag zich de terechte winnaar van JoJack noemen.

Veel speelplezier en bedankt voor de aankoop van dit spel !



Aire de jeu :

Le JoJack se joue sur n'importe quelle aire de jeu extérieure et intérieure (pelouse rase, gravier, béton, carrelage etc...).

Nombre de joueurs :

De 2 à 4 joueurs individuellement ou par équipes jusqu'à 6 joueurs. Chaque joueur choisit 3 palets de même couleur.

Préparation de la partie :

Placer les 2 plateaux au sol distants de minimum 7 mètres. À l'intérieur, la distance peut être réduite. Poser 1 pied sur un des plateaux pour lancer le palet, l'autre est la cible.

Le 1er lancer de la première manche est déterminé par pile ou face ou à la courte paille. Pour les manches suivantes, c'est celui qui a le plus de points qui commence.

Déroulement de la manche :

Le but est de placer un maximum de palets au plus près du centre du plateau afin d'obtenir un maximum de points. Après le lancer du premier palet de chaque couleur, c'est la couleur la moins bien placée qui joue son second palet même si on joue en équipe. Ensuite, c'est le joueur dont le meilleur palet est le moins bien placé qui joue et ainsi de suite.

Individuellement : Une fois tous les palets placés, la couleur dont le ou les palets sont les plus proches du centre du plateau obtient 1 point par palet. Pour tout palet placé contre, partiellement ou totalement sur le plateau, le point est doublé.

Par équipes : Les couleurs les mieux placées de la même équipe obtiennent le ou les points.

Coups spéciaux

Doublé

Le joueur dont le palet s'arrête contre un autre palet réussit un « Doublé », il placera son palet sur le palet touché et obtiendra 2 points s'il est le mieux placé.

JoJack

À la fin de chaque manche, seule la couleur la mieux placée peut tenter sans obligation le « JoJack ».

Le gagnant de la manche annonce « JoJack » et lance le palet noir. S'il le place avant le palet de l'adversaire le plus proche du plateau, il double ses points.

Si le coup est raté, ses trois palets sont retirés.

Par équipe, seule la couleur qui rate le JoJack est retirée.

Les positions sont à nouveau vérifiées et la couleur la mieux placée est désignée « vainqueur » de la manche.

JoJack ROYAL

Même règle que pour le coup du « JoJack » mais lorsque le palet s'arrête totalement sur le plateau, les points sont quadruplés.

Fin de la partie :

Le joueur (ou l'équipe) qui atteint le premier 11 points est vainqueur de la partie.

Bon Amusement !