

AJAX THE GAME

INLEIDING:

Welkom in het stadion. In dit stadion zal je als coach vele wedstrijden spelen. Voor jongere spelers is het raadzaam hulp in te roepen bij het lezen van de spelregels. Het is geen moeilijk spel, maar de spelregels moeten goed worden gelezen met het materiaal erbij. Eerst bekijken we het materiaal, waarmee je de wedstrijden speelt.

HET MATERIAAL:

Allereerst is daar het stadion. Je ziet dat de spelers al op het veld staan. Er wordt door beide teams gespeeld in een 3-4-3 opstelling.

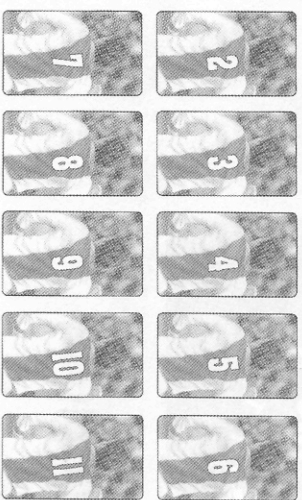
Drie verdedigers, de nummers 2, 3, en 5; vier middenvelders, de nummers 4, 6, 7 en 10 en de aanvallers 8, 9 en 11.

Als je op het veld kijkt dan zie je dat iedere speler zijn directe tegenstander al heeft opgezocht.

Deze vaste koppeltjes vechten de duels uit die vaak bikkelhard zullen zijn: dus de Ajax spits nummer 9 duelleert met nummer 3 van de tegenstander en de ingeschoven nummer 4 zit vast aan de schaduwspits (nummer 10) van de tegenstander.

De spelers worden door jou, hun coach, met behulp van speelkaarten bestuurd. Deze kaarten moet je even sorteren:

De spelerskaarten sorteert je op rugnummer en leg je in tien stapeltjes van elk drie kaarten voor je neer. Met de rugnummers boven.



De spelerskaarten

De vijf keeperskaarten bekijk je goed. Je ziet dat de goal verdeeld is in 6 vakken. De keeper schermt iedere keer een deel van de goal af. Komt de bal in een genummerd vakje dan is het een doelpunt! Het is belangrijk te weten welke keeperskaarten er zijn.

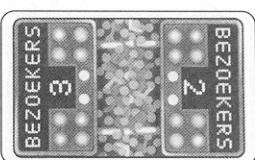
De scorekaarten zijn er om de stand bij te houden. Bij het begin van de wedstrijd neem je de kaarten 'Ajax 0' en 'Bezoekers 0' en steekt ze tussen de rand van het stadion. Onderop de doos staat een foto, waarop je ziet hoe je dit doet.



Een keeperskaart

En dan is er natuurlijk nog de bal.

Een scorekaart



KORTE SAMENVATTING:

De spelers die op het veld staan duelleren voortdurend om de bal. Dit duelleren gebeurt met de spelerskaarten. De winnaar van een duel speelt de bal naar een speler in de volgende linie. Die spelers duelleren ook om de bal en de winnaar passed weer naar de volgende linie. Als een aanvaller een duel wint, schiet hij op goal. Hij kiest een hoek en dan wordt er een keeperskaart omgedraaid. Bij een doelpunt wordt de score aangepast. Vervolgens kiest de coach van de keeper een middenvelder, die weer mag aftrappen.

DE AFTRAP:

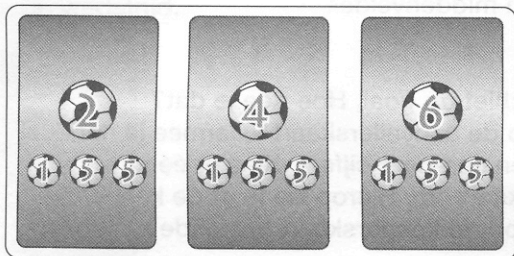
- De nummer '6' van Ajax en de nummer '7' van de tegenstander trappen af. Zet de bal in het stadion bij deze spelers.
- Deze spelers duelleren wie er een pass mag geven naar de volgende linie. Je duelleert met de spelerskaarten.

DE SPELERSKAARTEN:

- Pak de drie kaarten op van jouw speler die aan de bal is. Bij het begin van het spel hebben alle tien veldspelers nog drie kaarten.
- Als je die kaarten bekijkt zie je bovenaan een grote bal. In de grote bal staat een cijfer. Dat is de speelsterkte van je speler.

- Op de spelerskaarten staan onder de grote bal drie kleinere ballen. Hierin zie je de kracht van de tegenstander. Een voorbeeld: Jouw rugnummer '6' speelt tegen nummer '7' van de tegenstander.

Kijk maar op het veld; die staan bij elkaar. Je drie kaarten met nummer '6' hebben een speelsterkte van '2', '4' en '6'. In de kleine ballen staan de waarden '1', '5' en '5'. Dat zijn de kaarten van de tegenstander.



*Jouw speelsterkte staat in de grote ballen.
De speelsterkte van je tegenstander zie je in de kleine ballen.*

- Hoe speel je? Je kiest één van de drie kaarten, je tegenstander doet dit ook en jullie draaien de kaarten gelijktijdig om. De hoogste kaart wint.

LET OP!

Er is één uitzondering: iedere kaart met speelsterkte '1' wint van de sterkste kaart van de tegenstander! Maar zo'n '1' verliest van lagere kaarten.

Bijvoorbeeld: De linker kaart hieronder wint van de kaart met een '6', maar verliest van de '2' en de '4', want '6' is de hoogste en alleen daar wint een '1' van. De tegenstander van de rechterkaart heeft '2', '4' en nog een '4'.

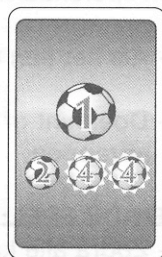
Twee kaarten zijn dus het hoogste.

De '1' wint van allebei en verliest alleen als de tegenstander zijn '2' speelt.

Als geheugensteuntje staat er een kroontje om de kaart(en) die door een kaart met nummer '1' worden verslagen.



*De '1' wint van de nummer '6',
maar verliest van '2' en '4'.
De '6' heeft een kroontje.*



*De '1' wint van beide '4-en'
maar verliest van '2'.
De '4-en' hebben een kroontje.*

- De gespeelde kaarten worden opzigelegd en zijn uit het spel.

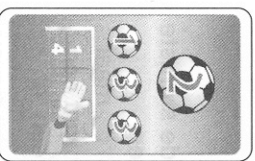
JE WINT EEN DUEL:

- Als je een duel wint, pass je naar een volgende linie. Welke speler uit die linie de bal ontvangt, mag je zelf weten.

- Een verdediger (nummers 2, 3 en 5) die een duel wint, passed naar het middenveld (de nummers 4, 6, 7, en 10), een middenvelder die wint passed naar de aanval (de nummers 8, 9 en 11) en een aanvaller die wint schiet op goal. De keeper schiet uit naar een middenvelder.

SCHIETEN EN SCOREN:

- Een aanvaller die een duel wint, schiet op goal. Hoe doe je dat?
De goal is verdeelt in 6 vakken. Op de aanvallerskaart waarmee je het duel hebt gewonnen, staan in de goal en een paar cijfers. Kies er één.
Dan draai je de bovenste keeperskaart om. Hierop zie je of de keeper het schot heeft gehouden of niet: Als op de keeperskaart hetzelfde nummer staat, dan heb je gescoord.
Staat dat nummer er niet op, dan dook de keeper naar de goede hoek en is het geen doelpunt.



Kies uit '1' of '4'.

Leg de keeperskaart weer onder het stapeltje. Verander de volgorde van de keeperskaarten niet!

- Als het een doelpunt is, pas je het scorebord aan.

- Doelpunt of niet, de coach van de keeper kiest de middenvelder die mag aftrappen.

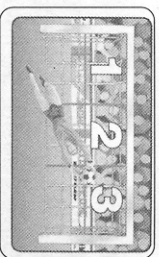
EINDE SPEL:

- Zodra alle kaarten van een linie, verdediging, middenveld of aanval op zijn is de wedstrijd afgelopen. De wedstrijd is ook afgelopen als een team het zesde doelpunt maakt.

SPECIALE KAARTEN:

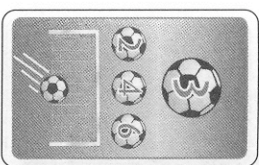
Eigen goal: Eén kaart met rugnummer '3' is gevaarlijk voor je.

Als je een duel met deze kaart wint, dan trap je in eigen goal. Een doelpunt voor de tegenstander! Zorg er dus voor dat je deze kaart kwijtraakt door ermee te verliezen.



'1' is een doelpunt
'4' wordt gestopt.

Keeperskaarten bekijken: Rugnummer '7' heeft deze mogelijkheid.
Als je een duel met deze kaart wint, mag je de keeperskaarten schudden en vervolgens de volgorde bestuderen. Dit is meestal een beslissend voordeel in de wedstrijd.



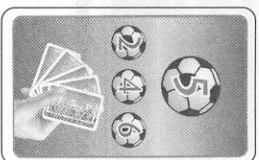
Eigen goal

TACTISCHE TIPS:

- Er zijn vijf keeperskaarten. Die worden bij het begin van de wedstrijd geschud. Daarna blijft de volgorde van de kaarten hetzelfde. Probeer de volgorde te onthouden. Als je immers weet welke keeperskaart wordt gedraaid, dan weet je ook welke aanvaller kan scoren.

- Bestudeer je aanvallerskaarten goed. Je ziet dat je rechtsbuiten alleen in de rechter hoek schiet en de linksbuiten in de linker.
Als je de volgorde van de keeperskaarten weet, dan moet je jouw rechtsbuiten aanspelen op het moment dat de keeper de rechter hoek vrijlaat. Hetzelfde geldt voor je linksbuiten en ook je spits kan niet alles.
Daarom is het zo belangrijk gedurende het spel de volgorde van de keeperskaarten te onthouden.

Keeperskaarten
bekijken



Official Licensed Product
Copyright Ajax

© 1996 Jumbo International, Amsterdam.
Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

