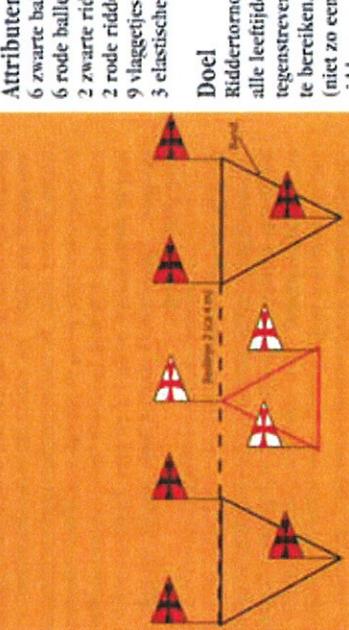


# Spelplanner



## Vooraf

Bekijk het grondplan en plaats ridders, prinsessen en driehoeken (met vlaggetjes en elastieken). Het strijdtonnel is best egaal en bij voorkeur een grasveld. Door de grootte van het speloppervlak aan te passen, wordt het spel moeilijker of gemakkelijker. De middelste driehoek moet altijd kleiner zijn dan de andere twee.

Verdeel de spelers over 2 ploegen: de rode en de zwarte ridders. Een ploeg bestaat uit 1 tot 6 spelers. Elke ploeg speelt met de ballen, ridders en prinses van hun kleur.

De ballen worden verdeeld over de spelers van een ploeg. Ballen raken mag niet. 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 wegspeLEN 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 gepooid hebben.

## Start

Gooi een munstuk op om te bepalen welke ploeg begint. De ploeg die begint, gooit alle zes de ballen. Alle ballen blijven liggen tot ook de tweede ploeg heeft gespeeld.

## Eerste wort

Alle spelers staan achter basislijn 1 en proberen een bal in elk van de driehoeken te gooien (je mag overal achter basislijn 1 staan). De ploeg die de meeste ballen in de driehoeken heeft gespeeld wint.

© Bex och Mikael Hellberg, 2004

Design: TeamGate

BEX

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 gespeeld hebben, is het eerste 'steekspel' ten einde. De ballen die in een driehoek liggen, blijven daar. De andere worden oppgeraapt en aan de oorspronkelijke ploeg teruggegeven. Slagt een ploeg erin om in één driehoek meerdere ballen te gooien, dan mag die 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 verhuisen naar de 'strijdpositie' achter basislijn 2. De resterende ballen van de aan de gang zijnde heurt mogen naar de vijandige ridders (en eventuele prinses) gespeeld worden. (Ook achter basislijn 2 mag je kiezen waar je gaat staan om te gooien.) Om het toernooi te winnen, moet je de prinses van de tegenstrever ontgaan, nadat de vijandige ridders die haar beschermen zijn omgegooid. Wanneer per ongeluk de prinses eerder wordt omgegooid, is die eer van de ploeg geschonden. Als straf worden alle ballen van die driehoeken verwijderd (dus ook uit de lopende werpheurt, mogen die niet meer gespeeld worden). De 'gevallen' prinses wordt weer rechttop gezet. Een ongegooid riddertje blijft wel liggen. De 'besneurde' 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 toernooi te winnen.]

## 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 heurt 6 kansen heeft om jouw prinses 'gevangen te nemen', dan kan je het beste proberen om hem uit de 'strijdpositie' te halen. Dat kan door zijn ballen uit 1 of meerdere driehoeken te spelen.

## 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 wegspeLEN 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 gepooid hebben.

**De tegenstrever is in 'strijdpositie'**  
Als de tegenstrever in 'strijdpositie' is, kan 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 omgespoeld, 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 werpheurt per bal verschillen.

**'steekspel'**  
Attributen  
6 zwarte ballen  
6 rode ballen  
2 zwarte ridders en hun prinses  
2 rode ridders en hun prinses  
9 vlaggetjes  
3 elastische banden: 2 zwarte en 1 rode

## Attributen

6 zwarte ballen

6 rode ballen

2 zwarte ridders en hun prinses

2 rode ridders en hun prinses

9 vlaggetjes

3 elastische banden: 2 zwarte en 1 rode

## Doe!

Ridderturnooid is een eenvoudig maar leuk spel voor alle leeftijden. Het is de bedoeling om de prinses van de tegenstrever 'gevangen te nemen' (om te gooien). Om dat te bereiken, moet je eerst een bal in elke driehoek krijgen (niet zo eenvoudig als het lijkt), vervolgens de vijandige ridders omgooien, en ten slotte de prinses zelf. (zie ook het grondplan in de engestaande handleiding). Ridderturnooid wordt buiten gespeeld, niet 2 tot 12 spelers, verdeeld over 2 ploegen.

## Vooraf

Bekijk het grondplan en plaats ridders, prinsessen en driehoeken (met vlaggetjes en elastieken). Het strijdtonnel is best egaal en bij voorkeur een grasveld. Door de grootte van het speloppervlak aan te passen, wordt het spel moeilijker of gemakkelijker. De middelste driehoek moet altijd kleiner zijn dan de andere twee. Verdeel de spelers over 2 ploegen: de rode en de zwarte ridders. Een ploeg bestaat uit 1 tot 6 spelers. Elke ploeg speelt met de ballen, ridders en prinses van hun kleur. De ballen worden verdeeld over de spelers van een ploeg.

De tegenstrever is in 'strijdpositie'  
Als de tegenstrever in 'strijdpositie' is, kan 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 omgespoeld, 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 werpheurt per bal verschillen.

**'steekspel'**  
Attributen  
6 zwarte ballen  
6 rode ballen  
2 zwarte ridders en hun prinses  
2 rode ridders en hun prinses  
9 vlaggetjes  
3 elastische banden: 2 zwarte en 1 rode

## 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 heurt 6 kansen heeft om jouw prinses 'gevangen te nemen', dan kan je het beste proberen om hem uit de 'strijdpositie' te halen. Dat kan door zijn ballen uit 1 of meerdere driehoeken te spelen.