

Handleiding Kallidrom spel

Montage

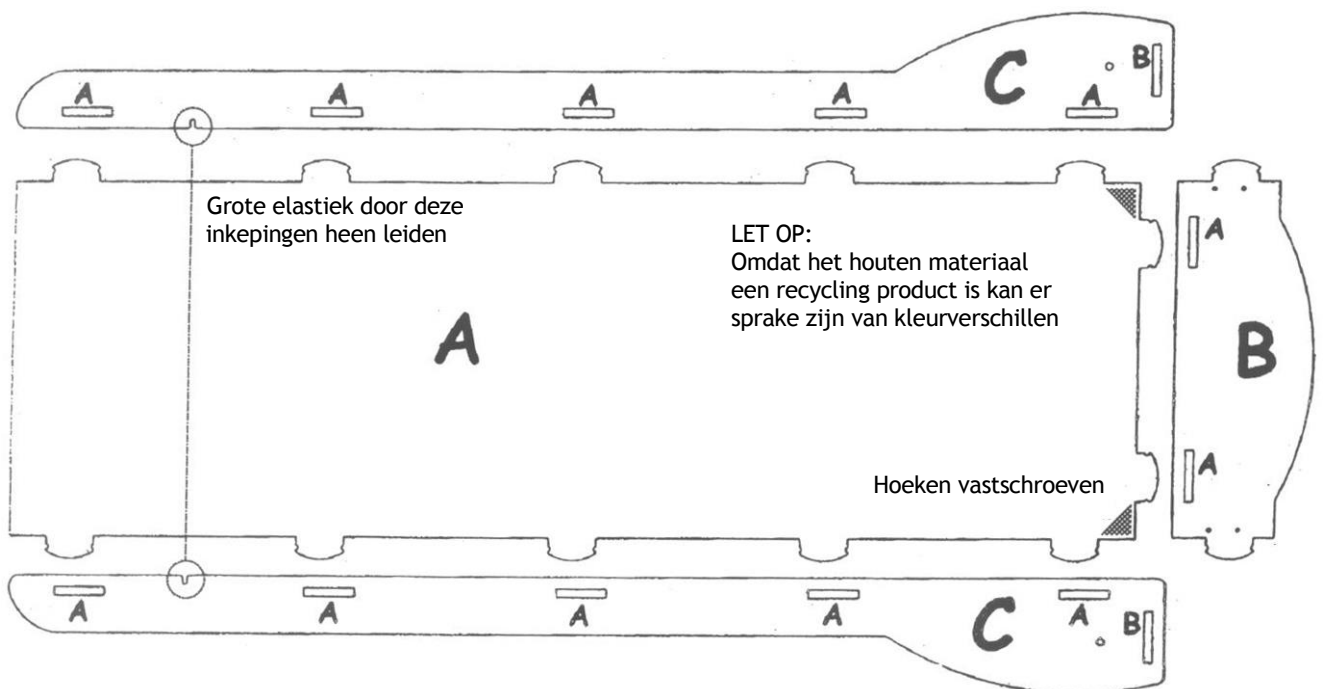
Onderdelen:

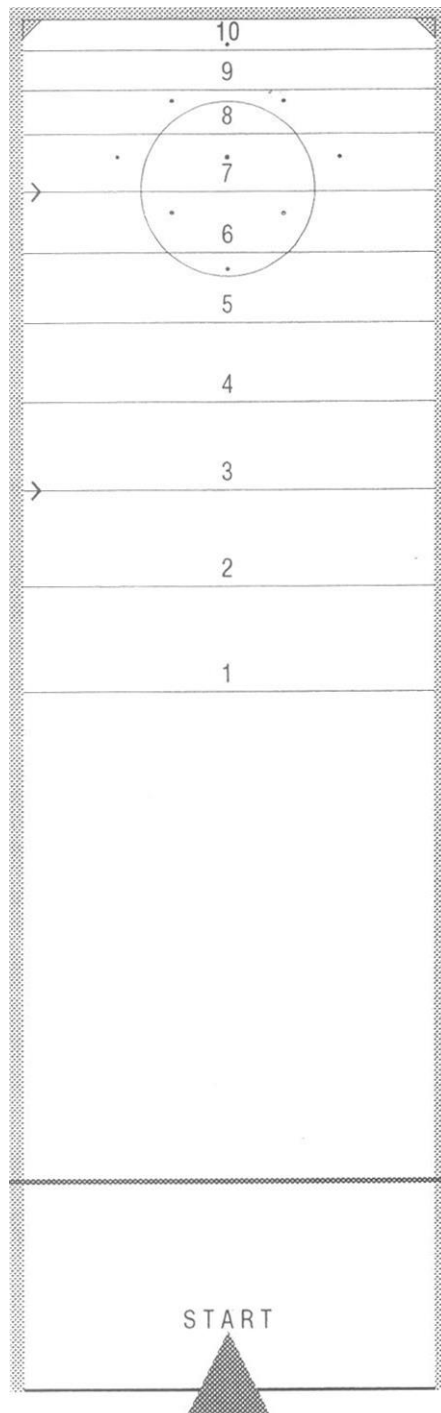
- 1 bodem (A)
- 1 voorzijde (B)
- 2 zijdelen (C)
- 14 elastieken bandjes
- 2 hoeken
- 4 schroeven
- 1 groot elastiek

Steek de uitsteeksels van de bodem in de uitsparingen van zijdes B en C en fixeer deze vanaf de buitenzijde met de elastieken bandjes. Plaats eerst voorzijde B en vervolgens de zijdelen C. Plaats de hoeken aan de binnenzijde van het spel.

Fixeer nu het geheel door het groot elastiek om het spel heen te plaatsen in de daarvoor bestemde uitsparingen.

Zorg ervoor dat het speelvlak volledig waterpas ligt.





Algemene uitleg over het spelbord:

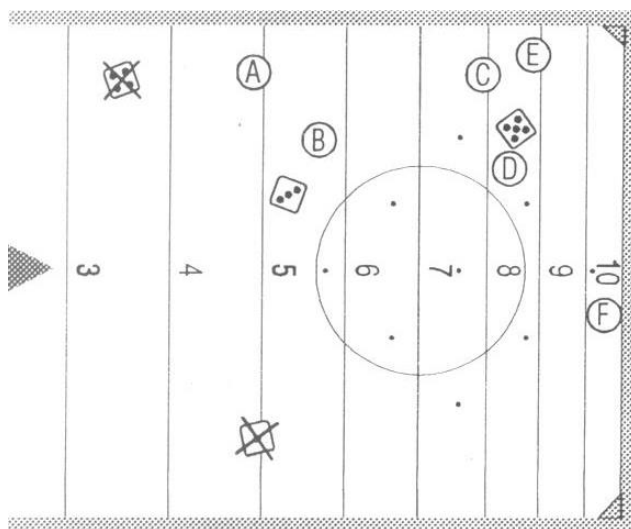
De punten zijn voor het positioneren van de kegels. De cirkel is voor het knikkerketsen. De lijnen met nummers worden gebruikt voor de punttoekenning bij rolspelen. De pijlen bij de lijnen 3 en 7 worden gebruikt bij het Petanque spel. Aan de onderzijde is een startstreep voor het werpen of rollen.

Spel 1: Knikkerdobbel

Deelnemers: 2 tot maximaal 30 personen, leeftijd vanaf 6 jaar

Benodigdheden: 4 dobbelstenen, 6 grote knikkers

Doel van het spel: zo veel mogelijk punten behalen



De eerste speler gooit de vier dobbelstenen 1 voor 1 op het speelbord. Zo hoog mogelijk op het bord, met liefst ook een hoog puntenaantal. Een dobbelsteen die ongunstig ligt mag opnieuw worden gegooid, maar betekent voor iedere extra worp 10 punten aftrek van het totaal.

De twee dobbelstenen met de slechtste positie en/of punten, worden verwijderd; de twee beste dobbelstenen blijven liggen.

Vervolgens worden de zes knikkers gerold, met als doel ze te positioneren in de velden waar de twee dobbelstenen liggen (het is hierbij ook mogelijk met de knikkers de dobbelstenen te verplaatsen).

Knikkers die tegen de achterwand botsen, zijn uit het spel.

Puntentelling: het aantal ogen op de dobbelstenen x het puntental van het veld waar ze liggen x het aantal knikkers dat in de velden is gerold. Ligt een knikker op de lijn tussen twee velden, dan geldt het hoogste veld als positionering en dus puntentelling.

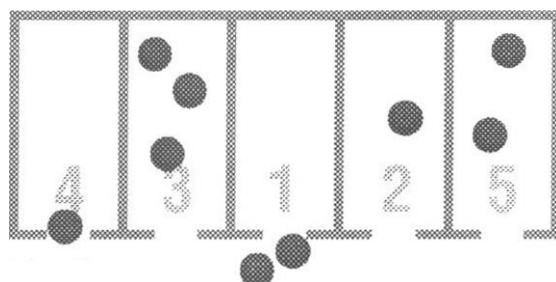
Bijvoorbeeld; dobbel 5 in veld 7 met 2 knikkers is $5 \times 7 \times 2 = 70$ punten, daarbij dobbel 4 in veld 8 met 1 knikker is $4 \times 8 \times 1 = 32$ punten, dan nog een knikker in veld 6: totaal 108 punten in deze beurt. Het aantal spelbeurten is naar believen, maar eigenlijk minimaal 3 beurten per spel.

Spel 2: Knickersjoelen

Deelnemers: 2 tot maximaal 30 personen, leeftijd vanaf 6 jaar

Benodigdheden: 1 frame met 5 genummerde vakjes, 9 grote knikkers

Doel van het spel: zo veel mogelijk punten behalen en de knikkers verdelen over de vakjes





De eerste speler rolt de 9 knikkers 1 voor 1 naar de vakjes en probeert de knikkers door de poortjes in de vakjes te rollen. De knikkers mogen ook met de andere knikkers worden aangeduwd. Een knikker moet over de helft door het poortje zijn, anders telt hij niet mee.

Puntentelling: het aantal knikkers x het puntenaantal van het vakje waar ze in liggen. Bovendien wordt het totale aantal behaalde punten nog vermenigvuldigd met het aantal vakjes dat bezet is geraakt. Een voorbeeld:

1 knikker in vakje 4: $1 \times 4 = 4$ punten

3 knikkers in vakje 3: $3 \times 3 = 9$ punten

0 knikkers in vakje 1: 0 punten

1 knikker in vakje 2: $1 \times 2 = 2$ punten

2 knikkers in vakje 5: $2 \times 5 = 10$ punten

Totaal: 25 punten x 4 vakjes die bezet waren: 4×25 punten = 100 punten totaal in deze beurt.

Spel 3: Petanque

Deelnemers: 2 tot maximaal 6 personen, leeftijd vanaf 6 jaar

De deelnemers spelen in twee teams; 1 tegen 1, 2 tegen 2, 3 tegen 3

(eventueel is ook 1 tegen 2 of 2 tegen 3 mogelijk)

Benodigdheden: 1 'mikpunt' ofwel kleine knikker en 6 tot 12 grote knikkers

Bij 1 of 2 personen per team heeft iedere speler 3 knikkers, bij 3 personen per team heeft iedere speler 2 knikkers om mee te spelen

Doel van het spel: zo veel mogelijk grote knikkers het dichtst bij het mikpunt plaatsen

Team 1 gooit het mikpunt op het speelbord, tussen de gemarkeerde lijnen 3 en 7. Hierna rolt speler 1 van team 1 zijn eerste grote knikker zo dicht mogelijk bij het mikpunt.

Speler 1 van team 2 probeert zijn eerste knikker nog dicht bij het mikpunt te plaatsen en/of de knikker van de tegenpartij weg te ketsen. Het is ook mogelijk het mikpunt weg te ketsen.

Zolang een knikker van bijv. team 1 het dichtst bij het mikpunt ligt, is team 2 aan de beurt. Pas wanneer team 2 het dichtst erbij ligt, komt team 1 weer aan de beurt. Uiteindelijk zijn alle knikkers gespeeld en volgt de puntentelling:

Het team dat het dichtst bij het mikpunt ligt, krijgt punten voor het aantal knikkers dat er het dichtst bij ligt. Is dat met 1 knikker, dan 1 punt, is dat met bijv. 3 knikkers, dan 3 punten.

Vervolgens begint het winnende team aan ronde twee. Het spel gaat door totdat een team 13 punten heeft behaald.

Men kan eventueel kiezen voor de volgende spelregel: de zijkanten van het speelbord wel of niet laten meetellen in het spel. Zo niet, dan zijn de knikkers die de zijkanten raken, uit het spel. Anders tellen ze gewoon mee. De kleine knikker die dient als mikpunt mag niet tegen een zijkant liggen.

Spel 4: Autoracen

Deelnemers: 2 tot maximaal 6 personen, leeftijd vanaf 6 jaar

Benodigdheden: 3 houten autootjes

Doel van het spel: zo veel mogelijk punten behalen

De spelers rollen om de beurt hun autootje zo ver mogelijk over het speelbord. Het veld waarin de auto tot stilstand komt geldt als behaalde punten. Het spel kan zo vaak worden gespeeld als men wil.

Wanneer de auto botst tegen een auto van een vorige speler, gaat de beurt voorbij zonder punten. Idem wanneer de auto tegen de achterzijde van het bord 'crasht'. Het raken van de zijkanten is geen probleem.

Spel 5: Knikkerputten

Deelnemers: 2 tot maximaal 6 personen, leeftijd vanaf 6 jaar

Benodigdheden: oplegbord met 20 puntenvakjes, 9 grote knikkers

Doel van het spel: zo veel mogelijk punten behalen

Iedere speler rolt om de beurt de 9 knikkers naar de puntenvakjes en probeert zo veel mogelijk punten te behalen. Wanneer een knikker in een vakje blijft liggen, telt hiervoor het aantal punten dat in het vakje staat genoteerd. Alle knikkers mogen slechts 1x per beurt worden gerold. Na afloop van iedere beurt worden de behaalde punten opgeteld en genoteerd.

Variatie: 2 spelers rollen om de beurt 1 knikker en mogen elkaar zoveel mogelijk hinderen door te proberen de knikker(s) van de tegenspeler weer uit de puntenvakjes te duwen.

Spel 6: Knikkerketsen

Deelnemers: 2 tot maximaal 6 personen, leeftijd vanaf 6 jaar

Benodigdheden: ca. 40 kleine knikkers en 2 tot 6 grote knikkers; de 'ketsers'

Doel van het spel: zo veel mogelijk knikkers winnen van de tegenstanders

Iedere speler legt een afgesproken aantal knikkers (bijv. 5 of 10) in de cirkel op het spelbord. Er wordt geloot wie als eerste mag beginnen.

Vervolgens rolt de eerste speler zijn 'ketser' en probeert zoveel mogelijk knikkers uit de cirkel te duwen. Deze knikkers zijn voor de betreffende speler. Maar: wanneer de ketser tegen de bovenzijde komt, zijn de knikkers die uit de cirkel zijn geduwd, voor de tegenspeler(s)!

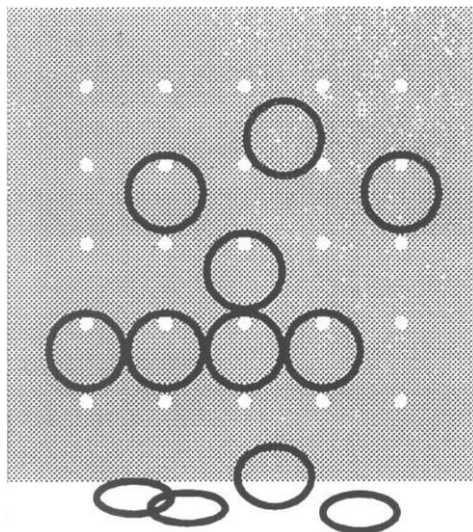
Bovendien: wanneer de ketser in de cirkel blijft stilliggen, dan kan de speler van wie de ketser was, deze terugkopen door hiervoor in de plaats een afgesproken aantal (bijv. 5 of 10) knikkers in de cirkel te leggen. Als deze speler dit niet kan of wil, dan geldt de ketser ook als mogelijke buit voor de andere speler(s). De speelronde is geëindigd als alle knikkers uit de cirkel zijn geduwd. Degene met de meeste knikkers is de winnaar.

Spel 7: Ringwerpen

Deelnemers: 2 tot maximaal 30 personen, leeftijd vanaf 6 jaar

Benodigdheden: opstaand bord met 25 houten pennetjes, 12 touwringen

Doel van het spel: zo veel mogelijk ringen om de pinnetjes werpen en proberen meerdere ringen op 1 pinnetje te krijgen



Het bord wordt rechtop tegen de achterzijde van het spelbord gezet. Om de beurt proberen de spelers de 12 ringen op het bord te werpen. Men speelt zoveel rondes als men wil.



Puntentelling: iedere ring die om een pinnetje hangt levert 1 punt op. Ringen die tussen de pinnetjes in zijn blijven hangen, leveren een ½ punt op. Wanneer 2 ringen op 1 pinnetje hangen, tellen de punten dubbel en bij drie ringen worden deze punten zelfs verdriedubbeld. Bovendien zijn er extra punten te behalen wanneer naast elkaar gelegen pinnetjes zijn gevuld met ringen. Dit geldt zowel horizontaal, verticaal als diagonaal. Drie gevulde naast elkaar gelegen ringen leveren 5 extra punten op, bij vier ringen krijgt de speler 10 extra punten, bij vijf ringen 15 punten extra. Per ronde worden alle ringen slechts 1x geworpen.

Spel 8: Kegelen

Deelnemers: 2 tot maximaal 30 personen, leeftijd vanaf 6 jaar

Benodigheden: 9 houten kegels, 9 grote knikkers

Doel van het spel: met zo min mogelijk knikkers zoveel mogelijk kegels omrollen

De kegels worden op de aangegeven punten op het spelbord gezet. De spelers proberen om de beurt de kegels om te rollen, met zo weinig mogelijk knikkers. Het aantal benodigde worpen telt als (straf)punten.

Belangrijk: niet te hard rollen. Wanneer een kegel of knikker tot in het vierde veld terugrolt, telt deze niet meer mee.