

HAAS JAGEN:

Benodigheden:

- 1 kleine Haas
- 2 middelgrote jagers
- 3 grote stropers
- 1 startlint, 2 jachtgebied linten
- 1 puntenmeter lint van 2 meter
- 1 scoreformulier + pen of potlood
- 4 kampen (deel kamp blauw en groen in 2 groepen)
- 1 spelleider/scheidsrechter



Vorbereiding

Dit spel moet worden uitgezet op een grasveld of zandvlakte. Het mag NIET worden gespeeld op een verharde ondergrond zoals tegels of asfalt omdat de ballen daarop stuk kunnen gaan. De ballen zijn uniek en moeilijk vervangbaar. Leg het startlint neer op de uitgekozen plek. Leg op circa 8 meter afstand vanaf het startlint het eerste lint voor het jachtgebied en op circa 10 meter het tweede lint. Zet het kistje met de ballen bij het startlint. De spelleider/scheidsrechter gaat met het puntenmeter lint en scoreformulier naast het jachtgebied staan.

Het Werpen

Alle ballen mogen alléén onderhands worden geworpen. Bovenhands of zijwaarts werpen en ook rollen is niet toegestaan. Uiteraard mag de bal wel rollen na het werpen. Daar waar de bal stopt met rollen, moet de bal blijven liggen.

Het Spel

1. Bepaal samen welk Kamp het spel mag starten. Bijvoorbeeld het kamp met de jongste speler. Dit kamp gaat achter het startlint staan en probeert de kleinste bal, de Haas, in het jachtgebied te werpen, dus tussen de 8 en 10 meter lijn. Mislukt de eerste poging dan mag een andere speler van het kamp het nog een keer proberen. In totaal mag er 3x een poging worden gewaagd. Lukt het dan nog niet, dan is de beurt voorbij en is het volgende kamp aan de beurt.
2. Lukt één van de pogingen wel, dan mogen twee andere spelers van het kamp een middelgrote jager uit de kist pakken en proberen om deze zo dicht mogelijk bij de Haas te werpen. Ze hoeven niet in het jachtgebied terecht te komen! Of je punten gaat scoren is nu afhankelijk van het stropen van de andere kampen. (Zie puntentelling.)

3. De andere kampen proberen om de beurt om met één stroper punten te scoren of te voorkomen dat het kamp dat de Haas heeft gegooid, punten scoort. Je probeert hierbij op de Haas te mikken of op een jager te mikken. (Zie Puntentelling)
4. Leg na het tellen van de punten de ballen en de Haas terug in de kist bij het startlint. De spelleider/scheidsrechter noteert de scores van alle kampen op het scoreformulier.
5. Het volgende kamp is aan de beurt. Het spel is afgelopen als alle kampen in totaal 3x aan de beurt zijn geweest. Het kamp dat na 3 spelrondes de meeste punten heeft, wint.

De Puntentelling

Bij het gooien van de stropers wordt geteld hoeveel punten ieder stropend kamp verdient. De spelleider/scheidsrechter staat hierbij langs de kant van het jachtgebied om te bepalen of er punten worden verdiend. De volgende situaties kunnen zich voordoen:

- **Bonus Stroper:** Je gooit de stroper dicht bij de Haas dan de jagers die in het veld liggen, zonder de Haas of de jagers te raken = 2 punten
- **Jacht Stroper:** Je raakt met de stroper een jager maar ketst deze niet verder bij de Haas vandaan = 5 punten. Kets je de jager WEL verder weg = 10 punten
OF je ketst de jager waardoor de jager de Haas raakt = 15 punten
- **Haas Stroper:** Je raakt de Haas met de stroper maar ketst deze niet verder bij de dichtstbij liggende jager vandaan = 10 punten. Kets je de Haas er WEL verder vandaan = 20 punten
- **Stroper Kanjer:** Je raakt met de stroper zowel de jager als de Haas maar ketst deze niet verder dan 2 meter bij elkaar vandaan = 30 punten. Kets je ze WEL verder dan 2 meter uit elkaar terwijl je ze allebei hebt geraakt = 50 punten. *(Dit gebeurt makkelijker op gras dan op zand.)*

Na het stropen wordt geteld hoeveel punten het kamp heeft gescoord dat de Haas heeft geworpen. Per jager die nu nog binnen 2 meter vanaf de Haas ligt, verdient het kamp 20 punten. Ook als de jager per ongeluk door een stroper daar is komen te liggen.

Scoreformulier Robinson Games

	Kamp 1 Blauw	Kamp 1 Groen	Kamp 2 Blauw	Kamp 2 Groen
	punten	punten	punten	punten
Ronde 1				
Ronde 2				
Ronde 3				
Totaal				
Ronde 1				
Ronde 2				
Ronde 3				
Totaal				