

SPELREGELS SJOELEN

Sjoelen in het kort

Het is de bedoeling om alle schijven door de poorten te schuiven. Er zijn geen minimum of maximum aantal spelers.

Spelregels sjoelen

Het doel is om alle schijven (30 in totaal) door de poorten van de sjoelbak te werpen en hierbij zoveel mogelijk punten te scoren. Het draait niet om zoveel mogelijk schijven in één poort te knallen. Je verdient de meeste punten door **in alle poorten ongeveer evenveel schijven** te krijgen.

De speler die aan de beurt is, krijgt 3 beurten. Tijdens de eerste beurt probeer je alle schijven door de poorten te werpen. Nadat alle schijven geworpen zijn, pak je de schijven die de poortjes (net) niet gehaald hebben. Deze gebruik je voor de tweede worp. De sjoelschijven die nu overblijven, gebruik je voor de derde en laatste worp.

Puntentelling

Zodra de drie onderbeurten erop zitten, worden direct de punten geteld. Het eerste gedeelte van de puntentelling bij sjoelen doe je als volgt:

- **In elk vak 1 schijf = 20 punten**
- **In elk vak 2 schijven = 40 punten**
- **In elk vak 3 schijven = 60 punten**
- **In elk vak 4 schijven = 80 punten**
- **In elk vak 5 schijven = 100 punten**
- **In elk vak 6 schijven = 120 punten**
- **In elk vak 7 schijven = 140 punten**

In het tweede gedeelte van de puntentelling tel je de sjoelschijven in de poorten die buiten de bovenstaande berekening vallen. Hier zijn de verschillende waarden boven de vier poorten van toepassing:

- **De poort aan de linker buitenkant telt 2 punten**
- **De poort links in het midden telt 3 punten**
- **De poort rechts in het midden telt 4 punten**
- **De poort aan de rechter buitenkant telt 1 punt**

Sjoelen bonus

De maximumscore is 148 punten (7 schijven in poort 1, 7 in poort 2, 9 in poort 3 en 7 in poort 4).

Kan je dit behalen in 1 ronde (je bent keigoed!) dan mag je 2 schijven extra gooien.

Kan je dit behalen in 2 rondes (je bent nog steeds keigoed!) dan mag je 1 schijf extra gooien.

Twijfelgevallen: schijven die nét buiten de boot vallen

Er zijn soms twijfelgevallen. Schijven die slechts deels door een poort zijn, tellen **niet** mee. Oók als ze er echt bijna helemaal inzitten. Levert dit te veel frustratie op bij iedereen? Dan kun je de wijsvinger-methode gebruiken. Hierbij leg je je wijsvinger langs de opening van een poortje. Glijdt de schijf alsnog naar binnen? Dan heb je geluk en telt deze toch mee.