

SHOVIT

Tactisch behendigheidsspel voor 2 spelers of 2 teams

Doel van het spel

Spelers stoten met de keu de witte driver tegen de schijven op het bord en proberen punten te scoren door colours en winners te potten. De speler of het team dat na een spelronde 22 punten of meer heeft, wint het spel.

Materiaal

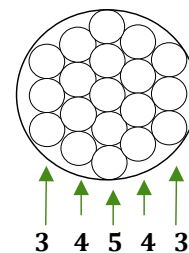
Shovit wordt gespeeld op een Shovit-bak van 80 x 80 cm.

- 1 witte schijf - de driver.
- 16 gekleurde schijven - de colours: 4 blauw, 4 groen, 4 rood en 4 oranje.
- 3 zwarte schijven - de winners.
- 1 keu.
- 4 pockets in de hoeken van de bak.

Shovit-termen

Term	Betekenis
Keu	Stok waarmee de driver wordt gespeeld.
Driver	De witte schijf.
Colour	Een rode, groene, oranje of blauwe schijf.
Winner	Een zwarte schijf.
Pocket	Een gat in een hoek van de Shovit-bak.
Speelvak	Rechthoekig randveld: A, B, C of D.
Pocketvak	Vierkant hoekveld bij een pocket.
Cirkel	De cirkel in het midden van de bak.
Starter	De eerste stoot van een beurt.
Follow	Elke volgende stoot na de starter.
Fault	Een fout.
Potten	Een schijf in een pocket spelen.
Bok	Twee of meer schijven liggen op elkaar.
Roller	Een schijf blijft op zijn kant staan.

beginopstelling



Vorbereiding

Leg de 19 schijven ongezien in rijtjes van 3, 4, 5, 4 en 3. Schuif deze vijf rijtjes daarna strak tegen elkaar in de cirkel.

- Bepaal door loting wie begint.
- Speel je in teams van 2 tegen 2 spelers? Dan is de beurtvolgorde: A - C - B - D.

Verloop van een beurt

Elke beurt bestaat uit minimaal 2 stoten met de keu:

1. Starter - je eerste stoot.
2. Follow - je tweede stoot en eventueel volgende stoten.

Plaats de driver in één van de vier speelvakken. Van daaruit stoot je de driver tegen de schijven op het bord.

De starter

Met je eerste stoot hoef je nog geen schijf te potten. Pot je met de starter een geldige schijf, dan telt deze gewoon mee. Daarna speel je je follow.

👉 Maak je met je starter direct een fault, dan eindigt je beurt meteen.

De follow

Met je tweede stoot probeer je een schijf te potten.

- Een colour moet in de pocket van dezelfde kleur worden gepot.
- Een winner mag in elke pocket worden gepot, maar alleen als je van elke kleur al minstens één colour hebt gepot.
- Na elke geslaagde follow mag je verder spelen.
- Je beurt eindigt zodra je mist of een fault maakt.
- Na elke stoot mag je opnieuw kiezen vanuit welk speelvak je de driver speelt.

Gepotte schijven leg je buiten de bak, zodat iedereen kan zien welke schijven je al hebt gepot.

👉 Een schijf die na het potten terugkaatst op het bord, blijft daar liggen.

Spelen vanuit een speelvak

Vanuit een speelvak mag de driver geen schijven raken die liggen in:

- hetzelfde speelvak als de driver;
- de twee aangrenzende pocketvakken.

Een schijf ligt al in een vak zodra deze de lijn van dat vak raakt.

👉 Raakt een schijf de lijn, dan telt die schijf alsof hij in dat vak ligt.

Colours potten

Een colour levert 1 punt op.

Je mag maximaal 3 colours van dezelfde kleur potten.

👉 Pot je een vierde colour van dezelfde kleur, dan is dat een fault.

Winners potten

Winners mag je pas potten nadat je van elke kleur minstens één colour hebt gepot:

- 1 blauw
- 1 groen
- 1 rood
- 1 oranje

Een winner levert 3 punten op.

Punten scoren

Colour potten – 1 punt

Winner potten – 3 punten

In één spelronde kun je maximaal 21 punten scoren:
12 punten met colours en 9 punten met winners.

👉 Pot je een winner voordat je van alle vier de kleuren een colour hebt gepot, dan is dat een fault.
Dit geldt ook als je tegelijk de vierde kleur pot.

Einde van een spelronde

Een spelronde eindigt direct zodra de derde winner is gepot.

Noteer daarna de tussenstand. Leg alle schijven opnieuw in de cirkel en start een nieuwe ronde.

Einde van het spel

De speler of het team dat na een spelronde 22 punten of meer heeft, wint het spel.

Hebben beide spelers of teams na dezelfde ronde 22 punten of meer? Dan wint degene met de meeste punten.

Is de stand gelijk boven de 22? Dan speel je een tiebreak. Het spel eindigt ook als er in de bak niet genoeg punten meer liggen voor de andere speler of het andere team om nog in te halen.

Tiebreak

In de tiebreak moet je eerst de vier verschillende colours potten.

Daarna wint de speler of het team dat als eerste een winner pot.

Fault

Na een fault eindigt je beurt direct.


Er is sprake van een fault als:

- een colour in de verkeerde pocket komt;
- de driver wordt gepot;
- een winner wordt gepot voordat je alle vier de kleuren hebt gepot;
- je een vierde colour van dezelfde kleur pot;
- een schijf uit de Shovit-bak wordt gespeeld;
- de driver uit de Shovit-bak wordt gespeeld;
- een colour of winner met de hand of keu wordt verplaatst;
- er een bok ontstaat;
- er een roller ontstaat.

Na een fault

De volgende speler legt de fout gespeelde schijf of schijven ergens in de cirkel en neemt de beurt over.

Is er geen plek meer in de cirkel? Leg de schijven dan buiten de cirkel, tegen schijven aan die wel in de cirkel liggen.

 Maak je een fault en pot je tegelijk een colour die je normaal wél mocht potten?
Dan gaat ook die colour terug in de cirkel.

Voorbeeld: je pot een colour én de driver. Dan is het een fault en wordt ook de gepotte colour teruggelegd.

Shovit voor 3 spelers

Bij 3 spelers speelt iedereen voor zich.

- Je mag van elke colour maar één schijf potten.
- Colours leveren geen punten op.
- Nadat je van elke kleur één colour hebt gepot, mag je winners potten.
- Een winner is 1 punt waard.

De eerste speler met 10 punten wint het spel.

Tips

- Heb je geen goede kans om te potten? Gebruik je follow dan om de positie voor de volgende speler moeilijker te maken.
- Pot makkelijke colours eerst, vooral als je tegenstander die kleur nog nodig heeft.
- Drie colours van dezelfde kleur potten kan de kansen van je tegenstander beperken.
- Soms zijn drie makkelijke colours beter dan één lastige winner.

Samenvatting spelregels

Plaats de driver in een speelvak en stoot deze met de keu tegen de schijven op het bord.

Een beurt bestaat uit een starter en minstens één follow.

Met de starter hoef je nog geen schijf te potten. Met de follow probeer je een colour of winner te potten.

Pot je een geldige schijf? Dan mag je verder spelen.

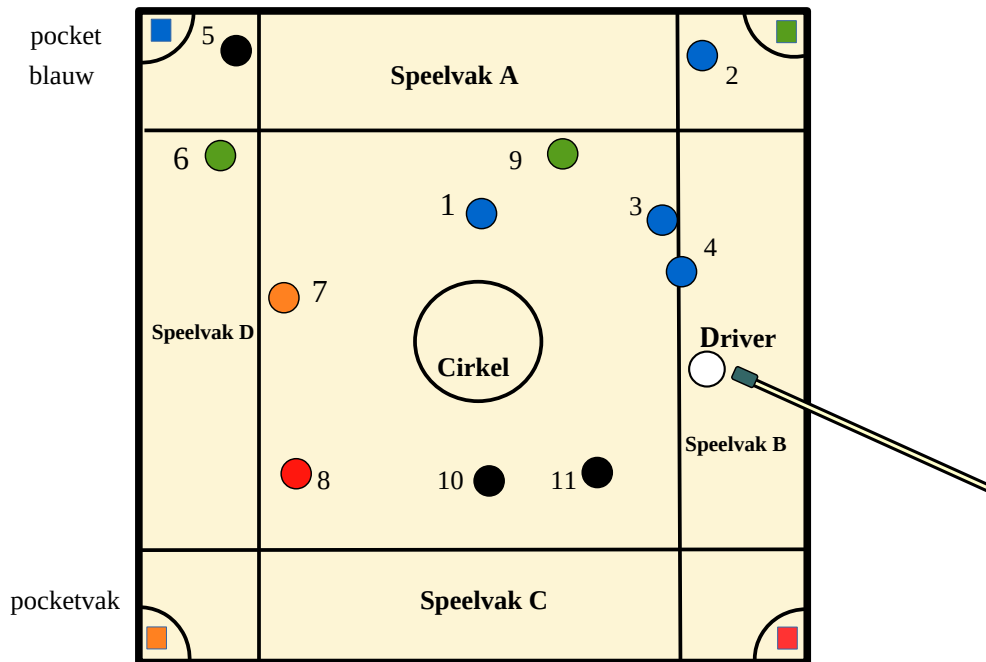
Mis je of maak je een fault? Dan eindigt je beurt.

Je mag winners potten nadat je van elke kleur minstens één colour hebt gepot.

Na het potten van de derde winner eindigt de spelronde.

Wie na een ronde 22 punten of meer heeft, wint het spel.

Voorbeeld spelbeurt:



De driver is in speelvak B geplaatst om de colour **blauw-1** te gaan potten.

Dat is ook de enige blauwe colour die vanuit dit speelvak gespeeld mag worden: **blauw-2** ligt in het aangrenzende pocketvak. **Blauw-3** raakt de lijn en **blauw-4** ligt over de lijn en liggen dus allebei in **speelvak B**.

Maar het is riskant, want als de **winner-5** of **groen-6** in de blauwe pocket gespeeld wordt eindigt de spelbeurt. Dit kan je voorkomen door bij het begin van je beurt als starter vanuit speelvak A de **groen-6** wat opzij te spelen. Daarna zou alleen **winner-5** nog een spelbreker kunnen zijn.....

Nadat **blauw-1** is gepot kan vanuit speelvak A **oranje-7** gepot worden.

Vervolgens uit speelvak D: **rood-8** en **groen-9**. Ook hier een risico door de positie van **blauw-2**.

Als alle vier de colours gepot zijn mogen de winners gepot worden:

winner-5 speel je vanuit speelvak B, **winner-10** vanuit speelvak D en **winner-11** vanuit speelvak B.