

Crokinole



Bijpassende
werkbladen
kunt u gratis downloaden
www.aduis.com

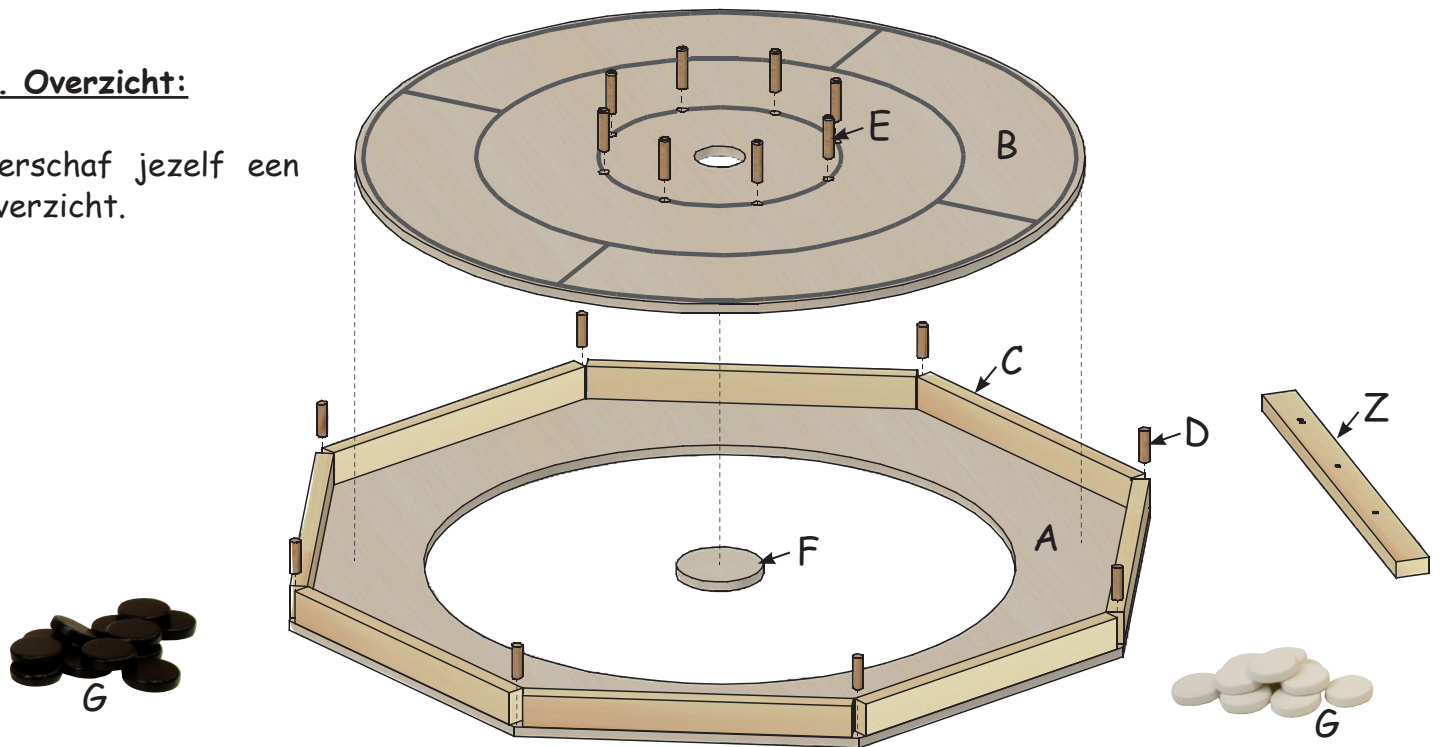


Naam:		Groep / klas:	
Inhoud:		Onderdelen:	Gereedschap:
1 stuk triplex	520 x 520 x 6 mm	A, F, G	liniaal, passer, potlood, schaar
1 stuk triplex	430 x 430 x 6 mm	B	transparant plakband
4 houten latten	420 x 20 x 10 mm	C	figuurzaag, toffelzaag, priem
1 houten lat	250 x 20 x 10 mm	Z	boortjes Ø 3 en 6 mm, boormachine
1 rondhoutje	220 x Ø 10 mm	D	schroevendraaier, houtlijm
1 rondhoutje	170 x Ø 6 mm		schuurpapier (korrel 180 en 320)
1 schroef	2,9 x 16 mm		permanente-marker
			penseel, verf, beits of olie

Inhoud

1. Overzicht:

Verschaf jezelf een overzicht.

**Spelstukken:****Variant A**

Veeleisende variant!

De spelstukken worden zelf uitgezaagd en gevormd.

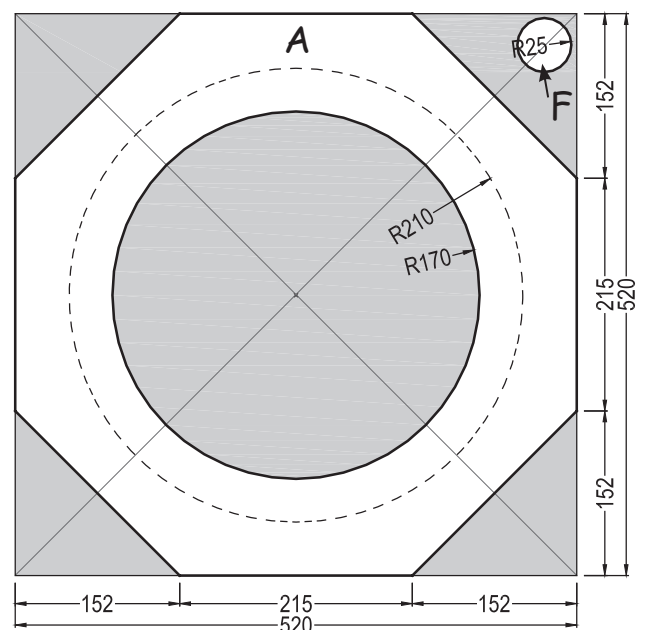
Bij het bouw pakket is voldoende triplex inbegrepen om de spelstukken zelf te maken.

Variant B

Kant-en-klare spelstukken gemaakt van beukenhout apart te bestellen (art.nr: 305.438, 24 stuks/pak), met schuurpapier naverwerken, verven en klaar.

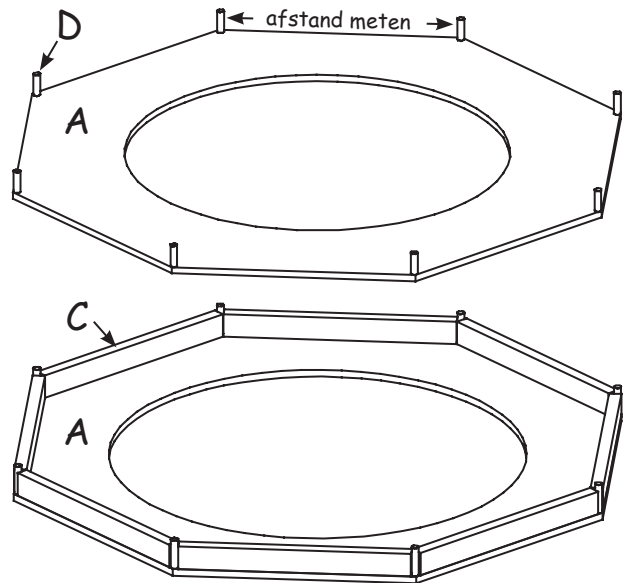
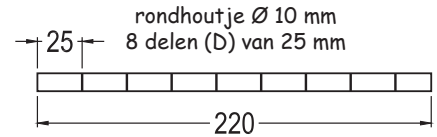
**2. Basisplaat (A) en de delen (F, G):**

- Teken de vorm van de delen (A, F) met een liniaal en passer op het triplex.
→ Teken ook de plaklijnen voor deel (B) met de passer op (radius 210 mm)!
- Boor een gat voor het inrijgen van de figuurzaag in de binnenste uitsparing van deel (A).
- Zaag de delen (A, F) met de figuurzaag uit.
→ Bewaar de resten van het triplex goed, voor de spelstukken (G)!
- Werk de gezaagde randen van de delen (A, F) met schuurpapier na.
- Verf deel (F) met rode verf.



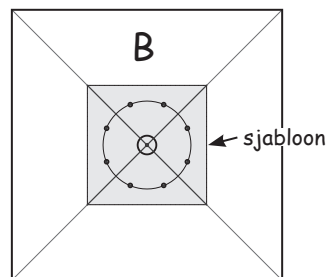
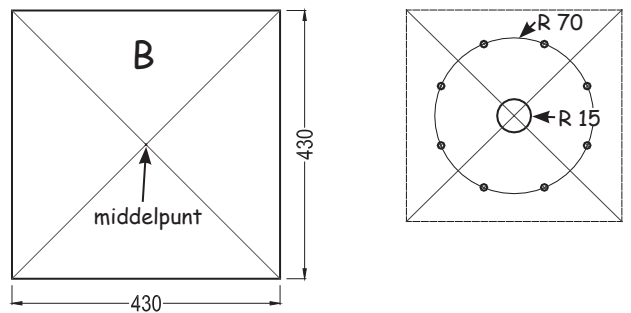
3. De omranding - delen (C, D):

- Zaag de delen (D) van het rondhoutje \varnothing 10 mm af.
- Lijm de rondhoutjes (D) op de hoeken van deel (A).
- Meet de benodigde lengte van de afzonderlijke latten (C) op je werkstuk af.
- Zaag de delen (C) van de houten lat 400 x 20 x 10 mm af, en schuur de gezaagde randen met schuurpapier na.
- Lijm de latten (C) op deel (A).

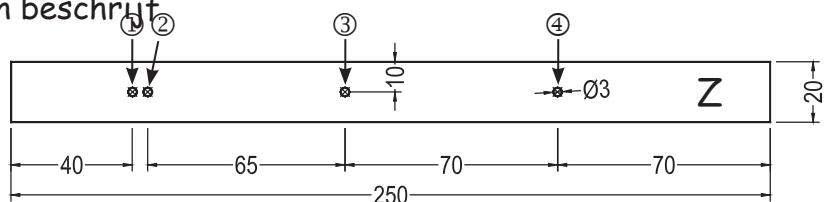
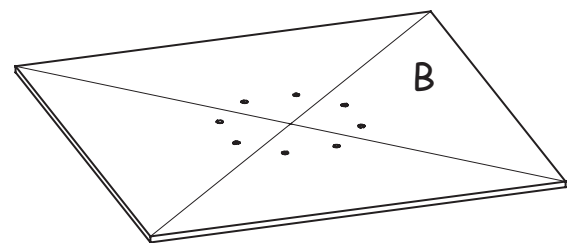


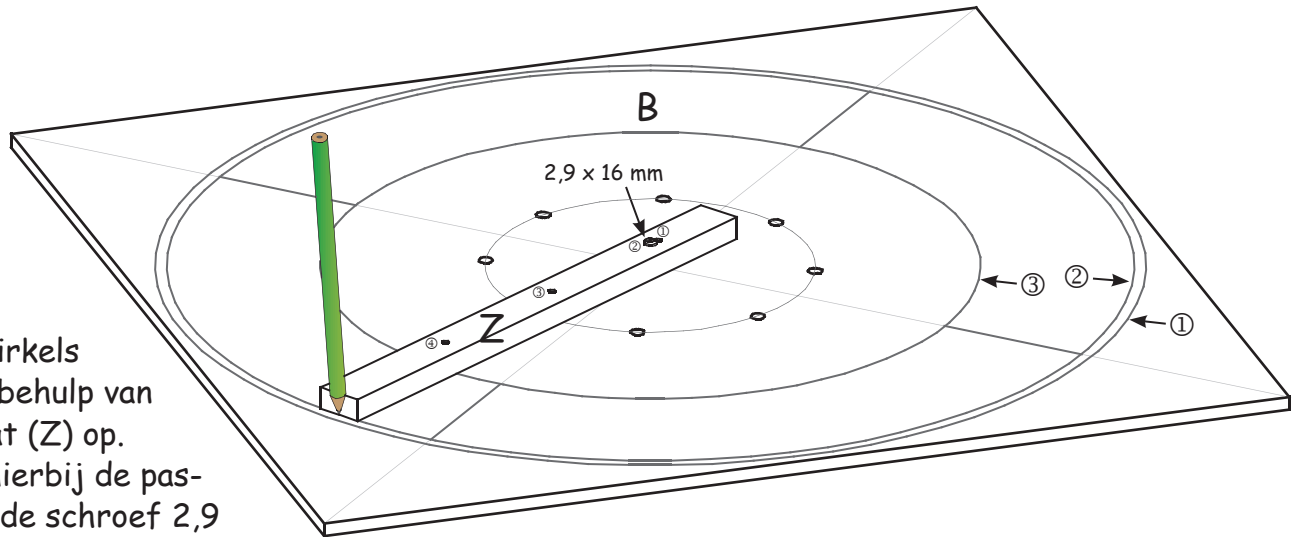
4. Het speelveld (B):

- Om het exacte middelpunt te krijgen, teken je diagonalen op deel (B).
-> Druk het potlood hierbij slechts zacht op het potlood, omdat deze lijnen later gedeeltelijk weer moeten worden uitgegomd.
- Neem de stralen van de cirkels R 15 en R 70 met de passer, van de sjabloon, over en breng deze over op deel (B).
- Knip de sjabloon op de stippelijntje uit.
- Leg de sjabloon zo op deel (B), dat de diagonalen **precies** boven elkaar liggen.
-> Bevestig de sjabloon met transparant plakband.



- Steek de prikpunten voor de gaten \varnothing 6 mm met een priem voor.
- Verwijder vervolgens de sjabloon en boor de gaten \varnothing 6 mm.
- Boor de gaten \varnothing 3 mm in de passerlat en beschrijf de gaten.
- Teken de cirkels ① ② ③ met behulp van het rondhoutje \varnothing 10 mm.





- Teken de cirkels ①②③ met behulp van de passerlat (Z) op.
- > Bevestig hierbij de passerlat met de schroef 2,9 x 16 mm in het desbetreffende gat (①②③) in het midden deel van (B).
- > Plaats het potlood bij het tekenen van de cirkels aan het einde van de passerlat.

- Teken de diagonalen tussen de cirkels ② en ③ na.

- Zaag deel (B) langs de cirkel ① uit.

- Werk de gezaagde randen van deel (B) met schuurpapier na.

- Schuur het oppervlak van deel (B) met fijn schuurpapier glad (vanaf korrel 180).

- Teken de cirkels ②③④ nogmaals met behulp van de passerlat en een zwarte viltstift of een dik potlood na.

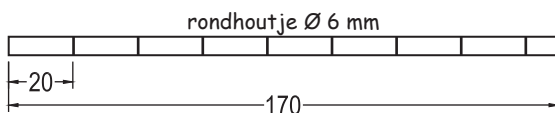
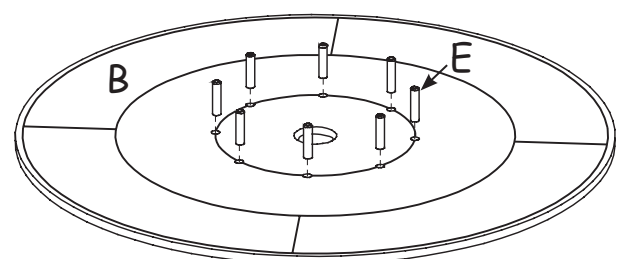
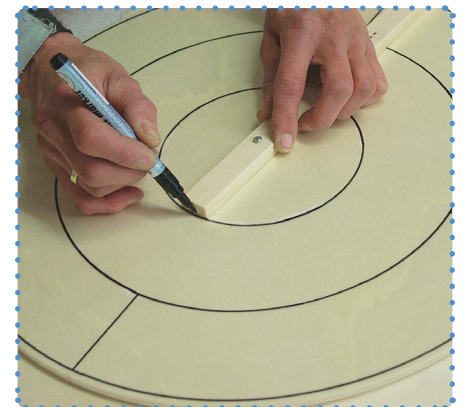
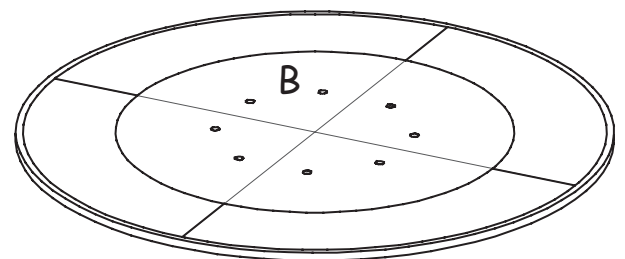
- > Als je een permanent marker wilt gebruiken, moet je deel (B) en de passerlat **van te voren lakken**, omdat de verf van de marker bij onbehandeld hout uitloopt.

- > Opmerking: Werk bij het gebruik van een permanent marker zeer nauwkeurig, omdat je geen correcties aan kan brengen.

- Teken ook de diagonalen tussen de cirkels ② en ③ nog een keer na.

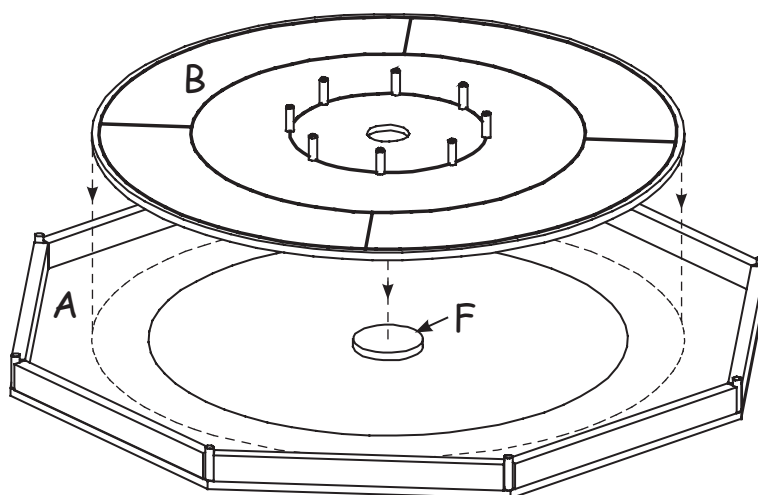
- Zaag het gat in het midden R15 uit en werk de gezaagde randen met schuurpapier na.

- Zaag de delen (E) af en rond het bovenste uiteinde met schuurpapier af.



- Lijm de delen (E) in deel (B).

- Lijm deel (B) langs de plakrand op deel (A).
- Lijm deel (F) op deel (B).



5. Het oppervlak:

Opdat de spelstukken bijzonder goed over het speloppervlak schuiven, moet deze worden gelakt of geolied.

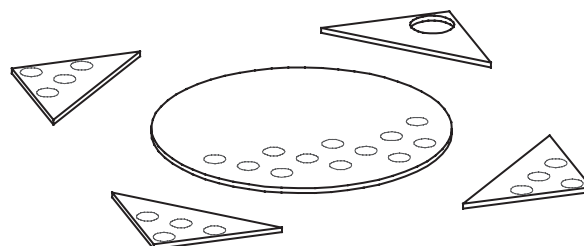
Breng daarom 2 tot 3 keer het gehele oppervlak dekend, maar dun, lak (c.q. olie) op. Schuur alle delen tussen het aanbrengen van de volgende laag met fijn schuurpapier (korrel 320) op.

6. De spelstukken:

Variant A

Spelstukken van het resterende triplex maken:

- Teken 24 spelstukken (G) Ø 25 mm met een passer, op de triplexresten van deel (A) op.
- Zaag de delen (G) met een figuurzaag uit.
- Werk de gezaagde randen met schuurpapier na en rond de randen goed af.
- Schuur het oppervlak van de spelstukken (G) met fijn schuurpapier glad.
- Beschilder de spelstukken (ten minste 2 maal) volgens de afbeelding met lak (of olie).



Ontwerp van de spelstukken qua kleur (G):

2 individuele spelers of
2 teams van 2 personen

12 stuks - wit



12 stuks - zwart

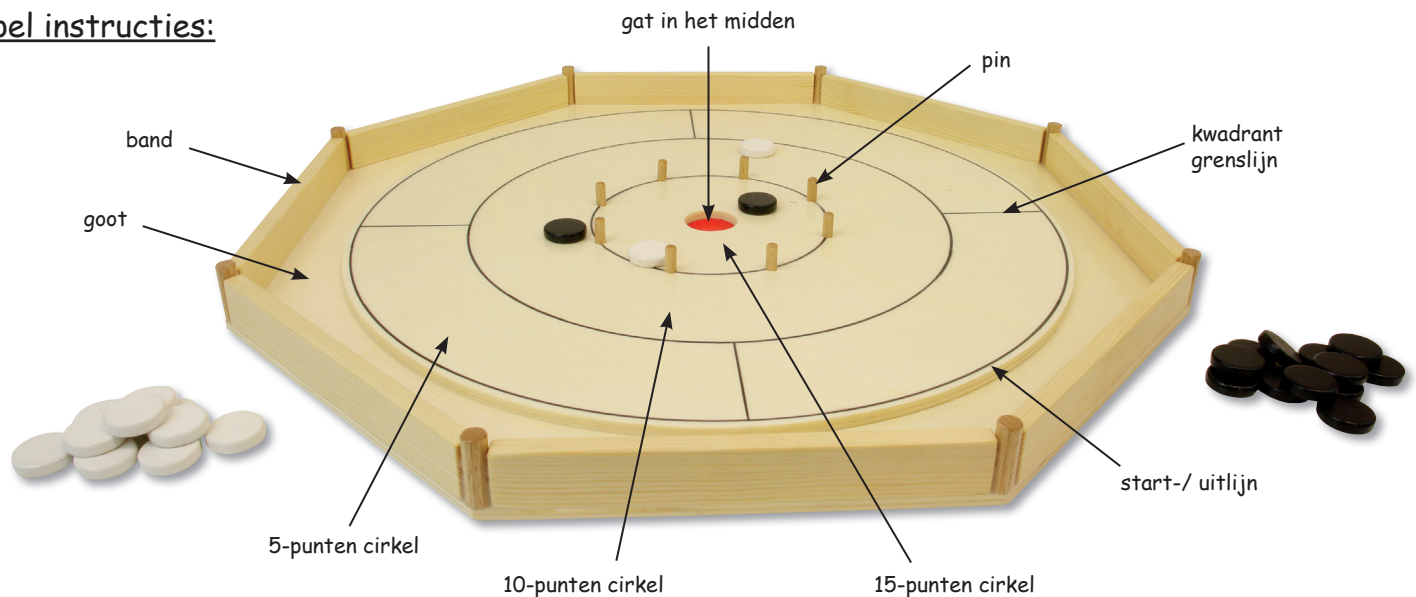


Variant B

Kant-en-klare spelstukken (art.nr. 305.438):

- Werk de spelstukken na schuurpapier na.
- Beschilder en lak (of olie) de spelstukken, zoals weergegeven in de afbeelding (12 stuks wit en 12 stuks zwart).



Spel instructies:Speeltechniek:

Om de speelschijven over het speelbord te laten glijden, druk je de punt van je wijs- of middelvingertegen tegen de duimtop en laat de vinger naar voor knippen.

Tip: Het beste kun je de vinger waarmee je schiet dicht bij de schijf brengen om pijn te voorkomen en de precisie te verhogen.

In principe geldt:

Nog het speelbord - nog de zitpositie mogen tijdens het spel worden veranderd (minstens één bil moet altijd in de stoel blijven). Behalve de speler die aan de beurt is mag niemand anders het speelbord aanraken of mag een schijf op de start-/uitlijn hebben liggen.

Spelregels:

De spelers zitten tegenover elkaar.

Elke speler schiet van de start- / uitlijn van het naar hem/haar wijzende kwadrant.

Bij 2 spelers krijgt elke speler 12 schijven van een kleur.

Bij 4 spelers zitten de partners tegenover elkaar en krijgen elk 6 schijven van dezelfde kleur.

Bij 3 spelers krijgt een speler 12 schijven van één kleur, de andere 2 spelers zijn een team en krijgen elk 6 schijven van de andere kleur.

Er wordt geloot wie als eerste mag beginnen. De speler die begint plaatst zijn schijf op zijn start-/uitlijn. Daarbij moet de schijf de start-/uitlijn raken.

Als hij de schijf in het middelste gat schiet, wordt deze onmiddellijk aan een kant gelegd en ontvangt hij/zij aan het einde 20 punten (volgens de puntentelling - zie hieronder).

Nu is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt en voert een schot van de start-/uitlijn uit. Ligt er nog een schijf van de tegenstander op het speelveld, moet deze bij het schot door de eigen schijf worden geraakt. Anders is het schot ongeldig en moet de gespeelde schijf en alle geraakte eigen schijven van het speelbord worden verwijderd en in de goot worden geplaatst.

Ook worden in de goot geplaatst:

- Schijven die na een schot de start-/uitlijn raken;
- Schijven die tegen de band op het speelveld terugkaatsen (maar de door zo'n steen verschoven schijven blijven liggen, waar ze nu liggen).

Als elke speler zijn schijven gespeeld heeft, is een spel of een ronde voorbij en volgt de puntentelling.

Puntentelling:

Alle schijven die aan het einde op het speelveld liggen en degene, die in het gat van het centrum van het bord liggen of zijn gekomen, worden geteld.

Men krijgt:

20 punten	voor elke schijf in het gat in het midden
15 punten	voor elke schijf in de binnenste cirkel
10 punten	voor elke schijf in de middelste cirkel
5 punten	voor elke schijf in de buitenste cirkel

Schijven, die een lijn van de cirkel raken, krijgen de score van de cirkel met de laagste punten.

De verkregen punten worden opgeschreven. De speler die het laatste schot in de laatste ronde maakte, begint het volgende spel.

De speler/spelers die een van te voren afgesproken puntenaantal (bijvoorbeeld 400) als eerste heeft/hebben behaald of overschreden wint/winnen het spel.

Onthoud altijd: De beste plaats voor een schijf van een tegenstander is de goot!

Veel plezier bij het spelen!

