



Sjoelvariant

“Twenty”

bedenker: Dirk Horjus, 418ART

Iedereen heeft eenmalig 30 schijven tot zijn/haar beschikking.

Het doel is om met zo weinig mogelijk schijven minimaal 20 punten te gooien. Dit kan op zijn snelst door in elk vak 1 schijf te gooien (score is dan 4), maar kan ook door bijvoorbeeld 5 schijven in de 4 te gooien (score is dan 5) of door 3 schijven in de 4 + 2 schijven in de 3 + 1 schijf in de 2 (score is dan $3+2+1=6$). Het maakt niet uit hoe je de benodigde punten scoort, als je het maar met zo weinig mogelijk schijven doet.

Scores: Het aantal schijven dat je nodig hebt om minimaal 20 punten te behalen wordt genoteerd.

Indien je exact in 30 schijven minimaal 20 punten scoort noteer je 30 punten.

Heb je echter na het gooien van 30 schijven nog geen 20 punten behaald dan geldt het volgende: Als basis noteer je 30 punten met daarbij opgeteld het aantal punten dat je nog nodig zou hebben om 20 te scoren.

Bijvoorbeeld: na 30 schijven heb je 18 punten gescoord.

Je noteert nu: $30 + (20-18) \cdot 2 = 32$ punten.

Uiteindelijk is het doel om zo weinig mogelijk punten te behalen. Bij gelijke eindstand wint degene die de laagste score in een beurt heeft behaald.

Het spel wordt in principe gespeeld in 10 ronden (kan ook naar eigen inzicht worden aangepast). Leuke variatie: 9 ronden speel je met je vertrouwde hand (bijvoorbeeld rechts), de 10^e ronde speel je met je andere hand (in dit geval dus links).

Voordat je de eindscore opteld, wordt eerst per speler de slechtste score weggestreept. Degene met de laagste eindscore wint dit spel.

Veel plezier.