

Spelregels Orvelter Blokgooien

- Het spel wordt gespeeld in groepjes van 3 tot 6 personen, dit is afhankelijk van het totaal aantal deelnemers.
- Er worden in totaal 6 ronden gespeeld.
- Meestal wordt er op de Orvelter Brink gespeeld, soms op het veldje bij het Melkwegje. (i.v.m. evenementen op de Brink)
- Voor het spel is nodig: een blok, stuivers en voor iedere speler een zwerfkei. De zelf meegebrachte kei moet een natuurlijk exemplaar zijn. Ongeveer ter grootte van een jeu-de-boules bal. Mocht u deze niet in het bezit hebben, dan heeft de organisatie er eentje voor u.
- Om het spel op starten moet er eerst worden bepaald wie er binnen de groep mag beginnen. Dat doen we door een denkbeeldige lijn te trekken (de meet, vaak tussen twee bomen). Wie hier het dichtst bij gooit mag beginnen. En zo opvolgend.
- Het blok wordt opgesteld op een afstand van ongeveer 15-20 meter van de meet.
- Voor iedere speler worden 2 stuivers gebruikt. Deze liggen in Orvelte niet op het blok, maar op een aparte "schaal".
- Diegene die het eerst gooit, probeert het blok om te gooien. Lukt dit niet dan is het de kunst om dicht bij het blok te eindigen. Dit geeft een goede uitgangspositie voor de volgende worp.
- De volgende spelers hebben de keus om ook het blok om te gooien of iemand anders "dood te pikken". Bij het omgooien van het blok worden de stuivers opgegooid. Alle stuivers die "kop" worden gegooid komen toe aan betreffende speler. De speler mag/ moet daarna verder. Worden er geen stuivers "kop" gegooid, vervalt de beurt en gaat de beurt door naar de volgende speler. Worden er wel stuiver "kop" gegooid mag de speler alleen nog proberen iemand anders "dood te pikken" Lukt dat, dan is de doodgepikte speler af en mag niet meer meedoen. De speler die iemand anders doodpikt ontvangt de reeds verzamelde stuivers van de "doodgepikte". Hij/zij mag daarna een nieuwe poging op het blok wagen. Wanneer er wordt gemist, gaat de beurt naar de volgende speler.
- Het spel is afgelopen wanneer alle stuivers op zijn, dus verdeeld onder de deelnemers.
- Diegene die laatste centen krijgt mag nog een "naschot" doen. Wanneer hij nog iemand met stuivers pikt, krijgt deze speler ze erbij.

- De puntentelling is als volgt:
 - 6 punten voor degene met de meeste stuivers
 - 5 punten voor de volgende
 - wanneer 2 of meer spelers het zelfde aantal stuiver heeft geldt dat diegene die het eerst van de meet was een punt meer krijgt
 - diegene die het eerst was doodgepikt krijgt het minst aantal punten, de tweede doodgepikte 1 punt meer enz.

- De volgorde om te starten in de volgende ronde is als volgt:
 - diegene die is doodgepikt mag beginnen (in volgorde van doodpikken)
 - daarna volgt diegene die een naschot heeft ontvangen
 - daarna volgen de spelers met de meeste stuiver in aflopende volgorde

- Diegene die over 6 ronden de meeste punten heeft verzameld is de “winnaar van de avond”
- Diegene die de meeste punten heeft verzameld gedurende het gehele seizoen wordt “seizoenskampioen”. De twee avonden waarop het slechts werd gepresteerd worden niet meegenomen in de totaal telling.

Mocht u willen meespelen bent u van harte welkom. Laat u niet afschrikken door bovenstaande spelregels. Medespelers helpen u op weg en na een of twee avonden heeft u het door...