

# AJAX

## The Game



## Spelregels

00429



## AJAX THE GAME

### Inleiding:

Welkom in de Arena. In dit stadion zul je als coach vele wedstrijden spelen. Voor jongere spelers is het raadzaam hulp in te roepen bij het lezen van de spelregels. Het is geen moeilijk spel, maar de spelregels moeten goed gelezen worden met het materiaal erbij.

Eerst bekijken we het materiaal, waarmee je de wedstrijden speelt.

### Het materiaal:

Allereerst is daar het **stadion**. Je ziet dat de spelers al op het veld staan. Er wordt door beide teams gespeeld in een 3-4-3 opstelling. Dus drie verdedigers, de nummers 2,3 en 5; vier middenvelders, de nummers 4, 6, 7 en 10 en de aanvallers 8, 9 en 11.

Als je op het veld kijkt dan zie je dat iedere speler zijn directe tegenstander al heeft opgezocht.

Deze vaste koppeltjes vechten de duels uit die vaak bikkelhard zullen zijn: dus de Ajax spits met nummer 9 duelleert met nummer 3 van de tegenstander en de ingeschoven nummer 4 zit vast aan de schaduwspits (nummer 10) van de tegenstander.

Nu bekijken we de **spelerskaarten**. Je hebt meer kaarten gekregen dan je nodig hebt om het spel te spelen. De Ajax keepers Lobont, Boschker en Stekelenburg heb je nooit nodig. Die zitten erbij, omdat we vinden dat je de complete Ajax selectie moet hebben.

De kaarten van de tegenstander sorteer je op rugnummer. Van elk rugnummer zijn er drie kaarten.

Vervolgens leg je de tien stapeltjes van elk drie kaarten naast elkaar neer.

Van de Ajax kaarten heb je van ieder rugnummer meer spelers. Omdat er meer spelers voor een positie in aanmerking komen. Sorteert de kaarten op rugnummer en op speler. Kies dan voor ieder rugnummer één speler. Dus voor nummer 2 kies je tussen van Damme en Trabelsi en voor nummer 9 tussen Ibrahimovic en Sonck. Per speler zijn er, net zoals bij de tegenstander, drie kaarten. Leg vervolgens de tien spelers die je hebt gekozen naast elkaar. Elke speler heeft een stapeltje van drie kaarten.

*De spelerskaarten*

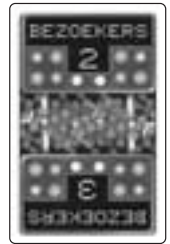


Er zijn ook nog vijf keeperskaarten (niet die van Ajax dus, maar die anderen) Bekijk de voorzijde eens goed. Je ziet dat de goal verdeeld is in 6 vakken. De keeper schermt ieder keer een deel van de goal af. Komt de bal in een genummerd vakje dan is het een doelpunt! Dat wordt later uitgelegd.

Het is belangrijk te weten welke keeperskaarten er zijn. Dit zijn ze: Je scoort boven, je scoort onder, je scoort links, je scoort in het midden en je scoort rechts.



Een keeperskaart



Een scorekaart

De **scorekaarten** zijn er om de stand bij te houden. Bij het begin van de wedstrijd neem je de kaarten 'Ajax 0' en Bezoekers 0' en steekt ze tussen de rand van het stadion. Onderop de doos staat een foto, waarop je kunt zien hoe je dit doet.

En dan is er tot slot natuurlijk nog **de bal**.

### **Korte samenvatting:**

Eerst even in het kort waar het om gaat. De spelers die op het veld staan getekend, duelleren voortdurend om de bal. Dit duelleren gebeurt met de spelerskaarten. Dus bijvoorbeeld de bal is bij de nummer 6 van Ajax en 7 van de tegenstander. De winnaar van dit duel geeft een pass naar de volgende linie. Van het middenveld dus naar de aanval. De winnaar mag kiezen naar welke speler, bijvoorbeeld de nummer 9. Dan duelleren de nummer 9 en de nummer 3 om de bal. Als de aanvaller het duel wint, schiet hij op goal. Hij kiest een hoek en dan wordt er een keeperskaart omgedraaid. Bij een doelpunt wordt de scorekaart aangepast.

Vervolgens kiest de coach van de partij die een doelpunt tegenkreeg een middenvelder die weer mag aftrappen.

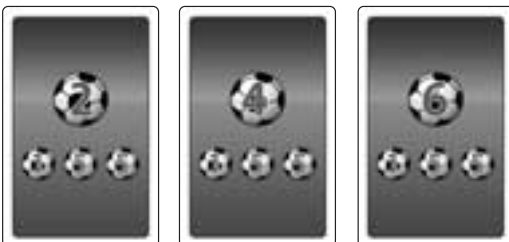
### **De aftrap:**

De nummer '6' van Ajax en de nummer '7' van de tegenstander trappen af. Zet de bal op het veld bij deze spelers.

Deze spelers duelleren wie er een pass mag geven naar hun eigen aanvallers. Dit duelleren doe je met de spelerskaarten.

### **De spelerskaarten:**

Pak de drie kaarten op van jouw speler die aan de bal is. Bij het begin van het spel van Ajax nummer '6' en van de tegenstander nummer '7'. Als een speler al een keer eerder aan de bal is geweest heeft hij geen drie kaarten meer, maar dan neem je de kaart(en) die er nog wel is/zijn.



*De speelsterkte van jouw nummer '6' kaarten staat in de grote ballen.*

*De speelsterkte van je tegenstander (7) zie je in de kleine ballen eronder.*

Als je die kaarten bekijkt, zie je bovenaan een grote bal. In die bal staat een cijfer. Dat is de speelsterkte van die speler.

Op de spelerskaarten staan onder de grote bal drie kleinere ballen. Hierin zie je de speelsterkten van de tegenstander. Een voorbeeld: Jouw rugnummer '6' speelt tegen nummer '7' van de tegenstander. Die staan op het veld bij elkaar getekend. Kijk maar. Je hebt drie kaarten met nummer '6' en die hebben een speelsterkte van '2', '4' en '6'. In de kleine ballen staan de cijfers '1', '5' en '5'. Dat zijn de kaarten van de tegenstander.

Hoe speel je? Je kiest één van de drie kaarten, je tegenstander doet dit ook en jullie draaien de kaarten gelijktijdig om. De hoogste kaart wint.

### **Addertje onder het gras!**

Er is een belangrijke uitzondering: iedere kaart met speelsterkte '1' wint van de sterkste kaart van de tegenstander! Maar zo'n '1' verliest van lagere kaarten. (Bij stratego heb je die regel bij de maarschalk en de spion!)

### **Bijvoorbeeld:**

Bekijk de kaart links hieronder. Jij heb een '1' en je tegenstander heeft de kaarten '6', '4' en '2'. Jouw '1' wint van zijn hoogste, de '6' dus.

Kijk nu naar de kaart rechtsonder. Daar zijn twee kaarten het hoogste, namelijk twee keer een '4'. De '1' wint dan van allebei. En verliest alleen als de tegenstander zijn '2' zou spelen.

Als geheugensteuntje staat er een kroontje om het cijfer dat door een '1' wordt verslagen.



*De '1' wint van de nummer '6',  
maar verliest van '2' en '4'.  
De '6' heeft een kroontje.*



*De '1' wint van beide '4-en',  
maar verliest van '2'.  
De '4-en' hebben een kroontje.*

**De gespeelde kaarten worden opzijgelegd en zijn uit het spel.**

### **Je wint een duel:**

Als je een duel wint, mag je de bal naar een volgende linie passen. Je mag kiezen naar welke speler in die volgende linie je de bal speelt.

Een verdediger (nummers 2, 3 en 5) die een duel wint, speelt de bal naar het middenveld (de nummers 4, 6, 7 en 10), een middenvelder die wint, speelt de bal naar de aanval (de nummers 8, 9 en 11) en een aanvaller die wint, schiet op goal. Als de keeper de bal houdt, speelt hij de bal naar één van zijn middenvelders.

### Schieten en scoren:

Een aanvaller die een duel wint, schiet op goal. Hoe doe je dat?

De goal is verdeeld in 6 vakken. Op de aanvallerskaart waarmee je het duel hebt gewonnen, staan in de goal een keepershand en een paar cijfers. De aanvaller kan in de vakjes schieten waarin een cijfer staat. Kies het nummer van één vakje.

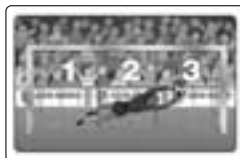
Dan wordt de bovenste keeperskaart omgedraaid. Hierop zie je of de keeper het schot heeft gehouden of niet: Als op de keeperskaart hetzelfde nummer staat, dan heb je gescoord. Staat dat nummer er niet op, dan dook de keeper naar de goede hoek en is het geen doelpunt.



*Kies uit '1' of '4'.*

*Draai de kaart om en...*

*'1' is een doelpunt;  
'4' wordt gestopt.*



Leg de keeperskaart weer onder het stapeltje. Verander de volgorde van de keeperskaarten niet!

- Als het een doelpunt is, pas je het scorebord aan.
- Doelpunt of niet, de coach van de keeper kiest de middenvelder die mag aftrappen.

### Einde spel:

- Zodra alle kaarten van een linie - verdediging, middenveld of aanval- op zijn, is de wedstrijd afgelopen. De wedstrijd is ook afgelopen als een team het zesde doelpunt maakt.

### Speciale kaarten:

Eigen goal: Eén kaart met rugnummer '3' is gevaarlijk voor je.

Als je een duel met deze kaart **wint**, dan trap je in eigen goal. Een doelpunt voor de tegenstander! Zorg er dus voor dat je deze kaart kwijtraakt door ermee te verliezen.



*Eigen goal*



*Keeperskaarten bekijken*

### Keeperskaarten bekijken:

Eén kaart met rugnummer '7' heeft deze mogelijkheid.

Als je een duel met deze kaart wint, mag je de keeperskaarten schudden en vervolgens de nieuwe volgorde bestuderen. Dit is meestal een beslissend voordeel in de wedstrijd.

### **Tactische Tips:**

Er zijn vijf keeperskaarten. Die worden bij het begin van de wedstrijd geschud. Daarna blijft de volgorde van de kaarten hetzelfde.

Probeer de volgorde te onthouden. Als je immers weet welke keeperskaart wordt gedraaid, dan weet je ook welke aanvaller kan scoren.

Bestudeer je aanvallerskaarten goed. Je ziet dat je rechtsbuiten (nummer '8') alleen in de rechter hoek schiet en de linksbuiten ('11') in de linker.

Als je de volgorde van de keeperskaarten weet, dan moet je jouw rechtsbuiten aanspelen op het moment dat de keeper de rechter hoek vrijlaat (als je weet dat die kaart boven ligt dus).

Hetzelfde geldt voor de linksbuiten en ook je spits kan niet alles.

Daarom is het zo belangrijk gedurende het spel de volgorde van de keeperskaarten te onthouden.



Official licensed Product  
Copyright Ajax

© 1996 Jumbo International, Amsterdam.

Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

