

NUMMERSCHIJF-SJOELEN

Aantal gespeelde schijven	30
Aantal onderbeurten	3
De puntentelling	Als bij LIBRE
Het opstapelen	Als bij LIBRE, maar de schijven met een nummer erop leg je duidelijk zichtbaar bovenop
Moeilijkheidsgraad	2
Mogelijkheden:	W-D-S

Wat is anders bij NUMMERSCHIJF

Per bak 26 ● gewone schijven en 4 (①②③④) “Nummerschijven”. Vervolgens gewoon sjoelen (Libre). Als je klaar bent tel je eerst “gewoon” de punten. Die schrijf je op.

Daarna tel je de nummerschijven. Iedere nummerschijf die in het juiste vak is gekomen, levert bonuspunten op. Bij de ideale verdeling 2-3-4-1 zijn dat maximaal 20 bonuspunten. Wanneer de genummerde schijven in hun eigen vak terecht komen, kun je dit waarderen in de eindscore met een bonus die op de schijf staat. Komt een nummerschijf NIET in zijn eigen vak, dan telt deze alleen mee als een gewone schijf, dus GEEN bonuspunten. Als je alle nummerschijven in hun eigen vak zijn terecht gekomen, levert dat 20 bonuspunten op, bovenop de behaalde werkelijke score.

Wordt in één onderbeurt 148 gescoord, dan krijgt de speler 2 schijven terug en mag hij met deze schijven nog één onderbeurt spelen

Wanneer voor iedere beurt nummerschijf ④ wordt gebruikt en deze in hun eigen vak terecht zijn gekomen dan levert dat een maximaal haalbare score op van (148+20+8+8) **184 punten!** Zie voorbeeld 1 voor de specificatie van de punten.

Wordt in twee onderbeurten 148 gescoord, dan krijgt de speler 1 schijf terug en mag hij met die schijf, nog één onderbeurt spelen.

Wanneer voor deze ene beurt nummerschijf ④ wordt gebruikt en deze in het eigen vak terecht komt dan levert dat een maximaal haalbare score op van (148+20+8) **176 punten!** (theoretisch zou een BONUS verkregen kunnen worden met 204 punten als max!).

Voorbeelden bij Nummerschijf-sjoelen						
	Score	Verdeling nummerschijven	Bonus	Extra punten		Maximum
1	148 (in 1x)	2 in 2, 3 in 3, 4 in 4 en 1 in 1	20	4 + 4	4 + 4	184
2	148 (in 2x)	2 in 2, 3 in 3, 4 in 4 en 1 in 1	20	4 + 4	-	176
3	128	2 in 2, 4 in 4, en de rest fout	6	-	-	134
4	143	3 in 3, 4 in 4, 1 in 1, 2 fout	8	-	-	151
5	148	Alle nummerschijven fout	0	-	-	148
6	148	2 in 2, 3 in 3, 4 in 4 en 1 in 1	20	-	-	168
7	148	2 in 2, 1 in 1 en de rest fout	3	-	-	151
8	140	2 in 2, 3 in 3, 4 in 4 en 1 in 1	20	-	-	160
9	148 (in 2x)	Alle nummerschijven fout	0	4 + 4	-	156

In voorbeeld 9 pak je voor je 3e onderbeurt nummerschijf 4 uit het (verkeerde) vak waar deze in zit. Als je die in de 4 speelt, levert dit 4 + 4 punten op. Speel je deze schijf in de 2, dan levert het slechts 2 punten op. De waarde van het vak, zonder bonus (want je gebruikt de schijf met 4 erop). Wil je dus "voor de 2" gaan, dan is het handig om nummerschijf 2 hiervoor te gebruiken. En te scoren uiteraard.

Naam speler:	
Categorie:	
Soort wedstrijd:	
Bijzonderheden:	

Beurt	Score
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
Totaal:	