

BOSSPEL: BOSKWARTETTEN

Iedere groep heeft een vergelijkbaar eigen stuk terrein. Daar wordt op een willekeurige plaats een cirkel gemaakt. Met een rood-wit lint om de bomen is die gemakkelijk aan te geven. De cirkel kan ook van dood materiaal worden gemaakt. De grootte van de cirkel is voor alle groepen gelijk, bijvoorbeeld 10 meter.

De grootte van de cirkel is afhankelijk van het aantal spelers en van de vaardigheid van de spelers. Het moet zo zijn dat er spanning ontstaat tussen "lukken" of "getikt worden". Binnen de eigen cirkel worden vier spelattributen zichtbaar neergelegd.

Bijvoorbeeld:

- pion
- hoepel
- blokje
- frisbee

Iedere speler heeft een leven, bijvoorbeeld een speelkaart in een bepaalde kleur. Om mee te kunnen spelen is zo'n leven noodzakelijk. In je eigen gebied ben je de baas, je kunt er naar hartelust indringers aftikken. Een speler die getikt wordt moet zijn leven halen bij het centrale punt. Buiten je eigen gebied kun je dus afgetikt worden, maar alleen door de partij waaraan dat gebied behoort.

Is het je gelukt in de vrij-plaats van de tegenpartij door te dringen, dan mag je ongehinderd met één voorwerp de terugtocht beginnen. Het voorwerp wordt in de eigen cirkel bij de andere voorwerpen gelegd. De groepen proberen zo elk een of meer kwartetten te verzamelen. Van een eenmaal gevormd kwartet mag niets meer worden afgenomen door de tegenpartij. 'Binnen is binnen'.

Wil je met puntentelling werken? Levens kun je waarderen met bijvoorbeeld 5 punten per veroverd leven. Elk voorwerp in de cirkel is 25 punten en een kwartet 100 punten. Na afloop is het een kwestie van tellen en je weet welke groep deze keer heeft gewonnen.