

Before you start

Look at the diagram and prepare the tournament arena. Choose two teams. One team consists of 1 – 6 players, and each team receives 6 balls and 3 wooden blocks in their team's colour. The blocks represent two knights and one Lady.

Toss a coin to decide which team is to be the first throwing team. The first throwing team will always throw all their balls first. The balls will be left on the arena until the opposing team has thrown all their balls. If you choose to play more than one round, then the teams will be the first throwing team every other round.

To start the game

Divide the balls between the team members. The players will then throw their balls from baseline 1 and try to get one ball in each of the triangles. When both teams have made all their throws, it means a joust has been completed. Any balls that may have landed inside the triangles after a joust shall remain there. The rest will be removed from the arena and will be thrown in the next joust (if two or more balls belonging to the same team land in one triangle, the team shall remove all but one ball from the triangle).

Battle position

When you have managed to get one ball in each of the triangles, you have then achieved what is called the battle position. Once in battle position, you may throw your remaining balls from baseline 2 towards the opposing team's blocks. After that, in every new joust, you have three balls to throw towards the blocks (the three other balls are left in the triangles).

How to win

To win a round, you must knock down the opposing team's Lady. But before you are allowed to do that, you must knock down the two knights who are "protecting" her.

If by mistake you knock down the Lady before the knights, then you have "offended" the Lady, with a

penalty as a result. This means you will lose your battle position, and even if the opposing team has not yet thrown, you must immediately remove all your balls from the arena. The Lady is replaced upright. If a knight is knocked down, it remains fallen. On your next turn, you must start all over again (from baseline 1) to try to achieve the battle position once more.

When balls hit each other

When you throw the balls, they often hit other balls on the arena. You are allowed to hit the balls in and out of the triangles. When the opposing team is in battle position, you may choose to try to throw your balls so that you knock out their balls from the triangles. You may knock the balls out from all three triangles; however, you only need to knock out one ball to make the opposing team lose its battle position. Then they are not allowed to throw towards the blocks until they (from baseline 1) have succeeded in getting a new ball in the last remaining triangle.

In battle position and choosing from which baseline you wish to throw

When you are in battle position you may choose, from one throw to the next, from which baseline you wish to throw. For tactical reasons you may choose to throw from baseline 1 to try to knock out the opposing team's balls from the triangles (for example, when the opposing team's only remaining block left standing is the Lady, and while your team has not succeeded in knocking down any blocks).

Bevor Sie anfangen

Richten Sie das Spielfeld nach der Skizze. Bilden Sie zwei Mannschaften. Eine Mannschaft besteht aus 1 – 6 Spielern/innen, die 6 Kugeln und 3 Spielfiguren in schwarz oder rot bekommen. Die Spielfiguren bestehen aus zwei Rittern und einer Dame.

Entscheiden Sie durch das Los welche Mannschaft zuerst werfen soll. Die Erstwerfer, werfen immer alle ihre Kugeln vor der anderen Mannschaft und lassen sämtliche Kugeln auf dem Spielfeld liegen bis auch die andere Mannschaft ihre Kugeln geworfen hat. Falls man mehrere Runden spielen will, sind die Mannschaften abwechselnd jede zweite Runde Erstwerfer.

Spielbeginn

Die Spieler verteilen die Kugeln unter sich und müssen dann ihre Kugeln von der Grundlinie 1 werfen und dabei versuchen, eine Kugel in jedes Dreieck zu werfen. Wenn beide Mannschaften ihre Kugeln geworfen haben, nennt man das ein Ausspiel. Die Kugeln, die eventuell nach einem Ausspiel in den Dreiecken gelandet sind, sollen liegen bleiben. Übrige Kugeln werden vom Spielfeld weggenommen und werden dann im nächsten Ausspiel erneut geworfen (landen mehrere Kugeln der Mannschaft im selben Dreieck, darf man wählen, welche Kugel man liegen lassen will).

Die Angriffsposition

Wenn man eine Kugel in jedes Dreieck geworfen hat, hat man die sogenannte Angriffsposition erreicht. Angriffsposition bedeutet, dass man jetzt seine restlichen Kugeln von der Grundlinie 2 auf die Spielfiguren der anderen Mannschaft werfen darf. Danach kann man in jedem neuen Ausspiel drei Kugeln auf die Spielfiguren des Gegners werfen (weil die übrigen drei Kugeln in den Dreiecken liegen bleiben).

Wie man gewinnt

Um die Runde zu gewinnen, muss man die Dame der anderen Mannschaft umwerfen. Bevor man das tun

darf, muss man jedoch die beiden Ritter, die die Dame beschützen, umwerfen.

Falls man unabsichtlich die Dame vor den Rittern umwirft, hat man die Dame beleidigt. Als Strafe verliert man seine Angriffsposition und muss sofort – auch wenn die gegnerische Mannschaft noch nicht geworfen hat – alle seine Kugeln vom Spielfeld wegnehmen. Die Dame wird wieder an dieselbe Stelle aufgestellt. Falls der eine Ritter umgeworfen ist, soll er liegen bleiben. Das nächste Mal, wenn die Mannschaft dran ist, muss man wieder von Grundlinie 1 werfen, um eine neue Angriffsposition zu erreichen.

Wenn Kugeln an einander treffen

Wenn man die Kugeln wirft treffen sie oft andere Kugeln auf dem Spielfeld. Das ist völlig zulässig und Kugeln dürfen in Dreiecke hinein- und aus Dreiecken herausgeschlagen werden. Wenn die gegnerische Mannschaft in Angriffsposition ist, kann man, falls man will, versuchen seine Kugeln so zu werfen, dass die Kugeln der Gegner aus den Dreiecken herausgeschlagen werden. Man darf die Kugeln aus allen drei Dreiecken heraus schlagen, aber es reicht, dass eine Kugel herausgeschlagen wird, damit die gegnerische Mannschaft ihre Angriffsposition verliert. Dann dürfen sie nicht auf die Spielfiguren werfen, bevor sie, von Grundlinie 1, wieder eine Kugel in das Dreieck, in dem die Mannschaft keine Kugel mehr hat, geworfen haben.

In der Angriffsposition wählt man von welcher Grundlinie man wirft

Wenn man in Angriffsposition ist, darf man wählen, von Kugel zu Kugel, von welcher Grundlinie man werfen will. Es ist also erlaubt, aus taktischen Gründen von Grundlinie 1 zu werfen, um zu versuchen, die Kugeln der Gegner aus den Dreiecken herauszuwerfen (z.B. wenn die gegnerische Mannschaft nur noch die Dame umzuwerfen hat, während man selbst noch keine Spielfigur umgeworfen hat).

Le jeu de chevaliers (Riddarspelet) se joue en deux moments : Tout d'abord, l'équipe doit lancer des boules dans les trois triangles. Ensuite, l'équipe doit viser et renverser les trois pièces de l'équipe adverse. Pour 2 - 12 joueurs. Se joue préférentiellement sur herbe. Règles du jeu et sac de rangement fournis.

Avant de commencer

Mettre en place le terrain de jeu selon l'illustration. Former deux équipes. Une équipe est formée de 1 - 6 joueurs et reçoit 6 boules et 3 pièces - de couleur noire pour une équipe et de couleur rouge pour l'autre équipe. Les pièces se composent de deux chevaliers et d'une dame par équipe.

Tirer au sort l'équipe qui va lancer en premier. Cette équipe lance toujours toutes ses boules en premier et laisse toutes les boules sur le terrain jusqu'à ce que l'autre équipe ait lancé les siennes. Si plusieurs parties vont être jouées, les équipes jettent en premier à tour de rôle.

Commencer à jouer

Les joueurs partagent les boules entre eux et vont ensuite essayer de placer une boule dans chaque triangle en visant à partir de la ligne de fond 1. Lorsque les deux équipes ont lancé leurs boules, on appelle cela une joute. Les boules, qui se trouvent dans les triangles après une joute, doivent y rester. Les autres boules sont retirées du terrain de jeu et seront lancées lors de la joute suivante (si plusieurs des boules de l'équipe sont dans le même triangle, l'équipe doit choisir la boule qui restera sur le terrain).

Position de combat

Lorsque l'équipe a placé une boule dans chaque triangle, elle a obtenu une position de combat. La position de combat signifie que l'équipe peut maintenant lancer les boules restantes à partir de la ligne de fond 2 et viser les pièces de l'autre équipe. L'équipe a ensuite trois boules à lancer vers les pièces dans chaque nouvelle joute (puisque les trois autres boules restent dans les

triangles).

Comment gagner

Pour gagner la partie, il faut renverser la dame de l'équipe adverse ; mais avant de pouvoir renverser la dame, il faut renverser les deux chevaliers qui la protègent.

Si la dame est renversée avant les chevaliers, c'est une insulte à la dame. Comme punition, l'équipe perd sa position de combat et doit immédiatement retirer toutes ses boules du terrain de jeu, même si l'équipe adverse n'a pas encore jeté les siennes. La dame est remise à la même place. Si l'un des chevaliers est renversé, il doit être laissé tel quel. Lorsque c'est de nouveau le tour de l'équipe, il faut relancer à partir de la ligne de fond 1 pour obtenir une nouvelle position de combat.

Lorsque les boules se touchent

Lorsqu'une équipe lance des boules, elles touchent souvent d'autres boules sur le terrain et il est autorisé de les faire entrer et sortir des triangles. Lorsque l'équipe adverse est en position de combat, on peut essayer de viser de manière à ce que leurs boules sortent des triangles. On a le droit de pousser les boules hors des trois triangles, mais il suffit qu'une boule soit poussée hors d'un triangle pour que l'équipe adverse perde sa position de combat. Les adversaires ne peuvent pas viser (à partir de la ligne de fond 1) les pièces avant de remplacer une boule dans le triangle dans lequel ils n'ont pas de boule.

En position de combat, on peut choisir la ligne de fond

Lorsque l'équipe est en position de combat, elle peut choisir, d'une boule à une autre, à partir de quelle ligne de fond les joueurs vont lancer. Il est donc autorisé, pour des raisons de tactique, de lancer à partir de la ligne de fond 1 pour essayer de faire sortir les boules des adversaires des triangles (par ex. s'il leur reste seulement la dame à renverser tandis qu'on n'a pas réussi à renverser une seule pièce).

Het ridderspel wordt in twee

speelmomenten gespeeld: Eerst moet het team ballen in drie driehoeken gooien. Vervolgens moet het team drie blokken van de tegenstander omgooien. Voor 2 – 12 spelers. Het spel kan het best op gras worden gespeeld. Inclusief spelregels en bewaartas.

Voordat u begint

Zet het speelveld uit volgens de tekening. Stel twee teams samen. Een team bestaat uit 1 - 6 spelers die 6 ballen en 3 blokken in zwart of rood krijgen. De blokken bestaan uit twee ridders en een dame. Loot welk team het eerst zal gooien. Het team gooit altijd alle ballen en laat de ballen op het speelveld liggen tot het andere team ook heeft gegooid. Als ervoor gekozen wordt om meerdere rondes te spelen, dan is het team in elke ronde de eerste die gooit.

Het spel beginnen

De spelers verdelen de ballen en moeten vervolgens met een worp vanaf basislijn 1 proberen om een bal in elke driehoek te krijgen. Wanneer beide teams alle ballen hebben gegooid, noemt men dit een toernooi. De ballen die na het toernooi eventueel in de driehoek beland zijn, moeten blijven liggen. De overige ballen worden van het speelveld gehaald en worden in het volgende toernooi gegooid (wanneer er meerdere ballen van een team in dezelfde driehoek liggen, mag men kiezen welke bal men wil laten liggen).

Slagpositie

Wanneer u een bal in elke driehoek hebt, dan hebt u een zogenaamde slagpositie. Een slagpositie houdt in dat de overgebleven bal vanaf basislijn 2 tegen de blokken van het andere team mogen worden gegooid. Daarna hebt u in elk nieuw toernooi drie ballen om tegen de blokken te gooien (omdat de andere drie ballen in de driehoek liggen).

Hoe wint u

Om een ronde te winnen, moet de dame van het andere team worden omgegooid. Voordat u dat mag doen moet u echter eerst de beide ridders, waardoor de dame beschermd wordt, omgooien.

Wanneer u de dame omgooit voordat u de ridders hebt omgegooid, heeft u de dame beledigd. Als straf verliest u uw toernooi en moet u, zelfs als het team van de tegenstander nog niet gegooid heeft, onmiddellijk alle ballen van het speelveld halen. De dame wordt weer op dezelfde plaats gezet. De ridder die is omgegooid, moet blijven liggen. Bij de volgende beurt moet er opnieuw vanaf basislijn 1 worden gegooid om een nieuwe slagpositie te krijgen.

Wanneer ballen elkaar raken

Als de bal wordt gegooid, worden er vaak andere ballen op het speelveld geraakt en het is toegestaan om ze in en uit de driehoeken te werpen. Wanneer de tegenstander in slagpositie is, kunt u als dat wilt, proberen om de ballen zo te gooien dat hun bal uit de driehoek rolt. U mag de bal uit alle drie driehoeken spelen, maar het is genoeg als er één bal wordt weggespeeld en het team van de tegenstander de slagpositie verloren heeft. Dan mogen ze niet tegen de blokken gooien voordat ze, vanaf basislijn 1, weer een bal in die driehoek hebben geworpen.

In gevechtspositie kiest u van welke basislijn u wilt gooien

Wanneer u in gevechtspositie bent, mag u van beurt tot beurt kiezen vanaf welke basislijn u wilt gooien. Het is dus toegestaan om uit tactische overweging vanaf de 1e basislijn te gooien en te proberen de bal van de tegenstander uit de driehoek te spelen (bijv. ze hebben alleen de dame over om om te gooien terwijl u zelf geen

## TOURNAMENT of KNIGHTS

ORIGINAL

# RULE BOOK

BEX

HÖGANÄS | SWEDEN

© Bex Sport AB 2015

BEX is a registered trademark of Bex Sport B

www.bexsport.com

## The Heart of Bex Sport

The heart of Bex Sport is our passion to offer products that give joy. Joy to both young and old, among family and friends. We love to invent and produce games that can be enjoyed both indoor and outdoor. Simple rules that get the game started quickly, and when necessary, adjusting rules for everyone to enjoy. Bex Sport's dedicated purchase team continually strives to provide the best quality and design in attractive packaging.

### We wish you great Joy with your new Game!

### Bex Sport Est. in 1985

**BEX**  
HÖGANÄS | SWEDEN

BEX is a registered trademark of Bex Sport AB

www.bexsport.com

Riddarspelet spelas i två moment: Först ska laget kasta in klot i tre uppspända trianglar. Därefter ska laget kasta och värta motståndslagetets tre pjäser. För 2 - 12 deltagare. Lämpligast på gräs. Spelregler och förvaringsbag medföljer.

Innan man börjar Gör i ordning spelplanen enligt skissen. Gör upp två lag. Ett lag består av 1 - 6 spelare som tilldelas 6 klot och 3 pjäser i svart respektive röd färg. Pjäserna består av två riddare och en dam. Lotta om vilket lag som ska vara förstakastare. Det laget kastar alltid alla sina klot först och låter samtliga klot ligga kvar på spelplanen tills det andra laget också har kastat. Om man väljer att spela flera omgångar är lagen förstakastare varannan omgång.

Börja spela Spelarna delar upp kloten emellan sig och ska sedan, med kast från baslinje 1, försöka få ett klot i varje triangel. När båda lagen har kastat sina klot kallas det för att man har gjort ett utspel. De klot som eventuellt har hamnat i trianglarna efter ett utspel ska ligga kvar. Övriga klot tas bort från spelplanen och kastas i nästa utspel (hamnar flera av lagets klot i samma triangel får man välja vilket klot man vill låta ligga kvar).

Slagläge När man har fått ett klot i varje triangel har man så kallat slagläge. Slagläge innebär att man nu får kasta de klot man har kvar från baslinje 2 mot andra lagets pjäser. Därefter har man i varje nytt utspel tre klot att kasta mot pjäserna (eftersom de andra tre kloten ligger kvar i trianglarna).

Hur man vinner För att vinna omgången ska man värta andra lagets dam. Innan man får göra det måste man dock värta båda riddarna som skyddar damen. Om man råkar värta damen innan riddarna anses man

ha förolämpat damen. Som straff förlorar man sitt slagläge och måste, även om motståndslaget ännu inte har kastat, omedelbart ta bort alla sina klot från spelplanen. Damen ställs upp igen på samma plats. Om ena riddaren är värst ska den ligga kvar. Nästa gång det är lagets tur måste man återigen kasta från baslinje 1 för att få nytt slagläge.

När klot träffar varandra När man kastar kloten träffar de ofta andra klot på spelplanen och det är fullt tillåtet att både slås in i och ut ur trianglarna. När motståndslaget har slagläge, kan man om man vill, försöka kasta sina klot så att deras klot slås ut ur trianglarna. Man får slå ut kloten ur alla tre trianglarna men det räcker med att ett klot slås ut så har motståndslaget förlorat sitt slagläge. Då får de inte kasta mot pjäserna förrän de, från baslinje 1, åter fått klot i den triangel där laget saknar klot.

I slagläge väljer man vilken baslinje man kastar från När man har slagläge får man välja, från klot till klot, vilken baslinje man vill kasta från. Det är alltså tillåtet att av taktiska skäl kasta från baslinje 1 för att försöka slå ut motståndarnas klot ur trianglarna (t ex om de bara har damen kvar att värta medan man själv inte har värt någon pjäs).

För man begynner Merk opp spillebanen etter skissen. Del opp i to lag. Et lag består av 1 – 6 spillere som tildeles 6 kuler og 3 brikker i sort respektiv rød farge. Brikkene består av to riddere og en dame. Trekk lodd om hvilket lag som skal være førstekaster. Det laget kaster alltid alle sine kuler først, og lar alle kulene bli liggende på spillebanen til det andre laget også har kastet sine kuler. Hvis man velger å spille flere omganger, er lagene førstekaster annen hver omgang.

Spillet begynner Spillerne fordeler kulene mellom seg og skal etter det, med kast fra baselinje 1, forsøke å få en kule i hvert triangel. Når begge lagene har kastet sine kuler, sier man at lagene har gjort et utspill. Kulene som eventuelt har havnet i triangelne etter et utspill, skal bli liggende. Øvrige kuler fjernes fra spillebanen og kastes i neste utspill (havner flere av lagets kuler i samme triangel skal man velge hvilken kule som skal bli liggende igjen).

Slagposisjon Når man har fått en kule i hver av triangelne, har man en såkalt slagposisjon. Slagposisjon innebærer at man nå får kaste de gjenværende kulene fra baselinje 2 mot det andre lagets brikker. Etter det har man i hvert nytt utspill tre kuler å kaste mot brikkene (ettersom de andre tre kulene fortsatt ligger igjen i triangelne).

Hvordan man vinner For å vinne omgangen, skal man velte motstanderlagets dame. Men før motstanderlagets dame kan veltes, må begge ridderne som beskytter damen først veltes. Hvis man skulle velte damen før ridderne, ansees det at man har fornærmet damen. Som straff taper man sin slagposisjon og må, selv om motstanderlaget ennå ikke har kastet, umiddelbart ta bort alle sine kuler fra spillebanen. Damen reises opp igjen på samme sted. Hvis den ene ridderen er veltet, skal den bli liggende. Neste gang det er lagets tur må man nok en gang kaste fra baselinje 1 for å få ny slagposisjon.

Når kulene treffer hverandre Når man kaster kulene, treffer de ofte andre kuler på spillebanen. Det er helt tillatt å både slås inn i og ut av triangelne. Når motstanderlaget har slagposisjon, kan man om man vil prøve å kaste sine kuler slik at motstandernes kuler slås ut av triangelne. Man kan slå kulene ut av alle tre triangelne, men det er nok med at en kule slås ut, da har motstanderlaget tapt sin slagposisjon. Tapes slagposisjonen får de ikke kaste mot brikkene før de, fra baselinje 1, igjen har fått en kule i triangelet der laget savner en kule.

I slagposisjon velger man hvilken baselinje man vil kaste fra Når man har slagposisjon, kan man velge fra kule til kule, hvilken baselinje man vil kaste fra. Man kan altså av taktiske grunner velge å kaste fra baselinje 1, for å forsøke å slå motstandernes kuler ut av triangelne (for eksempel om de kun har damen igjen å velte, når det egne laget ikke har veltet noen brikke).

Ridderspillet spilles i to momenter: Først skal holder kaste kugler ind i tre opspændte trekanter. Derefter skal holder kaste og vælte modstanderholdets tre træbrikker. For 2 - 12 deltagere. Spilles bedst på græs. Spilleregler og opbevaringspose medfølger.

Inden man begynder Lav en spillebane ifølge tegningen. Dan to hold. Et hold består af 1 - 6 spillere, som tildeles 6 kugler og 3 træbrikker i sort respektive rød farve. Træbrikkerne består af to riddere og en dame. Træk lod om, hvilket hold der skal være førstekastere. Det hold kaster altid alle sine kugler først og lader samtlige kugler blive liggende på spillebanen, til det anden hold også har kastet. Hvis man vælger at spille flere omgange, er holdene førstekastere hveranden omgang.

Begynd at spille Spillerne deler kuglerne mellem sig og skal derefter, med kast fra baselinje 1, forsøge at få en kule i hver trekant. Når begge holdene har kastet sine kugler kaldes det, at man har foretaget et udspil. De kugler, som eventuelt er havnet i trekanterne efter et udspil, skal blive liggende. Øvrige kugler fjernes fra banen og kastes i næste udspil (havner flere af holdets kugler i samme trekant, skal man vælge, hvilken kule man vil lade blive liggende).

Kastetur Når man har fået en kule i hver trekant, har man såkaldt kastetur. Kastetur indebærer, at man nu skal kaste de kugler, man har tilbage fra baselinje 2 mod det andet holds træbrikker. Derefter har man i hvert nyt udspil tre kugler at kaste mod træbrikkerne (eftersom de andre tre kugler stadig ligger i trekanterne).

Hvordan man vinder For at vinde omgangen skal man vælte det andet holds dame. Inden man må gøre det skal man dog vælte begge ridderne, som beskytter damen.

Hvis man kommer til at vælte damen før ridderne, har man fornærmet damen. Som straf mister man sin kastetur og skal, selv om modstanderholder endnu ikke har kastet, straks fjerne alle sine kugler fra banen. Damen rejses igen på samme sted. Hvis den ene ridder er væltet, skal den blive liggende. Næste gang det er holdets tur, skal man igen kaste fra baselinje 1 for at få en ny kastetur.

Når kuglerne rammer hinanden Når man kaster kuglerne, rammer de ofte andre kugler på banen, og det er fuldt tilladt at begge slås ind i og ud af trekanterne. Når modstanderholdet har kastetur, kan man, hvis man vil, forsøge at kaste sine kugler sådan, at deres kugler slås ud af trekanterne. Man må gerne slå kuglerne ud af alle tre trekanter, men det er nok, at en kule slås ud, for så har modstanderholdet mistet sin kastetur. Så må de ikke kaste mod træbrikker, før de, fra baselinje 1, igen har fået en kule i den trekant, hvor holder mangler kuglen.

I kastetur vælger man, hvilken baselinje man kaster fra Når man har kastetur, må man vælge, fra kule til kule, hvilken baselinje man vil kaste fra. Det er altså tilladt at (af taktiske grunde) kaste fra baselinje 1 for at forsøge at slå modstandernes kule ud af trekanterne (fx hvis de kun har damen tilbage at vælte, mens man selv ikke har væltet nogen træbrikker).

Ritaripelissä on kaksi vaihetta: ensin joukkue heittää palloja kolmeen pingoitettuun kolmioon. Sen jälkeen joukkueen tulee palloilla kaataa vastustajajoukkueen kolme pelinappulaa. 2 - 12 pelaajaa. Soveltuu parhaiten pelatavaksi ruoholla. Peliohjeet ja säilytyspussi toimitetaan pelin mukana.

Ennen pelaamista Valmistele pelikenttä luonnoksen mukaan. Muodosta kaksi joukkuetta. Joukkueessa on 1 - 6 pelaajaa, joille annetaan 6 palloa ja 3 mustaa ja 3 punaista pelinappulaa. Pelinappulat koostuvat kahdesta ritarista ja neidosta. Arvo, kumpi joukkue heittää ensin. Se joukkue heittää aina kaikki pallonsa ensin ja jättää kaikki pallot pelikentälle, kunnes toinenkin joukkue on ollut heittovuorossa. Jos pelataan monta kierrosta, joukkueet aloittavat heittämisen vuorotellen.

Pelinavaus Pelaajat jakavat pallot keskenään ja yrittävät sitten takalinjalta 1 saada yhden pallon kuhunkin kolmioon. Kun molemmat joukkueet ovat heittäneet pallonsa, on suoritettu pelikierros. Jos kolmioissa on palloja pelikierroksen jälkeen, ne jätetään paikoilleen. Loput pallot poistetaan pelikentältä ja heitetään seuraavalla kierroksella (mikäli useat joukkueen pallot osuvat samaan kolmioon, voidaan valita, mikä pallo jätetään).

Taisteluasema Kun on onnistunut saamaan pallon jokaiseen kolmioon, on niin sanotussa taisteluasemassa. Taisteluasemassa voi koettaa kaataa vastustajajoukkueen pelinappulat jäljellä olevilla palloilla takalinjalta 2. Tämän jälkeen joukkueella on jokaisella uudella pelikierroksella kolme palloa, joilla se voi koettaa kaataa vastustajajoukkueen pelinappulat (koska loput kolme palloa ovat vielä kolmioissa).

Voittaja

Kierros voitetaan saamalla toisen joukkueen neito kumoon. Ennen sitä täytyy tosin kaataa molemmat neitoa suojelevat ritarit. Jos sattuu kaatamaan neidon ennen ritareita, on loukannut tämän kunniaa. Rangaistuksena joukkue menettää taisteluasemansa ja joutuu heti poistamaan kaikki pallot pelikentältä, vaikkei vastustajajoukkue olisi vielä heittänyt. Neito asetetaan takaisin samaan paikkaan. Jos toinen ritareista on kaatunut, se tulee jättää paikalleen. Kun joukkue tulee seuraavaksi vuoroon, pallot täytyy jälleen heittää takalinjalta 1 uuden taisteluaseman saamiseksi.

Kun pallot osuvat toisiinsa Pallot osuvat pelikentällä usein toisiin palloihin. Palloja voidaan heittää kolmioihin ja poistaa ne heittämällä kolmioista. Kun vastustajajoukkue on taisteluasemassa, joukkue voi halutessaan koettaa heittää pallonsa niin, että vastustajan pallot lentävät ulos kolmioista. Joukkue voi koettaa saada pallot ulos kaikista kolmesta kolmiosta, mutta vastustajajoukkueen taisteluaseman menettämiseen riittää, kun yksikin pallo saadaan ulos kolmiosta. Silloin vastustajajoukkue ei saa koettaa kaataa pelinappuloita ennen kuin se on takalinjalta 1 saanut pallon kolmioon, jossa ei ole vielä palloa.

Taisteluasemassa valitaan takalinja Kun joukkue on taisteluasemassa, se saa valita kunkin pallon osalta, miltä takalinjalta haluaa heittää. Joukkue saa siis taktikoida ja heittää takalinjalta 1 yrittääkseen saada vastustajan pallot kolmioista (esim. jos vastustaja on neitoa lukuun ottamatta kaatanut kaikki pelinappulat, kun oma joukkue ei ole saanut ainuttakaan pelinappulaa kaadettua).

