INHOUDSOPGAVE

Memospellen	pagina 3 t/m 4
Blaasspellen	pagina 4 t/m 6
Knikkerspellen	pagina 6 t/m 7
Dobbelspellen	pagina 7 t/m 13
Kaartspellen	pagina 13 t/m 17
Kaartspellen (voor één speler)	pagina 17 t/m 18
Teken- en Schrijfspellen	pagina 18 t/m 21
Kaartspeltrucs	pagina 21 t/m 22
Colofon	pagina 23

100 BESTE WINTERVAKANTIESPELLEN

SPELREGELS

Inhoud

- 40 wintermemokaarten
- 2 winterknikkerpoorten
- 2 plastic blaaspijpjes (kleuren blauw en rood)
- 1 wit balletje
- 56 winterspeelkaarten
- 5 dobbelstenen (kleur wit/zwart)
- Scoreblok met een potlood
- Winterkleurplaat

Doel van de 100 vakantiespellen

Het doel van de 100 vakantiespellen is om vooral heel veel en heel veel jaren plezier te beleven aan alle spellen in deze gevarieerde spellendoos.

MEMOSPELLEN

Memo is een van de meest populaire spellen in Nederland. Het is een echt familiespel, want hier hebben de kinderen dezelfde kans als de volwassenen. Bovendien wordt met dit spel het geheugen en het concentratievermogen geoefend.

1. Wintermemo '*original*'
Spelers: 2 en meer
Materiaal: 40 kaarten (20 x 2 dezelfde plaatjes)

Voorbereiding

De 40 kaartjes worden goed geschud en dan 'blind' (d.w.z. met de beeldzijde naar onderen) op tafel gelegd. Het beste in de vorm van een vierkant of een rechthoek. De achterkant van ieder kaartje moet geheel zichtbaar zijn.

Hoe gespeeld wordt

Om de beurt hebben de spelers het recht om twee kaartjes om te draaien en wel zo, dat alle spelers de plaatjes goed kunnen zien. Het gaat er nu om paren plaatjes, d.w.z. twee kaartjes met dezelfde plaatjes, op te sporen. In het begin zal men vaak kaartjes omdraaien die verschillende plaatjes hebben. In dat geval moeten de kaartjes weer omgedraaid en op hun plaats worden teruggelegd. Dan is de volgende speler aan de beurt. Alle spelers proberen te onthouden welke plaatjes waar liggen.
Al gauw zal het moment daar zijn dat een speler een plaatje aantreft, dat hij al op een andere plaats heeft gezien. Als het hem lukt hetzelfde tweede plaatje om te draaien, mag hij dat stel plaatjes behouden en mag hij verder spelen. Zolang een speler steeds weer twee bij elkaar behorende kaartjes kan omdraaien, mag hij verder spelen. Kan hij niet verder, dan komt de volgende speler aan de beurt.

Belangrijk: Als een speler zich bij het omdraaien van de tweede foute kaart ineens herinnert waar de goede tweede kaart ligt, mag hij deze natuurlijk niet ook nog omdraaien.

Einde van het spel

Het spel is uit als alle kaartjes weggenomen zijn. Wie de meeste kaartjes verzameld heeft, is de winnaar van memo+.

Wintermemo kan naast het originele memospel ook als drie andere variaties gespeeld worden.

2. Memo '*Snelle Jelle*'-zoekspel'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 40 kaarten (20 stelplaatjes)

Maak twee stapels van de kaartjes (elk plaatje komt voor in elke stapel). Verspreid de eerste stapel 'blind' over de tafel en verdeel de tweede stapel 'blind' over alle spelers. De spelers leggen de kaartjes ook 'blind' voor zich neer. Alle spelers roepen tegelijk en hard '*Snelle Jelle*' en draaien hun kaartjes tegelijk om en zoeken zo snel als ze kunnen de bijpassende kaartjes met dezelfde plaatjes. Wie

als eerste zijn paren bij elkaar heeft is winnaar.

3. Memo '*Op glad ijs*'-geheugenspel
(variant op 'Snelle Jelle')
Spelers: twee en meer
Materiaal: 40 kaarten (20 stelplaatjes)

Het spel begint op dezelfde manier als bij '*Snelle Jelle*'. Elke speler legt de aan hem uitgedeelde kaartjes op een rijtje voor zich neer op tafel, maar hij mag de plaatjes en hun volgorde slechts gedurende korte tijd in zich opnemen. Dan draaien alle spelers tegelijk hun rijtje kaartjes om en mogen dan pas de daarbij behorende kaartjes zoeken en op hun geheugen naast de 'blinde' kaartjes van hun rijtje leggen. Wie als eerste zijn paren kaartjes compleet heeft roept '*op glad ijs*'. Nu mag niemand meer verder zoeken. Ter controle wordt het 'blinde' rijtje kaartjes weer omgedraaid: ieder paar kaartjes is een punt, ieder precies naast elkaar liggend paar kaartjes telt voor twee punten. Niet bij elkaar passende kaartjes leveren geen punten op.

4. Memo '*Wat is het*'-spel
(educatieve variant)
Spelers: twee en meer
Materiaal: 40 kaarten (20 stelplaatjes)

Om de namen van de afgebeelde onderwerpen op de plaatjes te leren, mag men de paren kaartjes pas wegnemen als een speler de juiste naam kan noemen van het plaatje. Als een speler een paar bij elkaar heeft gezocht moet de speler vertellen wat er precies op het kaartje staat afgebeeld. Jonge spelers hoeven door deze speelwijze niet benadeeld te worden. In het vinden van stellen plaatjes zijn ze even handig als de ouderen. Ze leren door te luisteren en ze kunnen ook een beetje geholpen worden.

Speltip: Het is leuker om met een puntentelling te werken: 2 punten voor een paar kaartjes dat goed benoemd wordt. Bij hele jonge spelers mag 'ter stimulans' bijvoorbeeld 4 punten worden toegekend, 1 punt voor een paar kaartjes dat verkeerd of helemaal niet benoemd kon worden.

5. Memo '*Noordenwind*'-spel
Spelers: twee en meer
Materiaal: 40 kaarten (20 stel plaatjes), 1 lege fles (bij voorkeur van plastic, maar vul deze dan wel met wat water om het te verzwaren)

De '*noordenwind*' is een ijskoude wind. Boreas was de Griekse god van de 'noordenwind" in de Romeinse mythologie. Boreas zorgde voor koude, duisternis en sneeuw. Zet de fles in het midden van de plaats waar gespeeld wordt, zorg voor voldoende beweegruimte. Leg de 40 kaarten op de bovenkant (de mond) van de fles, maak een strakke stapel en zorg dat deze precies in het midden komt te staan. De jongste speler mag nu beginnen met wind te maken door hard of zacht te blazen, om zo te proberen het bovenste kaartje(s) van de stapel af te blazen. Als het de speler lukt om een kaartje of meer kaartjes van de fles af te blazen, zonder dat de hele stapel kaartjes er af valt, mag de volgende speler, etc. Wie het laatste kaartje van de fles blaast, heeft verloren.

BLAASSPELLEN

Blaasspellen zijn adembenemende Oud-Hollandse spellen om binnen en buiten te spelen. Spellen die opa en oma vroeger al in hun jeugd speelde. Oorspronkelijk zijn de eerste blaasspellen in Nederland in de provincie Zeeland ontstaan. Blaasspellen zijn niet alleen leuk, maar ook heel gezond. Ze zijn een goede stimulans voor de longen voor jong en oud. Op deze manier worden de longen regelmatig helemaal ververst met nieuwe lucht en worden de ademspieren getraind. Speel bij voorkeur op een gladde ondergrond zoals een tafelblad of een harde vloer.

6. Blaasspel '*Snowball*'
Spelers: twee
Materiaal: 2 winterknikkerpoorten, 2 plastic blaaspijpjes en 1 wit balletje

De twee spelers nemen tegenover elkaar plaats op een afstand vanaf ca 1 meter. Elke speler zet de knikkerpoort recht voor zich neer, op ca 20 cm afstand. Het witte balletje wordt in het midden van het speeloppervlak geplaatst, nu pakken beide spelers hun plastic blaaspijpjes op en plaatsen deze voor hun mond. Op het startsein proberen beide spelers het witte balletje door één van de vier poortjes te blazen om zo punten te scoren. Er kunnen 25, 50 en 100 punten per poortje behaald worden. Als het balletje van tafel valt of uit het speelveld is geblazen, moet deze weer precies in

het midden van de twee spelers teruggeplaatst worden en kan het spel hervat worden. De speler die als eerste 250 punten heeft behaald is winnaar.

7. Blaasspel '*Club Snowball*'
(variant op 'Snowball')
Spelers: vier
Materiaal: 2 winterknikkerpoorten, 2 plastic blaaspijpjes en 1 wit balletje

Het spel begint op dezelfde manier als bij '*Tropicana*', alleen nu wordt het blaasspel door twee teams gespeeld. Elk team bestaat maximaal uit twee spelers. Om de beurt moet Iedere speler uit het team proberen te scoren. Zodra de eerste speler uit een team heeft gescoord, moet de tweede speler uit dit team ook proberen te scoren, enzovoort. Het team dat als eerste 250 punten heeft behaald heeft gewonnen.

8. Blaasspel '*Alaska*'
Spelers: één
Materiaal: 1 winterknikkerpoort, 1 plastic blaaspijpje en 1 wit balletje

De speler neemt het blaaspijpje en plaatst de knikkerpoort voor een eerste blaasbeurt op ca 30 cm. Nu moet hij proberen om zo hoog mogelijk (100 punten) te scoren door het witte balletje door de knikkerpoort te blazen. Bij elke afstand mag de speler drie pogingen doen. Bij de tweede beurt verplaatst de speler de knikkerpoort naar ca 1 meter afstand, etc. Bij de derde en laatste beurt plaatst de speler de knikkerpoort naar ca 2 meter afstand. Als de speler scoort bij deze afstand telt de score dubbel.

Speltip: noteer en bewaar de score zodat de speler zijn score kan vergelijken met mogelijke andere spelers.

9. Blaasspel '*Nova Scotia*'
(variant op 'Alaska')
Spelers: twee en meer
Materiaal: 1 winterknikkerpoort, 2 plastic blaaspijpjes en 1 wit balletje

Het spel begint op dezelfde wijze als bij '*Alaska*', alleen spelen we nu met twee spelers, die om beurt proberen de hoogste score te behalen op de verschillende afstanden. Elke afstand mag in drie pogingen geblazen worden. De speler die de meeste punten heeft na drie afstanden (zie bij 'Alaska': 30 cm, 1 meter en 2 meter) is de winnaar.

10. Blaasspel '*Double You*'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 2 winterknikkerpoorten, 2 plastic blaaspijpjes en 1 wit balletje

De eerste knikkerpoort wordt op ca 1 meter van de spelers geplaatst, de tweede knikkerpoort wordt in exacte dezelfde lijn op ca 30 cm achter de eerste knikkerpoort geplaatst, zodat de bogen van de poorten direct achter elkaar staan. De eerste speler begint het spel op een afstand van ca 1 meter van de eerste knikkerpoort, neemt zijn blaaspijpje en witte bal, de speler moet proberen in één beurt het witte balletje door zowel de eerste als tweede knikkerpoorten te blazen. Alleen dan kan de speler dubbele punten ('*Double you*') scoren! Als de speler door een poortje van de eerste knikkerpoort blaast, maar het balletje gaat niet door het tweede poortje, dan scoort de speler geen punten.

11. Blaasspel '*XL*'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 2 winterknikkerpoorten, potlood en papier, 2 plastic blaaspijpjes en 1 wit balletje

De eerste knikkerpoort wordt frontaal op ca 1 meter van de spelers geplaatst, de tweede knikkerpoort word direct haaks '*in L vorm*' achter de eerste knikkerpoort geplaatst, zodat de letter L ontstaat. Er worden drie rondes gespeeld. Per ronde heb je drie beurten. Het is de bedoeling om in je beurt met maar twee keer blazen door beide knikkerpoorten te scoren. Probeer bij je eerste blaasbeurt zacht door de eerste poort te spelen, zodat het witte balletje gunstig komt te liggen voor je tweede blaasbeurt in de andere richting van de L. Scoort een speler in één beurt, dan telt hij de punten op. Als hij drie keer is geweest telt de speler het totaal van deze rondes op. Heeft een speler drie pogingen gedaan en heeft hij niet gescoord dan is zijn beurt voorbij en mag de andere speler. Wie na drie rondes de meeste punten heeft is de '*XL*' winnaar.

12. Blaasspel '*Penalty*'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 1 winterknikkerpoort, 2 plastic blaaspijpjes en 1 wit balletje

De knikkerpoort word op ca 50 cm geplaatst. De eerste speler krijgt vijf beurten om zo vaak mogelijk een '*Penalty*' te scoren. Hij telt de keren dat hij heeft raak geschoten bij elkaar op. In dit spel gaat het niet om de waarde (punten) van de poorten, maar om de meeste keren dat er raak wordt geschoten. Dan is de volgende speler, enzovoort. Iedere speler moet drie series penalty's van vijf schoten blazen. Degene die de meeste penalty's heeft gescoord wint.

13. Blaasspel '*Honderden*'
(variant op 'Penalty')
Spelers: twee en meer
Materiaal: 1 winterknikkerpoort, 2 plastic blaaspijpjes en 1 wit balletje

Het spel wordt op dezelfde wijze gespeeld als bij '*Penalty*'. Bij de variant '*honderden*' tellen alleen raak geschoten penalty's in het poortje met het getal honderd. De speler die na drie series penalty's van vijf schoten de hoogste score '*Honderden*' heeft behaald, is winnaar. Voorbeeld: 1 penalty door de poort van 100 is honderd punten, enzovoort.

14. Blaasspel '*Power*'
Spelers: twee
Materiaal: 2 plastic blaaspijpjes, 1 wit balletje en een potlood

Dit is gericht op maximale inademing en krachtig uitademen. Zoek een grote(re) ruimte op, bijvoorbeeld de huiskamer of de tuin. Plaats het witte balletje op de grond, neem je blaaspijp, neem een flinke hap lucht en blaas zo hard als je kan tegen het witte balletje, zodat deze zo ver mogelijk doorrolt. Als het balletje is uitgerold, leg je het potlood op de plaats van het witte balletje. Nu is de speler twee; deze probeert ook zo hard mogelijk tegen het witte balletje te blazen om verder dan de eerste speler te eindigen. Degene die het verst komt, heeft de meeste '*Power*' en is de winnaar.

15. Blaasspel '*Powerhouse*' *(variant op 'Power')*
Spelers: twee
Materiaal: 2 plastic blaaspijpjes, 1 wit balletje en twee speelkaarten

Het spel wordt op dezelfde wijze als '*Power*' gespeeld, alleen worden er op ca 1 meter afstand twee speelkaarten, rechtop met de ruggen tegen elkaar geplaatst. Zodat de spelers frontaal tegen één van voorste speelkaarten aankijken. Nu is het de bedoeling om dit kleine kaartenhuisje met al je kracht omver te blazen. Je richt je blaaspijp op het kaartenhuisje, je neemt een grote hap lucht en probeert het witte balletje zo hard en precies te blazen zodat het kaartenhuisje omvalt. Iedere speler mag drie pogingen wagen. Wie na drie ronde het kaartenhuisje het meest aantal keren omver heeft geblazen is de winnaar van '*Powerhouse*'

KNIKKERSPELLEN

Het knikkeren was al bekend en zeer geliefd in de oudheid, ook Romeinse en Egyptische kinderen speelden er mee. Er bestaan veel soorten knikkerspelletjes, met elk een specifiek doel en regels. De meeste opa's en oma's zullen zich nog wel herinneren hoe graag ze vroeger op het schoolplein wilde winnen met knikkeren. Ook vandaag de dag wordt er in Nederland veel geknikkerd door de jeugd en waarschijnlijk zullen hun kinderen en kleinkinderen dat later ook nog doen.

16. Knikkerspel '*Op één lijn*'
Spelers: één
Materiaal: 1 winterknikkerpoort en 1 wit balletje
De knikkerpoort wordt op ca 60 cm van de speler geplaatst. De speler probeert door middel van te '*pieken*' met zijn vingers (schieten met duim en wijsvinger) het witte balletje door één van de vier poortjes te krijgen. Als de speler scoort, telt hij de punten van het betreffende poortje op bij zijn totaalscore.

Speltip: noteer en bewaar de score zodat de speler zijn score kan vergelijken met mogelijke andere spelers.

17. Knikkerspel '*Twee op één lijn*'
(variant op 'Op één lijn')
Spelers: één
Materiaal: 2 winterknikkerpoorten en 1 wit balletje
Het spel wordt op dezelfde wijze gespeeld als bij '*Op één lijn*'. Alleen nu met twee knikkerpoorten direct naast elkaar. Hiermee is de scorekans van de speler verdubbeld.

Speltip: deze variant is zeer geschikt voor jongere kinderen doordat er een grotere kans van scoren is.

18. Knikkerspel '*Uit de tweede lijn*'
Spelers: één en meer
Materiaal: 2 winterknikkerpoorten en 1 wit balletje
Het knikkerspel wordt nu met twee knikkerpoorten direct achterelkaar gespeeld.
De eerste knikkerpoort wordt op ca 50 cm van de speler geplaatst, de tweede knikkerpoort moet in exacte dezelfde lijn (op ca 30 cm) achter de eerste knikkerpoort worden geplaatst, zodat de bogen van de vier poorten direct achter elkaar staan. De speler moet proberen in één beurt het witte balletje door zowel de eerste als de tweede knikkerpoort te schieten. Alleen dan kunnen er dubbele punten (*'Uit de tweede lijn*) worden gescoord! Als de speler door een poortje van de eerste knikkerpoort schiet, maar het balletje gaat niet door het tweede poortje, dan scoort de speler geen punten.

19. Knikkerspel '*Binnenshuis*'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 1 schoteltje (van een kop en schotel) en 1 wit balletje

Dit is een variant van het ouderwetse knikkeren. Als je het schoteltje omdraait, is er (bij de meeste schoteltjes) een cirkel met een opstaand randje in het midden. Leg het schoteltje op zijn rug op een veilige plaats (zodat niemand er op gaat staan) in de ruimte waar je dit knikkerspel wilt gaan spelen. Loop ca 2 meter van het schoteltje vandaan en leg het witte balletje op de grond. Probeert nu om in zo min mogelijk beurten, het witte balletje in het midden van het schoteltje te '*pieken*' en schieten. Als je na meer dan 15 beurten de bal niet in het midden hebt weten te krijgen, is je beurt voorbij en is de andere speler aan beurt. Totaal worden er drie rondes gespeeld. Degene die het balletje op het schoteltje krijgt in het minst aantal beurten, wint.

20. Knikkerspel '*Buitenshuis*' *(variant op 'Binnenshuis')*
Spelers: twee en meer
Materiaal: 1 schoteltje (van een kop en schotel) en 1 wit balletje

Het spel wordt op dezelfde wijze gespeeld als '*Binnenshuis*', alleen wordt er niet binnens- maar buitenshuis gespeeld. Bij voorkeur in een tuin, speelplaats of op een schoolplein (ergens waar geen auto's rijden). Leg het schoteltje op zijn rug op een veilige plaats, in de tuin bijvoorbeeld. Loop ca 3 meter van het schoteltje vandaan en leg het witte balletje op de grond. Probeer nu om in zo min mogelijk beurten het witte balletje in het midden van het schoteltje te schieten. Als je na meer dan twintig beurten de bal niet in het midden hebt weten te krijgen, is je beurt voorbij en is de andere speler aan beurt. Totaal worden er drie rondes gespeeld. Degene die het balletje op het schoteltje krijgt in het minst aantal beurten, wint.

Speltip: Buitenshuis kan ook de ruimte tussen de stenen of een kuiltje in de grond als knikkerpot worden gebruikt.

DOBBELSPELLEN

Dobbelen is het spelen met dobbelstenen. Het spel zelf wordt ook wel dobbelspel genoemd. Het woord dobbelen is afkomstig van het oud-franse *doble* = "dubbel". Volgens de overlevering waren de oude Germanen zeer bedreven in het dobbelen.

21. Dobbelspel '*Winterdobbelen*'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 5 dobbelstenen, scoreblok en potlood

Iedere speler probeert met 5 dobbelstenen de 10 combinaties te dobbelen zoals die op het scoreblok worden vermeld. Iedere speler mag drie keer achter elkaar dobbelen om 1 combinatie te maken.
- 1e **worp:** gooi de 5 dobbelstenen; de gewenste dobbelstenen laten liggen.
- 2e **worp:** met de rest van de dobbelstenen opnieuw gooien; de gewenste dobbelstenen laten liggen.
- 3e **worp:** alleen met de overgebleven stenen gooien.

Dobbelstenen die je laat liggen, mogen in een volgende worp niet opnieuw gegooid worden. Het is niet verplicht om drie maal te gooien. Als in de eerste of tweede worp bereikt is wat men wilde, gaat de beurt gewoon naar de volgende speler. Na de beurt wordt de score genoteerd op het scoreblok. De score wordt op één van de tien mogelijke combinaties ingevuld. Als een vakje al ingevuld is, mag het niet meer veranderd worden, ook niet als de score beter is dan de score die al genoteerd staat. Eén vakje kan dus maar één keer ingevuld worden. Als men aan geen enkel vrij vakje kan voldoen, wordt in een willekeurig vrij vakje een nul genoteerd. De volgorde van de vakjes van boven naar beneden hoeft niet aangehouden te worden (zie: scoreblok). Je mag de punten neerzetten in een vakje waar de meeste punten te behalen zijn. Wie de hoogste totaalscore heeft is de winnaar.

22. Dobbelspel '*21 jaar*'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 3 dobbelstenen

Dit spel wordt met drie dobbelstenen gespeeld: gewonnen heeft degene die precies 21 ogen (de leeftijd '*21 jaar*') heeft gehaald of zo dicht mogelijk daaronder

blijft. De eerste ronde wordt met 3 dobbelstenen gespeeld, de tweede ronde met 2 dobbelstenen en vanaf de derde ronde gooien de spelers met één dobbelsteen.

23. Dobbelspel '*Slome Sjakie*'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 3 dobbelstenen

Iedere speler noemt een getal tussen de 1 en 6 en probeert dan dit getal zo snel mogelijk te gooien. Wie hiervoor het meest moet gooien is de '*Slome Sjakie*' en heeft verloren.

24. Dobbelspel '*De Ziener*'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 1 dobbelsteen, voor iedere speler 10 dingen: spelfiches (bijv. eurocenten, lucifers, knopen, snoepjes, e.d.)

Het doel is om te proberen de 10 elementen - laten we vanaf nu voor het gemak even uitgaan van knopen - zo snel mogelijk kwijt te raken. Iedere speler heeft aan het begin van het spel zijn 10 knopen voor zich liggen. Nu wordt om de beurt met de dobbelsteen gegooid. Iedere speler mag één keer gooien. Voordat de dobbelsteen echter over tafel gerold wordt, moet de speler een voorspelling doen:, bijvoorbeeld: "ik ga een 6 gooien (of een 5, 4, etc.). Gooit hij inderdaad het voorspelde getal, dan mag de speler een knopen in het midden van de tafel leggen. Klopt zijn voorspelling niet, raakt hij geen knopen kwijt en is de volgende speler aan de beurt. De kansen om de voorspelling als een echte '*Ziener*' te zien, zijn één tegen zes. De speler die als eerste alles kwijt is, heeft gewonnen.

25. Dobbelspel '*Met pensioen*'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 3 dobbelstenen

Om de beurt wordt door de spelers gegooid. Het gegooide aantal ogen van alle deelnemers wordt voortdurend bij elkaar opgeteld. Verliezer is degene die het getal 65 '*pensioen*' bereikt of overschrijdt.

26. Dobbelspel '*Driehonderd*'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 1 dobbelsteen, papier met potlood

Iedere speler moet proberen om 300 punten te behalen. Valt de 5, worden 50 punten genoteerd. Iedereen die aan de beurt is, dobbelt zo lang hij wil en telt zijn punten bij elkaar op. Gooit hij echter een 1, zijn alle gegooide punten verloren. Hier wint degene die met veel geluk de '*300*' punten kon bereiken of het dichtst bij komt.

27. Dobbelspel '*Viva Las Vegas*'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 3 dobbelstenen, voor iedere speler dezelfde hoeveelheid dingen: spelfiches (bijv. knopen, eurocenten, lucifers, e.d.), papier en potlood

Viva Las Vegas is een gedurfd kansspel. Wat men hier nodig heeft is 'dobbelgeluk'. De spelers stellen om te beginnen de inleg vast (bijv. 5 of 10 knopen). Die inleg wordt door iedereen midden op tafel gelegd. Nu wordt om de beurt gegooid. Iedere speler gooit twee keer op de volgende manier: de eerste keer wordt met twee dobbelstenen gegooid. Het totale aantal ogen wordt bij elkaar opgeteld. De tweede keer wordt er met een derde dobbelsteen gegooid. De som van de twee eerste dobbelsteen wordt nu met de waarde van de derde dobbelsteen vermenigvuldigd. Iedere speler onthoudt zijn eindresultaat (of schrijft het op). Wie in een ronde het hoogste resultaat behaalt, roept: '*Viva Las Vegas*' en mag de pot legen. De nieuwe inleg van spelfiches wordt geplaatst, een nieuw spel kan beginnen.

Rekenvoorbeeld:

	Eerste worp	Tweede worp	Eindresultaat
1e Speler	3 + 6 = 9	2	9 x 2 = 18
2e Speler	4 + 4 = 8	4	8 x 4 = 32
3e Speler	6 + 1 = 6	5	6 x 5 = 30

In dit geval kan de 2e speler '*Viva Las Vegas*' roepen: hij heeft de pot gewonnen!

28. Dobbelspel '*Keizer Napoleon*'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 1 dobbelsteen, 21 spelfiches (bijv. weer knopen, eurocenten, lucifers, e.d)

Hier wordt om de beurt gedobbeld. Wie het eerst een 1 gooit is Keizer Napoleon. Napoleon bepaalt nu welk getal door een andere speler gegooid moet worden. Wie pech heeft en het gewenste getal niet gooit, moet een fiche in de kas plaatsen. Degene echter, die het gewenste aantal gooit, krijgt van Napoleon het aantal fiches van het gegooide aantal ogen uitbetaald. Wie een 1 gooit, gooit Keizer Napoleon van zijn troon en neemt de kas over.

29. Dobbelspel '*Retourtje Sneek*'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 1 dobbelsteen, notitieblad en potlood

Voor een willekeurig aantal deelnemers. Er wordt om de beurt gedobbeld. Iedereen probeert om zo snel mogelijk in de juiste volgorde van 1 t/m 6 en weer terug te gooien. Gooit een speler bijv. een 1, dan noteert hij dit getal en moet bij de volgende keer een 2 gooien. Is dit niet het geval, heeft hij een '*enkeltje i.p.v. retourtje*' en gaat de dobbelsteen naar de volgende speler. Wie alle getallen van 1 t/m 6 noteren kon, begint aan zijn '*retourtje*' van 6 t/m 1. Winnaar is, wie het eerst de getallenreeks heeft kunnen doorstrepen van 1 t/m 6 en 6 t/m 1, hij is terug in Sneek!

30. Dobbelspel '*Hemel en aarde*'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 2 dobbelstenen

Er wordt om de beurt gespeeld. Als eerste wordt de '*aarde*' door dobbelen vastgesteld: dit wordt bereikt door met zo weinig mogelijk worpen een dubbel aantal ogen te gooien (hetzelfde aantal ogen op twee dobbelstenen). Is dit gebeurt, moet nog de 'hemel' worden vastgesteld: en wel doordat de ogen van beide dobbelstenen samen een 9 vormen. Wie het als eerste lukt om de twee in de juiste volgorde te bepalen, heeft '*Hemel en aarde*' en is winnaar.

31. Dobbelspel '*Hoogste getal*'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 1 dobbelsteen, notitieblad en potlood

Iedere speler mag 3 keer gooien. Bij de eerste gooi kan de speler nog voor alle mogelijkheden kiezen: je mag het aantal gegooide ogen op de eerste plaats (honderdtal), op de tweede plaats (tiental) of op de derde plaats (eenheid) noteren. Na de 3e gooi is een getal van 3 cijfers (hoogste getal) ontstaan. De speler met het hoogst gegooide getal heeft gewonnen.

32. Dobbelspel '*Vijf ogen*'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 3 dobbelstenen

Iedereen kan tot 10 keer gooien. Het komt er op aan zo snel mogelijk met 3 dobbelstenen '*vijf ogen*' te gooien. Wie dit met het minst aantal worpen lukt, steekt vijf vingers in de lucht: hij heeft gewonnen.

33. Dobbelspel '*Klein maar fijn*'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 3 dobbelstenen, notitieblad en potlood

Er wordt om de beurt gegooid. Iedere speler mag met drie dobbelstenen één keer gooien. De ogen van de drie dobbelstenen van een worp worden bij elkaar opgeteld en in de spellijst van de betreffende speler genoteerd. Wie 1,2 of 5 gooit, mag deze van zijn score aftrekken (negatieve bedragen (in de min) gelden niet, het laagste getal is nul). Wie na verloop van de spelronden de laagste eindsom heeft is '*klein maar fijn*' en heeft dus gewonnen. Let wel: men speelt een van te voren overeengekomen aantal rondes en telt dan de aparte resultaten bij elkaar op tot een eindtotaal.

34. Dobbelspel '*4-5-6*'
Spelers: twee
Materiaal: 3 dobbelstenen

Voor twee spelers. Hier wordt beurtelings gegooid en wie het eerst een 4 gooit, begint. De speler legt de 4 opzij en probeert met de overgebleven dobbelstenen de rij 4-5-6 compleet te krijgen. Valt nu een 2 en een 5, mag hij de 5 laten liggen en probeert de 2 te verbeteren, nu heeft de speler al 4 en 5, hij is dicht bij 4-5-6 halen. Winnaar is degene die in zo weinig mogelijk beurten 4-5-6 (in die volgorde) heeft gegooid.

35. Dobbelspel '*Drommelse 55*'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 3 dobbelstenen, potlood en papier

Er wordt om de beurt gegooid, telkens met 3 dobbelstenen tegelijk. Iedere speler mag één keer gooien. Het gegooide aantal ogen van alle deelnemers wordt hier voortdurend bij elkaar opgeteld. Wordt daarbij het getal 50 overschreden, dan wordt verder gespeeld met slechts één dobbelsteen. Het gaat erom exact het getal 55 te bereiken. Overschrijdt een speler met zijn worp dit eindgetal, dan worden de worpen van de volgende speler er van afgetrokken, dus net zo lang tot men weer onder de 55 zit. Pas dan worden de worpen weer bij elkaar opgeteld. Dit gaat net zo lang door tot een speler met zijn worp het eindgetal '*drommelse 55*' exact haalt. Hij is de winnaar van het spel.

36. Dobbelspel '*Boekhouder*'
Spelers: twee en meer
Materiaal: 3 dobbelstenen, potlood en papier