

## Molen

Voor 2 spelers

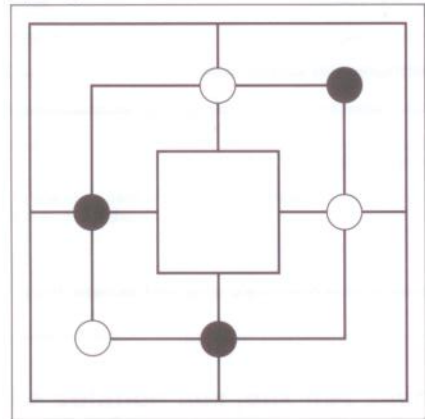
Horen bij het spel: 1 bord, 9 witte en 9 zwarte stenen

Elke speler krijgt 9 stenen van dezelfde kleur die hij in de hand houdt. Telkens wordt 1 steen van een andere kleur op een vrij punt van het speelveld gelegd. Daarbij moet elke speler reeds proberen om een rij van 3 stenen op één lijn – een molen – te vormen. Wanneer alle stenen op het speelveld liggen wordt nu afwisselend telkens een steen langs een lijn naar een aangrenzend vrij veld getrokken, opnieuw om een molen te vormen. De speler die een molen heeft kunnen vormen mag een steen van de tegenstrever van het speelbord wegnemen, echter niet uit een gesloten molen van de tegenspeler. Een molen kan zo dikwijls als men wil geopend en bij de volgende beurt weer gesloten worden. De speler die een molen opnieuw sluit mag opnieuw een steen van zijn tegenstrever wegnemen. Wanneer een speler nog slechts 3 stenen heeft dan kan hij "springen", m.a.w. hij mag telkens met een steen eerder welk vrij punt bezetten, maar alleen wanneer hij aan de beurt is. Indien een speler nog slechts 3 stenen op het speelveld heeft en deze een molen vormen dan moet hij bij de volgende beurt zijn molen openen, ook wanneer hem dan een steen weggenomen wordt en hij het spel verliest. De winnaar is de speler die zijn tegenstrever door zijn stenen zodanig hindert dat deze niet meer aan beurt kan komen, of zijn tegenstrever alle stenen – behalve 2 stuks – weggenomen heeft.

## Dobbelsteenmolen

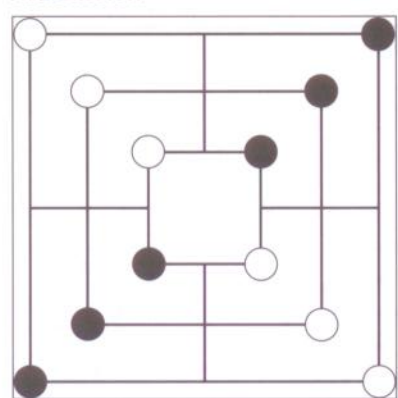
Elke speler heeft 9 stenen nodig. Verder heeft met drie dobbelstenen voor het spel nodig. Voor het zetten wordt met de 3 dobbelstenen één keer gegooid. De spelers wisselen zich af. Wanneer 4, 5 en 6 of 2 x 3 en 1 x 6 of 2 x 2 en 1 x 5 of 2 x 1 en 1 x 4 gegooid wordt kan de speler uit een molen van de tegenstrever een steen verwijderen en zijn eigen steen in de plaats leggen. Wanneer hij daardoor een eigen molen kan sluiten dan mag hij nog een andere steen van de tegenstrever verwijderen. Bij de andere combinaties mag alleen slechts één steen gelegd worden. Wanneer alle stenen aangebracht zijn wordt normaal molen verder gespeeld.

## Springmolen



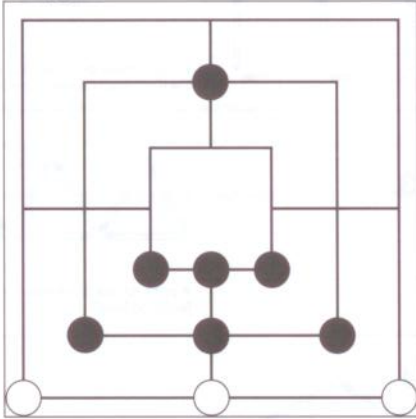
Elke speler gebruikt 3 stenen. De 6 stenen worden – zoals in de volgende afbeelding getoond – opgebouwd. Elke speler mag steeds afwisselend met een van zijn stenen naar eender welk ander veld springen. Wie als eerste een molen sluit heeft gewonnen.

## Kruismolen



Elke speler speelt met 6 stenen die opgesteld worden zoals in de afbeelding getoond. Er wordt afwisselend met telkens één steen één veld verder getrokken. Wie als eerste een molen kan vormen heeft gewonnen.

## Klopjacht



Een speler heeft 3 witte, de andere 7 zwarte stenen. De 10 stenen worden – zoals in de volgende afbeelding getoond – opgebouwd. De speler met de 7 zwarte stenen moet proberen om zodanig te trekken dat hij een molen kan vormen. Bij het zetten ontstane molens zijn daarbij niet geldig. De speler met de 3 witte stenen moet proberen de molen van de tegenstrever te verhinderen, daarbij mag hij naar eender welk ander veld springen. Wanneer de speler met de zwarte stenen binnen 15 beurten een molen heeft kunnen vormen dan heeft hij gewonnen, anders is de speler met de witte stenen de winnaar.

## Damspel

Voor 2 spelers

Bij het spel horen: 1 bord, 12 witte en zwarte stenen

De spelers zitten tegenover elkaar. Het speelbord wordt in het midden gelegd zodat rechts beneden een helder veld is. De twee keer 12 stenen (elke speler heeft een eigen kleur) worden dan op de donkere velden van het bord voor de speler gezet. De twee veldrijen in het midden blijven zo vrij. Er wordt afwisselend naar voren getrokken. De heldere kleur begint. De stenen mogen telkens één donker veld naar voren rukken. Stenen van de tegenstrever waarachter zich een vrij veld bevindt moeten oversprongen worden. De oversprongen steen van de tegenstrever wordt dan uit het spel genomen. Wanneer er tussen twee stenen van de tegenstrever een vrij veld is, moeten ook twee stenen van de tegenstrever in een dubbele beurt oversprongen worden. In dat geval worden de twee stenen van de tegenstrever weggenomen. Het doel is met één of meerdere stenen de tegenoverliggende rand van het speelveld (aan de kant van de tegenstrever) te bereiken. Van zodra een steen daar de laatste veldrij bereikt heeft wordt deze een „koningin”. De betreffende steen wordt gekenmerkt (bijvoorbeeld door twee stenen op elkaar te zetten).

In tegenstelling tot de normale stenen mag de koningin over meerdere donkere velden – ook achterwaarts - verplaatst worden. Wanneer de koningin over één of meerdere stenen van de tegenstrever gesprongen is en direct op het veld na de laatste steen geplaatst kan worden, dan mogen de oversprongen stenen van het veld genomen worden. Wanneer de gelegenheid zich voordoet moet ook de koningin de stenen van de tegenstrever overspringen. Tijdens het spel komt het erop aan de tegenstrever in de val te lokken door hem te dwingen een eigen eenvoudige steen te slaan om daarna zijn koningin te kunnen overwinnen. Een speler heeft verloren wanneer hij geen stenen en koninginnen meer in het spel heeft. De speler kan een strategische positie winnen wanneer hij de uit 8 donkere velden bestaande diagonale van het speelveld controleert.

## Hoekdammen

De spelers leggen het speelbord overhaaks. Elke speler moet daarna een zwart hoekveld voor zich hebben. Er wordt met 9 stenen gespeeld die tegenover elkaar op de zwarte velden in de hoeken gezet worden. Er staan dus in beide hoeken telkens drie rijen tegenover elkaar (1 x 1 veld, 1 x 3 velden, 1 x 5 velden). Het doel van het spel bestaat erin de eigen stenen in de hoek van de tegenstrever te brengen en daarmee de posities van de medespeler te bezetten. Er mag echter altijd slechts één zwart of één wit veld verdergegaan worden. Achterwaarts is verboden. Stenen van de tegenstrever kunnen (zonder deze te slaan) oversprongen worden indien het daarachter liggende veld vrij is. De eigen stenen kunnen echter niet oversprongen worden. Wie als eerste de 9 hoekvelden van de tegenstrever bezet heeft gewonnen.

## Slagdammen

( ook: verkeerd dammen )

Een damspel waarbij men moet proberen om alle stenen zo snel mogelijk te verliezen. Wie als eerste geen stenen meer op het bord heeft, wint.

## Wolf en schapen

Voor twee spelers

Voor dit spel worden alleen de zwarte velden van het dambord gebruikt. Doel van het spel bestaat erin de wolf te omsingelen en meer bepaald zodanig dat hij niet meer aan beurt kan komen. Voor de wolf kan een zwarte damsteen, voor 4 schapen telkens een witte damsteen gebruikt worden. In het begin van het spel staan de 4 schapen op de vier zwarte velden in de eerste rij. De wolf zet zich op eender welk zwart veld voor de schapen, dus ongeveer een of twee rijen ervoor. Nu beginnen de schapen en trekken (uitsluitend) voorwaarts. De wolf mag daarentegen voorwaarts en achterwaarts gaan. Elke speler die aan de beurt is mag slechts een slag slaan en niet springen. De schapen moeten de wolf zodanig omsingelen dat hij geen slag meer kan maken. Daarbij moeten deze zo gesloten mogelijk te werk gaan. Wanneer de wolf er namelijk in slaagt om de rij schapen te doorbreken dan heeft hij gewonnen. Want de schapen mogen niet achterwaarts gaan.

## Frans dammen

In tegenstelling tot het normale damspel mogen de spelers hier alleen voorwaarts trekken, maar voorwaarts en achterwaarts slaan. Er moet in elk geval geslagen worden, ook wanneer het mogelijk is om gelijktijdig meerdere stenen na elkaar te slaan. Geslagen wordt in diagonale richting, maar ook overhaaks in de zig-zag-sprong.

## Italiaans dammen

De variatie „Italiaans dammen” is sinds de 16de eeuw bekend. Telkens worden 12 stenen en alleen voorwaarts bewogen. Opgepast: koninginnen kunnen alleen door koninginnen, niet door eenvoudige stenen geslagen worden. Er moet geslagen worden, bij meerdere mogelijkheden altijd zo dat de meeste stenen van de tegenstrever daarbij geslagen worden.

## Chicago damspel

Men heeft het dambord en 2 x 14 stenen met verschillende kleuren nodig. Het spel werd in 1934 voor de eerste keer in Chicago gespeeld. Elke speler zet 12 stenen zoals bij het bekende damspel. Voor de rest gelden ook de regels van het bekende damspel. Bij deze variatie kan men echter nog een 13de of 14de steen in het spel brengen. Van tevoren moet echter een veld op de grondlijn overeengekomen worden, bijvoorbeeld veld 3. Van zodra dit veld vrij is kan de speler met zijn 13de of 14de steen dit veld opnieuw bezetten.

## Passen

Elke speler zet zijn stenen in drie rijen op de donkere velden van zijn kant van het bord. Wit begint. Er wordt alleen op de donkere velden gespeeld. Tijdens een slag kan men zijn steen een veld verder plaatsen of een eigen steen of een steen van de tegenstrever overspringen. Het is niet toegestaan om meerdere stenen te overspringen. Men kan zowel voor- als achterwaarts trekken. Wanneer een steen van de startrijen van de tegenstrever omsingeld is zodat hij geen contact met de andere stenen van zijn kleur heeft en zich bijgevoel niet kan bewegen, wordt hij als geslagen van het bord afgenomen.

## Ganzenbord

Een plezierig dubbelspel voor kinderen vanaf 5 jaar.

Bord, 1 dobbelsteen, 4 figuren (speelkegels).

Vorbereiding van het spel: elke medespeler krijgt een figuur die bij de start opgesteld wordt (er kunnen ook meer dan 4 spelers meespelen. In plaats van een ontbrekende grote speelkegel kunnen dan als vervanging bijvoorbeeld kleine Halmakegels in andere kleuren genomen worden).

Spelverloop: de jongste speler begint, daarna dobbelen de spelers elk op hun beurt. Iedereen overlapt zoveel velden als hij gegooid heeft. Er kunnen zoveel figuren als gewenst op een veld staan, „slaan” bestaat niet. Wanneer een figuur een roodbruin eventveld bereikt dan moet de speler in overeenstemming met de volgende instructies te werk gaan:



Veld 4: De gans ontkomt aan de vos en mag naar veld 8 gaan. Veld 9: De figuur wordt gevangen genomen en moet zolang wachten tot een "zes" gegooid wordt. Veld 13: De gans wint een wedstrijd tegen de egel. Snel naar veld 16 gaan. Veld 15: De verloren veer moet gezocht worden. Een ronde overslaan. Veld 18: Vliegen gaat sneller. Daarom mag de gans nog eens gooien. Veld 24: Het gansje heeft zich verkouden en moet één ronde lang in bed blijven. Veld 30: De gans neemt een lieveheersbeestje mee dat haast heeft. Naar veld 34 gaan. Veld 33: Het gansje rollt op het skateboard snel verder naar veld 38. Veld 37: Wie teveel gegeten heeft moet eerst ultruften, en slaapt gedurende twee rondes. Veld 40: Het gansje heeft zich aan zijn voet gewond en moet wachten tot de volgende gans voorbij gekomen is. Indien er geen meer komt, één ronde overslaan. Veld 45: Zij is tot mooiste gans in het land gekozen. Ter beloning nog eens met de dobbelstenen gooien. Veld 49: Met het balkon gaat het sneller voor het gansje, en zij vliegt verder naar veld 53. Veld 52: De gans is verloren gelopen en vindt op veld 43 opnieuw de weg. Veld 57: Het gansje lacht zich halfdood van plezier. Tot het gansje weer bij haar positieven is moet zij 2 beurten overslaan Veld 60: Wie als eerste op dit veld komt wint. Wie dit veld overschrijdt moet met het resterende aantal ogen terugkeren.

## Ladderspel

Het geliefde dobbelspel voor kinderen vanaf 5 jaar.

Bord, 1 dobbelsteen, 4 figuren.

**Voorbereiding van het spel:** Elke speler krijgt een figuur van een kleur die voor het startveld opgesteld wordt (er kunnen ook meer dan 4 spelers meespeelen, daarvoor moeten dan andere Halmakegels in andere kleuren genomen worden).

**Spelverloop:** de jongste deelnemer begint, daarna gooien de spelers beurt op beurt. Elke speler rukt met zijn figuur zoveel velden naar voren als hij gegooid heeft. Op een veld kan een willekeurig aantal figuren staan, de figuren van de tegenstrevers worden niet "verslagen". Wanneer een figuur op een donkerblauw of rood actieveld komt, dan gaat het ofwel de ladder naar boven of aan de staart van de slang terug.

**Ter verduidelijking:**

**De ladder naar boven gaat het van:**

Veld 8 naar veld 31, veld 17 naar veld 37, veld 27 naar veld 76, veld 40 naar veld 43, veld 50 naar veld 69, veld 53 naar veld 68, veld 57 naar veld 81, veld 66 naar veld 87, veld 77 naar veld 96 en veld 90 naar veld 94.

**Verder gaat het naar beneden van:**

Veld 20 naar veld 4, veld 25 naar veld 10, veld 28 naar veld 4, veld 54 naar veld 48, veld 58 naar veld 2, veld 64 naar veld 47, veld 86 naar veld 38, veld 92 naar veld 71, veld 95 naar veld 74 en veld 98 naar veld 62.

Wie als eerste het doelveld bereikt wint.

## Wie heeft de 6 ...?

Van 4 tot 99 jaar. Voor 2-4 spelers

Bord, 16 figuren, 1 dobbelsteen

Dit spannende en interessante bordspel voor kinderen en volwassenen is heel eenvoudig. Elke speler neemt vier figuren in één kleur en bezet de betreffende 4 hoekvelden.

Daarna wordt zolang afwisselend met de dobbelstenen gegooid tot één van de spelers een 6 gegooid. Deze speler mag beginnen. Het doel van elke speler bestaat erin om zijn vier figuren een keer rond het speelveld zo snel mogelijk naar "de haven" met zijn kleur te brengen. Er wordt in de richting van de wijzers van de klok na elkaar gedobbed. Elke speler trekt dan met eender welk figuur het gegooid aantal punten verder. Wanneer een speler met zijn figuur op een reeds door een andere speler bezet veld komt dan moet andere speler zijn steen uit het spel nemen en daarmee opnieuw de lange mars over het hele speelveld beginnen. Wanneer het veld door een eigen figuur bezet is dan kan deze slag niet uitgevoerd worden en moet de speler in kwestie met een van zijn andere stenen verder trekken. Eigen en vreemde figuren mogen in principe oversprongen worden. Om het spel nog interessanter te maken kunnen de spelers voor begin van het spel het volgende overeenkomen:

- dat elke speler na een gegooid 6 nog eens mag dobbelen,
- dat bij aankomst in de eigen "haven" exact het vereiste aantal punten gegooid moet worden,
- dat de spelers in het begin van het spel pas dan hun figuren in het speelveld mogen brengen wanneer zij een op voorhand vastgelegd aantal punten (bv. 1, 3 of 6) gegooid hebben. Winnaar is de speler die als eerste al de 4 stenen in zijn "haven" in veiligheid gebracht heeft.

## Backgammon

**Het doel van het spel:**

Het doel van het spel bestaat erin zijn eigen stenen naar een ander home board te brengen en ze dan van daaruit af te geven. Hier moet de in de afbeelding getoonde loopprieching gevolgd worden (men mag nooit in tegenovergestelde richting trekken). De speler, die zijn stenen het snelste van het bord gebracht heeft, wint het spel.

**De uitgangspositie:**

Er zijn verschillende soorten backgammon, wij leggen hier de meest courante versie uit, zoals het spel op alle internationale tornooien gespeeld wordt. De startpositie van elk spel is beneden afgebeeld. Wit speelt in dit geval van boven rechts naar beneden links (in zijn home board), zwart van beneden rechts naar boven links (eveneens in zijn home board).

**Home (zwart):** Home board van zwart

**Home (wit):** Home board van wit

**Pijlen wit:** in deze richting trekt wit

**Pijlen zwart:** in deze richting trekt zwart

**Begin van het spel:** In het begin van het spel wordt gegooid wie als eerste mag beginnen. Elke speler mag hierbij met slechts één dobbelsteen gooien. De speler die het hoogste nummer gegooid heeft begint. Hij moet voor zijn eerste beurt de twee ooggetallen gebruiken die hij en zijn partner gegooid hebben. Indien beide partners hetzelfde aantal gooien moet deze stap zolang herhaald worden tot er verschillende aantallen op de dobbelstenen verschijnen.

**Het spelverloop:** Nu mogen voor elke worp twee dobbelstenen gebruikt worden. De twee spelers gooien en trekken afwisselend.

**Het gooien:** De strenge backgammonregels schrijven voor dat elke speler op het bord aan zijn rechter hand gooit. De worp moet herhaald worden wanneer

- een speler niet op het bord aan zijn rechterkant gegooid heeft (de tegenstrever kan echter erop staan dat de worp toch getrokken moet worden)
- wanneer een van beide dobbelstenen niet vlak op het bord ligt (brandende dobbelstenen)
- wanneer een speler gooit voordat zijn partner de dobbelstenen van het bord genomen heeft (ook hier kan de tegenstrever erop staan dat de worp getrokken moet worden).

**Het trekken:** De stenen kunnen getrokken worden door het aangegeven aantal ogen van de twee dobbelstenen met één steen te trekken. Men kan echter ook twee stenen met de twee verschillende aantallen ogen van de dobbelstenen bewegen. Indien men met een steen trekt mogen de aantallen ogen niet gewoon opgeteld worden. Omdat de tussenstop van de stenen van de tegenstrevers bezet kan zijn worden zo enkele (andere wél mogelijke) slagen uitgesloten.

**Voorbeeld:** wit gooit een 3 en een 4. Het staat de speler nu vrij om met één steen 3+4 of 4+3 punten of met twee verschillende stenen telkens 3 en 4 punten te trekken.

**PAS OP:** Bij het trekken kunnen alle punten, behalve de punten waarop twee of meerdere stenen van de tegenstrevers staan, bezet worden.

**Speciale vorm van trekken:**

In principe moeten beide getallen die de twee dobbelstenen aangeven ook getrokken worden. Indien het alleen mogelijk is om het ene of het andere getal te trekken dan moet het hogere van de twee getallen getrokken worden. Het lagere getal vervalt.

**Verkeerd trekken:** Wanneer een speler een steen verkeerd gezet heeft mag de partner eisen dat zijn vergissing gecorrigeerd wordt. Deze correctie mag alleen gebeuren wanneer hij zelf nog niet gegooid heeft. Wanneer hij reeds gegooid heeft mag geen correctie meer gebeuren.

**De steen van de tegenstrever slaan of "een hit maken":** Een speler kan een steen van de tegenstrever slaan wanneer hij bij het trekken op een punt landt (of een tussenstop inlegt) waar alleen een steen van de tegenstrever staat. Deze geslagen steen wordt op de bar geplaatst en moet weer helemaal van voren beginnen.

**Een steen opnieuw in het spel brengen:** De speler die één of meerdere stenen op de bar heeft staan moet deze weer in het spel brengen voordat hij met de andere stenen mag verder trekken. De steen moet altijd vanaf het home board van de tegenstrever ingebracht worden.

**Voorbeeld:** wanneer alleen het 2de en 3de punt in het home board van de tegenstrever leeg zijn en op het 5de punt de tegenstrever een steen heeft, kan de speler met de ogen 2, 3 of 5 opnieuw in het spel komen. Indien hij de 5 gooit landt hij zelfs op een hit.

**Klap:** Een klap is een worp waarbij beide dobbelstenen hetzelfde aantal ogen vertonen. Hierbij mag het getoonde aantal ogen 4 keer getrokken worden. Het trekken gebeurt na in overeenstemming met de reeds bekende regels.

**Voorbeeld:** Een speler gooit twee keer de 3. Hij kan nu met één steen vier keer 3 punten naar voren gaan. Hij kan ook met één steen drie keer 3 punten en met een ander steen twee keer 3 punten naar voren gaan. Het is ook mogelijk om met twee verschillende stenen twee keer 3 punten naar voren te gaan. Tenslotte is het ook nog mogelijk om met vier stenen telkens 3 punten te halen.

**Het afspeelen:** Men mag pas beginnen afspeelen wanneer de 15 stenen zich in het eigen home board bevinden. Dit gebeurt door zijn stenen naar buiten te gooien.

**Voorbeeld:** Wanneer 2 stenen op het 3de punt, 2 stenen op het 2de punt en 1 steen op het 1ste punt staan dan kan men bijvoorbeeld met de worp een steen van het 3de punt en een steen van het 2de punt uitnemen. Men kan echter ook de 5-2 anders spelen, bijvoorbeeld een steen van het 3de punt uitnemen en de 2 van het 3de punt op het 1ste punt spelen. Dit is vooral belangrijk wanneer de tegenstrever nog een steen moet inspelen.

Wanneer men bij het uitspelen van de stenen door een steen van de tegenstrever overwonnen wordt, moet men deze weer in het home board van de tegenstrever in het spel brengen. Men kan pas opnieuw met het afspeelen van de stenen beginnen wanneer de steen weer in het eigen home board is.

**Wanneer wint men:**

**De enkelvoudige inzet:** Winnaar is de speler die alle stenen afgegeven heeft voordat de tegenstrever zijn laatste steen afgegeven heeft (de winnaar wint de enkelvoudige inzet).

**De Gammon winst:** De winnaar heeft alle stenen afgegeven, en de tegenstrever nog een enkele (de winnaar wint de dubbele inzet).

**De Backgammon winst:** De winnaar heeft alle stenen afgegeven, en de tegenstrever nog een enkele. Bovendien bevindt de tegenstrever zich nog met een of meerdere stenen op de bar of in het home board van de winnaar (de winnaar krijgt de driedubbele inzet).

**Klein Backgammon lexicon**

**Bar:** scheiding van de speelhelten, middellijn

**Blots:** verschillende rondstaande backgammon stenen

**Board:** bord

**Crossover:** trek van het ene kwadrant van het bord naar het volgende kwadrant

**Homeboard:** home veld

**Outerboard:** buitenveld

**Punkt:** driehoekspunt, punten op het board

**Prime:** meerdere achter elkaar liggende punten met minstens twee stenen

**Pass:** afwijzen van een doubleren

**Take:** verdubbeling aannemen

## Spelletjes met één dobbelsteen

### "Viltluis"

Iedereen gooit zolang tot hij een 1 gooit, maar ten hoogste 10 keer. Wie de minste worpen hiervoor nodig heeft, is de winnaar.

### Hoge huisnummers

Elke medespeler mag 3 keer gooien. Bij de eerste worp heeft de speler nog de keuze uit alle mogelijkheden: de geworpen ogen op de eerste plaats (hondersten), op de tweede plaats (tienden) of op de derde plaats (eenheden) opgeschreven moeten worden. Na de 3de worp is een uit drie posities bestaande getal (huisnummer) ontstaan. De speler met het hoogste aantal geworpen huisnummer heeft gewonnen.

### "Naakte mus"

Willekeurig aantal deelnemers. Iedereen werkt voor zijn links zittende buur. De beker met dobbelstenen wordt na het gooien door deze op de tafel omgekeerd, het daaronder liggende aantal ogen wordt de buur op zijn rekening geschreven. Behalve indien een 1 gegooid wordt ("naakte mus") krijgt de speler die gedobbed heeft (en niet de buur) een minuspunt. Na 10 rondes wordt de som gemaakt. Verliezer en „Naakte mus" wordt de speler die het laagste aantal ogen bereikt heeft.

### „Jule"

Voor een willekeurig aantal deelnemers. Er wordt om beurten gegooid. Iedereen probeert zo snel mogelijk alle ogen van 1 tot 6 en opnieuw terug in de juiste volgorde te gooien. Wanneer een medespeler bijvoorbeeld een 1 gooit dan noteert hij dit getal en moet hij bij de volgende worp een 2 gooien; wanneer dit niet het geval is gaat de dobbelsteen naar de volgende speler. Wie alle getallen van 1 tot 6 kan noteren begint met het retourspel. Winnaar is de speler die als eerste de reeks getallen opnieuw doorstreept heeft.

### Quinze ( 15 )

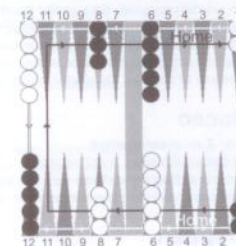
Er wordt om beurten gespeeld. Iedereen gooit zolang met de dobbelstenen tot hij 15 ogen of een aantal ogen, dat daarbij in de buurt ligt, bereikt. Wanneer hij meer dan 15 bereikt, stopt hij. Winnaar is de speler die als eerste de 15 ogen bereikt. Wanneer het getal 15 niet bereikt wordt, is de winnaar de speler die dit getal het kortste benadert.

### Blinde koe voor 2 spelers

Terwijl de ene speler werpt moet de andere de ogen sluiten. De speler die werpt onthoudt het aantal en keert de beker weer daarboven om. Nu moet de tweede speler raden of het geworpen aantal hoger of lager is dan 4. Wanneer hij juist geraden heeft krijgt hij een punt (wanneer de 4 geworpen wordt moet de worp herhaald worden).

### Alles of niets

Elke speler moet proberen om 300 punten te bereiken. Wanneer de 5 valt worden 50 punten gegeven. Iedereen die aan de beurt komt gooit zolang hij wil en telt zijn punten samen. Komt echter de 1 dan zijn alle bereikte punten verloren. Hier wint de speler die met veel geluk het aantal van 300 kan bereiken of die het kortste in de buurt komt.





## Vlooienspel

Vorbereitung und verloop van het spel: als model de afbeelding van de volgende vlo die uit precies 13 strepen getekend kan worden: elke speler kiest een getal tussen 1 en 6 en noteert het getal op zijn notitieblad. Om beurten wordt nu gegooid, waarbij elke speler één keer mag gooien. Wanneer een speler het door hem gekozen getal gooit dan mag hij op zijn blad één van de 13 delen van de luis tekenen, eerst de romp, dan de ogen, de voelsprietten, de benen en als laatste de staart. Wie als eerste zijn luis af heeft wint het spel.



## Landsknechtspel

### Voor 2-5 spelers

**Bij het spel horen:** voor elke medespeler een dobbelsteen, 50 teleenheden (bv. cents, lucifers, e.a.)

**Doel van het spel:** in het eerste deel moet men een zo laag mogelijk aantal ogen gooien om te winnen, en in het tweede deel een zo hoog mogelijk aantal ogen.

**Vorbereitung und verloop van het spel:** het spel bestaat uit twee delen.

**Eerste deel:** alle teleenheden liggen in het midden van de tafel. Er wordt om de beurt gegooid. Elke speler mag per ronde één keer gooien. Wie het laagste aantal ogen in een ronde gegooid heeft moet zich uit het midden één teleenheid nemen. Wanneer twee of meer spelers hetzelfde aantal ogen bereikt dan moeten deze zolang verder gooien tot vaststaat wie van de spelers de teleenheid moet nemen. Dit eerste deel wordt precies 10 rondes lang gespeeld. Wie binnen de 10 rondes geen teleenheid geklasseerd heeft mag het spel nu al verlaten.

**Tweede deel:** er wordt opnieuw om beurten gegooid. Dit keer mag echter de speler met het hoogste aantal ogen een teleenheid in het midden terugleggen (ook hier wordt bij dezelfde resultaten verder gegooid!). Wie alle teleenheden heeft kunnen terugleggen mag het spel verlaten. De speler die op het einde overblijft verliest.

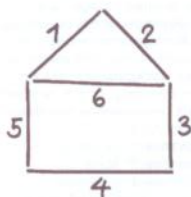
**Variatie:** men gooit niet met één, maar met twee dobbelstenen.

## Gelukshuis

### Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 1 dobbelsteen, potlood en papier voor elke speler.

**Vorbereitung und verloop van het spel:** elke speler tekent op zijn blad het volgende „gelukshuis“. Er wordt nu om beurten gegooid. Elke speler heeft een dobbelsteen en doorstreept daarna het betreffende aantal ogen in zijn gelukshuis. Wanneer hij het gegooid getal reeds op zijn eigen blad doorstreept heeft, dan moet hij het getal in kwestie aan het huis van zijn linker buur doorstrepen. Wanneer bij deze het getal ook al weg is, dan is de speler verplicht het geworpen getal in zijn huis opnieuw op te nemen, door naast het reeds gewiste getal hetzelfde getal opnieuw te noteren. De speler is zijn „gelukshuis“ als eerste afgebouwd heeft, is de winnaar.



## Macao

### Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 1 dobbelsteen

**Vorbereitung und verloop van het spel:** elke medespeler moet drie keer gooien. Doel van het spel is om 12 ogen te gooien. Wie meer dan 12 ogen gooit heeft verloren; wie minder ogen gooit kan door een 4de worp proberen om zijn resultaat te verbeteren.

## Knippen

Dit spel wordt zonder beker gespeeld. De spelers duwen met de wijsvinger tegen de bovenkant van de dobbelsteen, zodat hij omhoog springt. Er wordt om beurten gespeeld. De speler wie als eerste een vooraf bepaald aantal ogen bereikt is de winnaar (in het algemeen wordt tot 50 gespeeld).

**Een variatie:** wie bij het optellen van de bereikte ogen de ronde getallen 10,20,30 of 40 bereikt moet van de som 10 aftrekken.

## Langzame Peter

Elke speler noemt een getal van 1 tot 6 en probeert dan om dit aantal ogen zo snel mogelijk te werpen. Wie daarbij de meeste worpen nodig heeft, is de „langzame Peter“ en heeft verloren.

## Huisnummers

Het komt er nu op aan om het hoogste huisnummer te bereiken. Iedereen heeft 3 worpen. Na elke worp moet hij onmiddellijk beslissen of het gegooid aantal ogen op de eenheden, tienden of honderdsten van een uit drie cijfers bestaande huisnummer moet komen. Wie in het begin een 1 gooit zal ze op de eenheden plaatsen. Wie in het begin een 6 gooit zal ze op de voorste plaats van het huisnummer schrijven. Hetzelfde spel kan ook met omgekeerde tekens gespeeld worden. De speler die met 3 worpen het laagste huisnummer kan samenstellen wint.

## 21 x 1

### Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 1 dobbelsteen

**Verloop en doel van het spel:** er wordt om beurten gegooid. Elke medespeler mag een keer gooien. Bij een zes moet nog eens gegooid worden. Het bereikte aantal ogen speelt daarbij geen rol. Er wordt alleen geteld hoe dikwijls de één valt. De speler die de 21ste een gooit, wint.

## Magic number

### Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 1 dobbelsteen voor elke medespeler 10 teleenheden (bv. cents, lucifers, e.a.)

**Doel van het spel:** iedereen moet proberen om zijn teleenheden zo snel mogelijk kwijt te spelen. Want wie als eerste kan afleggen, die wint.

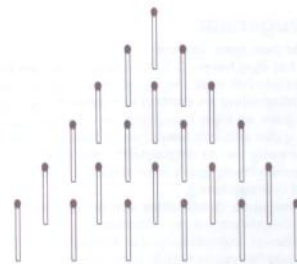
**Vorbereitung und verloop van het spel:** elke speler heeft in het begin van het spel zijn 10 teleenheden voor zich liggen. Er wordt om beurten gegooid. Elke speler mag een keer gooien. Voordat echter de dobbelsteen op de tafel gegooid wordt, moet de speler een voorspelling doen, zoals bijvoorbeeld „Ik gooi een zes (een vijf, een vier, een drie, een twee, een één)“. Wanneer hij daadwerkelijk een voorspeld getal gooit dan mag hij een teleenheid in het midden van de tafel afleggen. Wanneer zijn voorspelling niet met zijn resultaat overeenstemt dan mag hij geen teleenheid afleggen en is het de beurt aan de volgende speler. De kans om een treffer te behalen staat één tegen zes.

## Piramide

### Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 1 dobbelsteen en voor elke medespeler 21 lucifers

**Verloop en doel van het spel:** elke medespeler legt zijn 21 lucifers in de volgende vorm op tafel:



Er wordt om beurten gegooid. Bij elke worp mag de dwarsrij, die met het geworpen aantal ogen overeenstemt, door de speler weggenomen worden. Bij een zes mag dus de onderste rij van de piramide afgebouwd worden. Wanneer het aantal ogen van een reeds verwijderde rij gegooid wordt, dan is het de beurt aan de volgende speler. De speler die zijn piramide als eerste afgebouwd heeft, wint.

## Spelletjes met 2 dobbelstenen

### Sterren

Er wordt om beurten gegooid. Alleen de enen worden geteld. Wie na 5 of 10 rondes de meeste enen gegooid heeft, wint.

### Een maal een

Het aantal ogen van de twee dobbelstenen worden met elkaar vermenigvuldigd. De speler met het hoogste aantal ogen wint.

### Gevangenisvenster

Er wordt om beurten gespeeld. Alleen de tweeën worden geteld. Een slag van twee (een 2 op beide dobbelstenen) telt dubbel.

### Hannes en Xantippe

Er wordt om beurten gespeeld. Eerst wordt de hannes geworpen: men moet met zo weinig mogelijk beurten een slag (hetzelfde aantal ogen op beide dobbelstenen) bereiken. Wanneer dit het geval is moet nog de Xantippe bereikt worden: meer concreet moeten de ogen van de twee dobbelstenen samen een 7 geven. Wie er als eerste in slaagt om de beide in dezelfde volgorde te gooien, wint.

### Lustige 7

**Bij het spel horen:** teleenheden (bv. cents, lucifers e.a.)

Op een blad wordt het volgende schema getekend:

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

De spelers krijgen een gelijk aantal teleenheden (minstens 20). In het begin van elke ronde zetten alle een willekeurig aantal teleenheden op een van de getallen. Men moet onthouden hoeveel en waar men gezet heeft. Een speler wordt als bankhouder ingezet. Alleen deze gooit en beheert de kassa. Wanneer hij een van de aan de rechterkant staande getallen gooit dan gaan alle inzetten naar de kassa, en de aan de linkerkant staande worden door hem verdubbeld, en de spelers cassieren hun winst. Omgekeerd wordt tewerk gegaan wanneer het geworpen getal aan de linkerkant staat. Wanneer de „Lustige 7“ geworpen wordt dan moet de bankhouder op dit getal verdriedubbelen. Hij wint daarvoor de inzetten links en rechts.

### Elf hoog

**Bij het spel horen:** teleenheden (bv. cents, lucifers, e.a.)

Elke medespeler betaalt 5 teleenheden aan de kassa. De speler die 11 ogen gooit wint de hele inhoud van de kassa. Wie een 12 gooit verdubbelt de inhoud van de kassa. Iedereen die onder 11 blijft moet het verschilbedrag met 11 in de kassa leggen (bijvoorbeeld bij een geworpen 5 zes teleenheden).

### Dodensprong

Een speler wordt uitgekozen en noemt een getal onder 40. De linker buur begint te gooien. Het geworpen getal wordt genoteerd. Het resultaat van de volgende spelers wordt bij het getal van de eerste speler opgeteld. Dat gaat zolang tot een van de spelers het in het begin genoemde getal bereikt of overschrijdt. Hij verlaat het spel omdat hij bij de dodensprong geen geluk had.

### Alle negens

#### Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 2 dobbelstenen, teleenheden (bv. cents, lucifers, e.a.), een bierviltje

**Doel van het spel:** iedereen moet proberen zijn in de eerste speelfase verworven lucifers in de tweede fase zo snel mogelijk kwijt te spelen.

**Vorbereitung und spelverloop:** in het begin worden 9 lucifers in het midden van de tafel gelegd. Elke speler heeft per ronde een worp met twee dobbelstenen. Wanneer hij met deze worp meer dan 9 ogen bereikt, dan moet hij zoveel lucifers nemen als zijn worp het getal 9 overschrijdt, dus bij 10 ogen één lucifer, bij 11 ogen twee lucifers en bij 12 drie lucifers. Bij een worp met exact 9 ogen of minder neemt hij niets en geeft de dobbelsteenbeker aan de volgende speler verder. Dat gaat zolang tot alle lucifers verdeeld zijn.

**Nu komt de tweede speelfase:** alle spelers die geen lucifers gekregen hebben verlaten nu het spel. Men gooit nu verder in dezelfde richting als in de eerste fase – met één verschil: de bereikte punten boven 9 worden nu omgekeerd toegekend, m.a.w. de lucifers mogen weer teruggelegd worden. Wie als eerste zijn lucifers opnieuw kwijt is, wint.



## Leugenaar

### Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 2 dobbelstenen, teleenheden (bv. cents, lucifers, e.a.)

**Doel van het spel:** men gooit ofwel daadwerkelijk hoge combinaties of met misleidt op overtuigende wijze dat men hoge combinaties geworpen heeft

**Vorbereiding en verloop van het spel:** alle teleenheden worden in het midden van de tafel gelegd. Er wordt om beurten gegooid. Elke speler gooit één keer, en meer bepaald op de volgende wijze:

De speler draait de beker met de twee dobbelstenen op het bierviltje om en schudt krachtig. Daarna kipt hij de beker lichtjes aan en bekijkt voorzichtig de waarde van de dobbelsteen zodat niemand anders het geheim kent. Nu geeft hij het bierviltje samen met de beker aan zijn linker buur en zegt zijn gegooid combinatie luid en duidelijk. Daarbij kan hij de waarheid zeggen, maar hij kan ook een resultaat zeggen dat helemaal niet met de werkelijkheid overeenstemt.

**De volgende combinaties kunnen gegooid worden.**

De hoogste worp is het „Mäxchen“: 1-2

In dalende volgorde komt dan de slag: 6-6 5-5 4-4 3-3 2-2 1-1

Nu gaat het verder met de huisnummers, beginnend met: 6-5

Tot het laagste huisnummer: 3-2

(bij huisnummers zet men altijd het hogere aantal ogen voor het laagste)

De buur aan de linkerkant heeft-nadat hij de dobbelstenen gekregen heeft-twee mogelijkheden: Hij gelooft wat de andere speler zegt en begint op zijn beurt – zonder de beker op te heffen – krachtig te schudden. Daarna kijkt hij voorzichtig in de beker, maar moet bij een hogere combinatie dan de verkregen combinatie zijn buur aan beurt laten. Hij gelooft niet wat de andere speler zegt. In dat geval mag hij de beker voor alle spelers opheffen en de gegooid combinatie met de verklaring vergelijken. Wanneer de worp met het vermelde aantal ogen overeenstemt of zelfs hoger is dan moet de „ongelovige“ teleenheden (onafhankelijk van de waarde) uit het midden van de tafel nemen en voor zich leggen. Wanneer echter minder geworpen werd dan aangekondigd dan moet de „leugenaar“ teleenheden nemen. Wie als eerste 5 teleenheden voor zich heeft liggen is de verliezer en moet een op voorhand bepaalde „straf“ op zich nemen (bijvoorbeeld een kopstand doen of elke medespeler een leuk compliment maken, enz.). Wie de „Leugenaar“ (1-2) haalt, mag dit duidelijk tonen en de aan de gang zijnde ronde verlaten.

## Delen

### Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 2 dobbelstenen, 50 teleenheden (bv. cents, lucifers, e.a.)

**Doel van het spel:** door gelukkig met de dobbelstenen te gooien als eerste 10 teleenheden winnen.

**Vorbereiding en verloop van het spel:** in het begin van het spel worden de teleenheden in het midden van de tafel gelegd. Nu begint de eerste speler te gooien. Elke speler heeft 2 beurten, de eerste met 2 dobbelstenen en de tweede met één dobbelsteen. Wanneer het opgetelde aantal ogen van de eerste worp door de tweede worp zonder rest gedeeld kan worden, dan krijgt de speler een teleenheid. Wie als eerste 10 teleenheden krijgt, wint het spel.

## Slag

### Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 2 dobbelstenen, 50 teleenheden (bv. cents, lucifers, e.a.)

**Verloop en doel van het spel:** voor het spel worden 50 teleenheden (of bij minder dan vier spelers slechts een beperkt aantal daarvan) in het midden van de tafel gelegd. Dan wordt een aantal speelronden vastgelegd (bijvoorbeeld tien). Nu wordt om beurten gespeeld. Elke speler mag daarbij 3 keer gooien. Wanneer de speler een slag gooit krijgt hij daarvoor onmiddellijk het aantal teleenheden dat met het door hem gegooid aantal ogen overeenstemt uit de „pot“ in het midden van de tafel. Alle andere worpen hebben geen betekenis. Wanneer de speler met drie worpen geen slag haalt dan is het de beurt aan de volgende speler. Winnaar van het spel is de speler die in overeenstemming met het aantal overeengekomen rondes de meeste teleenheden gewonnen heeft.

## Craps

### Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 2 dobbelstenen en voor elke medespeler hetzelfde aantal teleenheden (bv. cents, lucifers, e.a.)

**Doel van het spel:** wie het voorspelde aantal getallen gooit kan winnen. Maar zo eenvoudig is Craps nu ook weer niet....

**Vorbereiding en verloop van het spel:** door met de dobbelstenen te gooien wordt een speler gekozen die als eerste de bank heeft. Hij speelt een op voorhand bepaald aantal spellen tegen de andere medespelers. De „bankhouder“ noemt een getal tussen 2 en 12. Op dit getal wedt hij een aantal teleenheden die hij in de „pot“ legt. Alle tegenstrevers moeten nu samen hetzelfde aantal teleenheden bijleggen. Wanneer de „bankhouder“ in zijn eerste poging het voorspelde aantal gooit dan wint hij de totale inzet. Wanneer hij met zijn eerste worp echter niet het voorspelde aantal wint dan moet hij zolang verder doen tot hij ofwel het voorspelde getal ofwel het als eerste gegooid getal bereikt. Daarbij zijn zijn winstkansen echter precies omgekeerd. Wanneer hij namelijk het voorspelde getal gooit dan verliest hij de totale inzet aan de andere medespelers die de pot dan onder elkaar verdelen. Wanneer hij echter zijn als eerste gegooid getal nog eens gooit dan mag hij de totale inzet casseren. Er wordt zolang gespeeld tot alle medespelers dezelfde aantal keren „bankhouder“ waren.

## Kruizen wissen

Elke speler tekent 20 kruizen op een stuk papier. Dan wordt om beurten met 2 dobbelstenen gegooid. De speler mag zoveel kruizen wissen (doorstrepen) als hij ogen gooit. Wanneer een speler meer ogen gooit dan dat hij kruizen heeft dan moet hij het verschil bijtekenen. De winnaar is de speler die als eerste alle kruizen kon verwijderen.

## Handje

Het ronde getal wordt vastgelegd. Dan gooit men op beurten. Geteld wordt alleen de 5 (het „handje“) als 5 ogen. Een slag van vijf geldt als  $5 \times 5 = 25$  ogen.

## Doorstreepte twaalf

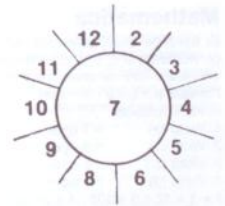
**Bij het spel horen:** teleenheden (bv. cents, lucifers e.a.)

Elke speler schrijft de getallen van 2 tot 12 naast elkaar op een stuk papier. De speler wiens beurt het is gooit zolang tot hij op zijn stuk papier het gegooid aantal ogen kan doorstrepen. Dan is het de beurt aan de volgende speler. Alleen de zeven mag meerdere keren doorstreept worden. Wie als eerste al zijn getallen kan doorstrepen betaalt aan elke medespeler zoveel teleenheden als elke speler nog niet doorstreepte getallen heeft. Anderzijds betaalt elke medespeler aan de winnaar elk 10 teleenheden voor elke doorstreepte zeven op diens blad.

## De spin

**Bij het spel horen:** teleenheden (bv. cents, lucifers, e.a.)

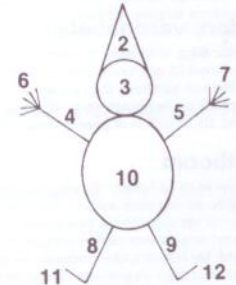
Iedereen tekent een spin op zijn blad papier. Met de zeven in het midden en met de getallen 2 tot 6 en 8 tot 12 rondom. In de eerste ronde gooit elke speler één keer en doorstreept het gegooid getal. Vanaf de tweede ronde gooit en doorstreept iedereen zolang tot hij op een reeds doorstreept getal stoot. Het spel is gedaan wanneer een speler alle getallen-de zeven eventueel meerdere keren-doorstreept heeft. Hij betaalt aan elke medespeler voor elk op diens blad nog niet doorstreept getal een teleenheid-Hij krijgt anderzijds voor elke streep op zijn eigen zeven van elke medespeler tien teleenheden.



## Gelukhans

**Bij het spel horen:** teleenheden (bv. cents, lucifers, e.a.)

Eerst wordt de „gelukhans“ op een blad papier getekend. Iedereen krijgt 7 teleenheden en daarna wordt om beurten gegooid. Het verworven aantal ogen wordt met een teleenheid belegd wanneer daar nog niets ligt. Anders moet deze teleenheid gecasseerd worden. Een uitzondering is het veld 10. Daar mag altijd betaald worden. Deze keer wint de speler die als eerste zijn teleenheden kon kwijtraken.



## Dure zeven

Elke speler heeft een blad met de getallen 2-3-4-5-6-8-9-10-11-12 voor zich liggen. De één en de zeven ontbreken dus. Iedereen gooit zolang tot hij het gewenste aantal ogen van zijn blad kan verwijderen. Wanneer hij een aantal ogen gooit dat bij hem al verwijderd is, dan komt de linker buur aan de beurt en neemt deze het aantal ogen als „bonus“. Indien hij ze echter niet meer kan verwijderen dat gaat het getal naar de volgende speler over, enz. Wanneer geen enkele speler het aantal ogen kan gebruiken dan vervalt de worp. Wie een zeven gooit krijgt – vanaf beneden geteld – 7 getallen doorstreept. Verloren is de speler wiens ogen als eerste doorstreept zijn.

## Minder of meer dan zeven

Iedereen op zijn beurt is één keer spelmaker en wedt tegen de anderen, of hij minder of meer dan 7 ogen zal werpen. Zijn medespelers zetten daartegen in. Wie de weddenschap gewonnen heeft mag casseren. Indien er echter een zeven valt moet de inzet verdubbeld worden.

## Spellen met 3 dobbelstenen

### Diagonaal

Iedereen heeft 3 dobbelstenen. Geteld worden alleen het aantal ogen die diagonaal liggen, dus de 3 of de 5.

### Serie

Er wordt om beurt gespeeld. Iedereen mag drie keer gooien. Er zijn alleen reeksen van toepassing, dus een normale volgorde van getallen: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6. De speler die het hoogste aantal ogen bereikt heeft, wint. Men kan op voorhand overeenkomen dat een speler na de eerste of twee worp één of twee dobbelstenen kan laten liggen en dan met slechts twee of één dobbelsteen verder speelt.

### 1 + 2 = 3

Iedereen heeft 7 dobbelstenen. Het aantal ogen van 2 dobbelstenen moet zoveel geven als het aantal ogen op de derde dobbelsteen. Voorbeeld: 1 + 2 en 3, 1 + 3 en 4, 1 + 4 en 5, 2 + 4 en 6 etc. Men noteert bij de hoeveelste worp een combinatie gelukt is. De speler die de combinatie als eerste bereikte wint.

### Boekhouder

De spelers schrijven op een stuk papier van boven naar beneden de getallen 8,7,6,5,4,3 aan de linker rand. Er wordt om beurt met de dobbelstenen gegooid, iedereen heeft 6 beurten. Men noteert de worpen naast de getallen in de volgorde waarin ze plaatsgevonden hebben en vermenigvuldigt de getallen met elkaar. Deze resultaten worden dan opgeteld en het hoogste aantal punten wint.

**Voorbeeld:**

8 x 12	( resultaat 1ste worp )	= 96
7 x 5		= 35
6 x 14		= 84
5 x 12		= 60
4 x 16		= 64
3 x 3		= 9
		348

**Variant:** De geworpen getallen mogen in willekeurige volgorde ingezet worden.

### Keizer Nero

Voor 2 spelers. Er wordt om beurt geworpen, wie als eerste een zes gooit begint. Hij legt de dobbelsteen van zes aan de kant en probeert met de overgebleven dobbelstenen een zo hoog aantal te krijgen. Wanneer nu een 5 of een 2 valt, en een 2, dan mag hij de 5 laten liggen en proberen om de 2 te verbeteren. Of hij kan proberen beide met de laatste worp te verbeteren. Winnaar is de speler die het hoogste aantal ogen bereikt.



## Mathematica

Er wordt om beurt geworpen, iedereen mag vier keer werpen. Na elke worp worden de aantal ogen opgeteld en zo wordt de som in de volgorde van de worpen met a, b, c, d verkregen.

Voorbeeld voor de berekening:

Formule  $a + b \times c : d = \text{som}$ .

Rekenvoorbeeld:

1. Worp (a) = 7 ogen
  2. Worp (b) = 5 ogen
  3. Worp (c) = 9 ogen
  4. Worp (d) = 4 ogen
- $7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27$  (som)

De speler met de hoogste waarde is winnaar van de ronde.

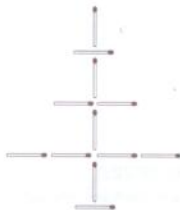
## Lucifers verdobbelen

Elke speler krijgt 10 lucifers. Er wordt om beurt geworpen. De jongste speler begint. Wanneer één van de 3 dobbelstenen van een speler een 1 vertoont dan moet hij een lucifer aan zijn linker buur geven, bij een 2 krijgt de rechter buur een lucifer. Wanneer de 6 valt moet hij een lucifer in de kassa leggen. Het kan gebeuren dat met één worp 3 lucifers verloren gaan. Wanneer een speler nog slechts 1 lucifer bezit kan hij deze lucifer niet meer inzetten en moet hij de kassa betalen. Wanneer men alle lucifers verloren heeft mag men pas verder werpen wanneer opnieuw reserve lucifers van de buur komt. Bij dit spel is er geen winnaar. Wie een lucifer over heeft, terwijl de anderen reeds alle aan de kassa betaald hebben, verliest.

## Kerstboom

Elke speler krijgt 12 lucifers. Bij elke worp mag de speler een lucifer tegen zijn kerstboom (zie afbeelding) leggen en nog eens werpen. Wanneer er geen 1 valt dan komt de volgende speler aan de beurt. Om de kerstboom te vervullen is twaalf keer de 1 nodig. Indien bij de laatste worp meer enen vallen dan nodig is, dan moeten weer zoveel lucifers weggenomen worden als er enen teveel zijn.

**Voorbeeld:** De laatste lucifer ontbreekt en de speler werpt een drieling (3 enen). Hij moet nu een lucifer leggen en er weer twee wegnemen. Om nu de boom te vervullen heeft hij nog twee keer de een nodig. De speler die zijn boom als eerste af heeft, wint.



## Dobbelstenen raden

3 dobbelstenen worden boven elkaar geplaatst. Wie als eerste de som van alle verborgen, horizontaal liggende ogen noemt, die wint. Oplossing: van het altijd gelijkblijvende **getal 21** wordt het bovenste zichtbare getal, laten we zeggen een 6, afgetrokken. Het resultaat zou dan 15 zijn. Hier de proef.

De onderste waarde van de bovenste dobbelsteen is bv	1
De bovenste waarde van de tweede dobbelsteen is bv	5
De onderste waarde van de tweede dobbelsteen is bv	2
De bovenste waarde van de derde dobbelsteen is bv	4
De onderste waarde van de derde dobbelsteen is bv	3
<b>Totale som</b>	<b>15</b>

Er kan ook met 4, 5 of 6 dobbelstenen gespeeld worden. Het „gelijkblijvende getal” wordt berekend door het aantal van de dobbelstenen met 7 te vermenigvuldigen.

## Blauwe ogen

Om de beurt wordt gegooid. Alleen de even getallen (2, 4, 6) zijn geldig en worden opgeteld. Bij de variëte **Grijze ogen** worden alleen de oneven getallen (1, 3, 5) geteld en worden opgeteld.

## Sterren gooien

Iedereen mag drie keer gooien. Alleen de enen (de „sterren”) worden geteld.

## Rond de ster

Alleen de ogen, die rond een middenpunt liggen, zijn geldig. De 1 heeft weliswaar een middenpunt, maar er ligt niets rond, daarom telt de 1 niet. De 2, en de 4 en de 6 tellen evenmin, omdat zij geen „ster” hebben. De 3 telt echter voor 2 en de 5 voor 4 ogen, omdat deze rond een middelpunt liggen. Er worden 3 rondes gespeeld.

## Eenentwintig

Dit is een variant van „Quinze”. Het spel wordt met 3 dobbelstenen gespeeld. De speler die precies 21 ogen bereikt of die zo dicht mogelijk onder dit getal blijft wint. De eerste ronde wordt met 3 dobbelstenen gespeeld, de tweede met 2 dobbelstenen en vanaf de derde ronde werpt men met één dobbelsteen.

## Slag

Iedereen mag 3 keer gooien. Alleen de slaggetallen tellen. 5-5 geven dus 5 en 3-3. Een slag van drie wordt echter vier keer beloond. 6-6-6 geven dus 24.

## Gelijke slag

Elke speler mag 3 keer gooien. Een slag van twee en een slag van drie („gelijke slag”) worden op basis van de ogen beloond. 4-3-4 geven dus bv. 8, 3-3-3 geven 9, 4-3-2 geven 0.

## Een maal een

Een dobbelsteen wordt met potlood grijs geverfd. Elke speler gooit één keer. Hij telt dan de ogen van de twee dobbelstenen op en vermenigvuldigt de som met het aantal ogen van de grijze dobbelsteen.

## De toren

Uit zo veel mogelijk bierviltjes wordt in het midden van de tafel een toren gemaakt. In een voorronde berekent elke speler met een dobbelsteen zijn „sleutelgetal”; het is heel goed mogelijk dat 2 of meerdere spelers hetzelfde sleutelgetal hebben. In dat geval wordt om beurten met 3 dobbelstenen geworpen, waarbij elke dobbelsteen op zich beoordeeld wordt. Van zodra een sleutelgetal valt neemt elke speler die deze sleutelgetal heeft per getal één bierviltje van de toren. Wanneer bijvoorbeeld 5-5-2 gegooid wordt, dan neemt iedereen die het sleutelgetal 5 heeft, twee bierviltjes van de toren, en iedereen die het sleutelgetal twee heeft één bierviltje. Wanneer de toren afgebouwd is wordt omgekeerd te werk gegaan. Nu komt het erop aan het eigen bestand bierviltjes zo snel mogelijk kwijt te spelen. De speler, die als laatste nog bierviltjes heeft, verliest.

## Klaverblad

**Bij het spel horen:** teleenheden (bv. cents, lucifers, e.a.)

Een spel voor 3 personen. Eerst worden 11 teleenheden in het midden gelegd. Er wordt om de beurt gegooid. Wie minder dan 11 ogen werpt mag 2 teleenheden van de tafel nemen. Wie meer dan 11 ogen werpt moet bekijken hoe zijn medespelers telkens één teleenheid nemen. Bij exact 11 ogen krijgt niemand iets. De laatste (elfde) teleenheid, die op tafel blijft, dient om te steken. Deze teleenheid krijgt de speler met het hoogste aantal ogen. Daardoor valt dan ook een beslissing wanneer tot dan 2 spelers hetzelfde aantal teleenheden konden veroveren. De speler die het minste teleenheden kon nemen, verliest.

## Dubbel Lottchen

Er wordt om beurten gegooid. De geworpen aantal ogen van alle deelnemers worden constant opgeteld. De speler, die het getal 66 bereikt of overschrijdt, verliest.

## Siamse tweeling

Een variëte van het „Dubbel Lottchen”, dat vooral bij een groter aantal deelnemers gespeeld wordt. Hierbij komt het erop aan de 88 niet te bereiken of te overschrijden.

## Luie zes

Een variëte van beide spellen. Het eindgetal is 88. Alle geworpen zessen worden niet geteld, maar afgetrokken.

## Recht en opwaarts

Elke speler mag 3 keer gooien. Bij de eerste worp tellen alleen dobbelstenen met 2 ogen, bij de tweede worp die met 4 ogen en bij de derde worp die met 6 ogen. Het hoogste totale aantal ogen wint.

## Recht en afwaarts

Hierbij moeten bij de eerste worp zo dikwijls mogelijk 6, bij de tweede 4 en bij de derde 2 geworpen worden, omdat deze ogen tellen.

## Vijf-vinger – spel

Elke speler mag max. 10 keer gooien. Het komt erop aan zo vroeg mogelijk met 3 worpen 5 ogen te werpen. De speler, die dit met het kleinste aantal werpen bereikt, wint.

## Hoge Turk

Iedereen mag slechts één keer gooien. Het aantal ogen van twee worpen wordt opgeteld en door het aantal ogen van de derde worp gedeeld. Wie haalt het hoogste resultaat? (ook de cijfers na de komma tellen!)

Voorbeeld:  $5-3-2-5 \times 3 = 15; : 2 = 7,5$   
 $6-4-3-6 \times 4 = 24; : 3 = 8,0$

Een variëte, waarbij het laagste resultaat wint.

Voorbeeld:  $5322 \times 3 = 6; : 5 = 1,2$   
 $6433 \times 4 = 12; : 6 = 2,0$

## Een gelijk aan twee

Iedereen gooit tien keer. Alleen die worpen waarbij de opgetelde ogen van 2 dobbelstenen met de ogen van de derde worp overeenstemmen zijn geldig. Geldig zijn bijvoorbeeld de combinaties  $4-2-6$  ( $4 + 2 = 6$ ) of  $1-4-5$  ( $1 + 4 = 5$ ). Alleen de geldige worpen worden geteld, en meer bepaald telkens het aantal ogen van de derde dobbelsteen.

## Las Vegas

**Voor 2 en meer spelers**

**Bij het spel horen:** 3 dobbelstenen, voor elke speler hetzelfde aantal teleenheden (bv. cents, lucifers, e.a.)

**Doel van het spel:** „Las Vegas” is een rein gelukspel. Wat men nodig heeft is geluk bij het werpen ...

**Voorbereiding en verloop van het spel:** de spelers komen eerst de inzet overeen (bv. 5 of 10 teleenheden) die voor elk spel door alle medespelers in het midden van de tafel moet gelegd worden. Nu wordt om beurten gegooid. Elke speler mag twee keer gooien. Dit gebeurt als volgt:

**De eerste worp** wordt met twee dobbelstenen uitgevoerd. De twee oogwaarden worden **opgeteld**.

**De tweede worp** gebeurt alleen met de derde dobbelsteen. De som van de twee eerste worpen wordt nu met de waarde van deze derde dobbelsteen **vermenigvuldigd**. Elke speler onthoudt zijn eindresultaat (als geheugensteun kan het ook genoteerd worden). Wie in één ronde het hoogste resultaat haalt mag de „pot” leeg maken. De nieuwe inzet wordt vastgelegd, een nieuw spel ...

**Ter verduidelijking een kort voorbeeld:**

	Eerste worp	Tweede worp	Eindresultaat
Speler A:	$3 + 4 = 7$	2	$7 \times 2 = 14$
Speler B:	$6 + 2 = 8$	4	$8 \times 4 = 32$
Speler C:	$5 + 3 = 8$	1	$8 \times 1 = 8$

In dit geval zou speler B de „pot” gewonnen hebben.

**Een beetje statistiek:**

Het hoogste resultaat zou zijn:  $6 + 6 = 12 \times 6 = 72$

Het laagste resultaat zou zijn:  $1 + 1 = 2 \times 1 = 2$



## Max en Moritz

Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 3 dobbelstenen, 28 teleenheden (bv. cents, lucifers, e.a.)

**Doel van het spel:** Het spel bestaat uit twee delen. Tijdens het „opwaarts dobbelen” moet men hoge combinaties gooien om geen lucifers te moeten nemen. Bij het „neerwaarts dobbelen” moet men eveneens hoge combinaties bereiken om houtjes die men misschien zou moeten nemen snel weer kwijt te spelen.

**Vorbereiding en verloop van het spel:** In het begin van het spel worden alle lucifers in het midden op een hoop gestapeld. Er wordt om beurt met de dobbelstenen gegooid, waarbij elke speler in een ronde max. 3 keer mag gooien. Hij kan na de eerste en tweede worp gunstige dobbelstenen laten blijven „staan”, die kunnen dan echter niet meer opgenomen worden. Wanneer men reeds na de eerste of de tweede worp een goede combinatie bereikt dan hoeft men natuurlijk niet alle 3 de worpen te doen. De volgende combinaties kunnen uit drie worpen bestaan: (de hoogste worp moet altijd in het begin geplaatst worden!):

Combinaties	Benaming	Waarde
6-6-6	Max en Moritz	12 houtjes
5-5-5	Weduwe Bolt	11 houtjes
4-4-4	Meester Böck	10 houtjes
3-3-3	Leraar Lämpel	9 houtjes
2-2-2	Oom Fritz	8 houtjes
1-1-1	Boer Mecke	7 houtjes
van 6-6-5 tot 6-6-1	Huisnummer boven 600	6 houtjes
van 5-5-4 tot 5-5-1	Huisnummer boven 500	5 houtjes
van 4-4-3 tot 4-4-1	Huisnummer boven 400	4 houtjes
van 3-3-2 tot 3-3-1	Huisnummer boven 300	3 houtjes
van 2-2-1 tot 2-2-1	Huisnummer boven 200	2 houtjes

**Het spel bestaat uit twee delen:**

**1. Het „opwaarts dobbelen”**

Zoals de tabel hierboven toont heeft elke combinatie een betekenis en is een bepaald aantal houtjes waard. De hoogste worp, een slag van zes, heet „Max en Moritz” en is 12 houtjes waard. De laagste combinatie is het huisnummer 2-1-1. Zij is zoals alle huisnummers onder 300 slechts 2 houtjes waard. De speler met de laagste combinatie in de ronde moet uit het midden het aantal houtjes nemen die met de geworpen combinaties overeenstemt.

**Voorbeeld:**

Vier spelers gooien in de eerste ronde de volgende combinaties:

Speler A: 2-2-2 (Oom Fritz)  
 Speler B: 6-3-2 (Huisnummer boven 600)  
 Speler C: 3-3-1 (Huisnummer boven 300)  
 Speler D: 4-3-1 (Huisnummer boven 400)

Speler C heeft de laagste combinatie. Hij moet uit het midden 3 lucifers nemen die met zijn combinatie overeenkomen. In het eerste deel wordt zolang gespeeld tot er geen lucifers meer in het midden liggen.

**2. Het „neerwaarts dobbelen”**

Het komt erop aan om de lucifers zo snel mogelijk weer kwijt te worden, m.a.w. in het midden te leggen. Dit keer mag de speler met de hoogste combinatie zoveel van zijn lucifers in het midden terugleggen als met zijn combinatie overeenstemt. Wanneer hij het beste resultaat in een ronde, bijvoorbeeld een „Meester Böck” (4-4-4) behaald heeft, dan mag hij 10 lucifers terugleggen. De speler die als eerste geen lucifers meer heeft is de winnaar van het totale spel.

**Nog een opmerking:** wanneer twee of meer spelers dezelfde combinaties hebben dan moet onder hen gegooid worden om duidelijkheid te krijgen.

## Max

Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 3 dobbelstenen, 50 teleenheden (bv. cents, lucifers, e.a.)

**Doel van het spel:** het gaat erom met drie dobbelstenen de hoogste combinatie te bereiken.

**Het gebruik van de dobbelsteencombinaties:** „Max” is de slag van een (1-1-1) met een willekeurige derde dobbelsteen. De hoogste worp, die bereikt kan worden, is „Generaal Max”, dat zijn drie enen (1-1-1). De tweede hoogste worp is „Max met zes” (1-1-6). De derde hoogste worp: „Max met vijf” (1-1-5) en dan zo naar beneden tot „Max met twee” (1-1-2). Op de Max volgen de „harten”, met op de eerste plaats de „harten zes” (6-6-6), daarna de „harten vijf” (5-5-5) enz. tot de „harten twee”. Nu komen de „straten”, dat zijn opeenvolgende sequenties. De hoogste „straat” is 6-5-4, daarna komt 5-4-3, dan 4-3-2 en als laatste 3-2-1. Als laatste serie volgen de slagen met eender welke derde dobbelsteen (behalve de slag van een natuurlijk, die immers als „Max” bij de hoogste combinaties tellen). De volgorde van de slagen is: 6-6-5-6-6-4 enz. tot 6-6-1; daarna de slag van vijf 5-5-6, 5-5-4 (5-5-5 horen bij de „harten”), 5-5-3 enz. tot 5-5-1. De laatste en bijgevolg laagste slag is combinatie 2-2-1.

**Speelverloop:** de eerste speler legt voor en bepaalt daarmee met hoeveel dobbelstenen het vooraf bepaalde getal bereikt moet worden. Wanneer hij bijvoorbeeld „Max met vijf” in twee worpen bereikt, dan kan deze combinatie alleen door „Max met zes” of „Generaal Max” (1-1-1) verslagen worden, natuurlijk ook alleen met twee worpen. Of door een gelijk hoge „Max met vijf”, die achter met één worp bereikt moet worden. Meer dan drie worpen mogen niet voorgelegd worden. Nadat alle spelers geprobeerd hebben om de voorgelegde combinatie te overtreffen of dezelfde combinatie met minder dobbelstenen te bereiken dan is het de beurt aan de volgende speler.

**Belangrijk:** bij dit spel mag men goede dobbelstenen laten „staan”, m.a.w. men gooit na de eerste of tweede worp nog slechts met twee dobbelstenen of met één dobbelsteen verder om een goede combinatie te bereiken.

**Einde van het spel:** na elke spelronde krijgt de speler, die de hoogste combinatie bereikt heeft, van alle andere spelers een op voorhand overeengekomen aantal teleenheden. Met speelt een bepaald aantal rondes en berekent zo de eindwinnaar.

## Duivelse 66

Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 3 dobbelstenen, potlood en papier

**Doel van het spel:** het getal 66 moet precies bereikt worden.

**Speelverloop:** er wordt om beurten telkens met 3 dobbelstenen gelijktijdig gegooid. Elke speler mag daarbij één keer gooien. De geworpen aantal ogen van alle deelnemers worden daarbij constant opgeteld. Wanneer daarbij het getal 60 overschreden wordt, dan mag de speler die aan de beurt is met slechts één dobbelsteen verder doen. Het gaat erom het getal 66 precies te bereiken. Wanneer een speler met zijn worp dit eindgetal overschrijdt dan worden de worpen van de andere spelers van de totale som weer afgetrokken tot men opnieuw onder 66 komt. Pas dan worden de worpen weer opgeteld. Dit gaat zolang verder tot een speler met zijn worp het eindgetal precies haalt. Hij is de winnaar van het spel.

## Graag klein

Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 3 dobbelstenen, potlood en papier

**Doel van het spel:** de speler die het meeste een 2 of een 5 gooit, is zeer kort bij de zege.

**Vorbereiding en verloop van het spel:** er wordt om beurten gegooid. Iedere speler heeft één worp met de drie dobbelstenen. De ogen van de drie dobbelstenen worden opgesteld en in de spelerslijst bij de speler in kwestie genoteerd. Wie een twee of een vijf gooit mag ze van de som van de ogen aftrekken (minus bedragen gelden niet, het laagste getal is null). De speler die na afloop van de spelronde de geringste totale som kan tonen is „grag klein” en heeft gewonnen.

**Einde van het spel:** men speelt een op voorhand overeengekomen aantal rondes en telt dan alle individuele resultaten op tot de totale som verkregen wordt.

## Ramba-Zamba

Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 3 dobbelstenen, notitieblad, potlood

**Doel van het spel:** het gaat erom de drie achter elkaar geworpen aantal ogen zodanig in de uit drie cijfers bestaande tabel in te geven dat een zo hoog mogelijk getal ontstaat.

**Vorbereiding en verloop van het spel:** voor het begin van het spel wordt een deelnemerslijst opgesteld, ongeveer op de volgende wijze:

Jan			Nicklas			Julia			Vanessa		
H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E

De eerste op de lijst begint te gooien door de ene na de andere dobbelsteen op de tafel te rollen. Hij moet na elke gegooide dobbelsteen beslissen in welke kolom hij het aantal ogen wil noteren. In de kolom „H” (honderdsten), in de kolom „Z” (tienden) of in de kolom „E” (eenheden). Op deze wijze ontstaat na de derde of vierde worp een uit drie nummers bestaande getal dat zo hoog mogelijk moet zijn. Het hoogste bereikbare getal is 666, het laagste 111. Wanneer de speler met de eerste worp een zes gooit dan zal hij het aantal ogen natuurlijk bij de honderdsten ingeven. Wanneer hij in het begin een lager aantal ogen gooit dan noteert hij dit getal zowel bij de tienden als bij de eenheden in de hoop om bij de volgende worp beter te doen. Zo wordt om beurten gegooid. Na een vooraf afgesproken aantal rondes telt elke speler zijn getallen samen. Wie de hoogste totale som heeft is de winnaar van „Ramba-Zamba”.

## Killroy

Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 3 dobbelstenen, 50 teleenheden (bv. cents, lucifers e.a.)

**Doel van het spel:** het gaat daarom de geworpen ogen van drie dobbelstenen met behulp van de vier rekenmethodes zodanig te verbinden dat het getal 15 bereikt of zo kort mogelijk benaderd wordt.

**Vorbereiding en verloop van het spel:** door om het hoogste getal te gooien wordt een speler bepaald die de rol van spelleider op zich neemt. Alle teleenheden bevinden zich in het midden van de tafel. De spelleider schudt de drie dobbelstenen goed en maakt de worp voor het eerste spel. De taak van de speler bestaat er nu in om zo snel mogelijk met behulp van optellen, aftrekken, vermenigvuldigen of delen de drie dobbelstenen te verbinden met als doel zo kort mogelijk in de buurt van het getal 15 te komen of dit getal exact te bereiken.

**Een voorbeeld:**

De spelleider gooit 3-2-5.

Speler A verbindt als volgt:  $3 + 5 = 8 / 8 \times 2 = 16$

Hij roept „16”.

Speler B verbindt als volgt:  $3 \times 2 = 6 / 6 + 5 = 11$

Hij roept „11”.

Gewonnen heeft speler A want hij kwam het kortste in de buurt van getal 15 in vergelijking met speler B. Hij krijgt 8 teleenheden uit het midden van de tafel.

**Uitleg en winstquota:** hoe korter men door een passende mathematische verbinding in de buurt van het getal 15 komt, des te hoger is de winst.

Eindresultaat van de math. verbinding	Winst:
15	10 teleenheden
14 of 16	8 teleenheden
13 of 17	6 teleenheden
12 of 18	4 teleenheden
11 of 19	2 teleenheden
onder 10 of boven 20	-

Wanneer een speler verkeerd gerekend of een oog dubbel gebruikt heeft dan moet hij als straf zijn teleenheden (indien hij er al heeft) die hij gewonnen heeft in het midden van de tafel terugleggen. Wanneer alle teleenheden verdeeld zijn is het spel beëindigd. Wie de meeste teleenheden bezit heeft het spel gewonnen. Er wordt een nieuwe spelleider bepaald, het volgende spel begint.

## Onder tien wint

Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 3 dobbelstenen, 50 teleenheden (bv. cents, lucifers, e.a.)

**Vorbereiding en verloop van het spel:** eerst worden de teleenheden gelijkmatig onder de spelers verdeeld. Daarna wordt een bankhouder bepaald. Deze gooit tijdens het spel voor iedereen en heeft bovendien de taak de winsten te verdelen en verloren teleenheden te casseren. Hij mag ook de hoogste inzet vastleggen. Voor elk spel doen alle spelers, behalve de bankhouder, hun inzetten, m.a.w. elke speler legt uit zijn voorraad zoveel teleenheden voor zich als hij gelooft te kunnen riskeren. Nu doet de bankhouder de eerste worp. Wanneer deze worp onder 10 ogen ligt winnen alle spelers het bedrag dat zij ingezet hebben. De bankhouder moet uitbetalen. Vanaf 10 ogen wint de bankhouder en casseert hij alle inzetten. De bankhouder kan de bank ten vroegste na 5 spelen aan de volgende speler afgeven – maar moet dit een spel op voorhand bekend maken.



## Tien is de goede

### Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 3 dobbelstenen, potlood, papier

**Doel van het spel:** zo hoog mogelijke resultaten bij het dobbelen halen en deze resultaten goed vermenigvuldigen—wie hierin slaagt is zeer kort bij de winst!

**Vorbereiding en verloop van het spel:** voor het begin van het spel schrijft iedereen onder zijn eigen naam de getallen van 1 tot 10 onder elkaar op. Dan wordt om beurten met de drie dobbelstenen geworpen. Elke speler heeft per ronde één worp, waarmee hij een getal tussen 3 en 18 kan bereiken (de drie verschillende oogwaarden worden altijd opgeteld). Het bereikte aantal ogen moet door de speler telkens na een van de 10 getallen gezet worden. Daartussen komt een x-teken, wat betekent, dat uit beide getallen het product berekend moet worden.

**Ter verduidelijking een voorbeeld voor een spel:**

Speler A:	Speler B:	
1 x 5 = 5	1 x 7 = 7	
2 x 9 = 18	2 x 6 = 12	
3 x 15 = 45	3 x 17 = 51	
4 x 8 = 32	4 x 4 = 16	In dit voorbeeld
5 x 10 = 50	5 x 11 = 55	wint speler A.
6 x 18 = 108	6 x 7 = 42	
7 x 5 = 35	7 x 17 = 119	
8 x 5 = 120	8 x 13 = 104	
9 x 16 = 144	9 x 15 = 135	
10 x 14 = 140	10 x 11 = 110	
697	651	

Na afloop van 10 ronden staan bij alle spelers achter de 10 getallen de betreffende resultaten evenals de berekende producten. Deze producten worden op het einde opgeteld, waardoor men de eindsom van een spel berekent. De kunst van dit spel bestaat erin vanaf het begin de gegooides resultaten achter de juiste getallen te plaatsen om een zo hoog mogelijk product te krijgen. Hoge spelresultaten zet men bijgevolg meer achter de hoge getallen, omdat bijvoorbeeld tien keer 17 natuurlijk aanzienlijk meer oplevert dan drie keer 17.

## Zesenzestig

### Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 3 dobbelstenen en voor elke speler 5 lucifers

**Doel van het spel:** proberen het getal 66 niet als eerste te overschrijden.

**Vorbereiding en verloop van het spel:** elke speler mag één keer gooien, waarbij hij de drie dobbelstenen tegelijk gooit. De ogen van een dobbelsteen worden samengeteld en bij het resultaat van de vorige speler geteld. Op deze wijze wordt het totale resultaat altijd hoger en komt langzaam maar zeker in de buurt van het magische getal 66. De speler, die als eerste het getal 66 bereikt of overschrijdt, verliest en moet een van zijn vijf lucifers, die hij in het begin gekregen heeft, in een "pot" betalen. De verliezer begint het volgende spel. Wie zal dit keer de ongelukkige zijn...?

**Einde van het spel:** men speelt zolang tot een speler geen lucifers meer heeft. Wie op dat ogenblik nog de meeste lucifers heeft is de winnaar.

## Spelletjes met vier dobbelstenen

### Paartjes

Bij dit spel worden 2 van de 4 dobbelstenen met een potlood grijs gekleurd. De witten zijn de positieve, de grijzen de negatieve. Dit betekent het volgende: de ogen van de twee witte dobbelstenen samentellen en daarvan de ogen van de twee grijze dobbelstenen aftrekken. Iedereen kan 5 keer gooien. Ook negatieve tussensommen moeten genoteerd worden. De speler met de hoogste eindsom is de winnaar.

### Beëlzebub

Dit keer spelen 3 witte dobbelstenen tegen een grijze, de „Beëlzebub”. De som van de 3 witte dobbelstenen wordt gevormd, en daarvan worden de ogen van de grijze dobbelsteen afgetrokken. Er worden 5 ronden gespeeld.

## Spelletjes met vijf dobbelstenen

### Bankier

Elke speler heeft 5 worpen. De dobbelstenen worden afzonderlijk geworpen. De speler mag bij zijn worpen een keer optellen, een keer aftrekken, een keer vermenigvuldigen en een keer delen en beslist in welke volgorde hij de rekenmethodes wil toepassen.

**Voorbeeld:** wanneer na eerste 2 worpen de getallen 2 en 5 op tafel liggen dan zal men deze optellen en krijgt men het getal 7. Wanneer met de derde worp de 1 verschijnt dan is het raadzaam om te delen. Het getal blijft 7. Wanneer de vierde worp een 6 geeft zal men vermenigvuldigen en 42 bereiken. Bij de laatste worp moet nog alleen maar afgetrokken worden. Aangenomen men gooit de 3, dan heeft men een eindresultaat van 39 punten bereikt. De speler met het hoogste eindresultaat wint. Omdat niet elke deling hele punten geeft komt men voor het begin van het spel overeen of naar boven of naar beneden afgerond wordt.

### 10.000

#### Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** vijf dobbelstenen, papier en potlood om de punten te noteren.

**Doel van het spel:** Het gaat erom zo snel mogelijk 10.000 punten te gooien - natuurlijk met veranderde dobbelsteenwaarden.

**Vorbereiding en verloop van het spel:** er wordt om de beurt met vijf dobbelstenen geworpen. Winnaar van een spel is de speler die als eerste 10.000 punten bereikt. Daarbij gelden de volgende waarden:

De „1”	= 100 punten
De „5”	= 50 punten
Drie keer „1”	= 1.000 punten
Drie keer „2”	= 200 punten
Drie keer „3”	= 300 punten
Drie keer „4”	= 400 punten
Drie keer „5”	= 500 punten
Drie keer „6”	= 600 punten
Grote straat	= 2.000 punten (alle vijf de dobbelstenen vertonen getallen opeenvolgend, bv.: 1-2-3-4-5 of 2-3-4-5-6).

Elke speler mag per ronde max. drie keer gooien. Daarbij moet na elke worp beslist worden welke dobbelsteen hij laat staan en met welke hij verder doet. Dobbelstenen die blijven staan mogen bij de tweede of derde worp niet meer gebruikt worden. Na de derde worp worden de punten opgeteld (bv.  $3 \times 4 = 400$ ,  $1 \times 1 = 100$ , enkelvoudige ogen worden niet geteld, in totaal wordt in deze ronde 500 punten bereikt). Wie als eerste het getal van 10.000 bereikt of overschrijdt is de winnaar van de partij.

## Chicago

### Voor 1 en meer spelers

**Bij het spel horen:** vijf dobbelstenen, stuk papier voor notities, potlood

**Doel van het spel:** Bij Chicago wint de speler die als eerste de som van 1.000 punten behaalt.

**Vorbereiding en verloop van het spel:** Eerst maakt men een lijst van alle spelers waarin de behaalde punten genoteerd worden. De één telt bij Chicago voor 100 punten en de zes voor 60 punten. Alle andere ogen worden normaal geteld. Elke speler kan per ronde max. 3 keer gooien. Daarbij kan hij drie keer na elkaar alle 5 de dobbelstenen gebruiken, maar hij kan ook gunstige dobbelstenen „laten staan” en alleen met de resterende dobbelstenen verder doen. Dobbelstenen die blijven staan mogen echter niet opnieuw opgenomen worden. Wanneer de speler gelooft dat hij reeds na twee worpen of zelfs na de eerste worp al voldoende punten heeft dan kan hij stoppen. De volgende spelers hebben dan eveneens slechts twee resp. één worp zoals de eerste speler. De volgende ronde wordt door de volgende speler in de rij geopend, die voor deze ronde het aantal punten bepaalt. Elke speler krijgt zijn aantal punten resp. het aantal punten en/of deze punten worden bij zijn resultaat van de voorronde opgeteld.

**Er zijn nog andere bijkomende regels:** Wanneer een speler in de eerste worp twee zessen gooit dan mag hij een zes in een één veranderen.

## Vabanque

### Voor 2 en meer spelers

**Bij het spel horen:** 5 dobbelstenen, potlood en blad papier, voor elke speler het gelijk aantal teleenheden (bv. cents, lucifers, e.a.)

**Doel van het spel:** elke speler probeert om vijf na elkaar gegooides aantal ogen met behulp van de vier rekensoorten zodanig met elkaar te verbinden dat een zo hoog mogelijk resultaat bereikt wordt.

**Vorbereiding en verloop van het spel:** er wordt een speler bepaald door om het hoogste getal te dobbelen die als eerste de „bank” op zich neemt. Elke speler geeft zijn inzet van 20 teleenheden aan de „bankhouder”. Deze begint nu beurt om beurt voor elke medespeler te dobbelen door de ene na de andere dobbelsteen op de tafel te rollen. De speler, waarvoor de „bankhouder” dobbelt, moet daarbij proberen, gebruik makend van de vier basisrekenmethodes, een zo hoog mogelijk aantal punten te bereiken. Hij mag echter altijd slechts één keer optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen, waarbij de volgorde geen rol speelt.

**Hier een voorbeeld voor een spel:** de „bankhouder” gooit met de eerste dobbelsteen „4”, met de tweede „2”. Na de tweede worp beslist de speler welke rekenmethode tussen beide getallen moet toegepast worden-hij vermenigvuldigt de twee getallen en krijgt daardoor  $8 (4 \times 2)$ . Bij de derde worp krijgt de „bankhouder” de „6”, die de speler na kort overleg optelt:  $8 + 6 = 14$ .

(voor de vierde worp heeft de speler nog maar vier rekenmethodes „aftrekken” en „delen”!). De vierde worp geeft de „4”, die de speler aftrekt:  $14 - 4 = 10$ . Dit resultaat moet op het einde door de waarde van de vijfde worp van een „2”, gedeeld worden, waardoor het resultaat 5 verkregen wordt. De „bankhouder” noteert in een in het begin opgestelde spelerslijst voor de speler in kwestie het getal 5 en begint hetzelfde spel met de volgende speler. Wie na afloop van een ronde het hoogste resultaat bereikt heeft mag de totale inzet nemen. Hij is de winnaar van deze speelronde. Een nieuwe rond begint met een nieuwe „bankhouder”.

## Yatzy

### Spelregels

Er wordt met 5 dobbelstenen gespeeld. Elke speler heeft max. 3 vrije worpen. Na de eerste en de tweede worp kunnen gunstig schijnende waarden blijven liggen. Bij de derde worp mogen dobbelstenen, die eerder liggen bleven, opnieuw opgenomen worden. Gespeeld wordt „volgens vrije keuze”, m.a.w. de geworpen waarden worden naar keuze van de speler en na vervulling van de voorwaarden in een vrij kastje van het speelblok genoteerd of men speelt „van boven naar beneden” in de voorgeschreven volgorde. Niet vervulde voorwaarden worden als waardeloos geschrapt.

### Voorwaarden:

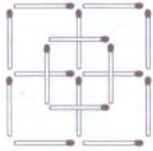
Een	= de punten van de dobbelstenen met het aantal ogen „1” worden genoteerd.
Twee	= de punten van de dobbelstenen met het aantal ogen „2” worden genoteerd.
Drie, vier, vijf, zes	= zoals hierboven. Daarna wordt de tussensom berekend.
Bonus	= 25 punten, wanneer de tussensommen minstens 63 punten bedragen. Daarna de totale som 1ste deel berekenen.
1 paar	= er worden alleen de punten van twee gelijk aangevende dobbelstenen genoteerd.
2 paar	= er worden alleen de punten van twee paar ogen genoteerd.
Drie dezelfde	= er worden alleen de punten van drie gelijk aangevende dobbelstenen genoteerd.
Vier dezelfde	= er worden alleen de punten van vier gelijk aangevende dobbelstenen genoteerd.
Vol huis	= alle ogen genoteerd, wanneer „1 paar” en „drie dezelfde” geworpen werden.
Kleine straat	= 15 punten, wanneer 1-2-3-4-5 geworpen werd.
Grote straat	= 20 punten, wanneer 2-3-4-5-6 geworpen werd.
5 x hetzelfde aantalogen	= onafhankelijk van het geworpen aantal ogen worden hier 50 punten genoteerd wanneer alle 5 dobbelstenen dezelfde waarde aangeven.
Chance	= hier kan het aantal ogen van eender welke worp genoteerd worden. (deze mogelijkheid wordt het meeste bij een anders niet bruikbare samenstelling of bij een hoog aantal ogen gebruikt.)
Eindsom	Tussensom 2de deel bereiken en met de tussensom 1ste deel optellen. De speler met het hoogste totaal aantal punten is de winnaar.

De oplossingen voor het lucifer-piekeren:

1.



2.



3.

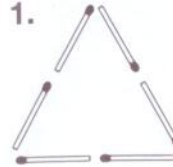


4.



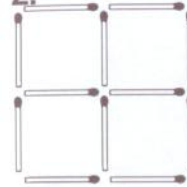
Ingewikkeld piekeren met lucifers

1.



Uit deze driehoek met gelijke kanten moeten 4 kleinere driehoeken, eveneens met gelijke kanten, ontstaan! Drie lucifers mogen nog bijkomend genomen worden.

2.



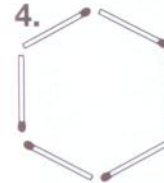
Hier mag het aantal vierkanten met slechts 4 bijkomende lucifers verdubbeld worden! Dat is helemaal niet zo een voudig – toch?

3.



Uit deze 3 driehoeken ontstaan 3 parallelogrammen van dezelfde grote (ruiten), wanneer men 5 lucifers anders legt. Niet zo gemakkelijk, nietwaar?

4.



Twee dezelfde ruiten ontstaan uit deze zeshoek wanneer men 2 lucifers verandert en een nieuwe lucifer neemt. Hoe is dit in godsnaam met 7 lucifers mogelijk, aangezien men voor een ruit alleen al 4 lucifers nodig heeft?