

SPEL VAN 16.

1. Het kan gespeeld worden door een onbepaald aantal personen, doch elke doos bevat de benodigde cijfers voor 4 personen. Wil men het dus met meer personen spelen dan zijn meer dozen benodigd.
2. Ieder heeft nodig 6 pakjes of stapeltjes nummers elk van 1 tot 16.
3. Een der spelers, die voor afroeper zal fungeeren, schudt zijn nummers goed dooreen legt ze blind neer, keert er telkens een om en leest dat nummer af. Hij zelf speelt dus natuurlijk ook mede en maakt eveneens rijen als de anderen. (Zie verklaring Nos. 5 en 7.)
4. De anderen hebben hun nummers voor zich in 16 hoopjes (6 eenen, 6 tweeën, enz.)
5. Zij nemen telkens daarvan af de afgeroepen cijfers en leggen deze in rijen voor zich néér, behalve de Nos. 1, die apart worden gelegd (ieder afzonderlijk) zooals zij worden afgeroepen.
6. Het doel van het spel is om op die „éenen” de daarop volgende cijfers neer te leggen, al naar gelang zij afgeroepen worden, zóó -- dat men daarvan weer pakjes van 1 tot 16 krijgt. (Zoodra er dus een 2 afgeroepen wordt, legt men die op de 1, als er een 3 afgeroepen wordt op de 2, enz.)
7. Natuurlijk kan men daartoe niet dadelijk *alle* afgeroepen nummers gebruiken. Deze legt men nu in rijen voor zich neer. (Meer dan 4 rijen mogen niet worden gemaakt en liefst moet men zoolang mogelijk minder dan 4 rijen hebben.)
8. Doordien men 4 rijen mag maken heeft men een zekere keuze, om de hoogere cijfers b.v. bij elkaar te brengen en de lagere ook. *Dit is dan ook wenschelijk, want men mag alleen het onderste cijfer der rijen afnemen om op de „éenen” te leggen (zie 6). Ligt er nu in de rij een hoog cijfer onder een laag, dan kan men niet meer bij het lage cijfer komen en men kan dus alvast één van zijn pakjes (stapeltjes) niet gereed maken. (Zie echter verklaring No. 12).*

9. Daarom, als nu achtereenvolgens de cijfers
 16 8 10 4 3 14 1 12 15 en 16
 worden afgelezen, dan legt men ze b.v. zoo:

Rij I.	Rij II.	Rij. III.	Rij IV.	
16	8	10		
14	4			1 (apart.)
12	3			
15				
16				

10. Zoodra er nu een 2 afgeroepen wordt, legt men die op de 1 (apart) en neemt de 3 en de 4 van rij II af om die er ook op te leggen.
11. Men heeft dus een zekere keus waar men de afgeroepen cijfers leggen wil, maar *onbeperkt* is die keuze niet. Men zal dus, als het verlangde cijfer (in 't voorbeeld dus cijfer 2) niet spoedig afgeroepen wordt, wel dikwijls een hoog cijfer onder een laag cijfer *moeten* leggen (vooral gebeurt dit wanneer het lang duurt voor een „een” afgeroepen wordt). Hoe krijgt men dit er nu weer onder vandaan?

12. Allereerst door zoolang mogelijk minder dan 4 rijen te gebruiken. Gesteld (zie voorbeeld) dat men op de 1 (apart) reeds de 10 volgende cijfers had neergelegd, zoodat daar nu bovenop ligt nummer 11. Nu zou men wel graag daarop nummer 12 willen leggen. Die ligt in rij I. Hoe krijgt men die nu? — Wel men heeft nog maar 3 rijen en men mag er 4 hebben. (Vraag nu aan den afroeper of oplezer een oogenblik met afroepen te wachten totdat gij uw nummers in orde hebt gebracht. Zoo gij klaar zijt, kan het afroepen weer voortgaan.) Ge moogt nu het onderste cijfer van rij I wegnemen en leggen op rij IV. Nu scheidt ons die No. 15 nog van No. 12. Gelukkig echter bestaat het recht om steeds het onderste cijfer van een rij weg te nemen en dit te leggen onder een andere rij, *wanneer daar tenminste onderaan ligt een daarop volgend getal* (opwaarts geteld.) Men mag dus de hinderlijke 15 van rij I leggen onder de 16 van rij IV.

Rij I.	Rij. II.	Rij. III.	Rij IV.	
16	8	10	16	11 (pakje)
14	4		15	
12	3			

Nu ligt 12 onderaan en mag men deze dus wegnemen en op het pakje van 11 leggen.

13. Door zoo voortdurend te schikken, kan men, als het spel niet al te slecht loopt, altijd wel weer bij de verlangde cijfers komen, al zij 't ook eerst op 't eind van 't spel.

14. Juist dit verschikken en berekenen is de kunst van dit spel. Zooals nu in ons voorbeeld. Nadat wij de 12 van rij I op ons pakje van 11 hebben gelegd is de stand zoo:

Rij. I	Rij II.	Rij III.	Rij IV.	
16	8	10	16	12 (pakje)
14	4		15	
	3			

Als er nu eens een 13 werd afgeroepen, zou men die op de „12” van het pakje kunnen leggen, verder No. 14 nemen van rij I en 15 en 16 van rij IV en dan was er één pakje klaar. Voor die „13” komt, kan echter nog wel wat duren en tot zoolang zou ik dan onder rij I en rij IV geen nieuwe cijfers kunnen leggen. Dan kunt ge dus onder die 2 rijen voortloopig geen afgeroepen cijfers meer leggen. Dat is te lastig; want dan komen rij II en III te vol. Wat doet men nu. Men legt No. 14 van rij I onder No. 15 van rij IV. Dat mag omdat 14 één minder is dan 15. Nu houdt ge rij vier verder vrij tot No. 13 afgeroepen wordt en de hoogere cijfers legt ge verder veilig onder No. 16 op rij I.

Wij hebben nu zooveel mogelijk aangetoond hoe het spel moet worden gespeeld. Het spreekt van zelf dat er al spoedig méér nummers 1 worden afgeroepen en zoodra dat gebeurt wordt het veel gemakkelijker daar men dan meer kans heeft om dadelijk de afgeroepen nummers af te leggen.

Reeds zijn er velen die van dit spel houden en wij raden een ieder aan het met ernst te beproeven. Ook al is men alleen, zooals b.v. bij nachtwaken, dan nog kan het uitstekend dienen om de verveling te verdrijven.