



Ringrekenen

HET SPEL BESTAAT UIT:

Een speelbord, verdeeld in 4 vakken, elk van 18 genummerde startpunten; 76 score-ringen, d.w.z. 19 stuks, elk in 4 kleuren plus 3 dobbelstenen.

DOEL VAN HET SPEL: Elke speler moet proberen de eerste te zijn, die alle startpunten in zijn vak van ringen heeft voorzien.

HOE WORDT DIT SPEL GESPEELD?

1. Elke speler kiest een vak en ontvangt de 19 score-ringen van de kleur in kwestie.
2. De spelers gooien elk een dobbelsteen op; degene die het hoogste puntenaantal gooit mag beginnen en het spel wordt gespeeld volgens de richting van de wijzers van de klok.
3. De eerste speler gooit de 3 dobbelstenen op. Door van een of meer van de gegooiden aantallen ogen afzonderlijk gebruik te maken, of door deze aantallen op te tellen, af te trekken, te delen of te vermenigvuldigen, krijgt elke speler een ruime keuze uit de mogelijkheden waar hij een of meer score-ringen op de overeenkomstige startpunten in zijn vak zal leggen. Elke dobbelsteen mag niet meer dan één keer worden gebruikt. Bij voorbeeld: een speler gooit een 2, een 5 en een 6. Deze cijfers kunnen worden gebruikt zoals ze op de bovenzijde van de dobbelstenen staan aangegeven, maar ook in een van de volgende combinaties, overeenkomstig de verdere regels van het spel:

2 & 11 (6+5)	5 & 12 (6x2)	6 & 10 (5x2)	16 (5x2)+6
2 & 1 (6-5)	5 & 3 (6÷2)	9 (5+6-2)	17 (6x2)+5
5 & 4 (6-2)	6 & 7 (5+2)	13 (2+5+6)	18 (5-2)x6
5 & 8 (6+2)	6 & 3 (5-2)	15 (6÷2)x5	

plus tal van andere mogelijke variaties bij het scoren.

4. De spelers mogen beginnen op elk startpunt waarvan het nummer met behulp van de dobbelstenen is gegooid of "gemaakt". Alle verdere ringen die een speler in zijn vak aanbrengt moeten naast ten minste één reeds geplaatste overeenkomstige ring liggen. Het is niet nodig om in getalsvolgorde verder te gaan.
5. **BLOKKEREN:** Een speler mag gebruik maken van een getal om HETZIJ zijn eigen startpunt, HETZIJ dezelfde genummerde startpunten van zijn tegenstanders van ringen te voorzien. Om te blokkeren, legt de speler een of meer van zijn ringen volgens het aantal door hem gegooiden ogen op het overeenkomstige startpunt of startpunten in de vakken van de tegenstanders. Alleen lege startpunten kunnen worden geblokkeerd en de blokkerende ringen hoeven zich niet pal naast de andere ringen in dat vak te bevinden. De speler mag naar eigen verkiezing uitmaken of hij zal blokkeren, ongeacht de vraag of hetzelfde startpunt in zijn eigen vak van een ring voorzien is. De speler kan zijn blokkeringsringen terugkrijgen door ze rechtstreeks van de startpunten van de tegenstanders over te brengen naar zijn eigen vak, d.w.z. telkens wanneer hij ze nodig heeft.
6. **DEBLOKKEREN:** Om een blokkering van een van zijn eigen startpunten ongedaan te maken, moet een speler het getal van dat startpunt met de dobbelstenen gooien of "maken". De blokkeringsring wordt dan opzij gelegd op het "kerkhof" in het midden van het speelbord. Om het startpunt waarvan een blokkering is verwijderd van een ring te voorzien, moet de speler het getal in kwestie opnieuw gooien of "maken".
7. **KERKHOF:** Elke ring die op het "kerkhof" wordt bewaard, mag worden gebruikt, als:
 - a) de eigenaar ervan geen ringen meer in voorraad heeft, EN OOK
 - b) als deze ring alleen wordt gebruikt om op startpunten die bij deze ring horen te worden gelegd. DEZE RINGEN MOGEN NIET OPNIEUW WORDEN GEBRUIKT OM TE BLOKKEREN.
8. Winnaar is degene die er in slaagt, alle startpunten in zijn vak van ringen te voorzien.

VARIANTEN:

1. Er zijn evenveel varianten van "RINGREKENEN" mogelijk als de spelers zelf verkiezen. Men kan gebruik maken van elke combinatie van wiskundige bewerkingen, d.w.z. zowel eenvoudige optel- en aftreksommetjes als vierkantwortels, machtsverheffingen enz. Een en ander hangt geheel af van de vraag waartoe de speler in staat is.
2. **SOLITAIRE:** Alle startpunten in één vak kunnen van ringen worden voorzien door de dobbelstenen 12 maal op te gooien. Dat is het aantal dat ten minste vereist is: het is even fascinerend en interessant als wanneer dit spel door 2, 3 of 4 deelnemers wordt gespeeld.

Ontwerp: Philip Vennor
© OrDa Industries 1976
Printed in Israel