

# FOGGLE

voor 1-8 spelers

Foggle is een spel waarvoor je snel moet kunnen denken en goed moet kunnen rekenen. Je kunt het alleen en met meerderen spelen en er zijn verschillende spelvarianten mogelijk. Beginners kunnen het beste met de eerste variant beginnen, om zich op die manier het principe van het spel eigen te maken voordat zij aan de meer ingewikkelde spelvarianten gaan beginnen. Voor elke gekozen spelvariant bepaalt de zandloper de speeltijd.

## SPELMATERIAAL

Tableau met deksel (shaker)  
Een zandloper  
Zestien dobbelstenen met cijfers

## VOORBEREIDING

Neem potlood en papier en bepaal wie de spelleider wordt. Deze begint het spel en controleert tevens de resultaten (de speler links van hem zal dit vervolgens van hem overnemen enz.).

## HET SPEL

### Sleutelgetal I (eerste spel)

De spelleider neemt een willekeurige dobbelsteen en gooit die de eerste maal om de tientallen te bepalen en de tweede maal om de eenheden te bepalen. Zo ontstaat een getal van twee cijfers, bijvoorbeeld 24. Dit getal wordt door elke speler opgeschreven. Daarna worden alle dobbelstenen in de shaker goed geschud. Zorg ervoor dat alle dobbelstenen recht in de vakjes van het cijferbord liggen. De bovenliggende cijfers moeten worden gebruikt. Ieder heeft 3 minuten de tijd (zandloper) om combinaties van 3 cijfers te zoeken om tot het gevraagde getal te komen. Dat kan worden gedaan door optellen, aftrekken, vermenigvuldigen, delen of door combinaties van deze rekenkundige handelingen.

### Voorbeelden

Verkregen getal : 24

*Onderstaand cijferbord gebruiken we bij al onze voorbeelden.*

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| 8 | 5 | 3 | 4 |
| 3 | 1 | 2 | 5 |
| 6 | 4 | 9 | 8 |
| 2 | 6 | 0 | 7 |

## Belangrijk:

Alle combinaties van de te gebruiken 3 cijfers moeten elkaar met een hoek of een zijde raken. Als de tijd om is geeft iedere speler zijn blad aan de spelleider, die de punten telt aan de hand van de uitwerkingen. De volgende speler, die tevens spelleider wordt, krijgt de shaker. Het spel begint opnieuw met een nieuw "gevraagd" getal en een nieuw cijferbord.

## Sleutelgetal II (tweede spel)

Deze variant is iets moeilijker, maar je kunt er over het algemeen de beste resultaten mee behalen. Je moet 3 rekenkundige handelingen verrichten om tot het vooraf bepaalde getal te komen, waarbij je telkens 4 dobbelstenen moet gebruiken die elkaar met een hoek of een zijde raken. Je zult merken dat je, omdat je een cijfer meer moet gebruiken, meer oplossingen kunt vinden dan bij de vorige spelvariant. In ons voorbeeld gebruiken we dezelfde gegevens als in het eerste spel.

## Sleutelgetal III (derde spel)

Bij dit spel moet de spelleider een getal van 3 cijfers gooien, bijv. 452. Je mag maximaal 6 dobbelstenen gebruiken voor je berekeningen. Je bent dus vrij om minder dobbelstenen te gebruiken als dat mogelijk is. Ook hier moeten de stenen elkaar raken met een hoek of een zijde.

## Rekenaar

De bedoeling van dit spel is om met 3 of 4 cijfers (de dobbelstenen moeten elkaar met een hoek of een zijde raken) tot de getallen te komen die elke speler vooraf heeft geworpen. Ieder werpt een dobbelsteen twee- of driemaal om zodoende een getal van 2 cijfers (of 3 cijfers voor de gevorderden) te vormen. Ieder noteert eveneens de getallen van zijn tegenstan-

## Enkele voorbeelden

$$(6 \times 4) + 0 = 24$$

$$3 \times 4 \times 2 = 24$$

$$(1 + 2) \times 8 = 24$$

$$(6 - 3) \times 8 = 24$$

$$(5 + 1) \times 4 = 24$$

$$(3 + 1) \times 6 = 24$$

etc.

## Enkele voorbeelden:

$$8 + 5 + 2 + 9 = 24$$

$$4 - 3 = 1 + 2 = 3 \times$$

$$8 = 24$$

$$3 \times 5 = 15 + 8 + 1 = 24$$

$$6 \times 9 = 54 : 2 = 27$$

$$- 3 = 24$$

etc.

## Enkele voorbeelden:

$$8 \times 5 = 40$$

$$2 + 9 = 11$$

$$40 \times 11 = 440$$

$$6 \times 2 = 12$$

$$12 + 440 = 452$$

$$5 \times 9 = 45$$

$$4 + 6 = 10$$

$$45 \times 10 = 450 + 2 = 452$$

## Enkele voorbeelden:

$$(73) 1 + 9 = 10 \times 8 = 80 - 7 = 73$$

$$(64) 7 + 0 = 7 \times 9 =$$

$$63 + 1 = 64$$

$$(30) 5 + 3 = 8 \times 4 =$$

$$32 - 2 = 30$$

$$(61) 0 + 7 = 7 \times 8 =$$

$$56 + 5 = 61$$

In ons voorbeeld zijn de cijfers van het lokaas 1-2-4-9. Iedere speler neemt de dobbelstenen die zich bevinden aan de kant van de shaker waar hij vóór zit, zonder ze te verdraaien.

- 2 spelers beschikken over 6 dobbelstenen  
 3 spelers beschikken over 4 dobbelstenen  
 4 spelers beschikken over 3 dobbelstenen

Iedere speler moet minstens 3 dobbelstenen gebruiken. (Indien het spel door 2 of 3 spelers gespeeld wordt, bepalen deze zelf welke dobbelstenen ze gaan gebruiken). Bij de eerste beurt gebruik je de cijfers die boven liggen en door deze te combineren probeer je zoveel mogelijk uitkomsten, gelijk aan de lokaascijfers, te verkrijgen. Je hebt 1 minuut om je berekeningen te maken en op te schrijven. Voor elk goed antwoord krijg je 1 punt. Tel je punten meteen op. Je mag meerdere keren dezelfde lokaascijfers nemen, mits je uitwerkingen verschillen.

Bij iedere volgende beurt draai je je dobbelstenen een kwart slag, zodat andere cijfers boven komen. Vervolgens ga je op dezelfde manier te werk als hierboven omschreven is.

Het spel wordt gespeeld in 6 beurten, overeenkomend met het aantal cijfers op iedere dobbelsteen. Als het spel uit is, leg je de dobbelstenen terug in de shaker, die je eerst schudt voordat je met een nieuw spel begint. De winnaar krijgt 5 punten extra. Lokaas wordt gespeeld om 50 punten of om een aantal punten dat je vooraf vastgesteld hebt. De eerste die dit puntental bereikt of overschrijdt is winnaar.

Verdeling van de dobbelstenen:

2 spelers:

- a) 8, 5, 3, 4, 5, 8  
 b) 7, 0, 6, 2, 6, 3

3 spelers:

- a) 8, 5, 3, 4  
 b) 5, 8, 7, 0  
 c) 6, 2, 6, 3

4 spelers

- a) 8, 5, 3  
 b) 4, 5, 8  
 c) 6, 0, 7  
 d) 3, 6, 2

het spel ontwikkelt zich als volgt:

a) noteert:

$$8 - 5 = 3 : 3 = 1$$

$$5 + 3 = 8 : 8 = 1$$

$$8 : (5 - 3) = 4$$

en krijgt 3 punten

b) noteert:

$$4 + 5 = 9 - 8 = 1$$

$$5 + 8 = 13 - 4 = 9$$

$$5 - 4 = 1 + 8 = 9$$

en krijgt 3 punten

c) noteert:

$$7 + 0 = 7 - 6 = 1$$

en krijgt 1 punt

d) noteert:

$$6 : 3 = 2 + 2 = 4$$

$$6 : 2 = 3 : 3 = 1$$

$$3 \times 6 = 18 : 2 = 9$$

$$6 \times 2 = 12 : 3 = 4$$

en krijgt 4 punten

Bij de tweede beurt komen de volgende cijfers boven:

- a) 9, 1, 4

hij noteert:

$$9 - 4 = 5 - 1 = 4$$

$$9 - 1 = 8 : 4 = 2$$

en krijgt 2 punten

- b) 2, 6, 7

hij noteert:

$$6 + 2 = 8 - 7 = 1$$

$$7 - (6 : 2) = 4$$

en krijgt 2 punten

- c) 7, 3, 2

hij noteert:

$$7 - 3 = 4 - 2 = 2$$

$$7 - (3 + 2) = 2$$

en krijgt 2 punten

- d) 8, 6, 6

hij noteert:

$$6 : 6 = 1 + 8 = 9$$

$$6 + 6 = 12 - 8 = 4$$

en krijgt 2 punten

De stand van het klassement ziet er nu als volgt uit:

1e is speler d met 6 punten

2e zijn de spelers a en b met 5 punten

3e is speler c met 3 punten

## STRAFPUNTEN

Voor iedere foute oplossing 4 strafpunten

Als het onmogelijk blijkt te zijn de goede oplossing te vinden, gaan de punten naar de oplossingen die het dichtst bij het vooraf bepaalde getal liggen.

## PUNTEN

- voor elke goede oplossing 2 punten
- voor de speler met de meeste goede oplossingen 10 punten extra
- als er meerdere winnaars zijn krijgt ieder van hen 3 punten extra

## Opeenvolging

Probeer een opeenvolging van zoveel mogelijk getallen te vormen en begin met het cijfer dat linksboven op je cijferbord staat. Bij ons voorbeeld beginnen we dus met een 8. Schrijf dit getal bovenaan je vel papier en probeer tot een 9 te komen, daarna tot een 10, een 11 etc. door elke *berekening te beginnen* met het cijfer dat na het laatstgenomen begincijfer komt.

Begin dus met een 5 als je een 9 wilt vormen, een 3 als je een 10 wilt vormen etc. (zie voorbeeld). Uiteraard gaan we bij het noemen van bovenstaande begincijfers nog steeds uit van het cijferbord waarmee we begonnen zijn.

De cijfers die je gebruikt voor je berekeningen moeten elkaar weer met een hoek of een zijde raken; je mag net zoveel cijfers gebruiken als je nodig denkt te hebben. Degene die de langste, ononderbroken rij getallen heeft, is winnaar. De zandloper bepaalt de speeltijd.

## Lokaas (voor 2 tot 4 spelers)

Doel van dit spel is om door middel van de dobbelstenen die elke speler uit de shaker gehaald heeft, tot de 4 cijfers uit het midden van het cijferbord te komen.

### Enkele voorbeelden:

$$\begin{aligned} 5 + 3 + 1 &= 8 \\ 3 + 4 + 2 + 1 &= 10 \\ 4 + 5 + 2 &= 11 \\ 3 \times 4 &= 12 \\ (1 \times 2 \times 5) + 3 &= 13 \\ (2 \times 5) + 4 &= 14 \\ 5 + 8 + 2 &= 15 \\ 6 + 4 + 6 &= 16 \\ 4 + 6 + 6 + 1 &= 17 \\ 9 + 6 + 4 - 1 &= 18 \\ 8 + 9 + 2 &= 19 \\ (2 \times 6) + 9 - 1 &= 20 \\ 6 + 0 + 7 + 8 &= 21 \\ (0 + 9) \times 2 + 4 &= 22 \\ 7 + 9 + 4 + 3 &= 23 \end{aligned}$$

*Elke berekening is begonnen met het cijfer dat na het laatstgenomen begincijfer komt. De verkregen getallen vormen een ononderbroken rij.*

*Nog steeds uitgaande van ons voorbeeld-cijferbord zijn de lokaascijfers:*

1, 2, 4, 9

In ons voorbeeld zijn de cijfers van het lokaas 1-2-4-9. Iedere speler neemt de dobbelstenen die zich bevinden aan de kant van de shaker waar hij vóór zit, zonder ze te verdraaien.

- 2 spelers beschikken over 6 dobbelstenen  
3 spelers beschikken over 4 dobbelstenen  
4 spelers beschikken over 3 dobbelstenen

Iedere speler moet minstens 3 dobbelstenen gebruiken. (Indien het spel door 2 of 3 spelers gespeeld wordt, bepalen deze zelf welke dobbelstenen ze gaan gebruiken). Bij de eerste beurt gebruik je de cijfers die boven liggen en door deze te combineren probeer je zoveel mogelijk uitkomsten, gelijk aan de lokaascijfers, te verkrijgen. Je hebt 1 minuut om je berekeningen te maken en op te schrijven. Voor elk goed antwoord krijg je 1 punt. Tel je punten meteen op. Je mag meerdere keren dezelfde lokaascijfers nemen, mits je uitwerkingen verschillen.

Bij iedere volgende beurt draai je je dobbelstenen een kwart slag, zodat andere cijfers boven komen. Vervolgens ga je op dezelfde manier te werk als hierboven omschreven is.

Het spel wordt gespeeld in 6 beurten, overeenkomend met het aantal cijfers op iedere dobbelsteen. Als het spel uit is, leg je de dobbelstenen terug in de shaker, die je eerst schudt voordat je met een nieuw spel begint. De winnaar krijgt 5 punten extra. Lokaas wordt gespeeld om 50 punten of om een aantal punten dat je vooraf vastgesteld hebt. De eerste die dit puntental bereikt of overschrijdt is winnaar.

### Verdeling van de dobbelstenen:

#### 2 spelers:

- a) 8, 5, 3, 4, 5, 8  
b) 7, 0, 6, 2, 6, 3

#### 3 spelers:

- a) 8, 5, 3, 4  
b) 5, 8, 7, 0  
c) 6, 2, 6, 3

#### 4 spelers

- a) 8, 5, 3  
b) 4, 5, 8  
c) 6, 0, 7  
d) 3, 6, 2

het spel ontwikkelt zich als volgt:

a) noteert:

$$8 - 5 = 3 : 3 = 1$$

$$5 + 3 = 8 : 8 = 1$$

$$8 : (5 - 3) = 4$$

en krijgt 3 punten

b) noteert:

$$4 + 5 = 9 - 8 = 1$$

$$5 + 8 = 13 - 4 = 9$$

$$5 - 4 = 1 + 8 = 9$$

en krijgt 3 punten

c) noteert:

$$7 + 0 = 7 - 6 = 1$$

en krijgt 1 punt

d) noteert:

$$6 : 3 = 2 + 2 = 4$$

$$6 : 2 = 3 : 3 = 1$$

$$3 \times 6 = 18 : 2 = 9$$

$$6 \times 2 = 12 : 3 = 4$$

en krijgt 4 punten

Bij de tweede beurt komen de volgende cijfers boven:

a) 9, 1, 4

hij noteert:

$$9 - 4 = 5 - 1 = 4$$

$$9 - 1 = 8 : 4 = 2$$

en krijgt 2 punten

b) 2, 6, 7

hij noteert:

$$6 + 2 = 8 - 7 = 1$$

$$7 - (6 : 2) = 4$$

en krijgt 2 punten

c) 7, 3, 2

hij noteert:

$$7 - 3 = 4 - 2 = 2$$

$$7 - (3 + 2) = 2$$

en krijgt 2 punten

d) 8, 6, 6

hij noteert:

$$6 : 6 = 1 + 8 = 9$$

$$6 + 6 = 12 - 8 = 4$$

en krijgt 2 punten

De stand van het klassement ziet er nu als volgt uit:

1e is speler d met 6 punten

2e zijn de spelers a en b met 5 punten

3e is speler c met 3 punten

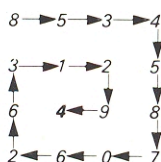
## De Slak

Bij dit spel gebruik je het cijferbord spiraalsgewijze, zoals de structuur van een slakkenhuis. Je moet proberen uit te komen op het laatste cijfer van de spiraal (in ons voorbeeld is dit een 4). Om op dit cijfer uit te komen moet je alle 15 dobbelstenen gebruiken die aan de laatste dobbelsteen voorafgaan, en wel één voor één, in de volgorde van de spiraal.

Alle vier de rekenkundige handelingen moeten minstens éénmaal verricht worden. (optellen, aftrekken, vermenigvuldigen, delen). Hierbij is de volgorde niet van belang. Degene die, na controle door de spelleider, als eerste de juiste oplossing heeft, is winnaar.

Dit spel bestaat uit één of meerdere rondes. In het laatste geval krijgt de winnaar 10 punten, degene die tweede geworden is krijgt 8 punten, nummer drie krijgt 6 punten, nummer vier krijgt 4 punten, en nummer vijf krijgt 2 punten. De nummers zes, zeven en acht krijgen geen punten meer.

*De vetgedrukte cijfers zijn de cijfers van het speelbord die gebruikt worden in de volgorde van de pijlen:*



$$\begin{aligned}8 - 5 &= 3 : 3 = \\1 \times 4 &= 4 + 5 = \\9 - 8 &= 1 + 7 = \\8 + 0 &= 8 - 6 = \\2 : 2 &= 1 + 6 = \\7 + 3 &= 10 + 1 = \\11 + 2 &= 13 - 9 = 4\end{aligned}$$

*Alle vier de rekenkundige handelingen zijn minstens éénmaal verricht:*

## ENKELE OPMERKINGEN

- Over het algemeen mag je niet dezelfde cijfers omgekeerd gebruiken voor je berekeningen. Doe je dit toch, dan is slechts één oplossing geldig.

**Voorbeeld:**

$$\begin{aligned}3 \times 2 \times 4 &= 24 \\3 \times 4 \times 2 &= 24 \\2 \times 3 \times 4 &= 24\end{aligned}$$

- In het eerste spel mag je echter meerdere oplossingen geven met gebruikmaking van dezelfde cijfers, maar alleen als je rekenkundige handelingen verschillen.

**Voorbeeld:**

$$\begin{aligned}(6 + 6) \times 2 &= 24 \\(6 - 2) \times 6 &= 24\end{aligned}$$



clipper games & toys b.v. amsterdam