

## spel van de "gele dwerg"

Het spel wordt gespeeld o.m. bij middel van 52 speelkaarten. Ruiten zeven verbeeldt de gele dwerg. Vooreerst men start verdeelt men de jetons (gebruik hiervoor bv. de pions van het damspel) en bepaalt men de eventuele geldwaarde ervan. Nu zal ieder speler op volgende wijze de inleg voorzien:

op ruiten tien	1 jeton
op klaveren boer	2 jetons
op schoppen vrouw	3 jetons
op harten heer	4 jetons
op gele dwerg	5 jetons

De kaarten worden verdeeld volgens aantal spelers, d.i.

voor 3 spelers, ieder	15 kaarten	— in stock	7
4	12		4
5	9		7
6	8		4
7	7		3
8	6		4

De aas is de laagste kaart (telt voor 1) en de heer is de hoogste kaart. De normale volgorde der kaarten is dus aas, twee, drie, vier, vijf, zes, zeven, acht, negen, tien, boer, dame, heer.

De eerste speler legt zijn laagste kaart op tafel (kleur ervan speelt geen rol) met de daarop volgende kaarten. Dit kan dus bv. schoppen-aas, gevolgd van ruiten twee, schoppen drie, harten vier, enz. zijn (de kleur van de kaarten heeft dus geen belang).

Als de speler aas, twee en drie speelt en over geen enkele vier beschikt, zegt hij bij het spelen de drie zonder vier. De volgende speler die over een vier beschikt speelt verder tot ook hij niet meer kan volgen en dan komt volgende speler aan bod. Kan geen enkele speler die kaart afleggen, mag de speler die laatst aflegde opnieuw met zijn laagste kaart beginnen en het gaat zo verder tot er een speler is die geen kaart meer in handen heeft. Hij is de overwinnaar en hij krijgt van iedere medespeler het aantal jetons overeenstemmend met het aantal punten der kaarten.

Indien bij het spelen een speler hetzij ruiten zeven (= gele dwerg), klaveren tien, schoppen dame of harten heer kan afleggen, mag hij de inzet op deze kaart wegnemen.

Daarentegen moet men deze inzet bij-inleggen indien men één van deze kaarten in hand heeft bij beëindigen van het spel.

Het kan gebeuren dat een speler ineens kan uitspelen (dus al zijn kaarten in de normale volgorde kan afleggen), dat noemt men «Grote Opera». Hij bekomt dan al de jetons welke op de kaarten ingezet werden en iedere speler moet aan de winnaar het aantal jetons overhandigen dat overeenstemt met het aantal punten van de kaarten welke hij in handen heeft.

## paardjes spel

### reglement van het spel

Het paardjes spel kan met 2, 3 of 4 deelnemers gespeeld worden. Iedereen beschikt over 2 of 4 paardjes van dezelfde kleur, die hij in de stal met overeenkomstige kleur plaatst.

Om te kunnen starten, moet de speler eerst een 6 werpen met een teerling, zoniet is het de beurt aan de volgende speler... enz.

De speler die het eerst een 6 werpt, plaatst één paardje op het vertrekpunt D van zijn stal en speelt onmiddellijk een tweede maal.

Het op zijn teerling verkregen cijfer bepaalt het aantal vooruit te schuiven paardjes. De verplaatsing moet gebeuren in de richting van een uurwerkwijzer.

Iederee geworpen 6 geeft recht op een tweede worp alsook op een tweede verplaatsing van een paardje, of het inbrengen van een nieuw paardje.

Zo het op de teerling verkregen cijfer, de speler niet toelaat zijn paardje vooruit te brengen, door belemmering van de baan, dan blijft het stuk op zijn plaats en gaat het spel verder met de volgende speler.

**Voorbeeld:** Speler A werpt 4. Vóór hem, op de derde plaats, bevindt zich een tegenstrever B. Daar A het paardje B niet kan overspringen, is A verplicht op zijn plaats te blijven en zijn beurt vervalt.

Men moet trachten te vermijden dat de in omloop zijn de paardjes uitgeschakeld worden door een tegenstrever. Indien een der spelers, een aantal punten werpt, overeenkomstig het hokje door een tegenstrever bezet, dan neemt hij zijn plaats in en verwijst hem naar zijn stal.

**Voorbeeld:** In plaats van een 4, werpt de speler A een 3. Hij neemt de plaats in van speler B en B keert terug naar zijn stal, en B is zodus verplicht opnieuw een 6 te werpen om zijn paardje te laten starten.

De paardjes moeten alle 56 cirkelvormige hokjes overlopen om dan terug te komen langs de van 1 tot 6 genummerde hokjes van hun kleur, het eerste paardje op de 6, het tweede op de 5... enz.

De paardjes kunnen slechts geplaatst worden voor zover het aantal geworpen punten overeenstemt met het cijfer van het volgende hokje.

Indien gedurende het spel, het vertrekpunt belemmerd wordt door een tegenstrever, dan moet men een 6 werpen en neemt men de plaats in van die tegenstrever, hem verwijzend naar zijn stal.

De winnaar is diegene die er het eerst in slaagt, al zijn paardjes in de genummerde hokjes van zijn kleur te brengen. Het eerste paardje op 6, het tweede op 5... enz.

## trictrac of jaquet (bakspel)

### (alleen voor 2 spelers)

Elke speler plaatst zijn 15 pionnen rechts van het spel (speler A vertrekt op pijl 1, speler B vertrekt bij pijl 13). Er wordt gespeeld in de richting van de naalden van het uurwerk (cijferorde), tot op het vooropgestelde einddoel, t.t.z. pijl 24 voor speler A, pijl 12 voor speler B.

Hij, die het hoogste aantal punten gooit, mag beginnen. Vooreerst al de pionnen in het spel te mogen brengen, moet men met één pion een volledige toer van het speelveld gedaan hebben. Wanneer dit gebeurd is, mag men

zoveel pionnen in het veld brengen als men wil. Bij elke worp der 2 dobbelstenen, verplaatst men zijn pion van zoveel pijlen, als gegooide punten (1 pijl = 1 punt). Ofwel, verplaatst men 2 pionnen, elk zoveel pijlen als aangeduid op elke teerling. Bij dubbele worp, t.t.z. 2 x 6, 2 x 4 enz. mogen de punten verdubbeld worden. Dit wordt dan  $2 \times 6 \times 2 = 24$  punten of  $2 \times 4 \times 2 = 16$  punten. In dit geval mag de speler het volgende doen:

- één pion het geworpen aantal punten voortbewegen;
- twee pionnen voortbewegen (elk 6 pijlen);
- vier pionnen voortbewegen (elk 3 pijlen).

Men zal nochtans in acht nemen, dat men op een reeds bezette pijl niet mag blijven staan, enkel er zijn pionnen langs schuiven. Een enkele speler mag niet meer dan 6 op elkander volgende pijlen bezetten. Een pion met de vingers aangeraakt, moet verplaatst worden, behalve dan, indien het door het spel absoluut niet mogelijk is.

Winnaar, is degene, die er als eerste in slaagt, al zijn pionnen op zijn vertrekpijl terug te brengen, wanneer al de pionnen de volledige ronde van het speelveld gedaan hebben.

## damspel

### zeer populair spel met dambord, voor twee spelers

Iedere speler krijgt 12 pions van dezelfde kleur, die hij op de zwarte ruiten van de drie laatste lijnen op zijn kant plaatst.

Elke speler mag op zijn beurt één pion schuin voorwaarts verplaatsen, op voorwaarde dat de ruit niet bezet is. Als zij bezet is, dan mag hij ook niet op de gele komen noch achteruit schuiven, hetgeen verboden is.

Men kan overspringen als men vlak voor een pion van de tegenpartij staat en als de zwarte ruit schuin erachter vrij is. In dit geval mag men de pion van de tegenpartij wegnemen.

Als de derde ruit bezet is, maar de vierde is vrij, dan mag men over beide pions springen... enz.

Men mag nooit over zijn eigen pions springen.

Als men vergeet over te springen, dan mag de tegenpartij de pion wegnemen waarmee men had moeten overspringen.

Als een pion op de laatste ruiten van de tegenpartij komt, wordt hij «DAM». Dit wordt aangegeven door het erop plaatsen van een voordien weggenomen pion.

Een «Dam» kan schuin voorwaarts en achterwaarts gaan of springen over eender hoeveel vrij staande pions. De tussen liggende pions worden dan ook weggenomen, zoals hierboven vermeld.

Een «Dam» mag niet over 2, 3, 4... enz. pions springen indien deze niet telkens gescheiden worden door een onbezette ruit.

Ook niet over pions van haar eigen kleur.

Winnaar is de speler die al de pions van de tegenpartij genomen heeft, of hem heeft ingesloten zodat hij geen pion meer kan verplaatsen.

## la marelle - hinkelbaanspel

Dit spel wordt gespeeld door twee spelers met 18 pionnen in twee kleuren. Elk der spelers neemt 9 pionnen in gelijke kleur.

De eerste speler plaatst een pion op het punt naar zijn keus, zijn tegen-speler doet hetzelfde en zo verder, tot alle pionnen geplaatst zijn.

Elk moet trachten drie pionnen in ononderbroken lijn te krijgen, hetzij diagonaal, horizontaal of verticaal, en tevens trachten zijn tegenstrever te beletten hetzelfde te doen.

Zodra 3 pionnen in lijn zijn, neemt de speler één naar eigen keus weg van zijn tegenstrever.

Op deze lijn mag geen tweede pion meer geplaatst worden zolang niet één van zijn drie pionnen verplaatst geworden is.

De pionnen bewegen zich voor- en achterwaarts punt per punt, het is verboden over een pion heen te springen.

Wanneer een der spelers nog slechts drie pionnen over heeft, mag hij een daarvan plaatsen waar het hem goeddunkt.

De partij is verloren door deze speler die nog maar 2 pionnen overheeft.

## bikkel-spel

Dit spel bevat 5 bikkeltjes, waarvan één van andere kleur. Alle bikkeltjes in de rechterhand nemen, ze omhoog werpen en dan trachten er zo veel mogelijk op te vangen op de rug van de gestrekte hand, opnieuw beginnen maar dan met opvanging op de handpalm, en zo verder tot alle bikkels gevallen zijn. Men rekene 1 punt der opgevangen bikkel en 2 punten voor dat, van andere kleur.

Men speelt gewoonlijk in drie beurten en het is natuurlijk de speler die het hoogst aantal punten maakt, die wint.

Een variante van dit spel bestaat er in slechts één enkele bikkel te nemen en die omhoog te werpen terwijl de andere op de tafel blijven. Terwijl het omhooggeworpen bikkeltje stijgt, tracht de speler de op de tafel geblevene in eenzelfde richting te draaien, d.w.z. ofwel plat, ofwel op de rug, ofwel op de kant, door ze zijde aan zijde te scharen, en daarna zijn opgeworpen bikkel weer op te vangen (het is best overeen te komen — alvorens het spel aan te vangen — hoe men ze moet richten).

Hier heeft de speler het recht tweemaal te spelen. De punten worden dan geteld volgens het aantal gerichte bikkels.

Andere variante: één bikkel nemen, omhoogwerpen, en gedurende die tijd dan de bikkels oprapen, die op de tafel achterbleven.

Ditmaal speelt men slechts éénmaal en de punten worden geteld volgens het aantal opgeraapte bikkels.