

...
...
...
...
...

Spellendoos

met meer dan 50 spel mogelijkheden

V
 5x10
 1x50
 5x10
 80x1
 3 ²/₃ x 15
 15x3 ²/₃



noris-spiele

Georg Reulein
Druckereien- und Spielefabrik

Maak-je-niet-kwaad

Aan dit populaire en interessante gezelschapsspel kunnen evenveel personen meedoen, als er kleuren beschikbaar zijn. — Is men met minder dan vier deelnemers, dan kan b.v. iedere speler met twee kleuren spelen. Iedere speler krijgt 4 stenen van dezelfde kleur; deze worden op het overeenstemmend kleurvak aan de rand van het speelplan neergezet. — Nu kunnen we beginnen: —

- 1 Wie het eerst 6 ogen heeft gegooid met de dobbelsteen, gaat met de eerste steen van zijn of haar kleur(en) op weg. Links van het veld met de pijl wordt gestart.
- 2 Er wordt telkens zoveel plaatsen vooruitgegaan, als men met een worp aan ogen heeft gegooid. Het aantal gegooidde ogen geldt altijd slechts voor één steen.
- 3 Om een nieuwe steen op het speelveld te brengen, moeten er precies 6 ogen worden gegooid.
- 4 Wanneer één van de spelers een ZES gooit, telt dit dubbel. In zo'n geval mag de speler met de steen 12 plaatsen verder gaan; en bovendien mag hij nóg eenmaal de dobbelsteen werpen.
- 5 Ingeval een speler drie beurten achtereen ZES ogen gooit, moet deze met **al** z'n reeds op het bord staande stenen opnieuw beginnen!
- 6 Komt een speler door zijn ogental met een steen op een plaats die reeds bezet is, dan wordt de reeds daarop staande steen "naar huis" gestuurd.
- 7 Komt men met z'n steen op een donker gekleurd veld — dat we een **bankje** noemen, dan mag de steen, in dit geval, die daar al op zou staan niet worden verwijderd.
- 8 Komen echter twee stenen van dezelfde kleur op één veld, dan betekent dit een **blokkade**. Zolang één van die beide stenen nog niet verder is gerukt, mag geen andere steen voorbij, dus een tijdelijke STOP.
- 9 Zodra een steen de gehele route heeft afgelegd probeert de speler de herberg binnen te komen. Wanneer deze méér ogen gooit dan er nodig zijn om naar binnen te gaan, mag de speler helemaal niet verder: zijn beurt gaat in zo'n geval dus een keer voorbij.
- 10 Wie alle 4 stenen als eerste in de herberg weet te brengen, is WINNAAR!

Het vlooienspel

Aan dit spelletje kunnen zoveel spelers meedoen als de kleuren van de fiches.

De fiches van één kleur horen bij elkaar. In elke kleurengroep is één fiche groter, deze wordt nu de schieter genoemd en de andere fiches zijn de springers.

Het is doelmatig om over de tafel een dik kleed te leggen.

De springers worden om een bakje in ongeveer dezelfde afstand gelegd. Het bakje mag rond of vierkant zijn, een niet te hoge beker, een klein schaalpje of doosje is ook uitstekend.

Met de "schieter" druk je op de rand van de springer, die dan in het doosje moet springen. Wanneer dit lukt, mag je nog een keer. Anders is de volgende speler aan de beurt. Wie het eerst alle springers in het doosje heeft is winnaar.

Komen 2 verschillende gekleurde springers op elkaar te liggen, dan moet de bovenop liggende springer van de onderste worden weggeschoten. Dit betekent een hindernis voor de 2e speler. Daarom mag je ook niet expres op elkaar springen: de booswicht moet dan met zijn springer terug naar de plaats waar hij begonnen is! Springt een springer van de tafel af, dan moet hij ook opnieuw beginnen.

Er bestaat de mogelijkheid een groepje te vormen met de tegenoverzittende speler: daardoor kan je kiezen of je een springer van je eigen of bevriende kleur laat springen. De winnaar wordt dus het groepje.

Men kan ook afspreken dat de verliezers aan de winnaar voor elke liggen gebleven springer een fiche van het speelgeld betalen, wat aan het begin van het spel verdeeld is.

De spelers kunnen ook proberen hun springers op die van de tegenpartij te schieten en ze op deze manier zwakker te maken.

Mikado

Mikado is een spannend gezelschapsspel, waaraan ook volwassenen veel plezier zullen beleven. De 31 pennen hebben de volgende punten waardering:

1 Mikado, met blauwe ringen	= 20 punten
5 Mandarijnen, met oranje ringen	elk van 10 = 50 punten
5 Bonzen, met gele-en zwarte ringen	elk van 5 = 25 punten
10 Samuries, met groene ringen	elk van 3 = 30 punten
10 Koelies, met rode ringen	elk van 2 = 20 punten

Men hoeft niet een vast aantal spelers te hebben, alleen moet ieder vanaf zijn plaats het spel spelen. Eén van de spelers neemt de pennen gebundeld in zijn hand en houdt ze recht, met de punten op de tafel, en laat ze dan los. Het is de bedoeling dat de pennen door-, over-, en op elkaar vallen.

Nu moet men de pennen met de hand weghalen. De bedoeling is nu dat men zoveel mogelijk punten weet te behalen, echter, **bij het weghalen mag geen andere pen bewegen**. Degene, die op deze manier de Mikado of één van de Mandarijnen heeft weten te bemachtigen, mag deze als hulp gebruiken bij het weghalen van de pennen.

Eén van de spelers begint met het weghalen van de pennen en gaat net zo lang door tot een fout gemaakt wordt, d.w.z. tot één van de pennen beweegt. Hij telt het aantal punten dat hij heeft en de volgende speler gaat verder. Het spel is afgelopen wanneer alle pennen van de tafel weg zijn. De speler met het meeste aantal punten heeft gewonnen.

Men kan het spel ook uit diverse ronden laten bestaan, waardoor men uit het gemiddelde van de behaalde punten kan zien, wie de meest "vaste hand" heeft.

Dammen

Als dambord gebruiken wij een schaakbord met 64 velden.

Alleen op de donkere velden wordt gespeeld, de lichte velden zijn zgn. hindernissen en worden omspeeld.

De beide spelers kiezen nu elk een kleur: de 12 stenen worden in 3 rijen van 4 op de donkere velden recht tegenover elkaar gezet. Wit begint! Men speelt altijd slechts met één steen, steeds in de richting van de tegenpartij. Oppassen! Lichte velden niet bespelen! Stuit men op zijn eigen steen, dan is de weg **behindert**. Stuit men op een steen van de **tegenpartij**, waarachter een **leeg** (altijd donker) veld ligt, dan moet men over de damsteen van de tegenstander **springen** en **onmiddellijk** daarachter de eigen steen plaatsen, terwijl men de veroverde steen direct **wegneemt**. Dit moet men in zulke gevallen altijd doen. Vergeet men het, ziet men het niet, ja, zelfs al zou men het in sommige gevallen het liefst niet doen, dan mag de tegenpartij de steen van de "vergeetachtige" eenvoudig afnemen: dit noemen wij: **blazen**! Maar hij mag ook eisen, dat zijn eigen steen geslagen wordt.

Het springen en slagen moet worden voortgezet, zolang hiervoor de mogelijkheid bestaat. Hierbij mag men ook naar achteren slaan. Heeft men dus, als men aan de beurt is, te maken met meer dan één slagroute, dan kiest men de slagweg die men het voordeligst acht, ongeacht dus het te winnen aantal stenen in zo'n geval: ook zonder recht van protest van de tegenstander. (N.B. Meerslag gaat voor!).

Komen we met onze steen geheel aan de overkant, dus tot aan de rand van de overzijde van ons dambord, zonder in dezelfde slagweg terug moeten te slaan, dan wordt die steen tot **DAM** bevorderd. (Er wordt een 2e steen van dezelfde kleur bovenop gezet).

Deze **DAM**-men kan er zoveel behalen als maar mogelijk is – mag zowel vooruit – als achteruitgaan. Bovendien mag de **DAM** zich per beurt zoveel velden verplaatsen als men maar wenst. Net zo bij het slaan, mag de **DAM** dus neerkomen, waar men maar wil, d.w.z. telkens na het wegnemen van een steen óf **DAM** van de tegenpartij. Kan er tijdens dit springen/slaan ergens ook zijdelings worden geslagen, dan moet dit eveneens gebeuren: men verandert dus, zoals ook met de gewone stenen geschiedt, van richting. Blijft men met de **DAM** in gebreke, dan móet de tegenpartij terstond zo'n **DAM** van het bord blazen. (Bij elke vorm van slaan, gaat **DAM**slag altijd voor!).

Toch kent ook de **DAM** één hindernis: deze mag nimmer een tweede maal over een veld springen, waaruit men, uiteraard in dezelfde slagenreeks, al eerder een steen veroverd heeft.

Degen die alle stenen (dus incl. de **DAMMEN** van de tegenpartij) heeft weggenomen, óf aan de tegenstander het verder voortgaan wist te beletten – d.i. het zgn. vastzetten van het spel – is de winnaar!

DAMMEN – Verkeerd

Het is een welkome afwisseling en tevens ook spannend.

De spelregels blijven in feite gelijk: echter in tegengestelde zin, hetgeen wil zeggen: Men probeert zo snel als maar enigszins mogelijk is, van zijn stenen af te komen. Er wordt derhalve als het ware verkeerd gespeeld. Al doende biedt men de tegenstander telkens de gelegenheid tot springen, dus slaan; en dit van zoveel mogelijk van zijn stenen en / of dammen.

Dammen op de franse manier

Dit spel is in principe hetzelfde als dammen. In tegenstelling tot het dammen mogen de damstenen alleen naar voren geschoven worden, het springen echter mag naar voren en achteren.

Ook hier moet men slaan, en wel dan, wanneer meer stenen achter elkaar in één keer kunnen worden geslagen, diagonaal of zig-zag.

Vos en jagers

De "jagers" (witte stenen) staan op de 4 donkere velden van de laatste rij van het dambord. De vos (zwarte steen) staat op een willekeurig donker veld in tegenovergestelde richting.

De vos begint altijd-hij vecht immers om z'n leven-afwisselend wordt gezet, elke keer slechts één veld, springen is verboden.

De vos mag in alle richtingen geschoven worden, de jagers uitsluitend naar voren.

De vos is winnaar wanneer hij de rij van de jagers heeft doorbroken.

De jagers winnen, wanneer ze de vos zo hebben omsingeld, dat deze zich niet meer bewegen kan.

Oorlog

Dit damspel wordt met 12 zwarte en 12 witte stenen gespeeld. Hier mag ook alleen geschoven worden op de donkere velden en wel alleen naar voren, geslagen wordt hier niet.

Spelidee: Eén of ook meer stenen van de tegenpartij moeten zo omsingeld worden, dat zij niet meer kunnen trekken. Ze worden van het dambord verwijderd wanneer geen verbinding met de eigen stenen meer bestaat, d.w.z. wanneer rondom slechts stenen van de tegenpartij liggen en slechts nog ruggedekking van de rand van het speelveld geboden wordt. Ligt een omsingelde en daardoor niet meer te schuiven steen toch op een plaats direkt bij een steen van zijn eigen groep, dan wordt deze nog niet opgegeven.

Hoekdammen

Het dambord wordt schuin voor de beide spelers neergelegd, zodat elke speler een donker veld voor zich heeft liggen. Wij spelen met 2x9 stenen (zwarte + witte). Deze stenen worden zo op de donkere velden geplaatst, dat er 3 rijen worden gevormd; de eerste rij bestaat uit 1 veld, de tweede rij uit 3 velden, de derde rij uit 5 velden.

Net zoals bij Halma probeert men met zijn stenen in de hoek van de tegenpartij te komen en de plaatsen daar te bezetten. Er mag slechts één veld geschoven worden, naar voren of schuin, naar willekeur op een donker of licht veld. Terug mag men niet.

Over de stenen van de tegenpartij mag men springen, wanneer het veld daarachter vrij is. Geslagen wordt niet. Over de eigen stenen mag men niet springen. Winnaar is degene die als eerste de 9 donkere velden van zijn partner bezet heeft.

Hasami Yogi

(2 spelers)

Dit oude japanse spel kan men ook op ons dambord spelen. Acht witte stenen worden op de eerste rij naast elkaar gezet, de 8 zwarte stenen in de tegenovergestelde richting. Afwisselend wordt met één steen geschoven naar voren, naar achteren links of rechts, maar nooit in een schuine richting, zoals bij dammen. Zolang er vrije velden zijn, kan men in deze richting schuiven. Voor een veld dat reeds bezet is moet men stoppen. Wanneer achter dit veld een veld vrij is mag men erover heen springen, het geeft niet of dit een steen van de tegenpartij is of een eigen steen. Wanneer het lukt een steen van de tegenpartij met 4 eigen stenen te omsingelen (schuine velden tellen niet mee) dan wordt deze steen weggenomen.

Winnaar wordt degene, die als eerste een rij van 4 naast elkaar liggende stenen heeft, gelijk in welke richting vertikaal, horizontaal of schuin.

Schaakspel

De 64 velden op het schaakbord bestaan uit 2 kleuren, t.w. witte en zwarte. De schaakstukken zijn ook zwart en wit en de beide spelers noemen zich dan ook de zwarte-en de witte partij.

De witte partij begint altijd het spel.

Hieronder volgt de opstelling van de schaakstukken, boven de zwarte partij, onder de witte partij:

Toren (wit veld)	Paard	Loper	Koningin	Koning	Loper	Paard	Toren
pion	pion	pion	pion	pion	pion	pion	pion
pion	pion	pion	pion	pion	pion	pion	pion
Toren	Paard	Loper	Koningin	Koning	Loper	Paard	Toren (wit veld)

De schaakstukken hebben elk hun eigen manier van zetten.

1. **De pion:** Deze mag per zet maar 1 veld vooruit. Niet naar links, rechts of achteruit. **Aleen vanuit de uitgangstelling** mag de pion ineens 2 vakken vooruit.

De pion "slaat" in het spel de tegenstander schuin links of schuin rechts. Rechthoort slaan is dus niet mogelijk. Ook achteruit slaan is niet mogelijk.

bv.

paard (zwart)		pion zwart
	witte pion	

De witte pion is aan "zet". Deze kan nu of het zwarte paard of de zwarte pion slaan. De witte pion komt hierdoor dus tevens in een andere baan.

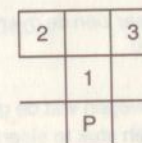
De in zijn bewegingen zo sterk "gehinderde" pion krijgt echter een bijzondere waarde wanneer deze de laatste lijn van de tegenstander bereikt want dan mag deze geruild worden voor een reeds verloren stuk naar keus.

2. **De toren:** Deze kan in rechte lijn, dus zowel horizontaal als vertikaal, voor-en achteruit op elk willekeurig veld geplaatst worden. Echter, de **toren** mag en kan nimmer over een ander stuk heen gezet worden.

3. **De loper:** Deze beweegt zich willekeurig op de diagonalen, getrokken vanuit zijn plaats, voor-en achteruit. Hij blijft dus altijd op de kleur van zijn uitgangsveld. Ook de loper kan nimmer over een ander stuk heen gezet worden.

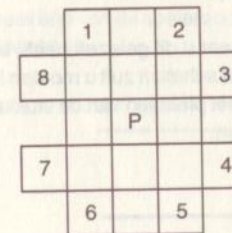
4. **De koningin:** Zij heeft zowel de plaatsingsmogelijkheden van de toren als van de loper. Zij kan dus willekeurig zowel horizontaal, vertikaal, diagonaal voor-en achteruit geplaatst worden. Ook de koningin kan men nooit over een ander stuk heen plaatsen. De koningin is dus een zeer machtig, beweeglijk en waardevol "stuk".

5. **Het paard:** De volgende schets geeft aan hoe het paard kan springen:



Het paard springt via 1 naar veld 2 of 3.

Deze beweging kan in alle vier de richtingen uitgevoerd worden, zodat het paard keuze heeft uit 8 velden bij een sprong. (Zie schets).



6. De koning: De koning is het belangrijkste stuk in het schaakspel. De koning kan per zet maar 1 veld verplaatst worden, maar dan ook in iedere gewenste richting 1 t/m 8 (Zie schets).

8	1	2
7	K	3
6	5	4

De koning mag in geen geval zo gezet worden, dat hij daardoor "MAT" staat, d.w.z. dat hij geslagen wordt, wat tevens het eind van het spel zou inhouden. Dus een koning kan nooit een koning slaan.

Indien de tegenstander de koning aanvalt, en wel zodanig dat bij geen tegenmaatregelen de koning bij de volgende zet van de tegenstander, mat zou staan, dan moet hij dit aankondigen door te zeggen "schaak".

De koning heeft nu 3 mogelijkheden t.w.

- De koning zelf of een ander stuk "slaat" de aanvaller,
- Een ander stuk plaatst zich ter bescherming op tussen de aanvaller en de koning.
- De koning vlucht.

Hoe dan ook, in zo'n situatie moet de koning zich veilig stellen.

Indien dit alles nietmeer mogelijk is, dan staat de koning mat en is het spel afgelopen.

Indien beide partijen geen mogelijkheid meer zien de overwinning te behalen, dan eindigt het spel in remise.

Men moet voor elke zet natuurlijk goed afwegen wat de gevolgen voor deze zet kunnen zijn. Het heeft immers geen zin zomaar een stuk te slaan als men daarbij zelf ook weer een stuk verliest.

De stukken hebben ook een zekere waarde, die in volgorde er als volgt uit zou zien. Koning, koningin, toren, loper/paard, pion.

Het is natuurlijk onmogelijk dat wanneer u dit gelezen heeft, u kunt schaken. U weet nu hoe u de stukken kunt bewegen en het schaken zult u moeten leren door het vele spelen. Het verdient echter wel aanbeveling het plaatsen van de stukken goed uit uw hoofd te leren alvorens u aan een partij te wagen.

Molenspel

Het molenbord bestaat uit drie in elkaar liggende vierkanten, waarvan de middelpunten met elkaar verbonden zijn. Er zijn dus 24 hoek-en snijpunten en 16 lijnen. Iedere lijn heeft 3 "punten", die de molen voorstellen, wanneer op deze 3 "punten" stenen van dezelfde kleur staan.

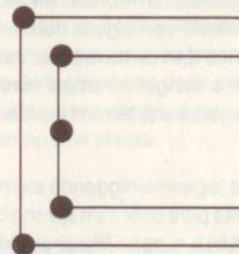
Na het kiezen van een kleur nemen de twee spelers ieder 9 stenen en plaatsen deze om de beurt op de diverse punten. Het is dus de bedoeling dat men met 3 stenen op één lijn een molen vormt.

Dit kan men al proberen bij het opstellen van de stenen. Staan de stenen eenmaal, dan mag men deze alleen nog maar van "punt" naar "punt" verschuiven.

Indien één van de spelers een molen gevormd heeft, dan zegt deze "**molen gesloten**". Hij mag nu een steen van de tegenpartij van het bord nemen. Men mag echter nooit een steen uit een bestaande molen van de tegenstander nemen.

Men kan een eenmaal gemaakte molen ook weer "kapot" maken door er een steen van weg te schuiven. Doet men dit, dan moet men zeggen: "**molen geopend**". Men moet dit doen om de tegenstander te waarschuwen, want als men de molen weer sluit, door de steen weer terug te schuiven, dan mag men weer een steen van de tegenstander van het bord wegnemen. Bijzonder doelmatig is b.v. de "dubbelmolen". Men heeft dan n.l. 2 molens die een steen – samen hebben.

Bij iedere zet met deze steen opent men een molen en sluit men de ander.



(zie tekening)

gaat de steen naar rechts, dan opent de "kleine molen" en sluit de "grote molen".

Het spel is afgelopen wanneer één van de spelers nog maar 2 stenen heeft of géén enkele bewegingsmogelijkheid meer heeft.

Halma

(Sterrenhalma – voor 2–3 spelers)

Elke speler zet 15 figuren op een hoekveld (donkerkleurige veldvakken). Het tegenoverliggende hoekveld van de zelfde kleur blijft vrij, nu moet men de figuren naar de overzijde voeren. Wie dit als eerste lukt is winnaar. Naar elk aangrenzend veld mag worden geschoven, steed een veld verder, naar alle kanten. Wanneer achter een eigen-of een figuur van de tegenpartij een veld vrij is, kan men erover heenspringen, maar deze figuur wordt niet uit het spel genomen, zoals bij dammen. Men kan ook meermaals springen, zo vaak een leeg veld voorkomt. Alle mogelijkheden moeten worden benut om als eerst 15 figuren aan de overzijde te brengen, hierbij mag men zijn andere figuren niet vergeten. Er wordt om de beurt gespeeld.

Halma op z'n eentje.

(1 speler)

Wanneer er geen medespeler is, is dit spelletje een leuk tijdverdrijf:

De 15 figuren worden op een driehoek van het halmaspel neergezet. Men probeert met zo weinig mogelijk beurten alle figuren in de tegenoverliggende driehoek te plaatsen. De beurten worden opgeschreven en opgeteld. Men probeert zich van spel tot spel te verbeteren.

“Haas en egels”

Dit spel wordt door 2 spelers op de “Halmaster” gespeeld. De “haas” (1 gele figuur of pion), heeft zijn startpositie op het onderste zwarte punten van de rode driehoek. De beide “egels” (2 rode figuren of pionnen) beginnen op de onderste zwarte punt van de aangrenzende groene en blauwe driehoek. Nu begint de “wedstrijd tussen de haas en de egels”. Als eerste mag de haas dobbelen, hij mag zig-zag geschoven worden en probeert als eerste de tegenoverliggende rode sterrenhoek te bereiken. Vervolgens dobbelt een egel en schuift zoveel punten naar voren als gegooid omental aan de buitenkant van de sterrenhoek, tot hij aan de middenlijn van de halmaster is aangekomen en verder tot het midden van de ster. (Dit midden moet van de beide egels eerst bereikt worden, voordat deze naar willekeur kunnen doortrekken).

De opgave van de haas is nu, het onderste punt van de tegenoverliggende sterrenhoek in “zig-zag” sprongen te bereiken. (Hij moet ook het laatste punt door zo'n sprong bereiken). Kan hij met de laatste worp dit punt niet bereiken (gooit hij b.v. een 5, maar er zijn slechts 3 punten tot het doel) dan moet hij daar omdraaien en met “zig-zag” sprongen naar het uitgangspunt terug “rennen”. Op deze manier wordt het spel voortgezet, totdat hij aan één van de beide punten precies komt, of wanneer één van de beide egels ondertussen daar is aangekomen. De egels trekken vanuit het midden van de ster, rechtdoor naar een sterrenhoek, omdat ze bij deze hoeken alleen op de rand mogen blijven. Voor de egels gelden dezelfde eindpunten als voor de haas. De egel probeert, nu van de sterrenhoekpunten uit of vanuit het punt waar hij met z'n laatste worp is geland, precies zoals de haas het onderste punt met een juiste worp te bereiken. Lukt het niet gaat hij over dit punt en eventueel verdere punten naar het tegenoverliggende punt. Moet hij echter verder dan dit hoekpunt (dus uit de sterrenhoek), moet hij weer naar het oorspronkelijke middelpunt, voordat hij weer naar het volgende sterrenhoekpunt trekken kan. Zo gaat het spel verder, totdat of de haas of de egels de punten hebben bezet.

De drijfjacht

(2 spelers)

Voor dit spelletje zijn nodig: 4 lichtgekleurde pionnen (jagers), en 10 donkergekleurde pionnen (hazen), halma-spelbord.

De hazen hebben als startpositie het onderste punt van de blauwe sterrenhoek en moeten nu proberen, naar gegooid omental (in zig-zag sprongen) de tegenoverliggende blauwe sterrenhoek te bereiken. Hierbij kunnen ze door de jagers, die hun startpunt op de onderste punten van de groene en rode sterrenhoeken hebben, “neergeschoten” worden. Dit gebeurt als volgt:

Zijn één of meer hazen onderweg en de speler met de jagers dobbelt een getal, waarmee hij een haas schieten kan (het gegooide omental moet precies met de positie van de haas uitkomen), dan moet de haas van het spelbord af. Gedubbeld wordt om de beurt, éénmaal de haas en éénmaal de jagers. Lukt het de haas, 5 of meer pionnen in de te bereiken sterrenhoek te brengen hebben de hazen gewonnen. Lukt het de jagers echter, tenminste 5 hazen te schieten, dan hebben de jagers gewonnen en het spel begint opnieuw.

Zesdaagse rennen

Dit spel wordt door 2 spelers op de zgn. “speelkrans” gespeeld. (De randpunten van de halmaster vormen de speelkrans). De spelers zetten eerst hun 9 pionnen zo op de 2 tegenoverliggende sterrenhoeken, dat de opgestelde pionnen een “V” vormen. Nu wordt (met een dobbelsteen) om de beurt gegooid. (Oppassen, men mag niet over zijn eigen pionnen springen). Men moet dus met de eerste pion trekken, om plaats te kunnen maken voor de volgende pionnen. Is tijdens het spel (tussen de pionnen) geen plaats om te trekken, moet de eerste pion weer verder geschoven worden. Wanneer hiervoor over één of meer pionnen van de tegenpartij gesprongen wordt, of hun plaats wordt ingenomen, mag de tegenspeler deze pionnen op een willekeurige plaats neerzetten. Zijn alle pionnen uit de sterrenhoek, dan mag men ook over de eigen pionnen springen, maar die blijven dan op hun plaats.

“Gobang” (“rijtje van 5”)

Dit spel komt uit Azië en kan naar willekeur door 2 of 3 personen op de halmaster worden gespeeld.

Elke speler krijgt 15 pionnen. Afwisselend wordt gezet. Hierbij moet men proberen “rijtjes van 5” te vormen. (5 pionnen van dezelfde kleur naast elkaar). Een rijtje van 5 geldt ook wanneer bij de derde pion afgebogen wordt (driehoek). Bij het zetten moet men nu opletten zoveel mogelijk “inrichtingen” van rijtjes van 5 te vormen en bovendien de tegenpartij door “ertussen zetten” daaraan te hinderen. Meestal zijn (bij voorzichtig spelen) alle pionnen zo vlug gezet, zonder dat een rijtje van 5 kan worden gemaakt. Nu moet men het door schuiven proberen (steeds naar willekeur een punt verder). Wie als eerste een rijtje van 5 heeft, is winnaar.

Trik-Trak

Hiervoor zijn nodig: Backgammon-spelbord, 2 dobbelstenen en 15 halmapionnen in 2 kleuren.

Er wordt door 2 personen gespeeld op de spitsen van 1–24 (daar de spelers tegenover elkaar zitten, speelt de tegenspeler in de volgorde 24–1). Nu probeert men, al zijn pionnen zo over de 24 punten te brengen, dat ze in de tegenovergestelde richting weer uitkomen.

Wie het hoogste gooit, begint met het spel; gedubbeld wordt steeds met 2 dobbelstenen. Volgens de gegooide ogen wordt nu gezet. Wordt b.v. een "2" en een "5" gegooid, dan wordt een pion op de tweede spits en een pion op de vijfde spits gezet. Gooit men dubbel, dan tellen niet alleen de ogen die boven liggen, maar ook die er onder (bij "6" is het "1" of bij "5" is het "2"). Er worden dus 4 dobbelstenen meegeteld. Gooit men b.v. "5" dubbel, dan mogen 2 pionnen op de "5" worden gezet en 2 pionnen op de "2". Bovendien mag men wanneer men dubbelgegooid heeft nog een keer gooien. Op een spits mogen naar willekeur zoveel pionnen van dezelfde kleur worden gezet. Twee of meer pionnen op dezelfde spits vormen een band. Een spits bezet door een band mag niet door de tegenpartij worden bezet. Ze wordt echter meegeteld en er wordt overheengesprongen. Heeft echter een speler meer banden naast elkaar, dan wordt dit een brug. Zo'n brug kan uiterst lastig worden voor de tegenspeler, daar hij misschien met kleine worpen niet over deze brug springen kan. Heeft een speler al zijn pionnen gezet, mag hij in richting "finish" verder gaan. Hierbij is de keus vrij, of hij de beide dobbelstenen bij elkaar optelt en met één pion schuift, of dat hij met elke dobbelsteen een pion laat trekken.

Hierbij is echter belangrijk, dat in principe het laagste getal wat gegooid is steeds als eerste moet trekken. Kan er b.v. bij een worp van "2" en "5", de "2" niet trekken, dan valt de "5" ook weg. Zo is het ook bij dubbele ogen. Met het resultaat van de onderkant van de dubbele ogen mag niet doorgeschoven worden, wanneer de bovenkant niet gebruikt kan worden. Maar kan de bovenkant benut worden, dan hoeft de onderkant niet persé gebruikt worden. Eventueel kan men door het samentellen van de dobbelstenen verder trekken. Komt men bij het zetten of schuiven op een spits waarop reeds een steen van de tegenpartij staat, kan deze worden weggenomen en door een eigen steen vervangen worden. Men kan ook meer pionnen (stenen) van de tegenpartij die op verschillende spitsen staan eraf gooien. Gooit men b.v. een "2" en een "6" (gerekend vanaf zijn eigen pion) en op de tweede spits staat een pion van de tegenpartij en zes spitsen verder ook één, dan kunnen deze twee in één worp eruit gegooid worden. Heeft een speler van het spelbord gegooide pionnen dan mag hij niet eerder met een pion verder trekken, voordat hij zijn "gegooide" pionnen weer op het spelbord heeft.

Wanneer alle pionnen nu in het laatste veld aangekomen zijn (19–24 of 6–1), begint men met het uitspelen (uitgespeeld wordt netzoals bij het trekken of zetten). Wie het eerste al zijn stenen heeft uitgespeeld is winnaar.

Een variatie van het bovengenoemde spel is het zgn. lange trik-trak. Hierbij wordt door de beide spelers op de spits 1 begonnen en naar spits 24 gespeeld. Verder gelden dezelfde spelregels als bij trik-trak.

Toccadille

Dit spel wordt net zoals trik-trak gespeeld. Alle pionnen zijn buiten het spelbord. Dubbele ogen worden slechts éénmaal geteld. Na zo'n worp wordt nogmaals gedubbeld. Aan de eigen speelzijde mogen geen banden worden gevormd. Behalve bij de spitsen 12 en 13, de zgn. "ruglast-spitsen". Op deze spitsen mogen zoveel pionnen staan, maar nooit eentje alleen. Zo'n spits kan dus aan het begin slechts door een band bezet worden. Een speler mag deze spits van de tegenpartij niet bezetten. Gooit hij echter een aantal ogen waarmee hij de spits van de tegenpartij zou moeten bezetten, mag hij van elke dobbelsteen een oog aftrekken en z'n eigen spits bezetten. (Dit mag slechts wanneer hij met geen andere pion een eigen spits bereiken kan).

Geslagen pionnen worden bij toccadille niet van het spelbord genomen maar door damstenen gekentekend. Treft men z'n steen van de tegenpartij, blijft deze op zijn plaats en een damsteen wordt aan het einde van de eerste spits neergezet. Met elke nog geslagen steen wordt de damsteen een spits verder neergezet. Er kunnen (net zoals bij trik-trak) ook meer stenen van de tegenpartij geslagen worden. De betreffende punten worden dan met een damsteen gekentekend. Wie met zijn damsteen als eerste de twaalfde spits heeft bereikt, is winnaar. Heeft de tegenspeler nog niet de zesde spits bereikt, dan wordt het winnen dubbel geteld. Is de tegenspeler nog niet bij de derde spits aangekomen, dan wordt drie-voudig geteld en wie nog geen enkele steen op het bord heeft staan viervoudig.

Revertier (een soort trik-trak)

Revertier wordt in de hoofdzaak net zoals trik-trak gespeeld. Bij het zetten worden echter eerst alle stenen op de eerste spits gezet. Daar (netzoals bij toccadille) aan de eigen speelzijde geen band mag worden neergezet (behalve op de "ruglastspitsen") is het zetten van de geslagen stenen bijzonder moeilijk. Er moeten steeds vrije velden om te zetten worden gevonden. Verder gelden dezelfde spelregels als bij trik-trak.

Backgammon

Backgammon is de engelse variatie van trik-trak en verschilt in principe door het anders zetten van de pionnen. Bij backgammon worden de pionnen niet door dobbelen gezet, maar voor het spel volgens een bepaald schema op het spelbord neergezet:

De eerste speler zet twee stenen op spits "24", 5 stenen op spits "13", 3 stenen op spits "8" en 5 stenen op spits "6". De tegenspeler vervolgens: 2 op "1", 5 op "19". Nu is het verdere verloop van het spel net zoals bij trik-trak.

Een andere minder bekende manier, is de geslagen stenen worden niet zoals bij trik-trak door dobbelen weer op het spelbord gebracht, maar mogen direkt op de eerste spits (tegenspeler spits 24) weer beginnen.

Uitgespeeld wordt net zoals bij trik-trak. Het winnen telt dubbel wanneer de tegenspeler nog géén van zijn pionnen heeft uitgespeeld.

Vesting

Dit spel wordt door 2 verdedigers en 24 aanvallers (2 verschillende kleuren) op het kruisvormig spelbord gespeeld. De verdedigers worden op twee van de negen punten van de vesting neergezet, de overige 24 punten van het spelbord worden door de aanvallers bezet.

De aanvallers mogen alleen langs de groene lijnen en in richting van de vesting bewogen worden. De verdedigers mogen op alle lijnen naar voren en achteren geschoven worden.

Staat een verdediger direkt voor een aanvaller en daarachter ligt een vrij veld, dan mag men erover heen springen en de pion wegnemen. Zijn meer aanvallers met zulke vrije velden op het spelbord, dan mag de verdediger ook over meer aanvallers springen en slaan.

Doel van de aanvaller is:

1. de negen punten van de vesting te bezetten
of

2. de verdedigers zo te omsingelen, dat deze niet meer trekken of springen kunnen.

Doel van de verdediger is, de aanvaller tot op 8 pionnen te slaan, waardoor de aanvaller niet meer dan 9 vestingspunten kan bezetten.

Langzame Hendrik

Een dobbelsteen

Elke speler noemt een getal van 1 tot 6 en probeert dit zo vlug mogelijk te dobbelen. Wie daarvoor de meeste worpen nodig heeft is de "langzame Hendrik" en heeft verloren.

De domme één

Een dobbelsteen, papier en potlood.

Om de beurt wordt gedobbeld, iedereen 5 maal. De som van de gegooide ogen wordt genoteerd. Wie echter een één gooit, moet er direkt mee ophouden. Het tot dat ogenblik aantal gegooide ogen telt slechts mee. De speler met de meeste punten is de winnaar.

De gevaarlijke drie

Een dobbelsteen, papier en potlood.

Ieder mag zovaak achter elkaar dobbelen, als hij of zij maar wil. De gegooide ogen worden opgeteld. Wie echter een drie gooit, verliest alle gehaalde punten en moet ermee ophouden.

Kale mus

Een dobbelsteen

Elke speler gooit voor zijn rechter buurman, voor wie hij de dobbelstenenbeker omdraait. De buurman krijgt het aantal gegooide ogen — met één uitzondering: wie 1 (een kale mus) gooit, moet van zijn ogenaantal een punt aftrekken. Gewonnen heeft degene die na 6 rondes de meeste punten heeft.

Troef

Een dobbelsteen

Een speler gooit met een dobbelsteen en zijn gegooide ogenaantal is troef. Dit getal mag men niet gooien. Vervolgens heeft ieder 10 worpen. Winnaar wordt, wie de troef niet gooit. Degene verliest, wie de troef met de minste worpen heeft bereikt.

De hemel en de hel

Twee dobbelstenen, papier en potlood.

Als eerste wordt het aantal rondes afgesproken en dan wordt om de beurt gedobbeld. Bij elke worp worden de ogen die bovenop liggen (hemel) met 10 punten, de onderste ogen (hel) met 1 punt vermenigvuldigd.

Heeft b.v. iemand 6 en 2 gegooid, wordt zo:

de eerste dobbelsteen 6 bovenop = 60, 1 onderop = 1, samen	61
de tweede dobbelsteen 2 bovenop = 20, 5 onderop = 5, samen	25
De optelsom van de beide dobbelstenen (hemel en hel)	<u>86</u>

Wie na het afgesproken aantal rondes het hoogste totaal resultaat heeft, heeft gewonnen.

Hopelijk 5

2 dobbelstenen

Het aantal rondes wordt afgesproken. Dan wordt om de beurt gedobbeld. Alleen de 5 ogen (het handje) worden geteld. Dubbele ogen van 5 gelden als $5 \times 5 = 25$ ogen.

Elf wint

2 dobbelstenen, fiches

Iedereen zet 3 fiches in de pot (midden op tafel). Dan wordt om de beurt gedobbeld. Wie als eerste 11 ogen gooit mag alles kasseren. Wie 12 ogen gooit, moet de pot verdubbelen. Wie minder dan 11 gooit, moet het verschil tot 11 in de pot doen. Wie geen fiches meer heeft, moet ermee ophouden. Gewonnen heeft degene, die als laatste overblijft of wie na een vastgesteld tijdstip de meeste fiches heeft.

Delen

Twee dobbelstenen, fiches.

Elke speler heeft 2 worpen, de eerste met 2 dobbelstenen en de tweede keer met één dobbelsteen. Wanneer men de opgetelde ogen van de eerste worp door het ogenaantal van de tweede worp kan delen, dan krijgt de speler een fiche.

Wie als eerste 10 fiches heeft, is winnaar.

Dubbele ogen

Twee dobbelstenen, papier en potlood.

Het aantal rondes wordt afgesproken en dan wordt om de beurt gegooid. Alleen de dubbele ogenworpen tellen mee en worden opgeschreven. Gewonnen heeft, wie met de dubbele ogenworpen de hoogste som heeft bereikt.

“Chicago”

is één van de meest geliefde dobbelspelen. Er kunnen naar willekeur zoveel spelers meedoen bij dit spelletje. Voor dit spel heeft men een dobbelstenenbeker, 3 dobbelstenen en een paar bierviltjes nodig. Om de beurt wordt gedobbeld en elke speler mag 3 x gooien. Nu bestaat weliswaar de mogelijkheid, dat de speler die met het spel begint direkt bij de eerste worp een relatief hoog getal gooit. Er wordt dan niet meer een andere poging gewaagd en alle andere spelers mogen in deze ronde ook slechts éénmaal, d.w.z. zo vaak als de eerste speler gooien. Nadat een ronde gespeeld is, krijgt de speler met de minst gegooiden ogen een bierviltje.

Nu begint hij met de eerste worp of hij bepaalt een andere speler. Zo gaat het spel door totdat alle bierviltjes zijn uitgedeeld. Van nu af aan geeft de “hoogste worp” af aan de “laagste” worp. Wie aan het einde alle bierviltjes bezit, heeft de ronde verloren. De waarde van de gegooiden ogen telt als volgt: 1 = 100, 6 = 60, alle overige gegooiden ogen tellen normaal mee. De allerhoogste mogelijke worp is dus 300 (3 x 1). Een uitzondering hierbij is de zgn. “Chicagoworp”. Gooit men een 4, een 5, en een 6, dan is dit de hoogste worp, de speler heeft “Chicago” en kan niet meer overtroefd worden.

“Liegen”

wordt ongeveer als “Chicago” gespeeld. Het verschil bestaat daarin dat er geen “Chicago” worp in voorkomt en ten tweede, dat de speler zijn gegooiden ogen niet laat zien. Hij kan eventueel tegenover zijn medespelers “liegen”. Het getal moet toch van een speler worden overtroefd. Kan hij dat niet, dan “liegt” hij een hoger aantal ogen. Hij geeft de speler, die na hem komt, de dobbelstenen op een bierviltje bedekt door het bekertje. De volgende speler “gelooft” nu en probeert van zijn beurt (zonder de dobbelstenen van te voren te hebben bekeken) een hoger aantal te gooien of hij wil de dobbelstenen zien. Klopt nu het aangegeven aantal ogen en de speler heeft niet “gelogen”, dan krijgt de volgende speler (die wilde “zien”) een bierviltje en begint met een nieuwe worp. Heeft de speler echter “gelogen” krijgt hij een bierviltje en begint opnieuw. Verloren heeft ook die speler, die aan het eind de meeste bierviltjes heeft.

Eénentwintig

Drie dobbelstenen

Wie precies 21 ogen gooit of net eronder, heeft gewonnen. De eerste ronde wordt met 3 dobbelstenen gespeeld, de tweede met 2 dobbelstenen en tijdens de derde ronde gooit men met één steen. Wie meer dan 21 ogen gooit, houdt ermee op.

Onder tien wint

Drie dobbelstenen

Een speler is de houder van de bank en gooit voor elke speler. Zijn tegenspelers zetten van te voren in. Onder 10 ogen winnen zij de dubbele inzet. Vanaf 10 ogen wint de houder van de bank en kasseert alle inzetten.

Verwenste 66

Drie dobbelstenen

Om de beurt wordt gedobbeld. De gegooiden ogen van de spelers worden steeds opgeteld. Degene heeft verloren, die 66 bereikt of overschrijdt.

Spelletje 5

Drie dobbelstenen

Iedere speler mag 10 x gooien. Het komt erop aan zo vroeg mogelijk met 3 worpen 5 ogen te gooien. Gewonnen heeft degene die dit met zo weinig mogelijk worpen lukt.

Lucifers gooien

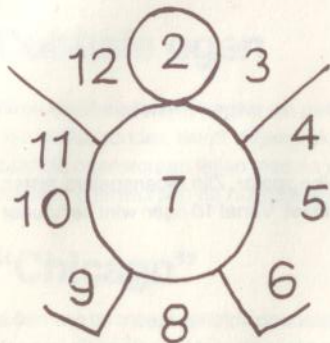
Drie dobbelstenen, lucifers.

Elke speler krijgt 10 lucifers. Dan wordt om de beurt gedobbeld. Het aantal ogen op de dobbelstenen zijn doorslaggevend. Bij elke gegooiden 1 krijgt de buurman rechts een lucifer, bij een 2 gaat de lucifer naar de buurman links. Bij elke gegooiden 6 gaat een lucifer in de pot midden op tafel. Alle andere waardes (3, 4 en 5) zijn in dit spel niet van betekenis. Kan een speler zijn schuld niet meer effenen, wordt eerst een 6, dan een 2 en tenslotte een 1 uitbetaald.

Wie geen lucifer meer heeft, moet zolang ophouden, totdat hij van zijn buurman weer lucifers krijgt. Verliezer is degene, wie de laatste lucifer heeft, terwijl alle overigen in de pot zijn verdwenen.

“Schluck-Hansel”

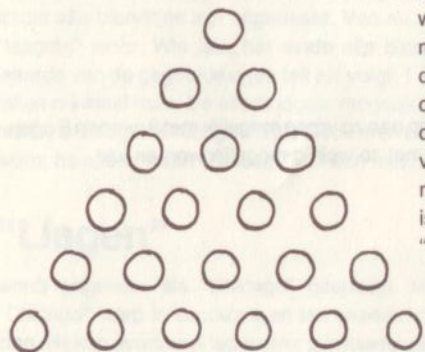
is een dobbelspelletje uit Beieren en wordt tegenwoordig nog vaak gespeeld. Gegooid wordt met 2 dobbelstenen. Allereerst wordt de “Hansel” (zie afbeelding) op een groot stuk papier getekend. Elke speler krijgt bij elk spel 4 speelfiches.



Nu wordt om de beurt gedobbeld, de gegooide ogen van de beide dobbelstenen opgeteld en op het betreffende getal bij “Hansel” een fiche gezet, is het gedobbelde getal al bezet, dan mag de speler het bedrag inhouden en de dobbelstenen aan de volgende speler doorgeven. Van deze regel is de 7 uitgenomen. Hier blijven alle fiches staan. Heeft nu een speler 4 fiches gebruikt, houdt hij ermee op. Degene die als laatste overblijft is winnaar en kasseert de hele “Schluck-Hansel”.

Bij de “Koeiestaart”

krijgt elke speler 21 fiches of lucifers, die als koeiestaart (zie tekening hiernaast) op de



tafel worden gelegd. Met een dobbelsteen wordt om de beurt gedobbeld. Bij elke worp mag de rij van het aantal gegooide ogen door de speler worden verwijderd. Bij 6, mag dus de onderste rij van de koeiestaart worden weggenomen. Wordt het aantal ogen van een reeds verwijderde rij gegooid, dan mag de worp niet worden herhaald. Winnaar is degene die als eerste zijn koeiestaart “weggeveegd” heeft.

“Sultan”

is ongeveer als de “koeiestaart” en wordt ook met een dobbelsteen gespeeld. Wie een 6 gegooid heeft, is “Sultan” en “beveelt” zijn medespelers het te gooien aantal ogen. Bij een verkeerde worp betaalt de medespeler een van te voren vastgezette boete in de kas van de sultan. Bij een juiste worp krijgt hij een premie uit deze kas. Wie een 6 gooit, lost de “Sultan” af en mag ook zijn kas beheren.

Hoogste huisnummer

Een dobbelsteen, papier en potlood

Hierbij komt het er op aan, het hoogste huisnummer te bereiken. Ieder heeft 3 worpen vrij. Na elke worp moet hij direkt beslissen of het gegooide aantal ogen op de eerste, tweede of derde plaats in een 3-stellig getal moet voorkomen. Wie aan het begin een 1 gooit, zal deze op de laatste plaats zetten. Wie bij het begin een 6 gooit, zal deze op de eerste plaats van het huisnummer zetten.

Laagste huisnummer

Een dobbelsteen, papier en potlood

Hetzelfde spel, alleen omgedraaid. Degene wint die met 3 worpen het laagste huisnummer kan vormen.

Huisje dobbelen

Een dobbelsteen, papier, potlood en fiches.

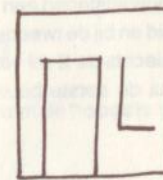
Elke speler heeft een geluksgetal van 1 – 6 en schrijft deze op. Dan wordt om de beurt gedobbeld. Elke speler die zijn geluksgetal gooit mag een deel van zijn huis tekenen.

Gewonnen heeft degene die als eerst 13 delen heeft.

De verliezers betalen aan de winnaar een fiche voor elke streep die aan hun huis nog ontbreekt.



Peter



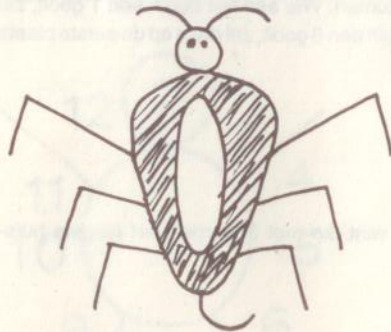
Hannelore



Sabine

“Luizen tekenen”

Elke speler krijgt een blad papier en potlood. Gegooid wordt met een dobbelsteen. Als eerste schrijft elke speler een willekeurig “geluksgetal” op de bovenste rand van zijn papier, dan wordt om de beurt gedobbeld. Gooit nu een speler zijn geluksgetal, mag hij



een deel van zijn luis (zie afbeelding) op zijn blad tekenen en nog eens gooien. Gooit hij nu niet zijn “geluksgetal”, geeft hij de dobbelsteen door aan de volgende en deze is aan de beurt. De “luis” wordt zo getekend: Eerst het lichaam, dan de 6 poten, de kop, de ogen, de voelhorens en als allerlaatste de staart. Wie als eerste met zijn luis klaar is (13 maal zijn geluksgetal) heeft gewonnen en krijgt van zijn medespelers het “luizengeld”.

21 x 1

Een dobbelsteen

Om de beurt wordt gedobbeld en meegeteld, wie vaak de 1 wordt gegooid. Gewonnen heeft degene die als eerste de éénentwintigste 1 gooit.

Keizer Nero

Een dobbelspel voor 2 spelers. Met 3 dobbelstenen wordt gegooid en wel afwisselend, totdat één van de beide spelers een 6 gegooid heeft. Hij laat de 6 liggen en probeert bij tweemaal dobbelen met de andere dobbelstenen een zo mogelijk hoog getal te bereiken. Is b.v. bij de eerste keer een 6 gegooid en bij de tweede keer een 5 en een 2, kan de speler beslissen of hij de 5 laat liggen en slechts de 2 wil verbeteren of bij de laatste worp met beide dobbelstenen uitvoert. Wie na de eerste beurt het hoogste aantal ogen bereikt heeft, is winnaar.

“Sultan”

De speler die de “Sultan” is, gooit met een dobbelsteen en geeft het resultaat bekend. De andere speler gooit met een dobbelsteen en geeft het resultaat bekend. De speler die de “Sultan” is, gooit met een dobbelsteen en geeft het resultaat bekend. De andere speler gooit met een dobbelsteen en geeft het resultaat bekend.

Domino

Ons spel bestaat uit 28 stenen, die aan de bovenkant in twee vlakken zijn verdeeld. Op ieder stuk bevinden zich punten met een waarde, variërend van 0–6. De onderkant van de stenen zijn allemaal gelijk.

Alle stenen worden met de bovenkant naar onderen gelegd en geschud. Het aantal deelnemers is enigszins beperkt. Zijn er b.v. 28 stenen, dan kunnen gemakkelijk twee tot vijf personen deelnemen. Bij de verdeling van de stenen blijft een bepaald aantal stenen in de “voorraad”, terwijl in dit voorbeeld 20 stenen gelijk verdeeld worden. Iedere speler stelt zijn stenen zo op, dat de tegenstander er niet in kan kijken. Wie de steen nul/nul bezit, legt hem open. Zit de steen in de voorraad, dan begint de steen met de laagste **dubbele waarde**, b.v. één/één, twee/twee enz.

In volgorde van de spelers wordt nu aan de zich vormende “slang” gebouwd. En wel op de volgende manier: vanaf de eerste steen (die al ligt), worden naar beide richtingen stenen aangelegd, die dezelfde waarde aan punten hebben, op een halve steen.

b.v.

•	•	•	••	••	•
---	---	---	----	----	---

De volgende speler mag pas aanleggen, als de vorige speler “klaar” geroepen heeft; want ieder mag zijn mogelijkheden op dat moment ten volle benutten.

Wie niet aan kan leggen moet één (hoogstens twee) stenen van de voorraad “kopen”. De speelleider schrijft van iedere speler het verlies op, en het spel is beëindigd, wanneer iemand een van tevoren bepaald aantal verliespunten bereikt heeft. (b.v. 30 of 50 punten)

Kardinaaldomino

Bij dit soort domino wordt de steen met de **hoogste** dubbele waarde het eerst uitgelegd, b.v. 6/6, 5/5 enz.

Iedere speler mag iedere beurt slechts één steen aanleggen. Daarbij moeten de stukken die aan elkaar gelegd worden samen altijd zeven punten hebben: b.v. $3 + 4 = 7$. Beide samen zijn dan een kardinaal. Wie niet kan aanleggen moet één (hoogstens twee) stenen van de voorraad pakken. Kan hij dan nog niet aanleggen, dan moet hij wachten tot hij weer aan de beurt is. Stenen, waarvan de beide helften samen 7 punten aangeven, zijn zelf kardinalen: b.v. 6/1, 5/2, 4/3 en ook 00/00. Deze kardinalen houdt men zo lang mogelijk achter, tot de voorraad leeg is; zij kunnen namelijk overal aangelegd worden. Men moet kardinalen, die getallen hebben, die al dikwijls aangelegd zijn, vroeg aanleggen: daardoor wordt de mogelijkheid om te winnen vergroot. In tegenstelling tot de kardinalen moet men de dubbele stenen juist zo vlug mogelijk uitleggen. Als niemand meer aan kan leggen is het spel beëindigd.

De punten, die iedere speler nog over heeft worden van zijn totaal aantal punten afgetrokken. Na ieder spel worden de uitgelegde stenen weer opnieuw geschud en verdeeld.

Opmerking: Aan een dubbele nul (0/0) moet altijd een kardinaal gelegd worden. Heeft slechts één speler nog stenen over, dan worden de punten van de stenen van de voorraad van zijn totaal afgetrokken.

Kruisdomino

Kruisdomino begint ook met de hoogste dubbele steen in het spel. Vanaf het tweede spel begint die speler aan te leggen, die er in het vorige spel het slechts van af heeft gebracht. Als eerste mag hij die dubbele steen aanleggen, waaraan hij dadelijk het beste kan aanleggen.

Heeft hij zelf geen dubbele steen, dan gaat het recht van de eerste over op de één na de slechtste enz. Is er geen dubbele steen in het spel, dan moet er dadelijk gekocht worden, tot telkens twee stenen van iedere speler.

Aan de dubbele steen, waarmee het spel begint, wordt als eerste dadelijk kruisgewijs aangelegd.

Daarna pas hebben de spelers de vrijheid, naar eigen keuze stenen met passende helften aan te leggen: dubbele stenen worden dwars gelegd.

Het spel is beëindigd, als niemand meer kan aanleggen.

De winnaar en de beurt van de verliezer wordt weer berekend door de opgeschreven verliespunten.

Spielemagazin *Ho*

über 50 Spielmöglichkeiten

(Spi/Ne/A)



noris-spiele

Georg Reulein
Druckereien- und Spielefabrik