

dobbelsteenspellen

Spellen met één steen

Jule Spellen met één steen

Om de beurt wordt geworpen. De bedeling is om alle cijfers van 1 tot en met 6 in de juiste volgorde te werpen. Wie een gooit, schrijft hem op en indien hij bij de volgende worp een gooit, schrijft hij deze eronder. Dit gaat zo door tot het getal is bereikt. Dan worden de getallen in omgekeerde volgorde geworpen en weer doorgestreept, indien men het betreffende getal werpt. Degene die het eerst alle getallen heeft opgeschreven en weer doorgestreept, is winnaar.

De verliezers geven de winnaar voor ieder niet doorgestreept getal een fiche (i.p.v. fiches kunnen eventueel ook lucifers gebruikt worden).

Heen en weer Spellen met één steen

Elke speler schrijft de cijfers van 1 tot en met 6 onder elkaar op. Om beurten wordt geworpen. De geworpen ogen worden doorgestreep. Indien dit cijfer al doorgestreept is, moet het weer opnieuw opgeschreven worden. Winnaar is degene die als eerste alle cijfers doorgestreept heeft.

Optellen en aftrekken Spellen met één steen

Elke speler gooit 9 x achter elkaar. Elke 3e worp wordt afgetrokken. Als volgt: worp 1 + worp 2 – worp 3 + worp 4 + worp 5 – worp 6 + worp 7 + worp 8 – worp 9.

Wie een minwaarde bereikt mag doorspelen. Winnaar is degene met de hoogste punten.

De 21e één Spellen met één steen

Om de beurten wordt geworpen en geteld hoe vaak de geworpen wordt. De winnaar is degene die de 21e werpt.

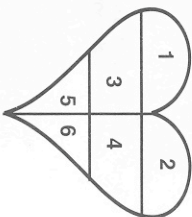
Vijftien Spellen met één steen

Bij dit Franse spel mag men zov vaak werpen tot het getal 15 is bereikt, of een getal wat er vlak onder ligt. Wie boven de 15 uitgooit, valt uit. Winnaar is degene die precies 15 of het dichtst daaronder

werpt. Bij gelijk aantal ogen wint degene, die het minste aantal keren geworpen heeft. De winnaar krijgt van de uitvallers 10 fiches en van de anderen het verschil tussen geworpen aantallen.

Het grote hart Spellen met één steen

Iedereen tekent een groot hart op papier. Dit hart wordt in 6 vakken verdeeld. De spelers werpen om de beurt en schrijven het geworpen getal in één van de vakken, zodat achtereenvolgend 1-2-3-4-5-6 gelezen kan worden (zie tekening). Indien men het getal reeds heeft opgeschreven, gaat dit naar de linkerbuurman enz. Kan geen speler het doorgegeven getal gebruiken dan vervalt de worp. Verliezer is degene, die nog één of meerdere vakken open heeft.



Zessenspel

	Anton	Berta	Claudia	Dora	Emil
1					
2					
3					
4					
5					
6					
Totaal					

De spelers werpen afwisselend en vermenigvuldigen het geworpen aantal ogen met een nog niet gebruikt aantal in de eerste kolom van de tabel. Zij schrijven dit getal in de rij onder hun naam. Grote worpen indien mogelijk met een hoog getal vermenigvuldigen, zo is b.v. 6 punten in rij 6 36 punten, in rij 2 slechts 12. Winnaar is degene die na 6 worpen de meeste punten heeft.

Spellen met 2 stenen

Hemel en aarde Spellen met 2 stenen

Van tevoren het aantal te spelen ronden afspreken. Bij elke worp worden de bovenliggende getallen (hemel) met 10 vermenigvuldigd en de onderliggende getallen (aarde) erbij geteld. Heeft iemand b.v. - geworpen dan wordt dit als volgt geteld de eerste steen = 60, onder = 1, totaal = 61. Tweede steen boven = 20 + onder = 25. Het totaal van beide stenen is 61 + 25 = 86. Is het aantal ronden bereikt, dan is winnaar degene met de hoogste aantal punten.

De vrolijke 7 Spellen met 2 stenen

Eerst wordt een tekening gemaakt (zie voorbeeld). Iedereen ontvangt een gelijk aantal fiches. Een speler wordt bankier en werpt tevens voor alle andere spelers. De tegenspelers van de bank zetten hun aantal fiches naar keuze op een getal. Iedereen onthoudt waar hij zijn fiches heeft gezet. Gooit de bank een getal wat voorkomt in de linkerrij, dan mag hij alle inzetten van de linkerrij en de inzetten op het getal 7 incasseren. De inzetten op de rechterrij moet hij verduubelen en terugbetalen. Gooit de bank een getal op de rechterrij, incasseert hij de inzetten van deze rij en betaalt dubbel voor de linkerrij uit. De inzetten op het getal 7 blijven in dit geval staan. Wordt er echter een 7 gegooid, dan hebben beide kolommen verloren, terwijl alle inzetten op deze 7 in 3-voud worden uitbetaald.

7	2	3
4	4	5
6	8	8
9	9	10
11	11	12

De doorgestreepte 12 Spellen met 2 stenen

Iedere speler schrijft de cijfers van 2 tot 12 naast elkaar op papier. Degene die aan de beurt is, gooit net zolang tot hij de geworpen cijfers kan doorstrepen. Elk cijfer mag slechts eenmaal gestreept worden met uitzondering van de 7. Deze mag vaker doorgestreept worden. Winnaar is degene die alle cijfers doorgestreept heeft. Hij ontvangt van alle spelers 10 fiches voor elke streep door zijn zeven. De winnaar betaalt de som van de nog openstaande getallen van zijn medespelers uit.

Elf Spellen met 2 stenen

Iedereen doet 3 fiches in de pot. Wie als eerste 11 gooit mag de pot hebben. Wie 12 gooit moet de pot verduubelen. Wie onder 11 gooit, moet het verschil in de pot doen.




Dobbelsteenspel Spellen met 2 stenen

Dit spel komt uit de U.S.A. Men gebruikt hierbij geen beker maar gooit met de dobbelstenen op tafel of tegen een muur. Eerst wordt een ronde gegooid, degene met de hoogste punten mag beginnen. De eerste speler noemt een bepaald getal tussen 2-12 en zet daarop een aantal fiches in. De tegenspelers zetten daarna gezamenlijk een aantal fiches in. Gooit de eerste speler het door hem genoemde getal, dan heeft hij gewonnen. Gooit hij echter een ander getal dan heeft hij toch niet verloren. Men gaat gewoon door. Nu is het door hem gegooid aantal datgene wat hem geluk kan brengen, indien dit nogmaals gegooid wordt. Wordt intussen het oorspronkelijke getal gegooid dan heeft de eerste speler verloren. Hierna incasseren de tegenspelers naar verhouding hun inzet. Bij de volgende ronde wordt de tweede speler de beginner.



Spellen met 3 stenen

Blauwe ogen Spellen met 3 stenen





Om de beurt wordt geworpen. Alleen de even aantallen , , , gelden en worden bij elkaar opgeteld.




Bij de variatie Grijsze ogen gelden alleen de oneven getallen , , , en worden opgeteld.

Chicago Spellen met 3 stenen

Dit is één van de meest geliefde dobbelsteenspellen. Voor de punten geldt een uitzondering. De  = 100, de  = 60 en de rest is gelijk aan het geworpen aantal.



De eerste speler gooit eerst met 3 stenen. Als hij met het geworpen aantal tevreden is, kan hij stoppen. Hij kan ook een tweede of derde keer gooien met 1, 2 of 3 stenen, waarbij de niet meer benutte stenen bijven staan en aan het eind meetellen voor het totaal.

Gooit hij b.v. , , , dan kan hij de 1 laten staan en met de rest een tweede keer gooien. Krijgt hij dan het aantal 6. 3. en stopt hij daarna dan heeft hij 163 punten gegooid. De andere spelers mogen nu niet vaker gooien, als de eerste speler. Gewonnen heeft degene met het hoogste aantal punten. Bij gelijke aantallen, degene die daarbij het minste aantal keren heeft gegooid. Het hoogste aantal punten dat men kan bereiken is $3 \times$  (Chicago) = 300. De verliezer krijgt een fiche. Wie als eerste 3 fiches heeft, betaalt een rondje.

Naar keuze kan men de volgende variatie toevoegen. Wie bij de eerste of tweede worp   gooit, kan daarvoor een steen met  = 100 laten staan.

Chicago (hoog-laag) Spellen met 3 stenen

Een variatie op Chicago. De eerste speler bekijkt na zijn eerste worp of deze aan het eind bij hoog (hoogste aantal punten, zoals bij Chicago) of bij laag (het laagste aantal) uitkomt.

Bij de laagste aantallen gelden de ogen normaal, de  = dus 1 en de  = 6.

Gewonnen heeft degene die het laagste aantal punten bereikt en de fiches krijgt de speler met het hoogste aantal.

Opeenvolging spellen met 3 stenen

Iedere speler gooit 1, 2 of 3 keer. De opeenvolgende getallenserie wordt geteld, b.v. --, --, --, -----. Winnaar is degene die het hoogste aantal heeft bereikt. Hebben twee spelers dezelfde volgorde van de serie, dan wordt de speler die het minste aantal keren heeft geworpen de winnaar.

Spellen met 5 stenen

Grote bank Spellen met 5 stenen

Iedereen is om beurten bankier en gooit één ronde voor al zijn medespelers. Hij gooit elke steen apart. De tegenspeler bepaalt bij de 2e, 3e en 4e gooi of de tussenaantallen en geworpen ogen opgeteld, afgetrokken, vermenigvuldigd of gedeeld moeten worden. Omdat iedereen eenmaal deze vier manieren benut, moet de 4e combinatie vanzelf bij de 5e worp. Men probeert natuurlijk met hoge ogen, zoals b.v. met een \square te vermenigvuldigen en met een \square te delen.

- b.v. 1e gooi 3 = 3
2e gooi 5 = de speler besluit om op te tellen = 8
3e gooi 6 = de speler vermenigvuldigt nu = 48
4e gooi 1 = de speler deelt = 48
5e gooi 4 = nu moet men vanzelf aftrekken = 44

Bij delingen moet men op een heel getal eindigen zonder restant. Met uitzondering van de 5e worp daar mag men het restant verwaarlozen. De speler met het hoogste eindresultaat inkasseert de inzetten. De bankier ontvangt zelf niets van de inzet, tenzij men een afspraak hierover heeft gemaakt. Dit kan als volgt.
Kan een speler b.v. niet delen gedurende de eerste 4 worpen en krijgt hij na de 5e worp een restant bij het delen, dan gaat de inzet van de speler naar de bankier.

Dobbelsteenpoker spellen met 5 stenen

Iedereen doet een gelijke inzet in de pot, waarna alle spelers om beurten gooien. Men probeert een zo hoog mogelijke combinatie te bereiken. De speler met de hoogste combinatie wint de pot. De combinaties zijn – van laag naar hoog – als volgt:

- Een paar**
Twee stenen met dezelfde ogen (een pas) en drie stenen met andere aantallen. Hebben twee spelers een paar, dan wint degene die het hoogste aantal punten heeft. Zijn deze gelijk, dan beslist de hoogste van de drie dode stenen, zijn deze ook gelijk dan de 2e en daarna de 3e.
- Twee paar**
Tweemaal twee stenen met dezelfde aantallen en eenmaal met een ander aantal. Hebben twee spelers hetzelfde gegooid dan beslist de hoogste van de dode stenen.
- Drieling**
Drie stenen met dezelfde aantallen en twee stenen met andere aantallen. Indien dezelfde aantallen dan beslist de dode steen.

4) Vier

Vijf stenen met op elkaar volgende aantallen. \square \square \square \square \square is hoger dan \square \square \square \square \square .

5) Full-House

Een drieling en een paar. Bij dezelfde aantallen van de drieling beslist de waarde van het paar.

6) Vierling

Vier stenen met dezelfde aantallen en één andere. Vierlingen worden bepaald door de dode steen.

7) Poker

Vijf stenen met dezelfde ogen.

Hebben twee of meer spelers dezelfde combinaties, dan wordt de pot daartussen verdeeld.

Een bijzonderheid van dit spel is dat het is toegestaan om de inzetten te verhogen. Dit houdt in dat de medespelers mee moeten gaan (ook verhogen) of stoppen (passen).

Spellen met 6 stenen

Driemaal een paar spellen met 6 stenen

Iedere speler gooit driemaal achter elkaar. Het is de bedoeling om driemaal een pas te gooien. Bij de 2e of 3e worp mag men 2 tot 5 stenen laten staan. Bij gelijk aantal beslist het aantal gegooide ogen.

De boze 7 spellen met 6 stenen

De bedoeling is om zo vaak mogelijk (max. drie keer) met 2 stenen een totaal aantal van 7 te vormen.

De eerste speler gooit met 6 stenen, combineert (indien mogelijk) 2 stenen tot een totaal van 7 en laat deze staan. Naar keuze gooit hij met de rest een tweede keer en combineert opnieuw tot 7 en gooit indien nodig een derde keer. Hierdoor heeft hij zijn puntenaantal vaststaan. Nu weet men meteen hoe vaak zijn tegenspelers maximaal mogen gooien. Nadat iedereen aan de beurt is geweest, bekijkt men het eindresultaat. Op dit moment is dan de winnaar bekend. Het hoogste aantal wat men gooien kan is 3×7 , dan $2 \times 7 + 12$ punten en tenslotte $2 \times 7 + 11$ punten enz.

Zijn er twee of meerdere spelers met hetzelfde aantal punten dan wordt er nog eenmaal gegooid. Dan valt de beslissing.

Ohio spellen met 6 stenen

Eén speler houdt de stand bij en tekent een tabel met de volgende kolommen 1, 2, 3, 4, 5, 6, Ohio en totaal (zie tekening). Boven de tabel zet men bovenaan de naam van de deelnemers.

	Anton	Mieke	Kees	Max
1				6
2				12
3				18
4				24
5				30
6				36
Ohio				40
Totaal				166

Het is de bedoeling om in 7 keer een bepaalde combinatie te gooien. Het hoogste is Ohio, dit is een volledige serie van 1 tot 6 = 40 punten. Daarna probeert men $6 \times \square = 36$ en $6 \times \square = 30$ enz. tot $6 \times \square = 6$ te gooien. Men kan in willekeurige volgorde gooien. Iedere speler mag, wanneer hij aan de beurt is, tot 6 keer achter elkaar gooien. Daarbij kunnen dan één of meer stenen blijven staan, indien zij volgens hem een gunstige combinatie kunnen opleveren. Na zijn 6e gooi moet hij beslissen hoe hij zijn combinatie wil samenstellen. Wil hij b.v. $6 \times \square = 36$ bereiken en gooid hij slechts $3 \times \square = 18$, $2 \times \square$ en $1 \times \square$, dan kan hij als eindresultaat $2 \times 2 = 4$ in kolom 2 laten noteren.

Gewonnen heeft degene die aan het eind de meeste punten heeft behaald. In onze tabel (zie voorbeeld) heeft Max het maximaal aantal punten van 166 bereikt.

Als variatie op dit spel kan een speler bij de 2e of 3e worp stoppen.

Dubbel Spellen met 3 stenen

Iedereen gooit 3 keer. Alleen de gelijke cijfers worden eenmalig geteld (1x), b.v. $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix} - \begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix} = 5$, $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix} - \begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix} = 3$. Wanneer men drie keer hetzelfde getal gooit, wordt deze viermaal geteld b.v. $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix} - \begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix} - \begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix} = 24$.

Dubbele Lotje Spellen met 3 stenen

Om de beurt wordt gegooid. De geworpen ogen van alle spelers worden bij elkaar opgeteld. Verloren heeft diegene die het getal 66 krijgt of er aan voorbij gaat.

Tienenspel Spellen met 3 stenen

Eén speler is bankier en gooit tevens voor alle spelers. De tegenspelers van de bank zetten van tevoren hun fiches in. Gooit de bankier een aantal onder 10, dan krijgen de spelers een dubbele inzet uitbetaald. Vanaf 10 wint de bankier en inkasseert alles.

Twee is één Spellen met 3 stenen

Iedereen gooit tienmaal. De bedoeling van het spel is dat het getal van de derde steen de som van de getallen van de andere twee stenen is, geldig zijn dus b.v. de volgende combinaties $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix} + \begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix} = \begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$ of $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix} + \begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix} = \begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$. Geteld wordt alleen geldige worpen. In dit geval alleen de punten van de derde steen.

Van 1 tot 10 Spellen met 3 stenen

Dit is één van de moeilijkste en interessantste dobbelsteenspellen, waarbij het de bedoeling is om de gegooiden ogen van 1 tot 10 te combineren. Dit kan men doen door te gooien en het aftrekken en optellen van de aantallen.

b.v. $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix} - \begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix} - \begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$ worden gegooid.

$$1 = 1$$

$$2 = 3 - 1$$

$$3 = 3$$

$$4 = 3 + 1$$

$$5 = 6 - 1$$

$$6 = 6$$

$$7 = 6 + 1$$

$$8 = 6 + 3 - 1$$

$$9 = 6 + 3$$

$$10 = 6 + 3 + 1$$

Winnaar is degene die na één of meerdere worpen alle getallen van 1 tot 10 weer kan combineren.

Om het nog moeilijker te maken kan men b.v. als variant ook alleen optellen.
