

Vacantie-koffer met 50 spelmogelijkheden.

Inhoud spelmogelijkheden:

A Spelen op het dambord

- 1 Dammen
- 2 Engels dammen
- 3 Slagdammen
- 4 Hoekdammen
- 5 Halma dammen
- 6 Go-dammen
- 7 Wolf en Schapen
- 8 Belegering

B 9 Molen

C 10 Ganzebord

D Spelen op het Derby-bord:

- 11 Paarderenen
- 12 Hindernis
- 13 Afval-race

E Spelen op Verl. j.h.n.-bord:

- 14 Verlies je hoofd niet
- 15 Hindernis

F 16 Doolhof

G 17 Mikado

H Spellen met 1 dobbelsteen:

- 18 Stomme Ezel
- 19 Vijftien
- 20 Macao
- 21 Koeienstaart
- 22 Zeppelin
- 23 Luisje werpen
- 24 Dodensprong
- 25 Dertien x één
- 26 De boze drie
- 27 Huisnummer

I Spellen met 2 dobbelstenen:

- 28 Spin
- 29 Eén-maal-één
- 30 Elf
- 31 Ster
- 32 Optellen en delen
- 33 Hans Slok-op
- 34 Huisnummer
- 35 Dubbel + zeven
- 36 Af- en aan
- 37 Casino

J Spellen met 3 dobbelstenen:

- 38 Plus en min
- 39 Een-en-twintig
- 40 Keizer Nero
- 41 Rentmeester
- 42 Afschuiven
- 43 Blauwe ogen
- 44 Grijsje ogen

K Spel met 5 dobbelstenen:

45 Yatzy

L Spellen met 6 dobbelstenen

- 46 Roem
- 47 1500 gooien
- 48 Gelijk is goed

M 49 Kaarten

N 50 Knobelen

A 1 Dammen:

Dammen wordt gespeeld met 20 witte en 20 zwarte schijven. Door loting wordt bepaald wie met wit speelt en mag beginnen. Het speelbord wordt aldus op de tafel gelegd, dat elke speler een donker veld aan zijn linkerzijde heeft. Dan plaatst elke speler zijn schijven op de donkere velden van de onderste vier rijen van zijn zijde van het speelveld.

Het doel van het spel is alle schijven van de tegenpartij te slaan of hem te omsingelen, zodat hij niet meer kan zetten.

Om de beurt verplaatsen de spelers één van hun schijven in diagonale richting één veld **voorwaarts**, dus uitsluitend op de donkere velden. Geslagen wordt een schijf, die direct voor een schijf van de tegenpartij staat. Men springt dan over deze schijf en neemt hem van het bord, doch dit is alleen mogelijk als het vak erachter vrij is. Kan men dan nog een schijf slaan, dan gaat men door. Slaan mag zowel voor- als achteruit geschieden. Bovendien is slaan verplicht, waarbij meerslag voorgaat. Zodra een schijf de tegenoverliggende laatste rij van de tegenpartij heeft bereikt, dan heeft men een **'dam'** en plaatst hierop een 2e steen. De **dam** beweegt zich diagonaal over het bord en mag zoveel velden verplaatst worden als vrij zijn en mag ook zowel voor-, als achteruit slaan, doch mag daarna in dezelfde richting verder gaan als er velden vrij zijn, doch ook in andere richting verder slaan. Over eigen schijven mag men niet springen.

Het spel is uit als een der spelers geen schijven meer over heeft, of ingesloten is en niet meer kan zetten.

A 2 Engels Dammen:

Hiervoor gelden dezelfde regels als bij **'dammen'**, doch een dam mag ook horizontaal of vertikaal verplaatst worden. Hij moet echter altijd eindigen, of van richting veranderen (bij het slaan) op een donker veld.

A 3 Slagdam:

Ook hier gelden de regels van het damspel, doch in tegenstelling hiervan probeert men zo snel mogelijk zijn schijven kwijt te raken. Degene die dit het eerst gelukt is winnaar.

A 4 Hoekdam:

Het dambord wordt aldus op de tafel gelegd, dat een hoek met een donker veld naar elke speler wijst. Elk der spelers neemt 9 damschiijven en legt deze zo op de donkere velden van het bord, dat er een driehoek ontstaat met de bovenzijde naar hem toe wijzend. Het doel van het spel is de eigen stenen zo snel mogelijk naar de tegenoverliggende hoek te brengen. Om de beurt schuift één der spelers een steen voor-, of zijwaarts

op één der donkere velden. Indien het mogelijk is mag men de schijven van de tegenstander heenspringen, doch niet over van zichzelf. Wie het eerst zijn schijven in de tegenoverliggende velden heeft gebracht is winnaar.

A 5 Halma-Dam:

De opstelling van de schijven is als in spel '1'. Men moet probeert zijn schijven op de velden van de tegenpartij te krijgen. Men mag schuin naar voren, doch ook naar achteren zijn schijven verplaatsen, doch ook over vrijstaande schijven van de tegenstander heenspringen (niet over eigen schijven). Wie het eerst 'over' heeft gewonnen.

A 6 Go-dam: 2 personen

De opstelling van de schijven is als in spel '1'. Wit begint. Op de beurt verschuiven de spelers een schijf voor-, of achteruit, uitsluitend op de donkere velden. Er wordt niet geslagen noch gesprongen, doch men moet probeert één of meer schijven van de tegenpartij te omsingelen, zodat deze niet meer in verbinding met de eigen schijven kunnen komen. Deze schijven worden dan van het bord genomen. Is het niet meer mogelijk schijven van de tegenstander te omsingelen, dan worden de veroverde schijven geteld. Wie de meeste schijven heeft veroverd is winnaar.

A 7 Wolf en Schapen:

Door loting wordt vastgesteld wie 'Wolf' speelt. Hij neemt 5 zwarte schijf en plaatst deze op één der donkere velden van de achterste rij. De andere speler neemt 5 witte schijven (Schapen) en plaatst deze op zijn achterste donkere velden. De schapen gaan nu proberen de 'Wolf' te omsingelen en slaan steeds één veld diagonaal naar voren, doch mogen niet slaan achteren. De wolf probeert op zijn beurt deze keten te doorbreken en als het hem gelukt achter deze schapen te komen is hij winnaar.

A 8 Belegering:

Beide spelers plaatsen zoals bij dammen 15 stenen op hun achterste 3 rijen donkere velden. Op hun beurt schuiven de spelers één schijf diagonaal voor- of achterwaarts en proberen hun tegenspeler te omsingelen, zodat hij niet meer zetten kan. Men mag wel over schijven van de tegenpartij springen, doch neemt ze niet van het bord. Zodra één der spelers niet meer kan zetten heeft hij verloren.

B 9 Molen: 2 personen

Elke speler neemt 9 damschiijven (9 x zwarte - 9 x witte) en plaatst de speler met de witte schijven begint en plaatst een schijf op