

## MENS MAAK JE NIET DIK

**Spelbenodigheden:** 8 tot 24 pionnen (van iedere kleur 4 stuks) spelbord mens maak je niet dik

Dit zeer bekende spel is geschikt voor 2 tot 6 personen.

Bij het spel horen 1 dobbelsteen, 24 pionnen in 6 kleuren en een spelbord. Een kant (4 kleurig) is geschikt voor 4 personen, de andere kant (6 kleurig) voor 6 personen.

Iedere speler begint met 4 pionnen van een kleur en plaatst drie ervan in hoek „B”, welke dezelfde kleur heeft. De vierde pion daarentegen plaatst men direct in 't spel op de begin cirkel van zijn eigen kleur in vak „A”.

Omdat het spel het interessantst is, indien men alle op het spelbord voorkomende kleuren gebruikt, is het aan te bevelen, bij deelname van minder dan 4 of 6 personen, dat en of meerdere spelers met 2 kleuren pionnen spelen. Het doel van de speler is, met in totaal 4 pionnen van z'n eigen kleur, van begin cirkel „A”, van z'n eigen kleur in de door de pijl aangegeven richting het buitenste kruis rond te gaan onder de hierna te volgen spelvoorwaarden en uiteindelijk in de eind-cirkel „a, b, c, d”, te plaatsen. De eerste wiens pionnen in de eind-cirkels staan opgesteld, wint de eerste prijs. De andere spelers vervolgen hun spel totdat iederen zijn doel bereikt heeft. Er worden, zoals gebruikelijk bij vele spelen, geldprijzen vastgesteld. Goed opletten en proberen je tegenstanders uit het veld te werken (door 't bezetten van dezelfde cirkel), zodat men zelf een vrij speelveld heeft. Van de andere kant, moet men er goed op toezien, dat men niet zelf van achteren wordt aangevallen. Erg belangrijk is het moment van het wegslaan van een tegenstander, vooral als deze al dicht bij zijn eindstreep is gekomen, omdat het spel, in dat geval, weer van voren af aan moet beginnen.

### De spelregels zijn als volgt:

1. Iedere speler gooit eenmaal met de dobbelsteen en wie het hoogste aantal ogen gooit, mag het spel beginnen. Deze plaatst zijn in begin-cirkel „A” staande pion zoveel plaatsen verder als het aantal gegooidde ogen, in de door een pijl aangegeven richtnig.
2. Een hoofdrol is weggelegd voor het cijfer „6”. Indien iemand een „6” gooit, mag hij nog een keer gooien en wel zovaak als hij een „6” gooit. Bij iedere „6” worp moet een pion uit begin-cirkel „b” op het bord geplaatst worden in begin-cirkel „A” en bij de volgende worp, moet de pion het aantal gegooidde ogen verder gezet worden, ook als hij daardoor z'n eigen pion van 't bord slaat. Indien hij geen „6” gooit mag hij met ieder willekeurige pion verder spelen. Als een speler een „6” gooit en geen pion meer heeft in begin-cirkel „B” dan mag hij iedere pion kiezen, welke in 't veld staat en verder gooien.
3. Indien een pion aankomt op een reeds bezet veld, dan moet de geslagende zijn pion terugzetten in begin-cirkel „B” en mag weer met deze pion in 't veld, na een „6” gegooid te hebben.
4. Men mag over de in het veld staande pionnen heen springen, eigen of andere maar het vak wordt wel meegeteld.
5. Winnaar is de speler, die het eerst z'n pionnen in de juiste volgorde in vak „a, b, c, d”, van zijn eigen kleur heeft geplaatst, de andere spelers gaan gewoon verder. De eind-cirkel „a, b, c, d” mag men alleen binnengaan, indien het juiste aantal ogen gegooid is, tot het opvullen van de openstaande plaats.

## MOLEN-SPEL

Speelbord van het molenspel.  
9 witte en 9 zwarte stenen.

Er kunnen slechts 2 personen aan meedoen, waarbij speler 9 stenen van dezelfde kleur ontvangt. Het doel van het spel is, drie stenen op één rij geplaatst te krijgen. Dit moet men een molen en wie dat maakt of afbreekt, door van de tegenspeler een steen weg te nemen, echter niet één van de stenen die de molen staat. De 9 stenen welke elke speler heeft ontvangen worden achtereenvolgens afwisselend geplaatst, ieder op zijn beurt, één steen tegelijk. Hierbij moet men proberen de stenen op één rij geplaatst te krijgen en ditdoor de juiste zetten te nemen of bij de tegenstander proberen te verhinderen.

Zijn alle stenen geplaatst, dan speelt elke speler om de zijne zijn steen maximaal één veld verder, alleen via de aangegeven lijnen van de ene hoek of kruis spunt naar het volgende veld. Bij het spelen blijkt eerst de waarde van de molen, omdat een molen geopend en gesloten kan worden, waarbij tegelijkertijd een steen van de tegenspeler kan worden weggenomen. Men moet er wel op letten, dat de tegenspeler niet met een molen te ver vooruit komt, omdat hij dan hemzelf heeft – indien hem dat lukt – een steen weg te nemen van de open molen stelling. Heeft één van beide spelers zijn molen door de molen van zijn tegenstander tot op 3 na verloren, dan mag hij springen, d.w.z. hij mag met de stenen niet slechts de plaats opschuiven, maar hij mag ieder willekeurige steen op staande plaats innemen, waar de stenen geplaatst kunnen worden. Hij moet daarbij proberen zelf een molen te vormen met zijn pionnen en die van z'n tegenstander te verhinderen. Verloren de speler nog één van de drie overgebleven stenen, dan heeft hij het spel verloren, Indien beide spelers nog 3 stenen over hebben, dan is het spel onbeslist. Zeer voordelig bij het spelen van de molen is, direct vanaf de opening, te proberen de molens te vormen op de parallel lopende lijnen en wel met de pionnen bij 't openen van de ene, de andere molen kan worden geplaatst (in kleuren). Indien vooraf besproken, kan men bepalen de winnaar bij 't volgende spel het eerst begint, dan wisselt men om en om wisselt.

## Regels zijn als volgt:

De andere speler gooit eenmaal met de dobbelsteen en wie het hoogste aantal ogen gooit, mag het spel beginnen. Deze plaatst zijn in begin-cirkel „A” staande pion zoveel plaatsen verder als het aantal gegooide ogen, in de door de pijl aangegeven richtning.

De hoofdrol is weggelegd voor het cijfer „6”. Indien de speler een „6” gooit, mag hij nog een keer gooien en zo vaak als hij een „6” gooit. Bij iedere „6” worp moet de pion uit begin-cirkel „b” op het bord geplaatst worden in begin-cirkel „A” en bij de volgende worp, moet de pion het aantal gegooide ogen verder gezet worden, ook als hij daardoor z'n eigen pion van 't bord slaat. Indien hij geen „6” gooit mag hij met ieder willekeurige pion verder spelen. Als een speler een „6” gooit en geen pion meer heeft in begin-cirkel „B” dan mag hij iedere pion kiezen, welke in 't veld staat en verder gooien.

Indien een pion aankomt op een reeds bezet veld, dan moet de geslagende zijn pion terugzetten in begin-cirkel „A” en mag weer met deze pion in 't veld, na een „6” gegooit te hebben.

Men mag over de in het veld staande pionnen heen springen, eigen of andere maar het vak wordt wel meegeëmd.

De winnaar is de speler, die het eerst z'n pionnen in de juiste volgorde in vak „a, b, c, d”, van zijn eigen kleur heeft geplaatst, de andere spelers gaan gewoon verder. De begin-cirkel „a, b, c, d” mag men alleen binnengaan, indien het juiste aantal ogen gegooit is, tot het opvullen van de ontstaande plaats.

## MOLENSPEL

De speler van het molenspel.  
De speler van de 9 zwarte stenen.

Er kunnen slechts 2 personen aan meedoen, waarbij elke speler 9 stenen van dezelfde kleur ontvangt. Het doel van het spel is, drie stenen op één rij geplaatst te krijgen. Dit noemt men een molen en wie dat maakt of afbreekt, door van de tegenspeler een steen weg te nemen, echter niet één welke in de molen staat. De 9 stenen welke elke speler heeft ontvangen, worden achtereenvolgens afwisselend geplaatst, ieder op z'n beurt, één steen tegelijk. Hierbij moet men proberen de stenen op één rij geplaatst te krijgen en ditdoor de juiste zetten te doen of bij de tegenstander proberen te verhinderen.

Zijn alle stenen geplaatst, dan speelt elke speler om de beurt zijn steen maximaal één veld verder, alleen via de aangegeven lijnen van de ene hoek of kruis spunt naar het volgende vrijstaande veld. Bij het spelen blijkt eerst de waarde van de molen, omdat een molen geopend en gesloten kan worden, waarbij tegelijkertijd een steen van de tegenspeler kan worden weggenomen. Men moet er wel op letten, dat de tegenstander niet met een molen te ver vooruit komt, omdat hij dan het recht heeft – indien hem dat lukt – een steen weg te nemen uit de open molen stelling. Heeft één van beide spelers zijn stenen door de molen van zijn tegenstander tot op 3 na verloren, dan mag hij springen, d.w.z. hij mag met de stenen niet slechts een plaats opschuiven, maar hij mag ieder willekeurige openstaande plaats innemen, waar de stenen geplaatst kunnen worden. Hij moet daarbij proberen zelf een molen te vormen en die van z'n tegenstander te verhinderen. Verliest de speler nog één van de drie overgebleven stenen, dan heeft hij het spel verloren, Indien beide spelers nog 3 stenen over hebben, dan is het spel onbeslist. Zeer voordelig bij het berekenen van de winst kansen is, direct vanaf de opening, te proberen 2 molens te vormen op de parallel lopende lijnen en wel zo, dat men bij 't openen van de ene, de andere molen kan sluiten (in kleuren). Indien vooraf besproken, kan men bepalen, dat de winnaar bij 't volgende spel het eerst begint, dan wel dat men om en om wisselt.

## HALMA

### Halma bord en pionnen.

Het spel kan met 2 personen met 2 maal 19 pionnen of met 4 personen met 4 maal 13 pionnen of met 3 personen met 3 maal 15 pionnen gespeeld worden, er zijn in ieder geval 66 pionnen nodig.

Op het speelbord zijn 4 hoeken met 13 vakken, welke door rode lijnen worden aangegeven. Deze 13 vakken worden „het hofje” genoemd. Doen er 4 personen mee, dan neemt iedere speler de 13 vakken van z'n hofje met 13 pionnen van dezelfde kleur voor z'n rekening. Indien slechts 2 personen het spel spelen, dan gebruiken zij de schuin tegenover elkaar liggende grote hoeken, welke aangegeven zijn met een groene lijn en waarin 19 vakken zijn voor 19 pionnen. Het basis idee van het spel is te proberen je eigen pionnen in 't hof van je tegenstander te krijgen, en die het lukt, is winnaar.

De verschillende spelers bewegen op hun beurt afwisselend de pionnen over 't veld, recht door, schuin, terug, ieder volgens eigen zienswijze of wel door springen d.w.z. men mag een pion van de tegenspeler of een eigen pion welke voor of naast een andere pion staat, overspringen, (zonder deze echter van het bord weg te nemen, zoals bij dammen), Indien er direct daarnaast een vrij vak is. Men mag dues, opzij ofwel achteruit in iedere richting springen. Het is belangrijk om snel vooruit te komen, dat de pionnen zo veel mogelijk sprigen laat.

Men moet zijn tegenstander zoveel mogelijk hinderen bij 't springen. Verder moet hij proberen een van de pionnen van z'n tegenstanders in te sluiten of wel, men laat een van z'n eigen pionnen in het eigen hofje achter, waardoor de tegenpartij in ieder geval niet het hele vak kan bezetten. Je moet er wel voor zorgen dat ook de laatste pion altijd uit 't vak gespeeld kan worden volgens de meest directe weg.

Indien er 4 spelers meedoen met ieder 15 pionnen, op de 4 kleine hofjes, dan kan ieder voor zichzelf spelen om één van

de hofjes te veroveren, of anders, iets wat leuker is, 2 schuin tegenover elkaarstaande spelers doen samen en vullen elkaars hofje zo snel mogelijk door elkaar het voordeel van het springen te geven en tegelijkertijd de andere 2 spelers zo veel mogelijk te hinderen.

Wie z'n pionnen in een vak gebracht heeft, speelt niet meer mee. Winnaar is die groep, welke het eerst van vak geruild heeft.

## ECKA

Onderkant van het Halma spel.  
Halma pionnen.

De spelers zetten ieder 15 pionnen van één kleur op groen, rood en paarsen hebben als opdracht, hun pionnen op de punten naar de tegenover liggende velden te brengen. Hiervoor gelden dezelfde regels als bij het spel voor 2 of 4 personen.

## DE VOS EN DE KIP

**Vos en kippen plan (Speel-kruis)**  
2 schijven, 20 pionnen.

Vos en kip is een nieuw, echter toch een bekend spel voor 2 personen. Het is gemakkelijk te begrijpen en erg gezellig.

Er zijn 2 vossen nodig, die op de hoeken van het gekleurde vierkant opgesteld worden. De 20 kippen worden zo over het speelveld verdeeld, dat de 4 punten aan de beide zijden van de vossen vrij blijven. Dan kan het spel beginnen. De vos mag het hele speelveld doorkruisen, en moet over iedere voor hem staande kip heen springen, die daarmee uitgeschakeld wordt. De kippen mogen vooruit en zijwaarts gaan, maar niet terug. Zijn er zoveel kippen van het veld verdwenen, dat zij niet alle kleur-punten kunnen bezetten, dan zijn de vossen winnaars. Vergeet de vos te springen, dan wacht hij tot de tweede vos een

goede sprong maakt. Hebben de kippen alle 9 groene cirkels bezet, dan zijn de kippen de winnaars.

## ROND OM DE HOEK

**„Rond om de hoek-bord”,**  
maximaal 4 halma pionnen,  
1 dobbelsteen.

Aan dit vooral plezierige spel, kunnen 4 personen deelnemen. Inzet per persoon, 1 gulden. De deelnemers kiezen een kleur en zetten hun pion op Start. De opdracht is: zijn pion van Start tot Finish te brengen. Bij het spelen wordt de pion in de door een pijl aangegeven richting verplaatst, waarbij men hardop tellend van veld naar veld hobbelt, zoals een haas in en knollen veld. De andere spelers zien en horen dan, dat er niemand smokkelt. Wanneer er dames aan het spel deelnemen, mag de mooiste met het gooien van de dobbelstenen beginnen. De pionnen worden op het gewenste veld geplaatst.

Wanneer men op een veld komt, dat al door een andere speler is bezet, dan wordt deze eraf gegooid en moet weer terug naar start. Hij mag dan gelijk weer mee doen.

Aan het einde van iedere rij is een val. Wie de pech heeft om in z'on val te lopen, zit voorlopig vast. Om er weer uit te komen, moet hij eerst „6” gooien. Men mag het steeds proberen wanneer men aan de beurt is. Is dat gelukt, dan begint men weer opnieuw bij Start. Men kan ook uit z'n val bevrijd worden, wanneer een andere medespeler in dezelfde val raakt. De verlost speler begint dan weer bij Start.

De laatste val (rood omrand) is erg boosaardig. Wanneer men in deze val loopt, krijgt men nog één genade worp. Werpt men „6”, dan komt men gelijk op het eindpunt. Als men dan de eerste is, heeft men erg veel geluk gehad. Heeft men minder dan „6” gegooid, dan heeft men pech, want dan moet de speler niet het spel ophouden en is hij alleen nog maar toeschouwer!

De speler die als eerste over de laatste val springt, of eerst met geluk voorbij de bovenste hoek komt, of degene die de eerste gende worp „6” gooit, heeft de eerste prijs. De volgende tweede De beide verliezers krijgen als troostprijs: dat zij de volgende keer winnen.

## BACK GAMMON

**Spielbenodigdheden:** Rechthoekig speelbord met 24 sen, 12 aan iedere kant afwisselende kleur. 30 stenen, 15 van één kleur van een andere kleur. 2 dobbelstenen (genummerd 1-6). 1 verdubbelsteen.

Het speelbord wordt verdeeld in vier delen, die ieder 6 spitsen hebben. Afwisselend een rode en een zwarte spits.

Het doel van het spel is, de stenen zo snel mogelijk eigenhuis-te brengen, om die daarna met behulp van de dobbelsteen van het bord af te spelen. De winnaar is de spits die dat het eerste bereikt heeft. Het rood omlijnde gedeelte (6 spitsen) is het-thuisvan de speler met de rode stenen. Hetzelfde geldt voor het zwart omlijnde gedeelte en de spits met de zwart stenen.

In het middenveld en aan de buitenkant van het spelbord worden de geslagen stenen gezet om te wachten om het spel gebracht te worden. De zetebrichting voor het spel wordt met de wijzerrichting van de klok mee, voor zwart is tegenovergestelde richting. Het spel wordt met twee dobbelstenen gespeeld en de dobbelsteen bepaald wie het spel opent.

Om beurten doen de spelers telkens twee zetten, die afwisselend zijn met het aantal ogen die ze met hun dobbelstenen gegooid hebben. Voor de twee zetten moet de speler die het spel opent, geldt dat de twee dobbelstenen apart gegooid moeten worden en de zetten na elkaar worden uitgevoerd.

de sprong maakt. Hebben de kippen alle 9 groene cirkels, dan zijn de kippen de winnaars.

## IND OM DE HOEK

Ind om de hoek-bord",  
naal 4 halma pionnen,  
dobbelssteen.

Ind is vooral plezierige spel, kunnen 4 personen deelnemen. Per persoon, 1 gulden. De deelnemers kiezen een kleur en hun pion op Start. De opdracht is: zijn pion van Start tot de andere kant te brengen. Bij het spelen wordt de pion in de door een gegeven richting verplaatst, waarbij men hardop tellet. De andere spelers zien en horen dan, dat er niemand de pion kan verplaatsen. Wanneer er dames aan het spel deelnemen, mag de pion met het gooien van de dobbelstenen beginnen. De pion wordt verplaatst op het gewenste veld geplaatst.

Ind is een spel op een veld komt, dat al door een andere pion bezet, dan wordt deze eraf gegooid en moet weer naar start. Hij mag dan gelijk weer mee doen.

Ind eindigt van iedere rij is een val. Wie de pech heeft om in de val te lopen, zit voorlopig vast. Om er weer uit te komen, moet hij eerst „6“ gooien. Men mag het steeds proberen wanneer aan de beurt is. Is dat gelukt, dan begint men weer naar Start. Men kan ook uit z'n val bevrijd worden, wanneer een andere medespeler in dezelfde val raakt. De verlostte pion begint dan weer bij Start.

Ind de val (rood omrand) is erg boosaardig. Wanneer men in de val loopt, krijgt men nog één genade worp. Werpt men „6“, dan komt men gelijk op het eindpunt. Als men dan „6“ is, heeft men erg veel geluk gehad. Heeft men „6“ dan „6“ gegooid, dan heeft men pech, want dan moet men het spel ophouden en is hij alleen nog maar de verliezer!

De speler die als eerste over de laatste val springt, of enigzins met geluk voorbij de bovenste hoek komt, of degene die bij de volgende worp „6“ gooit, heeft de eerste prijs. De volgende de tweede. De beide verliezers krijgen als troostprijs: dat zij misschien de volgende keer winnen.

## BACK GAMMON

**Spielbenodigheden:** Rechthoekig speelbord met 24 spitsen, 12 aan iedere kant afwisselend van kleur. 30 stenen, 15 van één kleur en 15 van een andere kleur. 2 dobbelstenen (genummerd 1-6). 1 verdubbelssteen.

Het speelbord wordt verdeeld in vier delen, die ieder zes spitsen hebben. Afwisselend een rode en een zwarte spits.

Het doel van het spel is, de stenen zo snel mogelijk in je eigen huis te brengen, om die daarna met behulp van de dobbelsteen van het bord af te spelen. De winnaar is degene die dat het eerste bereikt heeft. Het rood omliggende gedeelte (6 spitsen) is het thuis van de speler met de rode stenen; hetzelfde geldt voor het zwart omliggende gedeelte en de speler met de zwarte stenen.

In het middenveld en aan de buitenkant van het speelbord worden de geslagen stenen gezet om te wachten om weer in het spel gebracht te worden. De zetrichting voor rood is met de wijzerrichting van de klok mee, voor zwart is het de tegenovergestelde richting. Het spel wordt met twee spelers gespeeld en de dobbelsteen bepaald wie het spel opent.

Om beurten doen de spelers telkens twee zetten, die in overeenstemming zijn met het aantal ogen die ze met hun twee dobbelstenen gegooid hebben. Voor de twee zetten van de speler die het spel opent, geldt dat de twee dobbelstenen apart gegooid moeten worden en de zetten na elkaar moeten worden uitgevoerd.

Voor alle verdere zetten gooien de spelers met twee dobbelstenen tegelijk de ogen van de dobbelstenen mogen nooit bij elkaar geteld worden, het gaat om twee aparte zetten.

Bijv.: Er is gegooid 5 en 2. – Voor een voortgezette zet met 1 steen kun je kiezen om de zet 5 en dan een zet 2 of omgekeerd. Wanneer geen van beide eerste zetten mogelijk zijn komt de andere speler weer aan de beurt. – Voor een zet met twee stenen kun je 1 steen 2 plaatsen vooruit zetten en de andere 5 of omgekeerd. Bij het gooien van dubbele ogen wordt de waarde van het aantal ogen verdubbeld.

Bijv.: gegooid is 3 en 3. De volgende zetten zijn dan mogelijk: 1 steen in en 4 x voortgezette zet d.w.z. 12 spitsen vooruit. – 4 stenen ieder 3 spitsen verder. – 2 stenen ieder 6 spitsen verder. – 1 steen 6 spitsen verder en twee andere ieder 3. – 1 steen 9 spitsen verder en één steen 3 spitsen verder. – De spits is geblokkeerd wanneer er twee of meer stenen van de tegenstander opstaan.

Wanneer er slechts één steen van de tegenstander opstaat, dan kan deze steen worden geslagen. De geslagen stenen worden in het middenveld geplaatst. De speler die stenen in het middenveld heeft, mag met zijn overige stenen op het bord geen zet doen. De stenen worden weer ingezet in het thuisvak – van de tegenstander, naar het aantal ogen dat gegooid is.

**Uitspelen:** Wanneer de speler alle 15 stenen – thuis – heeft gebracht kan hij met het uitspelen beginnen. Dit gaat ook volgens het aantal ogen dat gegooid wordt.

Bijv.: gegooid is 3 en 6.

Uitgespeeld kunnen worden een steen van spits 3 en een steen van spits 6. Wanneer er op de betreffende spits geen steen is, schuift een steen van een hogere spits op. Wanneer een steen geslagen wordt terwijl men al aan het uitspelen is, moet deze steen weer van voor af aan oprukken tot – thuis – alvorens het uitspelen voortgezet kan worden.

**Enkelvoudige overwinning:** Wanneer rood b.v. al zijn stenen heeft uitgespeeld, zwart echter nog een par.

**Gammon:** Wanneer de tegenstander nog geen enkele steen heeft uitgespeeld.

**Back Gammon:** (3-voudig) Wanneer de tegenstander nog stenen in hetmiddenveld heeft of in het – thuis – van zijn tegenstander.

N. B. Tijdens het spel kan een speler voordat hij gooit de inzet verdubbelen. De tegenstander kan dit weigeren, maar heeft dan het spel verloren. Wanneer hij het accepteert is hij voor de volgende verdubbeling aan de beurt enz. tot een maximum van 64. Hiervoor wordt de verdubbeling gebruikt.

## WEENS PAARDESPEL

**Spelmateriaal:** paarden bord  
halma pionnen  
1 dobbelsteen

Aan dit typisch Oostenrijks spel kunnen zoveel spelers meedoen als er figuren aanwezig zijn. Iedere deelnemer legt vooraf het vooruit overeengekomen bedrag in de pot. Iedereen zet z'n paard nu op Nr. 1, en er wordt in volgorde van de aanwezige gegooid. Zoveel ogen gegooid, zoveel velden mag men met zijnpaard oprukken. Wie het eerst op 100 aankomt, is winnaar en mag 2/3 uit de pot nemen. De andere 1/3 is voor de tweede aankomende speler. Heeft iemand de pech op nummer 18 te komen, dan moet hij een beurt overslaan. Op nummer 33, waterval-moet er mee ophouden, op nummer 49 mag men twee keer achter elkaar gooien. Op nummer 74 moet men 1 gulden strafport betalen aan de pot. Op nummer 86 moet men 10 plaatsen terug.

## TRIC-TRAC

**Spelbenodigdheden:** Backgammon-veld  
ieder 15 stenen van 2 kleuren  
2 dobbelstenen.

In grote lijnen wordt dit spel als Backgammon gespeeld; er gelden dezelfde regels voor het blokkeren en slaan van alleenstaande stenen van de tegenstander. Het verschil evenwel is, dat hier om punten wordt gespeeld. Wie als eerste 12 of meer punten heeft verzameld, wint de partij; wat zelfs al mogelijk is als nog lang niet alle stenen van de spelers gebruikt zijn.

Als markering van de punten gebruikt elke speler een extra figuurtje (b.v. een Halma pion), die hij aan zijn kant speelveld onderaan de desbetreffende spits zet.

### Opstelling en speelrichting:

Wit zet alle 15 stenen in 3 torens op spits no 1. Zijn speelrichting is van 1 naar 12, 12A tot 1A. Zwart zet alle 15 stenen in drie torens op 1A. Zijn speelrichting is van 1A naar 12A, 12 tot 1. De spitsen 1 en 1A zijn zowel start al finish; Stenen op deze spitsen zijn niet „in het spel“.

### Begin van het spel en speelrichting:

Met 2 dobbel stenen wordt gedobbeld wie het spel begint. Degene die het hoogste gooit begint en zet zijn eerste spits na deze gooi op. Achter eenvolgens moeten alle 15 stenen van spits 1 t/m 1A in het spel gebracht worden, voordat met de stenen andere zetten gedaan worden. De speler is vrij om een of twee stenen in het spel te brengen. Gooit wit b.v. 5/4, dan zet hij ofwel een steen op spits 5 en een op spits 6, of een steen op spits 10. De stenen moeten op de bereikte spitsen blijven staan, totdat de start spits leeg is. Als regel moet, indien mogelijk, voor beide dobbelstenen totalen in een zes uitgevoerd worden. De volgorde van de geworpen ogen kan naar eigen inzicht geschieden.

## De thuisvakken

Spits 12 voor wit en spits 12A voor zwart zijn de zogenaamde „thuisvakken“, die byzondere setbeperking inhouden. Het eigen thuisvak moet allereerst met slechts een dam (1 steen tegelijk) bezet worden, zoals b.v. bij een worp 4/2 een steen van 10 en een steen van 8. Daarna kunnen weer alleen van de thuisvakken verder gezet worden, totdat beide laatste stenen, deze moeten samen – met een steen van het thuisvakgezet worden.

Het thuisvak van de tegenstander is, ook wanneer het bezet is, geblok keerd; er mag geen zet op het thuisvak van de tegenstander eindigen. Heeft men het eigen thuisvak niet bezet en maakt een worp, waarmee men het thuisvak van de tegenstander bezet had kunnen worden, dan kan men in het eigen thuisvak gaan. Men mag dus met de dobbel treffende stenen een zet minder maken, dan de winnende eerste instantie aangaf. Dit is evenwel alleen dan geoorloofd wanneer het onmogelijk is, met deze worp ook met de laatste stenen in het eigen thuisvak te komen.

### Slaan

Alleenstaande stenen van de tegenpartij moeten geslagen worden (zie Back Gammon). Geslagen stenen moeten op de startspits van de tegenpartij terug gezet worden. De tegenstander moet als eerste deze geslagen stenen weer in het spel brengen, voordat er een andere set plaats vindt.

### Witspelen

Stenen kunnen ten alle tijden uitgespeeld worden, totdat aan de beurt is, wanneer de betreffende steen tot het laatste spits of verderkomt, (voor wit spits 1A, voor zwart spits 1). Op deze spitsen mag niet geslagen worden.

### Punten waardering en winnaar

Elke geslagen steen van de tegenstander en elke uitgezet eigen steen geeft 1 punt. Gelukt het, de rug te bezetten, bovendien de vijf er voor liggende spitsen aan de eigen kant, helft met dammen de blokkeren, dan heeft men de

## C-TRAC

**Spelbenodigdheden:** Backgammon-vel  
ieder 15 stenen van 2 kleuren  
2 dobbelstenen.

De lijnen wordt dit spel als Backgammon gespeeld; er  
dezelfde regels voor het blokkeren en slaan van alleen-  
e stenen van de tegenstander. Het verschil evenwel is,  
er om punten wordt gespeeld. Wie als eerste 12 of meer  
heeft verzameld, wint de partij; wat zelfs al mogelijk is  
lang niet alle stenen van de spelers gebruikt zijn.

De verwerking van de punten gebruikt elke speler een extra  
steen (b.v. een Halma pion), die hij aan zijn kant speelveld  
aan de desbetreffende spits zet.

### **Spelwijze en speelrichting:**

Alle 15 stenen in 3 torens op spits no 1. Zijn speelrichting  
naar 12, 12A tot 1A. Zwart zet alle 15 stenen in drie torens  
zijn speelrichting is van 1A naar 12A, 12 tot 1. De spitsen 1  
zijn zowel start al finish; Stenen op deze spitsen zijn niet  
in spel".

### **Spelwijze van het spel en speelrichting:**

De dobbel stenen wordt gedobbeld wie het spel begint.  
De speler die het hoogste gooit begint en zet zijn eerste spits  
op de spits die hij gooi op. Achter eenvolgens moeten alle 15 stenen  
op de spits 1 t/m 1A in het spel gebracht worden, voordat met  
de andere zetten gedaan worden. De speler is vrij om  
twee stenen in het spel te brengen. Gooit wit b.v. 5/4,  
zet hij ofwel een steen op spits 5 en een op spits 6, of een  
op spits 10. De stenen moeten op de bereikte spitsen  
staan, totdat de start spits leeg is. Als regel moet,  
indien mogelijk, voor beide dobbelstenen totalen in een zes  
wordt werd worden. De volgorde van de geworpen ogen kan  
indien inzicht geschieden.

## De thuisvakken

Spits 12 voor wit en spits 12A voor zwart zijn de zogenaamde  
„thuisvakken“, die byzondere setbeperking inhouden. Dit  
eigen thuisvak moet allereerst met slechts een dam (twee  
stenen tegelijk) bezet worden, zoals b.v. bij een worp 4/2 met  
een steen van 10 en een steen van 8. Daarna kunnen ook  
weer alleen van de thuisvakken verder gezet worden, tot de  
beide laatste stenen, deze moeten samen – met een worp –  
van het thuisvakgezet worden.

Het thuisvak van de tegenstander is, ook wanneer ze niet  
bezet is, geblokkeerd; er mag geen zet op het thuisvak van  
de tegenstander eindigen. Heeft men het eigen thuisvak nog  
niet bezet en maakt een worp, waarmee men het thuisvak  
van de tegenstander bezet had kunnen worden, dan mag  
men in het eigen thuisvak gaan. Men mag dus met de desbe-  
treffende stenen een zet minder maken, dan de worp in  
eerste instantie aangaf. Dit is evenwel alleen dan geoorloofd,  
wanneer het onmogelijk is, met deze worp ook met andere  
stenen in het eigen thuisvak te komen.

### **Slaan**

Alleenstaande stenen van de tegenpartij moeten geslagen  
worden (zie Back Gammon). Geslagen stenen moeten op de  
startspits van de tegenpartij terug gezet worden. De tegen-  
stander moet als eerste deze geslagen stenen weer in het spel  
brengen, voordat er een andere set plaats vindt.

### **Witspelen**

Stenen kunnen ten alle tijden uitgespeeld worden, als men  
aan de beurt is, wanneer de betreffende steen tot op te  
laatste spits of verderkomt, (voor wit spits 1A, voor zwart  
spits 1). Op deze spitsen mag niet geslagen worden.

### **Punten waardering en winnaar**

Elke geslagen steen van de tegenstander en elke uitgespeelde  
eigen steen geeft 1 punt. Gelukt het, de rug te bezetten en  
bovendien de vijf er voor liggende spitsen aan de eigen speel-  
helft met dammen de blokkeren, dan heeft men de zoge-

naamde „grote brug“ geslagen, die voor de tegenstander een  
niet te nemen hindernis is.

De grote brug geeft 2 punten. Zolang de grote brug bij de  
volgende worpen van de spelers blijft bestaan, ontvangt men  
steeds nogmaals 2 punten.

Zodra een speler – ook met de eerste van zijn beide spitsen –  
12 punten bereikt of overschreden heeft, heeft de partij  
gewonnen. Is de tegenstander met zijn pion nog niet over de  
6 gekomen dan telt de overwinning dubbel, is hij niet over de  
2, drie maal, en heeft hij nog geen enkel punt, viermaal.

### **Doorlopende speelronde**

Tric-Trac wordt tegenwoordig in meerdere doorlopende parti-  
jen gespeeld, in de regel over 12 partijen van ieder 12 punten.  
De winnaar kan verlangen, dat de eerstvolgende partij weer  
helemaal opnieuw van uit de beginstand begonnen wordt of  
dat de volgende partij vanuit de bereikte situatie wordt  
voortgezet. Wordt met de partij verder gegaan, dan mag de  
winnaar de voorheen gewonnen 12 punten direkt voor de  
nieuwe partij gebruiken. Wordt met een nieuwe opstelling  
begonnen, dan vervallen de overbodige punten.

Bij voortgezette partijen worden allereerst alle stenen uitge-  
speeld en dan te samen weer in drie torens op de startspits  
gezet; dit geldt niet als zet. Vervolgens zet de desbetreffende  
speler zijn spel voort als was het een volledig nieuw spel.

## POFFEN

**Spelbenodigdheden:** Back Gammon bord,  
ieder 15 stenen van twee kleuren,  
2 dobbelstenen.

Poffen is in grote lijnen hetzelfde als Back Gammon; er is  
evenwel geen vaste beginopstelling. Ook hier probeert elke  
speler zijn 15 stenen zo snel mogelijk in zijn eigen hoek te  
brengen, om daarna weer uit het spel te gooien. Winnaar is  
diegene, die dat als eerste gelukt. Het blokkeren van spitsen,  
Stenen worden als ingesloten beschouwd, zodra de spitsen

het slaan en het weer opnieuw starten is hetzelfde als bij Back Gammon.

#### **Speelrichting en zetten**

Bij start zijn alle stenen buiten het speelveld en moeten in het eerste vak van beide spelers gezet worden. De spitsen 1-6 zijn het eerste vak voor wit, dat vandaaruit naar 12 vertrekten van 12, 12A tot 1A. De spitsen 1A tot 6A zijn het eerste vak voor zwart en vertrekt uit tegengestelde richting. Ieder speler gooit met 2 dobbelstenen. Wie de hoogste ogen gooit, begint. Bij het opzetten worden geen vaste zetten uitgevoerd. Gooit wit b.v. 4/2, dan zet hij een steen op spits 4 en 1 op spits 2. Eerst wanneer alle stenen in het eerste vak gebracht zijn, mogen ze van daaruit verdergezet worden.

#### **Dubbel**

Bij een dubbelworp tellen niet alleen de bovenliggende ogen, maar ook die van de onderkant: Bij de 1 dus de 6, bij 2 de 5 enz. Gooit men b.v. 3/3, dan kunnen 2 stenen op spits 3 en 2 op spits 4 gezet worden. Van de tweede dubbel mag men de geworpen ogen van de boven - en de onderkant dubbelzetten. Bovendien mag men na elke dubbel nogmaals gooien.

#### **Trekken**

Zodra alle stenen op het speelveld zijn, wordt getrokken, waarbij nu ook verdere zetten met een steen geoorloofd zijn. De laagste worp, moetaaltijd het eerst getrokken worden; is dit onmogelijk, dan mag men ook met de hogere worp trekken. Kan een speler maar met de laagste worp trekken, dan vervalt de hogere. Evenzo mag men met de onderkant van een dubbel niet trekken, wanneer men met de bovenkant niet zetten kan. Kan men de bovenkant trekken, dan hoeft de onderkant niet in zijn geheel gebruikt te worden.

#### **Uitspelen**

Eerst wanneer alle stenen in het laatste vak van de beide spelers staan, mag met het uitspelen begonnen worden. Hetzelfde als bij Back Gammon moeten de stenen van verder liggende spitsen bijgetrokken worden.

## **DAMMEN**

**Spelmateriaal:** Dambord  
20 witte en zwarte stenen.

Dit traditierijke spel wordt door 2 personen gespeeld. Een speler neemt 20 witte, de andere speler 20 zwarte stenen. De stenen worden op de buitenste 4 rijen op de zwarte velden tegenover elkaar gezet. Wit begint altijd. De stenen worden steeds één vak diagonaal naar voren verplaatst. Velden, die door eigen stenen of door stenen van de tegenspeler bezet zijn, mogen niet gebruikt worden.

Bevindt zich achter een steen van de tegenspeler een leeg zwart veld, dan mag men (indien men aan de beurt is) deze steen slaan en van 't bord afnemen. Het spel gaat door zolang er achter een steen van de tegenspeler een vrij vak is. Springen over eigen stenen is niet toegestaan.

## **HOEK DAMMEN**

**Spelmateriaal:** Dambord  
ieder 9 stenen van twee kleuren

Iedere speler heeft 9 schijven in verschillende kleur. Het speelveld wordt zo nee rgelegd, dan men een van de hoeken tegenover zich heeft. Men gebruikt bij 't opzetten alleen de zwarte velden, dus eerst een enkele dan een rij met drie en dan een rij met vijf schijven. Men mag bij iedere zet de schijf een veld verplaatsen, ofwel vooruit ofwel zijwaarts. Men mag over de schijven van de tegenstanders heen springen, maar niet wegnemen. Men mag niet over de eigen schijven heen springen. Doel van het spel is met zijn eigen schijven zosnel mogelijk de positie van z'n tegebanders-startpunt in te nemen. Degene die dat het eerste lukt, is winnar.

## **FRANS DAMMEN**

Deze speelwijze si een vreemde variatie op het hollands dammen: Men zet weer 20 stenen in, die alleen maar vooruit gezet mogen worden. Maar het slaan moet achteruit geslaan worden! Stenen die tot de linie van de tegestander doorgedroefd zijn, worden dammen, die vervolgens vooruit en achteruit mogen slaan.

## **ENGELS DAMMEN**

De spelregels schrijven hier voor, dat de damstenen niet vooruit en achteruit over de schuine lijnen maar ook over de rechte en links op de rechte lijnen mogen slaan.

## **ITALIAANS DAMMEN**

Zoals bij het hollands dammen, worden bij deze variatie op het eind van de 16 de eeuw bekend werd, aan beide kanten 20 stenen opgesteld. Den stenen worden alleen vooruit gezet.

**Het bijzondere van dit spel is echter:**

1. De dammen kunnen slecht door dammen, en niet door enkelvoudige stenen worden geslagen.
2. Slaan is verplicht, in zoverre, dat een meerslag alles gaat.

## **TURKS DAMMEN**

**Spelbenodigheden:** Dambord met 20 schijven in 20 verschillende kleuren.

Bij deze versie speelt men op alle velden, zowel de witte als de zwarte. Men heeft hiervoor 20 witte en 20 zwarte stenen nodig, die nast elkaar per 10 op een rij opgezet worden. De eerste twee en der de rij van het bord. Beide spelers hebben

## DAMMEN

**Materiaal:** Dambord  
20 witte en zwarte stenen.

ditierijke spel wordt door 2 personen gespeeld. Een neemt 20 witte, de andere speler 20 zwarte stenen. De worden op de buitenste 4 rijen op de zwarte velden ver elkaar gezet. Wit begint altijd. De stenen worden één vak diagonaal naar voren verplaatst. Velden, die gen stenen of door stenen van de tegenspeler bezet gen niet gebruikt worden.

t zich achter een steen van de tegenspeler een leeg veld, dan mag men (indien men aan de beurt is) deze slaan en van 't bord afnemen. Het spel gaat door zolang er een steen van de tegenspeler een vrij vak is. Springen gen stenen is niet toegestaan.

## FRANS DAMMEN

**Materiaal:** Dambord  
ieder 9 stenen van twee kleuren

speler heeft 9 schijven in verschillende kleur. Het spel- ordt zo nee rgelegd, dan men een van de hoeken ver zich heeft. Men gebruikt bij 't opzetten alleen de velden, dus eerst een enkele dan een rij met drie en a rij met vijf schijven. Men mag bij iedere zet de schijf d verplaatsen, ofwel vooruit ofwel zijwaarts. Men mag schijven van de tegenstanders heen springen, maar gnemen. Men mag niet over de eigen schijven heen- . Doel van het spel is met zijn eigen schijven zosnel k de positie van z'n tegebanders-startpunt in te Degene die dat het eerste lukt, is winnar.

## FRANS DAMMEN

Deze speelwijze si een vreemde variatie op het hollands dam- men: Men zet weer 20 stenen in, die alleen maar vooruit gezet mogen worden. Maar het slaan moet achteruit geschie- den! Stenen die tot de linie van de tegestander doorgedrongen zijn, worden dammen, die vervolgens vooruit en achteruit mogen slaan.

## ENGELS DAMMEN

De spelregels schrijven hier voor, dat de damstenen niet alleen vooruit en achteruit over de schuine lijnen maar ook rechttuit, rechts en links op de rechte lijnen mogen slaan.

## ITALIAANS DAMMEN

Zoals bij het hollands dammen, worden bij deze variatie die op het eind van de 16 de eeuw bekend werd, aan beide zijden 20 stenen opgesteld. Den stenen worden alleen vooruit gezet.

**Het byzondere van dit spel is echter:**

1. De dammen kunnen slecht door dammen, en niet door enkelvoudige stenen worden geslagen.
2. Slaan is verplicht, in zoverre, dat een meerslag boven alles gaat.

## TURKS DAMMEN

**Spelbenodigheden:** Dambord met 20 schijven in 2 verschillende kleuren.

Bij deze versie speelt men op alle velden, zowel de witte als de zwarte. Men heeft hiervoor 20 witte en 20 zwarte schijven nodig, die nast elkaar per 10 op een rij opgezet worden op te tweede en der de rij van het bord. Beide spelers hebben de

eerste rij vrij gelaten evenals de overblijvende rijen op 't midden van 't bord.

**Spelregels**

1. Iedere schijf mag een veld vooruit of opzij, maar niet schuin.
2. Iedere schijf, welke de vrije eerste rij van de tegenstander bereikt, wordt tot dam geprmoveerd.
3. Een schijf kangeslagen worden, indien het veld achter herm vrijs is, omdar de tegespeler een sprong naar voren of opzij gemaakt heeft. Er mogen meerdere steenen tege- lijk geslagen worden.
4. Een dam mag vooruit, achteruit, opzij, en mag alle vrije velden benutten eveneens voor 't slaan van de schijven van de tegenstander.
5. De speler, die ofwel veel schijven slaat, of blokkeert of zodanig reduceert dat de tegenspeler nog slechts met 1 schijf tegen een dam vecht, is vinnaar.

## SLAG DAMMEN

Bij deze variatie wint die speler, die het eerst alle stenen verloren heeft, men kan dit ombekeerd dammen noemen.

## BLOKKADE

**Spelmateriaal:** Dambord  
ieder 20 stenen

De opstelling van de stenen si hetzelfde als bij dammen. De stenen worden alleen over de zwarte velden gezet met dien verstande dat slechts 1 veld hetzij vooruit of achteruit gezet mag worden. Het is niet de bedoeling door slaan de tegenstander tot overgave te dwingen maar door insluiting, (gevangen nemen).

Stenen worden als ingesloten beschouwd, zodra de stenen

van de tegenstander zodanig zijn ingesloten, dat deze met zijn stenen geen enkele kant meer opkan. Deze stenen mag men uit het spel nemen. Wie als eerste zijn stenen kwijt is, heeft verloren.

## HALMA-DAMMEN

De spelregels komen in grote lijnen met het vorige spel overeen. Halma-dammen wordt echter met slechtst 10 stenen gespeeld, die zich alleen in voorwaartse richting bewegen. Het doel is weer, zo snel mogelijk met alle stenen de andere kant van het bord te bereiken.

## WOLF EN SCHAPEN

**Spelmateriaal:** Dambord  
5 witte stenen,  
1 zwarte steen.

Een speler heeft maar één steen: Hij speelt voor wolf of haas of vos terwijl de tegenstander met 5 stenen speelt. De bedoeling van de speler met 5 stenen is om de wolf in te sluiten zodat hij geen enkele kant meer opkan. Hij zet 5 stenen op 5 lichtgekleurde vakken van het bord. De tegenstander (wolf) de zwarte steen dus, wordt op een willekeurig lichtgekleurd vak opgesteld. De wolf begint, beide spelers doen afwisselend 1 zet.

De wolf mag met zijn steen diagonaal zowel vooruit als achteruitzetten, det tegenstander (schapen) evenwel alleen maar vooruit. Zodra de wolf een gat tussen de 5 stenen vindt, waar hij doorheen slippen kan, is het spel ten einde.

## ROVERS EN VELDWACHTER

**Spelmateriaal:** Dambord,  
ieder 20 stenen in 2 kleuren

De stenen worden op dezelfde wijze opgesteld als bij dammen. Vervolgens worden zij in schuine richting (diagonaal) steeds 1 vakje verschoven. Daarbij kan men naar eigen inzicht vooruit of achteruit zetten. Is er een vakje achter één of meerdere stenen van de tegen partij vrij, dan mogen deze ook overspringen, (zoals bij een meerslag bij dammen), met die verstande dat de geslagen stenen op het bord blijven staan. De bedoeling is, de stenen zo snel mogelijk naar de overkant te brengen ofwel de tegenstander dusdanig in te sluiten, dat hij geen enkele kant meer op kan.

## PYRAMIDE SCHUIVEN

**Spelmateriaal:** Dambord  
ieder 15 stenen in 2 kleuren

Men zet zijn stenen in pyramide vorm op het dambord, en wel op de punten A1, C1, E1, F1, G1, B2, D2, F2, H2, C3, E3, G3, D4, F4 en E5. Dit geldt voor de zwarte stenen.

De witte op B10, D10, F10, H10, C9, E9, G9, D8, F8, H8, E7, G7 en F6.

Nu kunnen de stenen in iedere richting over de zwarte vakken vooruit gezet worden, zodanig dat aan de overkant de pyramide weer opgebouwd kan worden.

Men mag daarbij slechts per vakje vooruit ofwel de „meerslag“ heranteren als de eigen stenen of die van de tegenpartij dit mogelijk maken. De geslagen stenen blijven evenwel op het bord. Winnar is degegen die het eerst zijn pyramide weer opgebouwd heeft.

## OUD-DUITS DAMSPEL

**Spelbenodigheden:** Dambord  
ieder 20 stenen of wit of zwart

De stenen worden opgesteld op zowel de lichte als de donkere vakken van de onderste twee rijen van het bord.

### Spelregels:

1. De stenen bewegen zich over die vakken, waarop begin af staan.
2. De stenen bewegen zich diagonaal per vak vooruit.
3. Slaan is verplicht en zoveel als maar mogelijk is. De speler kan zowel schuin vooruit als recht vooruit en naar links of rechts slaan.
4. Een steen die de overkant bereikt moet daar stopzetten tot dam gemaakt worden.
5. Een dam kan niet alleen diagonaal maar naar alle kanten worden bewogen en slaan.

Voor het overigen zijn de regels als die van het normale dampspeel.

## CONTRACT-DAMMEN

**Spelmateriaal:** Dambord  
ieder 20 stenen in 2 kleuren

Deze variant werd in 1934 in Chicago ontwikkeld.

Elke speler begint met 18 stenen, die opgezet worden op het hollands dampspeel. Verder zijn de spelregels gelijk. De speler kan hier nog een 19. en 20. steen in het spel gebruiken, namelijk wanneer een voorheem bezet veld vrij is gekomen. B. v. veld 4 aan beide kanten: veld 4 kan zodra het vrij komt een nieuwe steen gebruiken.

## VERS EN VELDWACHTER

**Spelmateriaal:** Dambord,  
ieder 20 stenen in 2 kleuren

De stenen worden op dezelfde wijze opgesteld als bij dammen. De stenen worden zij in schuine richting (diagonaal) steeds 1 vakje verschoven. Daarbij kan men naar eigen inzicht vooruit of achteruit zetten. Is er een vakje achter één of meerdere stenen van de tegenpartij vrij, dan mogen deze ook overspringen (zoals bij een meerslag bij dammen), met die verstande dat de stenen op het bord blijven staan. De bedoeling is, de stenen zo snel mogelijk naar de overkant te brengen ofwel de tegenstander dusdanig in te sluiten, dat hij geen enkele kant meer kan.

## RAMIDE SCHUIVEN

**Spelmateriaal:** Dambord  
ieder 15 stenen in 2 kleuren

De stenen zijn in pyramide vorm op het dambord, en wel op de punten A1, C1, E1, F1, G1, B2, D2, F2, H2, C3, E3, G3, I3 en E5. Dit geldt voor de zwarte stenen.

De witte stenen op B10, D10, F10, H10, C9, E9, G9, D8, F8, H8, E7, G6.

De spelers mogen de stenen in iedere richting over de zwarte vakken heen zetten, zolang het niet bezet is, zodanig dat aan de overkant de pyramide opgebouwd kan worden.

Daarbij mag slechts per vakje vooruit ofwel de „meerslag“ worden gemaakt, dat wil zeggen als de eigen stenen of die van de tegenpartij dit mogelijk maken. De geslagen stenen blijven evenwel op het bord. De winnaar is degene die het eerst zijn pyramide weer opgebouwd heeft.

## OUD-DUIITS DAMSPEL

**Spelbenodigheden:** Dambord  
ieder 20 stenen of wit of zwart

De stenen worden opgesteld op zowel de lichte als de donkere vakken van de onderste twee rijen van het bord.

### Spelregels:

1. De stenen bewegen zich over die vakken, waarop ze van begin af staan.
2. De stenen bewegen zich diagonaal per vak vooruit.
3. Slaan is verplicht en zoveel als maar mogelijk is. De steen kan zowel schuin vooruit als recht vooruit en naar links of rechts slaan.
4. Een steen die de overkant bereikt moet daar stoppen en tot dam gemaakt worden.
5. Een dam kan niet alleen diagonaal maar naar alle 8 richtingen bewegen en slaan.

Voor het overigen zijn de regels als die van het normale damspel.

## CONTRACT-DAMMEN

**Spelmateriaal:** Dambord  
ieder 20 stenen in 2 kleuren

Deze variant werd in 1934 in Chicago ontwikkeld.

Elke speler begint met 18 stenen, die opgezet worden als bij het hollands damspel. Verder zijn de spelregels gelijk. Alleen kan hier nog een 19. en 20. steen in het spel gebracht worden, namelijk wanneer een voorheem bezet veld in de grondlinie is vrij gekomen. B. v. veld 4 aan beide kanten: op dit veld kan zodra het vrij komt een nieuwe steen geplaatst worden.

## SOLITAIR

**Spelmateriaal:** Vos en kippen bord,  
32 (halma) pionnen.

Op alle velden wordt een pion geplaatst, behalve op het gele middelpunt. Het doel is door het slaan van pionnen één pion over te houden die na de laatste slag op het gele middelpunt moet eindigen. Slaan geschiedt alleen in horizontale of verticale richting, dus nooit diagonaal. Alleen in rechte lijn en niet via een hoek.

Een slag beweging bestaat uit drie in rechte lijn liggende posities: Uitgangs positie van de slaande pion, de positie van de pion welke geslagen wordt en de nieuwe positie van de pion welke de slag heeft uitgevoerd. De eerste slag kan dus alleen gemaakt worden punt 5, 15, 18 of 28 naar het middelpunt. Schuiven van veld naar veld is niet toegestaan.

## PYRAMIDE SPEL

**Spelmateriaal:** Vos en Kippenbord,  
ieder 7 pionnen in 7 kleuren.

De spelers zetten beurtelings een pion op een willekeurig veld. Het gele veld in het middelpunt blijft vrij. De kunst is met de pionnen van de eigen kleur pyramiden (uit 3 pionnen bestaande gelijkzijdige driehoek) te bouwen, respectievelijk dit te verhinderen bij de tegenspeler. Wie de meeste pyramides bouwt is winnaar.

Indien gespeeld met 2 personen krijgt iedere speler 14 pionnen. Steeds als een speler een pyramide gebouwd heeft, mag hij bij de tegenstander een willekeurige pion wegpakken. Zijn alle pionnen geplaatst dan mag er, indien er nog velden vrij zijn, geschoven worden. De tot de pyramide behorende pionnen mogen niet gebruikt worden. Schuiven mag maar 1 veld per keer.

Om een nieuwe pyramide te vormen is aansluiting aan een bestaande toegestaan. Het spel stopt, als 1 speler niet meer kan schuiven. Gespeeld met 3 personen krijgt iedere speler 9 pionnen. Gespeeld met 4 personen krijgt iedere speler 7 pionnen. Elke 2 zich tegenover elkaar bevindende spelers kunnen samenwerken en elkaar helpen. Doch pyramides moeten met pionnen van de eigen kleur gebouwt worden.

## PAARDESPRONG

**Spelmateriaal:** Dambord  
1 paard

De beweging van het paard bij het schaakspel is de basis van de „paardesprong“ 2 velden vooruit – en van daaruit gerekend – 1 veld zijwaards. Gebaseerd op deze beweging is een zeer moeilijk solo spel ontwikkeld, waarbij een dambord en 1 paard gebruikt worden. De kunst is nu het paard langzamerhand over alle 100 velden te leiden waarbij geen veld 2x gebruikt mag worden.

Hat pricipie is zeer eenvoudig: begint men b.v. op veld a1, dan kan men springen naar b3 fo c2. Van c2 kan men door na a3, b4, d4, e3 fo e1; van b3 kanmen door nar a5, c5, d4, d2, of c1 enz. Om de al gebruikte velden te markeren kan men het spelveld ook op een stuk papier tekenen. De bewegingen kan men dan met potlood aangeven en uitvlakken als men zich „vergalopperd“ heeft.

De paardesprong biedt aldus onuitputtelijke mogelijkheden voor intellectuel training en wiskundigen zijn de paardesprong reeds met vele onderzoeken te lijf gegaan.

## KEERZIJDE (Reversi)

**Spelmateriaal:** Dambord  
leder 50 tweekleurige stenen

Er wordt gespeeld op het dambord. Ieder speler krijgt 50 ste-

nen. De ene speler speelt met de gele, de andere speler met de rode kant. Als openingsset speelt de eerste speler 2 rode stenen op veld d5 en e5. De andere speler zet zijn 2 gele stenen bij de rode stenen op veld d4 en e4.

Nu zet elke speler beurtelings een steen. Deze moet zo geplaatst worden dat hij een of meerdere van de in een rechte, samenhangende rij liggende stenen van de tegenspeler insluit. Dit insluiten mag langs horizontale, vertikale of diagonale lijn. Is de steen van de tegenspeler door 2 stenen ingesloten, dan mag hij omgedraaid worden en krijgt dus de kleur van de eerste speler. Der veroverde stenen worden niet van het bord verwijderd, maar blijven omgedraaid liggen.

Wordt 1 steen gezet die meerdere rijen van de tegeestander sluit, dan mogen slechts de stenen van 1 rij omgedraaid worden. In de loop van het spel kan een steen verschillende keren van kleur verwisselen. Als een speler geen steen zodanig kan zetten dat hij een steen van de tegenstander insluit, dan moet hij passen en de beurt gaat naar de tegenspeler.

Het verdient aanbeveling zo snel mogelijk de eindposities met de eigen stenen te bezetten en de tegenspeler het veroveren van deze posities te beletten. Het spel is uit wanneer alle 100 stenen gezet zijn of wanneer door gebrek aan gelegenheid tot insluiten geen steen meer gezet kan worden. Wie dan de meeste stenen in zijn kleur op het bord heeft liggen is winnaar.

Een aardige variant: Als een steen gezet wordt die meerdere rijen van de tegenspeler sluit mogen al die rijen omgedraaid worden.

## SOLO HALMA

**Spelmateriaal:** Halma bord  
19 pionnen in een kleur

Binnen één vak worden 19 pionnen opgesteld. Nu is de kunst om met zo weinig mogelijk zetten of sprongen maar het tegenover liggende vak te komen. Bij elk spelletje worden de spron-

gen en zetten geteld. De speler probeert steeds nieuwe en stiger mogelijkheden te ontdekken en daardoor met zo minder zetten het doel te bereiken.

## SNEL HALMA

Bij deze variant worden op de 6 velden tussen de gekleurden die de vakjes begrenzen pionnen geplaatst. Bij 2 speler gebruikt men de togen over elkaar liggende lijnen. Bij 4 speler gebruikt men 4 vakafscheidingen. Men speelt volgens de regels van het grote halma op de vierkante velden. Wie met de eerste pionnen als eerste in het tegenoverliggende vakje is, is winnaar.

## TREF-HALMA

Deze variant kan alleen, met 2, 3 of 4 spelers gespeeld worden. Elke speler markeert de in het achterste veld staande pionnen met een dun koordje (b.v. een draadje wol). De spelers proberen deze pion naar het achterste veld van het tegenover liggende vakje te brengen. Vanzelfsprekend moet men ook de andere pionnen in het spel brengen.

## TWEE KATTEN EN NEGENTIEF MUIZEN

**Spelmateriaal:** Halma bord,  
2 en 19 pionnen

De ene speler meent 2 pionnen, de katten, en plaatst de andere speler neemt 19 pionnen, de muizen, en zet ze naar eigen voorkeur op het bord.

Nu kunnen de katten en muizen zich naar eigen inzicht in alle richtingen over het veld plaatsen. De katten mogen de muizen (hoeven niet) muizen slaan door overspringen en daartoe

De ene speler speelt met de gele, de andere speler met de rode. Als openingszet speelt de eerste speler 2 rode stenen op veld d5 en e5. De andere speler zet zijn 2 gele stenen op veld d4 en e4.

Na elke speler beurtelings een steen. Deze moet zo geplaatst worden dat hij een of meerdere van de in een rechte, horizontale, verticale of diagonale lijn liggende stenen van de tegenspeler insluit. De speler die luit mag langs horizontale, verticale of diagonale lijn stenen van de tegenspeler door 2 stenen ingesloten, dan hij omgedraaid worden en krijgt dus de kleur van de eerste speler. Der veroverde stenen worden niet van het bord verwijderd maar blijven omgedraaid liggen.

De eerste speler zet 1 steen gezet die meerdere rijen van de tegenspeler insluit, dan mogen slechts de stenen van 1 rij omgedraaid worden. In de loop van het spel kan een steen verschillende keren van kleur verwisselen. Als een speler geen steen zodanig kan plaatsen dat hij een steen van de tegenstander insluit, dan mag hij niet meer zetten en de beurt gaat naar de tegenspeler.

De beste aanbeveling zo snel mogelijk de eindposities met de rode stenen te bezetten en de tegenspeler het veroveren van deze posities te beletten. Het spel is uit wanneer alle 100 stenen gezet zijn of wanneer door gebrek aan gelegenheid tot plaatsen geen steen meer gezet kan worden. Wie dan de meeste stenen in zijn kleur op het bord heeft liggen is winnaar.

Andere variant: Als een steen gezet wordt die meerdere rijen van de tegenspeler sluit mogen al die rijen omgedraaid worden.

## HALMA

**Spelmateriaal:** Halma bord

19 pionnen in een kleur

In één vak worden 19 pionnen opgesteld. Nu is de kunst om zo weinig mogelijk zetten of sprongen maar het tegenoverliggende vak te komen. Bij elk spelletje worden de spron-

gen en zetten geteld. De speler probeert steeds nieuwe en gunstiger mogelijkheden te ontdekken en daardoor met steeds minder zetten het doel te bereiken.

## SNEL HALMA

Bij deze variant worden op de 6 velden tussen de gekleurde lijnen die de vakjes begrenzen pionnen geplaatst. Bij 2 spelers gebruikt men de togen over elkaar liggende lijnen. Bij 4 spelers gebruik men 4 vakafscheidingen. Men speelt volgens de regels van het grote halma op de vierkante velden. Wie met zijn pionnen als eerste in het tegenoverliggende vakje is, is winnaar.

## TREF-HALMA

Deze variant kan alleen, met 2, 3 of 4 spelers gespeeld worden: elke speler markeert de in het achterste veld staande pin met een dun koordje (b.v. een draadje wol). De spelers proberen nu deze pion naar het achterste veld van het tegenover liggende vakje te brengen. Vanzelfsprekend moet men ook de andere pionnen in het spel brengen.

## TWEE KATTEN EN NEGENTIEN MUIZEN

**Spelmateriaal:** Halma bord,  
2 katten en 19 pionnen

De ene speler neemt 2 pionnen, de katten, en plaatst deze op het midden van het bord. De andere speler neemt 19 pionnen, de muizen, en zet ze naar eigen voorkeur op het bord.

Nu kunnen de katten en muizen zich naar eigen inzicht in alle richtingen over het veld plaatsen. De katten mogen (maar hoeven niet) muizen slaan door overspringen en daarna van

het bord verwijderen. De katten kunnen door de muizen echter niet geslagen worden.

De muizen proberen nu de katten zo in te sluiten dat ze geen bewegingsvrijheid meer hebben. De katten proberen de muizen te vangen en ze hebben gewonnen als zij zoveel muizen hebben gevangen dat zij niet meer ingesloten kunnen worden.

## GOBANG

**Spelmateriaal:** Halma bord  
Per speler 12 pionnen

Elke speler krijgt 12 pionnen en moet proberen 5 naast elkaar liggende velden te bezetten. (Dit mag vertikaal, horizontaal of diagonaal). Om beurten wordt een pion geplaatst. De spelers proberen enerzijds voor zichzelf zoveel mogelijkheden te creëren, anderzijds dit de tegenstander te verhinderen. Bij een goed gespeeld spel zullen snel alle pionnen geplaatst zijn zoder dat er rijen van 5 gevormd zijn. Men speelt verder door te schuiven (zoals bij het damspel). Men mag afwisselend naar alle richtingen schuiven, maar slechts 1 veld per zet. Wie als eerste 5 pionnen op een rij heeft wint.

Bij dit spel mag men zijn tegenspelers nooit uit het oog verliezen, mag men zich nooit op een situatie concentreren. Als een tegenspeler 3 pionnen op een rij heeft staan moet men hem het volmaken van de rij verhinderen, anders is het spel verloren. Snel spelen verhoogt de spanning.

Indien men speelt met 4 personen kunnen 2 personen samen spelen. Elk krijgt dan 6 pionnen en elk paar speelt met de zelfde kleur.

## TIPPY

**Spelmateriaal:** Halma bord  
15 halma pionnen per speler

2, 3, of 4 personen nemen deel aan dit spel; ieder beschikt over 15 pionnen. De spelers zetten nu afwisselend een pion op de kruispunten van het bord, waarbij zij proberen pionnen van de tegenspeler volledig in te sluiten: Men plaatst zijn pionnen zodanig om een pion van de tegenspeler dat hij door 4 pionnen ingesloten is. Ieder speelt tegen ieder. Is een kring gesloten dan neemt men de ingesloten steen uit het spel. Het vrijgekomen veld kan dan weer gebruikt worden. Op deze wijze verandert de spelsituatie voortdurend en zo doen zich steeds weer nieuwe verrassende en spannende mogelijkheden voor.

All alle 15 pionnen geplaatst zijn of als er geen mogelijkheid tot uitsluiten meer is, is het spel afgelopen. De speler die meer pionnen heeft gewonnen dan verloren, is (uiteraard) winnaar.

## RAKADO

**Spelmateriaal:** Halma bord  
Per speler 16 pionnen in 2 kleuren  
1 dobbelsteen

De spelers zetten hun pionnen op de tegenoverelkaar liggende basislijnen van het bord. Vervolgens gooit men om uit te maken wie er begint. Wie de hoogste ogen gooit mag beginnen. Hij gooit vervolgens weer en mag dan zoveel plaatsen verder gaan als hij ogen gegooid heeft. Nu is de beurt aan de tegenspeler. Gooit een speler 6, dan mag hij nog eens gooien.

Het doel is de eigen pionnen naar de basislijnen van de tegenspeler te manoevreren. Op weg daar naar toe kunnen – maar eigenlijk moeten – pionnen van de tegenspeler geslagen worden wanneer men door het gegooide aantal ogen een bezet veld bereikt. Ziet een speler niet dat hij had kunnen slaan, dan mag de tegenspeler de pion van het bord nemen. Het doel kan slechts bereikt worden, door precies het benodigde aantal ogen te gooien. Is men b.v. 3 stappen van het doel verwijderd, dan moet men een beurt overslaan. Wie het doel bereikt heeft, mag niet meer slaan of geslagen worden.

Er wordt gespeeld op het dambord. Ieder speler krijgt 60 punten.

## HALMA-SCHAAK

**Spelmateriaal:** Dambord met  
10 halma pionnen in 2 kleuren

Het normale halma spel neemt vaak veel tijd in beslag. Wie een korter spelletje wil spelen, kan dat doen op een dambord met 10 pionnen. Bij het begin van het spel stelt men de 10 pionnen op in de tegenover elkaar liggende hoeken. Daarna zijn de normale Halma spelregels van toepassing. Het gaat erom, dat beide spelers zo snel mogelijk 10 pionnen uit hun openings positie in 't spel betrokken hebben. Er mag geen pion achterblijven.

## HALMA VOOR DRIE

**Spelmateriaal:** Halma bord, ster indeling  
ieder 15 pionnen in 3 verschillende kleuren

Het ster-bord, welke tussen 1920–1930 ontstaan is, is geschikt voor 3 spelers. In vele landen speelt men het met een gaten bord en pionnen: het heet dan: solitaire of „chine checkers“.

Ieder speler gebruikt 15 pionnen, met de bedoeling deze zo snel mogelijk in de tegeoverliggende hoek te plaatsen. In het midden van het 6 hoekige speelbord komen de 3 verschillende gekleurde pionnen bij elkaar. Ieder speler probeert op z'n eigen manier, een botsing te vermijden. Winnaar is hij die het eerst zijn pionnen in de tegenoverliggende hoek verzamelt heeft.

## SPELEN MET EEN DOBBELSTEEN

### MACAO

Ieder speler moet 3 maal gooien. Daarbij moet men proberen

12 ogen te gooien. Wie meer als 12 ogen gooit is dood; de die een lager aantal ogen gooit mag door een vierde maal gooien, zijn resultaat proberen te verbeteren.

## DE EEN EN TWINTIG ENEN

Iedere speler heeft een dobbelsteen. Om de beurt gooit en daarbij worden alle – enen – geteld. Wie de een en twintigste één gooit, is winnaar en mag het volgende spel beginnen. Men kan echter ook gedeeltelijk overwinnen; bij de één heeft men 1 punt, bij 14. krijgt men 2 punten, bij de twintigste één krijgt men 5 punten.

## KALE MUS

Eerst moet men het aantal te spelen ronden overeenkomen. Iederen gooit een keer, en dit aantal ogen is van waarde voor linker buurman. Hij krijgt dus het aantal ogen toebedeeld een ander voor hem gegooid heeft.

Wanneer men voor de buurman een 1 gegooid heeft – de „mus“ – dan krijgt de gooier één punt minder. Aan het eind van de vastgestelde ronden, wint degene met de hoogste score.

## PLATLUIS

Ieder gooit 10 maal achter elkaar. Gooit men een één, dan moet men een noteert het aantal worpen. Wie de één het eerst gooit, heeft, is winnaar.

## SCHOMMEL-REEKS

Spelregel: Iederen werpt 7 maal na elkaar. Het aantal ogen van de worp één en twee worden bij elkaar opgeteld, die van de

## HALMA-SCHAAK

**materiaal:** Dambord met  
10 halma pionnen in 2 kleuren

Normale halma spel neemt vaak veel tijd in beslag. Wie een spelletje wil spelen, kan dat doen op een dambord met pionnen. Bij het begin van het spel stelt men de 10 pionnen tegenover elkaar liggende hoeken. Daarna zijn de normale halma spelregels van toepassing. Het gaat erom, dat beide spelers zo snel mogelijk 10 pionnen uit hun openings positie in beweging hebben. Er mag geen pion achterblijven.

## HALMA VOOR DRIE

**materiaal:** Halma bord, ster indeling  
ieder 15 pionnen in 3 verschillende kleuren

Halma voor drie, welke tussen 1920-1930 ontstaan is, is bedoeld voor 3 spelers. In vele landen speelt men het met een dambord en pionnen: het heet dan: solitaire of „chine chec-

ker. Iedere speler gebruikt 15 pionnen, met de bedoeling deze zo snel mogelijk in de tegenoverliggende hoek te plaatsen. In het begin van het spel komen de 3 verschillende kleuren pionnen bij elkaar. Iedere speler probeert op z'n eigen manier, een botsing te vermijden. Winnaar is hij die het eerst zijn pionnen in de tegenoverliggende hoek verzamelt heeft.

## HALMA MET EEN DOBBELSTEEN

## HALMA

Iedere speler moet 3 maal gooien. Daarbij moet men proberen

12 ogen te gooien. Wie meer als 12 ogen gooit is dood; degene die een lager aantal ogen gooit mag door een vierde maal te gooien, zijn resultaat proberen te verbeteren.

## DE EEN EN TWINTIG ENEN

Iedere speler heeft een dobbelsteen. Om de beurt gooit men, en daarbij worden alle – enen – geteld. Wie de een en twintigste één gooit, is winnaar en mag het volgende spel beginnen. Men kan echter ook gedeeltelijk overwinnen; bij de 7 de één heeft men 1 punt, bij 14, krijgt men 2 punten, bij de een en twintigste één krijgt men 5 punten.

## KALE MUS

Eerst moet men het aantal te spelen ronden overeenkomen. Iedere speler gooit een keer, en dit aantal ogen is van waarde voor de linker buurman. Hij krijgt dus het aantal ogen toebedeeld, wat een ander voor hem gegooid heeft.

Wanneer men voor de buurman een 1 gegooid heeft – de „kale mus“ – dan krijgt de gooier één punt minder. Aan het eind van de vastgestelde ronden, wint degene met de hoogste score.

## PLATLUIJ

Iedere speler gooit 10 maal achter elkaar. Gooit men een één, dan stopt men en noteert het aantal worpen. Wie de één het eerst geworpen heeft, is winnaar.

## SCHOMMEL-REEKS

Spelregel: Iedere speler werpt 7 maal na elkaar. Het aantal ogen van de worp één en twee worden bij elkaar opgeteld, die van de 3 de

worp daar van afgetrokken, worp vier weer bijgeteld, worp 5 weer afgetrokken worp 6 bijgeteld en worp 7 afgetrokken. Winnaar is degene die aan het slot de hoogste score heeft.

## DE BOZE DRIE

Iedere speler mag naar gerief zoveel maal de dobbelstenen werpen, als hij wil, maar gooit hij een drie, dan stopt hij. Degene met de hoogste score is winnaar.

## STOMETJE SPELEN

Iedere speler werpt eenmaal per ronde en het spel duurt 12 ronden. Het komt er op neer, met zowenig mogelijk worpen de ogen 1 tot en met 6 te gooien. Eerst nummer één, dan twee, dan drie, enz. tot en met de 6 en datmet tenminste 6 stenen. Heeft iedereen de 6 bereikt, dan gaat het in omgekeerde volgorde weer terug naar de één. Alle resultaten noteren.

Winnaar is degene, die het eerst met zo weinig mogelijk worpen beide richtingen heeft doorlopen. Een opmerking daarbij; Men mag bij dit spel niet spreken, het heet toch „stometje spelen“. Wie tussendoor toch praat, moet van vooraf beginnen.

## BRANDSTAPEL

Buiten één dobbelsteen heeft men voor ieder speler 6 lucifer-houtjes nodig.

Geldig zijn alleen de één, twee en drie van de dobbelsteen. Wie een 1 gooit, geeft zijn linker buurman een lucifer-houtje, bij een twee geeft men de rechter buurman een lucifer-houtje en bij een drie legt men een lucifer-houtje in 't midden op de „brandstapel“.

Ook wanneer men zijn laatste lucifer-houtje heeft weggegeven, blijft men meespelen, men kan n.l. van een van de burens

weer een houtje te geschoven krijgen. Winnaar is degenen, die de allerlaatste drie gooit en daarmee tevens het laatste lucifer-houtje op de brandstapel legt.

## KOEIENSTAART

**Spelbenodigheden zijn:** 1 dobbelsteen  
21 lucifer-houtjes voor ieder speler  
Iedere speler legt zijn lucifer-houtjes neer in de vorm van een „koeienstaart“.

Op de eerste lijn 6 houtjes, in de tweede lijn daaronder 5 en op de derde 4 ....enzo., verder en dan moet er gedubbeld worden. Indien met het aantal ogen gooit wat op een bepaalde lijn ligt, mag men die wegnemen. Is de betreffende lijn reeds weg, dan slaat men zijn beurt over. Wie het eerst zijn koeienstaart opgeruimd heeft, is de winnaar.

## SPELEN MET TWEE DOBBELSTENEN

### XANTIPPE

Ieder kan naar goeddunken vaak, maar altijd met 2 dobbelstenen werpen. Het doel is een totaal som van 7, of wel 6+1 of 4+3 of 5+2. Wie om dit te gooien de minste beurten nodig heeft, is winnaar.

### DODE SPRONG

De eerste speler noemt een getal onde de dertig. De tweede speler gooit. Bij zijn score wordt de score van de 3., 4. speler enz., opgeteld zolang tot een speler het genoemde, aantal bereikt ofwel meer gooit. Hem is dan de „dode-sprong“ niet

gelukten hij stopt. Zijn lot zal door andere spelers gevolgd worden. Winnaar is de enige overblijvende.

## HEMEL EN HEL

Vooraf het aantal te spelen ronden vaststellen. Iedereen mag één keer gooien. Bij iedere worp worden de bovenliggende ogen (hemel) als tental geteld en de onderkanten (hel) als één gerekend. Heeft iemand een 5 en 2 gegooid dan is zijn score als volgt. 5 boven = 50, 2 onder = 2 samen 52, of 3 boven = 30 4 onder is samen 34. Resultaat van een worp is dus 86. Wie na het aantal geplande ronde de hoogste score heeft is winnaar.

## ELF HOOG

Iederen betaalt 5 gulden aan de pot. Wie precies 11 ogen gooit, mag de pot opstrijken; wie echter 12 gooit, moet de inhoud verdubbelen. Wie minder dan 11 gooit, moet het verschil tussen het aantal gegooiden ogen en 11, aan de pot betalen.

## PUNTENSPEL HOOG EN LAAG

Gespeeld worden 2 series van 10 rondes. Wie de laagste score gooit, tekent een stip aan met krijt of op papier. In de tweede serie mag diegene met de hoogste score weer een stip wegnemen. Verloren heeft hij, die de meeste stippen over heeft. Winnaar is hij, die z'n stippen het eerst weer heeft vrijgemaakt, ook al was het er slechts één. Wie geen stip heeft genoterend in de eerste serie, kan niet winnen en niet verliezen.

## DUBBEL KONING EN SLECHTE ZEVEN

Wie met het minste aantal worpen de hoogste dubbel wint, is winnaar en dubbel koning. Hij mag zichzelf een vrolijke muts opzetten, die hij bij het aansluitende „slechte zeven“ doorgeeft. „Slechte zeven“ is hij, die als laatste een com gooit (b.v. 1+6 of 2+5 of 3+4) en daarna het spel verliest.

## SNELLE 100

Wie het eerst 100 punten heeft is winnaar. Na iedere worp worden de punten genoteerd van iedere speler, zodat er geen gissingen gemaakt kunnen worden. Wie een „dubbel“ mag beide ogen vermengivuldigen en bij het totaal tel

## HANDJESPEL

Het aantal te spelen rondes vastleggen. Iedereen mag één keer gooien. Geteld worden alleen de „vijven“, het handje als tien. Wie een dubbele 5 gooit, mag  $5 \times 5 = 25$  punten scoren. Wie aan 't eind het hoogst aantal ogen heeft, is winnaar van het handjesspel. Is ook met 3 dobbelstenen te spelen.

## EVEN OF ONEVEN

Voor aanvang van het spel bepalen of het even of oneven zal zijn, en hoeveel ronden er gespeeld zullen worden. Is even de beurt dan gelden alleen die worpen waarbij een twee of zes gegooid worden. Zijn bij een worp alle ogen even, mogen de ogen vermenigvuldigd worden en bij 't totaal geteld worden. Gooit men één oneven dan tellen alleen de even ogen. Gooit men alléén oneven, dan moet men even overslaan. De hogste eindscore wint.

ten hij stopt. Zijn lot zal door andere spelers gevolgd worden. Winnaar is de enige overblijvende.

## MEL EN HEL

af het aantal te spelen ronden vaststellen. Iedereen mag meer gooien. Bij iedere worp worden de bovenliggende (hemel) als tiental geteld en de onderkanten (hel) als één. Heeft iemand een 5 en 2 gegooid dan is zijn score als 5 boven = 50, 2 onder = 2 samen 52, of 3 boven = 30 4 is samen 34. Resultaat van een worp is dus 86. Wie na aantal geplande ronde de hoogste score heeft is winnaar.

## E HOOG

en betaalt 5 gulden aan de pot. Wie precies 11 ogen gooit, de pot opstrijken; wie echter 12 gooit, moet de inhoud verelen. Wie minder dan 11 gooit, moet het verschil tussen aantal gegooide ogen en 11, aan de pot betalen.

## NTENSPEL HOOG LAAG

eeld worden 2 series van 10 rondes. Wie de laagste score tekent een stip aan met krijt of op papier. In de tweede mag diegene met de hoogste score weer een stip wegne- Verloren heeft hij, die de meeste stippen over heeft. Wins hij, die z'n stippen het eerst weer heeft vrijgemaakt, ook s het er slechts één. Wie geen stip heeft genoterd in de e serie, kan niet winnen en niet verliezen.

## DUBBEL KONING EN SLECHTE ZEVEN

Wie met het minste aantal worpen de hoogste dubbel werpt, is winnaar en dubbel koning. Hij mag zichzelf een vrolijke feestmuts opzetten, die hij bij het aansluitende „slechte zeven” kan doorgeven. „Slechte zeven” is hij, die als latste een combinaite gooit (b.v. 1+6 of 2+5 of 3+4) en daarna het spel verloren heeft.

## SNELLE 100

Wie het eerst 100 punten heeft is winnaar. Na iedere worp worden de punten genoteerd van iedere speler, zodat er geen verrissingen gemaakt kunnen worden. Wie een „dubbel” gooit, mag beide ogen vermengivuldigen en bij het totaal tellen.

## HANDJESPEL

Het aantal te spelen rondes vastleggen. Iedereen mag enmaal gooien. Geteld worden alleen de „vijven”, het handje als 5 punten. Wie een dubbele 5 gooit, mag  $5 \times 5 = 25$  punten tellen. Wie aan 't eind het hoogst aantal ogen heeft, is winnaar van het handjesspel. Is ook met 3 dobbelstenen te spelen.

## EVEN OF ONEVEN

Voor aanvang van het spel bepalen of het even of oneven moet zijn, en hoeveel ronden er gespeeld zullen worden. Is even aan de beurt dan gelden alleen die worpen waarbij een twee of vier of zes gegooid worden. Zijn bij een worp alle ogen even, dan mogen de ogen vermenigvuldigt worden en bij 't totaal opgeteld worden. Gooit men één oneven dan tellen alleen de geworpen ogen. Gooit men alléén oneven, dan moet men een beurt overslaan. De hogste eindscore wint.

## SPELEN MET DRIE DOBBELSTENEN

### LAAGSTE STAND

Er wordt 5 rondes gespeeld met voor iedereen één worp per ronde. Het resultaat van iedere worp wordt genoteerd en getotaliseerd. Indien er een 5 of 2 tussen zit, mag dit van het totaal punten aantal worden afgetrokken. Wie na de laatste ronde d „laagste score” heeft is winnaar.

### HET HOGE HUISNUMMER

De bedoeling is met 3 worpen het hoogste getal te gooien. Gooit men b.v. bij de eerste worp 6-1-3, dan laat 6 staan, en zegt: „eerste cijfer”, en gooit verder met de andere twee. Gooit men dan b.v. 2-4 dan laat men de 4 staan, en zegt „middelste cijfer”, en gooit voor de laatste maaleen cijfer met de vermelding: „laatst cijfer”. Indien men meer risico wenst te nemen, kan men de volgorde veranderen. De hoogste cijfer combinatie wint.

### LAAGSTE HUISNUMMER

Het spel is gelijk aan het vorige met het verschil dan men nu de laagste cijfer combinatie moet maken. Het idiale huisnummer is hier dus 111.

## VIJFTIENEN

Toegestaan is slechts een worp, om de 15 gewenste punten te score. Daarvoor mogen alle „reken” mogelijkheden benut worden. Hoofdzaak is haal 15 punten.

B.v.  $2-6-3 = 2 \times 6 + 3 = 15$ ,  $6-2-5 = 6 : 2 \times 5 = 15$ ,  
 $4-4-1 = 4 \times 4 - 1 = 15$ .

## POFFEN

Het aantal ronden vaststellen, het beste is zoveel ronden te spelen, als er medespelers zijn. Speler één gooit, de andere spelers moeten proberen deze worp te herhalen. Wie dat niet lukt, wordt uitgepopt en moet voor het ontbrekende aantal ogen een lucifer-houtje of een gulden in de pot doen of voor het aantal te veel gegooide ogen twee luciferhoutjes.

Wie direct hetzelfde gooit, is „uit” en speelt niet meer mee. Ieder speler mag één keer gooien. Bij de volgende ronde begint speler twee. De grootste verliezer is hij, die net meest aan de pot moet betalen.

## CHICAGO

Iedereen mag 3 maal gooien, maar dat hoeft niet, indien bij een vorige worp al een goed resultaat geboekt is. Bij dit spel is één 100, 6 is 60 ogen. Wie in z'n beurt totaal 3 enen gooit heeft „Chicago” is 300.

De ogen 2 tot 5 tellen voor wat ze zijn. Men mag ook manipuleren: Wie in de eerste worp 2 zessen gooit, mag één 6 omdraaien en als één tellen is 100 punten. Wie bij de eerste worp 3 zessen gooit, mag 2 zessen omdraaien, tot één en heeft daarna 200 punten i.p.v. 120. Heeft een speler bij de eerste worp 1-4-3 geworpen, dan mag hij de één laten liggen en met beide andere stenen verder gooien, hij mag zelfs een derde maal gooien. Wie het eerst 1000 ogen gooit, is winnaar.

Voorbeelden:  $1-6-4 = 164$ ,  $6-4-2 = 66$ ,  $1-5-5 = 110$ ,  
 $1-1-6 = 260$ ,  $6-6-3 = 123$ ,  $5-4-5 = 14$ .

## HET DUBBELE LOT

Ieder speler goit eenmaal. Het resultaat van de incidentele worpen worden in de loop van het spel bij elkaar opgeteld. De speler welke het eerst het aantal 66 bereikt of hogerkomt, heeft verloren.

## DOBBELSTENEN TOREN

Beide dobbelstenen worden op elkaar gezet. De som van de drie niet zichtbare getallen kan men eenvoudig berekenen door het bovenliggende getal, van het getal 14 af te trekken. Met deze TRUCK kan men menig toeschouwer verbazen. Alleen niet te vaak voordoen.

## DOBBELSTENEN TOVENAAR

Een speler werpt met 2 stenen. Wij tellen de bovenliggende ogen samen. Daarna tellen wij de tegenoverliggende ogen, welke niet zichtbaar zijn. Resultaat: altijd 14. Waarom? Bij iedere worp is het totaal aantal ogen van de tegenoverelkaar liggende vlakken altijd 7.

## SPELEN MET 4 DOBBELSTENEN

## PAARTJES SPEL

Dit spelletje speelt men met 1 paar witte, en 1 paar zwarte dobbelstenen. Het witte paar vormen de positieve punten, het zwarte paar de negatieve, dat wil zeggen: ogen van de witte dobbelstenen telt men op, waarna later de totaal som van de ogen van de zwarte dobbelstenen weer worden afgetrokken. Ieder mag 5 keer gooien; elk resultaat wordt genoteerd en opgeteld. Winnaar is degene met de hoogste totaal score.

## KALE KIKKER SPEL

De bedoeling is dat men zijn buurman tot „kale kikker” maakt. Dat gaat zo: men telt het totaal van de geworpen ogen van de dobbelstenen en trekt die af van het total aantal ogen van de buurman, daarna door de linker buurmanis gegooit. Is de uitkomst negatief voor de buurman, dan is hij „kaal” en speelt niet meer mee.

Heeft de linker buurman echter een hogere score, dan moet men zelf ophouden met daarbij de titel Kale. Nu probeert de rechter buurman hetzelfde spelletje te herhalen bij zijn linker buurman om van hem een „kale kikker” te maken, en zo uiteindelijk blijft er een speler over. Het is een gezellig en spannend spel.

veelden: 1-6-4 = 164, 6-4-2 = 66, 1-5-5 = 110,  
1-1-6 = 260, 6-6-3 = 123, 5-4-5 = 14.

## DUBBELE LOT

speler goit eenmal. Het resultaat van de incidentele wor-  
orden in de loop van het spel bij elkaar opgeteld. De spe-  
like het eerst het aantal 66 bereikt of hogerkomt, heeft  
en.

## DOBBELSTENEN TOREN

dobbelstenen worden opelkaar gezet. De som van de  
iet zichtbare getallen kan men eenvoudig berekenen  
het bovenliggende getal, van het getal 14 af te trekken.  
leze TRUCK kan men menig toeschouwer verbazen.  
niet te vaak voordoen.

## DOBBELSTENEN WENNAAR

speler werpt met 2 stenen. Wij tellen de bovenliggende  
samen. Daarna telle wij de tegenoverliggende ogen,  
niet zichtbaar zijn. Resultaat: Itijd 14. Waarom? Bij  
worp is het totaal aantal ogen van de tegenoverelkaar  
de vlakken altijd 7.

## DOBBELSTENEN MET 4 DOBBELSTENEN

## PAARTJES SPEL

Dit spelletje speelt men men 1 paar witte, en 1 paar zwarte dob-  
belstenen. Het witte paar vormen de positieve punten, het  
zwarte paar de negatieve, dat wil zeggen: ogen van de witte  
dobbelstenen telt men op, waarna later de totaal som van de  
ogen van de zwarte dobbelstenen weer worden afgetrokken.  
Ieder mag 5 keer gooien; elk resultaat wordt genoteerd en  
opgeteld. Winnaar is degene met de hoogste totaal score.

## KALE KIKKER SPEL

De bedoeling is dat men zijn buurman tot „kale kikker” maakt.  
Dat gaat zo: men telt het totaal van de geworpen ogen van 4  
dobbelstenen en trekt die af van het total aantal ogen wat  
daarna door de linker buurman is gegooit. Is de uitkomst 0 of  
negatief vor de buurman, dan is hij „kaal” en spel't niet meer  
mee.

Heeft de linker buurman echter een hogere score, dan moet  
men zelf ophouden met daarbij de titel Kale. Nu probeert de lin-  
ker buurman hetzelfde spelletje te herhalen bij zirn linkerbuur-  
man om van hem een „kale kikker” te maken, en zo verder.  
Uiteindelijk blijft er een speler over. Het is een gezellig en span-  
nend spel.

## TOTO

Ieder speler noteert de volgende rij ge tallen op een stuk papier.

rood	zwaart
12	12
23	23
34	34
45	45
56	56

Ieder op z'n beurt probeert nu met één worp van de witte en de  
zwarte stenen het totaal van een van de genoteerde getallen te  
werpen, welke hij dan mag doorhalen.

Winnaar is degene die het eerst alle getallen in willekeurige  
volgorde doorgestreept heeft. Ieder dubbele worp is geldig,  
ongeacht of dat met een of met beide dobbelstenen-paren is  
gelukt.