

# „Spelregels”

## 20 Spellenmagazijn Lekturama

### A 1 Verlies je hoofd niet: 2 tot 4 personen

Elke speler kiest een kleur en plaatst zijn 4 pionnen op de startvelden van het speelplan. Daarna werpt elke speler éénmaal met de dobbelsteen en degene die het hoogste aantal punten heeft gegooid mag het spel beginnen. Hij plaatst één pion op het beginvak en mag zoveel vakjes vooruitgaan als hij heeft geworpen. De bedoeling is om alle 4 pionnen in de aangegeven eindvakjes te krijgen, doch hier moet men het juiste aantal punten werpen, of terugtellen, doch er schuilt een addertje onder het gras, want als een der spelers precies op het vakje eindigt, waar een andere pion staat, wordt deze afgeworpen en moet opnieuw beginnen. De volgende pion mag slechts in het spel gebracht worden als men een 'zes' werpt, waarbij men tevens nog éénmaal mag werpen. Wie alle 4 pionnen in de eindvakken heeft, is natuurlijk winnaar.

### A 2 Hindernis: 2 - 4 personen

De spelregels hiervan zijn gelijk aan Verlies je hoofd niet, doch elke speler neemt een dobbelsteen en plaatst deze naar keuze als hindernis op een der velden van het speelbord. De hindernissen mogen niet worden gepasseerd doch moeten precies worden bereikt. Heeft een der spelers aldus een hindernis bereikt, dan mag hij deze wegnemen en naar keuze weer plaatsen. Hij kan daardoor zichzelf tegen achtervolging beschermen en zijn medespeler een hindernis voor de neus plaatsen.

### B 3 Paarderennen: 2 - 6 personen

Alvorens met het spel te beginnen wordt met de dobbelsteen geworpen en degene die het hoogste aantal punten heeft geworpen mag beginnen. Hij gaat met zijn pion zoveel vakjes vooruit als hij heeft geworpen. Komt hij echter op een rood veld, dan moet hij 4 punten teruggaan en later op zijn beurt proberen opnieuw over de hindernis te komen. Gelukt het dan weer niet, moet hij opnieuw beginnen. Degene die als eerste de eindstreep heeft bereikt is winnaar.

### B 4 Hindernisbaan:

Spelregels zijn gelijk aan 'Paarderennen', doch elke speler moet nu elk rood vakje precies bereiken, alvorens hij verder mag gaan.

### B 5 Afval-Race: 2 - 4 personen

Elke speler neemt 5 pionnen van dezelfde kleur en zet één pion op het vakje van het bord. Daarna wordt éénmaal met de dobbelsteen geworpen en wie het hoogste aantal ogen heeft mag beginnen. Hij werpt opnieuw met de dobbelsteen en verplaatst zijn 1e pion zoveel vakjes als hij geworpen heeft. Vervolgens werpen alle spelers om de beurt verder. Elke speler moet trachten zoveel mogelijk pionnen over de finish te krijgen, doch elke pion die op een rood veld eindigt valt af. Winnaar is degene die de meeste pionnen heeft overgehouden.

### C 6 Ganzenbord: 2 - 6 personen

De attributen die men voor dit spel nodig heeft, zijn twee dobbelstenen, pionnen en fiches (knopen of i.d.). Het bord heeft 63 met volgnummers gemerkte vakken. Voordat het begint, voorziet ieder zich van een pion, waarmee hij op het bord zijn nummer aangeeft. Elke speler zet tevens een gelijk aantal fiches in de pot.

Hij die begint, schudt de dobbelstenen in de hand, werpt ze op tafel en zet zijn pion op het vak, dat het door hem geworpen

getal vermeld. Zo doet ook iedere volgende speler, en hij die het eerst in vak 63 komt, wint het spel. Maar eer men daar aankomt, zijn er velerlei moeilijkheden te overwinnen.

Zo vaak men op een gans komt, zo vaak mag men nog zoveel vakken verder als men ogen gegooid heeft. Wie bijvoorbeeld op 15 staat en 3 gooit, komt op 18, maar omdat dit vak een gans heeft, telt men nog 3 vakken verder en komt op 21. Nu zou men denken, dat wanneer men bij de eerste worp 9 ogen gooit, men al dadelijk van gans tot gans op 63 komt en zodoende winnaar van de pot wordt. Maar voor dit geval bestaat er een uitzondering en wel als volgt: wie met de eerste worp 9 gooit, met '5' en '4', plaatst zijn pion op 53; werpt hij 9 met '6' en '3', dan zet hij deze op 26.

Wie op 6 komt, waar een brug is afgebeeld, moet een fiche of speelpenning als tol betalen; wil hij dubbel toegeld geven, dan mag hij op 12 gaan staan. Wie op 19 komt, waarop een herberg staat afgebeeld, moet opnieuw inzet betalen en zijn beurt eenmaal laten voorbijgaan.

Op vak 31 staat een put; wie het ongeluk heeft, daarin te komen, moet ook de inzet opnieuw betalen en er blijven totdat hij verlost wordt; d.i. totdat een andere speler ook op 31 aankomt en dan zijn plaats inneemt, terwijl de verloste speler zijn pion zet op de plaats, waarvan zijn verlosser is uitgegaan.

Wie op 42 of in de doolhof belandt, moet ook weer opnieuw de inzet betalen, 3 punten terugtellen en zich op 39 plaatsen.

Wie op 52 aankomt, de gevangenis, betaalt een fiche als strafgeld en blijft er totdat hij door een ander wordt verlost.

De ongelukkige die op 58 komt, waar de figuur van de Dood staat, moet weer van voren af aan beginnen en opnieuw inzetten. Wie in de loop van het spel door een ander wordt ingehaald, moet terug naar de plaats van waar deze laatste is uitgegaan, en al of niet betalen naar gelang van de tevoren gemaakte bepaling.

Wie 63 nadert en meer ogen gooit dan nodig is om daar precies te komen, telt zoveel ogen terug als hij teveel heeft. Mocht hij daardoor op een gans komen, dan telt hij nogmaals zoveel ogen terug als hij heeft gegooid. Gooit men bijvoorbeeld op 60 staande, 7 ogen, dan moet men van 63 vier vakken terugtellen, zodat men op 59 komt. Maar omdat hier een gans staat, telt men nog eens terug en komt op 52, of in de gevangenis. Had men 8 ogen gegooid, dan had men tot op 58 moeten terugkeren en was dan dood geweest, d.w.z. terug naar het beginpunt om van voren af aan te beginnen.

### D 7 Ladderspel: voor 2 - 6 personen

Begin van het spel:

Alle spelers plaatsen hun pion op vak 1 van het bord en werpen allemaal éénmaal met de dobbelsteen.

Degene, die het hoogste aantal heeft geworpen, mag beginnen.

Het spel:

Om de beurt werpen de spelers met de dobbelsteen en tellen het geworpen aantal punten op het bord af.

Eindigt men daarbij op:

nr. 2 - mag men doorgaan naar 4.

nr. 3 - doorgaan naar 14.

nr. 8 - doorgaan naar 23.

nr. 18 - doorgaan naar 34.

nr. 20 - terug naar 15.

nr. 22 - door naar 24.

- nr. 33 - door naar 45.
- nr. 36 - terug naar 25.
- nr. 45 - terug naar 33.
- nr. 48 - terug naar 45.
- nr. 57 - terug naar 52.
- nr. 60 - door naar 62.

Degene, die als eerste precies op nr. 64 uitkomt, heeft het spel gewonnen. Werpt men meer punten dan nodig is, dan worden de overvloedige punten teruggeteld.

### E 8 Geheugenspel

Geheugenspel bestaat uit 2 x 20 kaartjes. Nadat alle kaartjes geschud zijn worden ze met de achterzijde boven, in rijen op de tafel gelegd. Daarna wordt getost, wie met het spel mag beginnen. Degene die mag beginnen draait willekeurig 2 kaartjes om. Zijn deze kaartjes precies gelijk dan mag hij deze kaartjes houden en nogmaals 2 kaartjes omdraaien enz. Zijn ze echter niet gelijk dan mag de volgende speler 2 kaartjes draaien enz. Wie, nadat alle kaartjes van tafel zijn, de meeste kaartjes heeft, heeft gewonnen.

### F 9 Domino

Aan dit spel kunnen 2-4 personen deelnemen. De kaartjes worden met de punten naar beneden op de tafel gelegd en dan door elkaar geschud. Iedere speler krijgt een aantal kaartjes, die hij zo voor zich neerlegt dat de punten alleen voor hemzelf zichtbaar zijn.

De rest van de kaartjes wordt bedekt - voor het kopen - aan de kant gelegd. Kaartjes die dubbele punten hebben, bv. '6:6', noemt men 'dubbel'. De speler met de hoogste 'dubbel' begint. (bij het spel met 28 kaartjes begint 'dubbel 6').

Bevindt zich het betreffende kaartje onder de reservekaartjes, dan begint de speler met de hoogste 'dubbel' van de kaartjes die in het spel zijn. De linker buurman begint, indien hij een kaartje kiest dat aan de ene kant een getal heeft dat overeenstemt met de 'dubbel'. Dit kaartje wordt met dit getal aan het 'dubbelkaartje' aangelegd.

De volgende speler kan nu naar eigen keus aan één van de uiteinden van de speelrij aanleggen, doch alleen met hetzelfde getal.

Heeft een speler geen passend kaartje meer, dan moet hij uit de toegedekte kaartjes net zo lang een kaartje kopen, totdat hij een passende heeft gevonden.

Wanneer alle toegedekte kaartjes op zijn, dan wordt de speler die geen passend kaartje meer heeft, overgeslagen tot hij weer aan de beurt is. De speler die het eerst alle kaartjes heeft aangelegd of op het einde de minste punten bezit, heeft gewonnen.

### G 10 Ezeltje Prik

Het ezeltje kan men het beste op een prikbord of iets dergelijks bevestigen. De speler die aan de beurt is, wordt geblinddoekt en probeert nu het staartje met behulp van een punaise o.i.d. op de juiste plaats van de ezel te prikken. Indien dit precies lukt krijgt men 1 punt. Wie na een vooraf bepaald aantal beurten de meeste punten heeft is winnaar.

### H 11 Vlooienspel: 2 - 4 spelers

Dit spel wordt op tafel of op de grond gespeeld, waarop een kleed of doek (b.v. handdoek) van ca. 60 x 60 cm gelegd wordt opdat de vlooiën beter springen. In het midden hiervan wordt het bakje gezet.

Elke speler krijgt drie kleine en 1 grote vlo van dezelfde kleur. De kleine vlooiën plaatst men aan zijn kant op de rand van b.v. de handdoek. Met de grote vlo probeert men nu om beurten om de kleine vlooiën in het bakje te laten springen.

De speler die de meeste vlooiën in het bakje heeft is winnaar.

### I 12 Stomme Ezel: 2 en meer personen

Elke speler neemt papier en potlood. Iedereen werpt op zijn beurt met de dobbelsteen. Iedereen die een 'een' gooit mag die noteren. Daarna een 'twee' als hij deze worpen heeft, dan de 3, 4, 5 en 6. Daarna worden, indien geworpen, alle cijfers weer doorgestreept, doch uitsluitend in de juiste volgorde 6, 5, 4, enz. Degene die tijdens het spel spreekt, of lawaai maakt, moet opnieuw beginnen, want de ezel is 'stom'.

### I 13 Macao: voor 2 of meer spelers

Iedere speler moet trachten een puntentotaal van 12 te bereiken of zo dicht mogelijk daaronder. Hij moet daarbij in ieder geval 3 x werpen en mag naar keuze nog een 4e maal gooien. Vijfmaal is verboden. Wie boven 12 komt valt uit. Bij gelijke stand spelen deze tegenstanders over.

### I 14 De boze drie: voor 2 of meer spelers

Voor begin van het spel noemt een speler een getal, bijvoorbeeld 50. Elke speler gaat op zijn beurt proberen via werpen met de dobbelsteen dit getal zo dicht mogelijk te benaderen en op te schrijven, doch zodra een drie wordt geworpen is alles tevergeefs en men mag niets opschrijven. De volgende speler gaat nu verder. Wie het hoogst is gekomen is winnaar van deze ronde.

### I 15 Huisnummer: voor 2 of meer spelers

Elke speler tekent op een vel papier drie vakjes naast elkaar, waarin hij zijn huisnummer kan noteren resp. de honderdtallen, tientallen en eenheden. Een der spelers begint en werpt met de dobbelsteen. Het geworpen getal mag hij naar keuze invullen. De volgende spelers doen hetzelfde. Na 3 ronden zijn alle huisnummers ingevuld en het hoogste cijfer wint.

### J 16 Spin: voor 2 of meer spelers

Elke speler schrijft de cijfers 2 t/m 12 op een vel papier. Om de beurt werpt nu ieder met 2 dobbelstenen en streept alle geworpen getallen door. Hij mag zolang doorgaan tot hij een reeds doorgestreept getal werpt (alleen 7 mag vaker doorgestreept worden) en geeft de dobbelstenen aan de volgende speler enz. Wie als eerste alle 11 getallen heeft doorgestreept is winnaar. Indien men om een inzet speelt betaalt de winnaar aan elke andere speler een fishe voor elk niet doorgestreept getal en ontvangt van deze spelers 10 fishes voor elke streep door hun zeven.

### J 17 Elf: voor 2 of meer personen

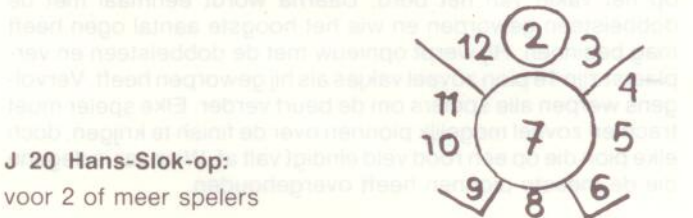
Elke speler neemt 20 tot 30 fishes (pionnen, knopen of munten) en zet er 2 in de pot. Dan werpt elke speler om de beurt met de 2 dobbelstenen. Wie elf gooit mag de hele pot nemen, doch bij 12 moet men de inhoud van de pot verdubbelen. Bij andere worpen moet de speler het verschil met elf in de pot zetten (5 geworpen = 6 inzetten).

### J 18 Af en Aan: voor 2 of meer spelers

Elke speler legt 2 of 3 fishes, pionnen, luciferhoutjes of munten in de pot op de tafel, doch iedereen hetzelfde aantal. Nu werpt iedereen éénmaal met de dobbelstenen en degene die het laagste aantal ogen heeft geworpen neemt 1 fishe uit de pot. Dit gaat door tot de pot leeg is. Daarna wordt verder gespeeld en mag elke speler die het hoogste aantal ogen heeft geworpen één fishe terugleggen. Wie het eerste geen fishes meer heeft is winnaar.

### J 19 Eén - maal één: voor 2 of meer spelers

Elke speler gooit op zijn beurt met 2 dobbelstenen en vermenigvuldigt de cijfers met elkaar. Wie na tien beurten het hoogste getal heeft is winnaar.



### J 20 Hans-Slok-op:

voor 2 of meer spelers

Allereerst wordt de naaststaande figuur op een stuk papier getekend. Elke speler neemt 4 fishes en er wordt met 2 dobbelstenen geworpen. De punten worden opgeteld en op het betreffende vakje van de figuur wordt een fishe gelegd. Licht er reeds een fishe, dan mag men deze wegnemen en men legt niet opnieuw in.

Op de '7' echter legt men steeds opnieuw bij en deze pot is voor de winnaar, want elke speler die zijn fishes heeft verbruikt valt af.