

Reglement voor het Panopticumspel.

Dit Spel kan met zooveel personen gespeeld worden als men verkiest. De gang is van de linker- naar de rechterzijde en zoo ook de volgorde der spelers, elk medespeler zet om te beginnen 25 fiches in den pot. Alvorens het spel een aanvang neemt, wordt met 2 dobbelsteenen geworpen; die het hoogste werpt begint en is tevens als kassier belast met de ontvangsten en uitgaven, zoowel de Potten als medespelers betreffende. Wanneer 2 of meerdere spelers gelijk het hoogste werpen, moeten dezen zoogenaamd Dorssen tot dat het lot beslist wie het hoogste geworpen heeft. Alsnu neemt het spel een aanvang. Wat men voor elke worp moet betalen of ontvangen, staat op nevenstaande opgave en op bijgaande Kassierslijst genoteerd. Die dubbel zes werpt plaatst een kenbaar teeken b. v. een sleutelje, een stalenpen, een vingerhoed of dergelijk klein voorwerp op het eerste Rustpunt. Werpt hij op zijne beurt weder dubbel zes dan verplaatst hij vervolgens zijn voorwerp op het tweede Rustpunt en zoo vervolgens tot hij het zesde Rustpunt bereikt. Wie voor de zevende maal dubbel zes werpt, wint den pot en al wat zich op dubbel 2 bevindt, terwijl al wat zich op dubbel 3, dubbel 4 en dubbel 5 bevindt, wordt verdeeld onder hun, die de overige rustpunten bezet hadden. Het kan gebeuren dat de pot ledig raakt, daarom moet, zoodra er minder dan zes in staat, door elke speler 5 bijgepast worden. Meer dan een medespeler mogen tegelijk hetzelfde rustpunt bezetten, men zorge dat de daarvoor bestemde voorwerpjes varieeren. Men kan ook naar gelang van de talrijkheid van het gezelschap en de tijd in aanmerking nemende, evengoed vooraf bepalen dat de pot gewonnen wordt bij het 2e, 3e, 4e, 5e of 6e rustpunt. De regeling blijft dan toch in alles hetzelfde.

Betalingen en Ontvangsten.

Al wie werpt DUBBEL ZES (1) ontvangt 2 uit den pot. — ZES EN VIER ontvangt 8 uit den pot, doch slaat daarvan af 2 aan DUBBEL VIJF en 2 aan DUBBEL VIER, welke evenals voor den grooten pot op de groepen mo' en worden nedergelegd. — ZES EN VIJF ontvangt 2 uit den pot. — DUBBEL EEN ontvangt van elk der medespelers 1. — EEN EN TWEE betaalt 5 aan den pot. — EEN EN DRIE geeft 6 aan het arme meisje op DUBBEL TWEE. — DUBBEL ZES (2) betaalt 6 aan den pot. — DUBBEL TWEE betaalt niets doch 1 fiche moet uit den pot op deze groep gelegd worden. — EEN EN VIER ontvangt 2 uit den pot. — DUBBEL ZES (3) ontvangt 4 uit den pot. — EEN EN VIJF geeft aan elk der medespelers 1. — EEN EN ZES betaalt 6 aan den pot. — DUBBEL DRIE betaalt 3 aan de groep DUBBEL DRIE. — DUBBEL ZES (4) ontvangt 8 uit den pot, doch moet daarvan 3 afstaan aan DUBBEL DRIE en 3 aan DUBBEL VIER. — TWEE EN DRIE ontvangt 3 uit den pot. — TWEE EN VIER betaalt aan elk der medespelers 2. — TWEE EN VIJF ontvangt 4 uit den pot. — TWEE EN ZES betaalt 8 aan den pot. — DRIE EN VIER ontvangt 4 uit den pot. — DUBBEL ZES (5) betaalt 3 aan den pot. — DUBBEL VIER betaalt 4 aan de groep DUBBEL VIER. — DRIE EN VIJF ontvangt van ieder der medespelers 1. — DUBBEL ZES (6) betaalt aan DUBBEL TWEE, DUBBEL DRIE, DUBBEL VIER en DUBBEL VIJF elk 2. — ZES EN DRIE ontvangt 2 uit den pot. — VIJF EN VIER ontvangt van elk der medespelers 1. — DUBBEL VIJF betaalt niets en ontvangt niets, doch 2 fiches moeten uit den pot op deze groep gelegd worden. — DUBBEL ZES (7) of een der andere DUBBEL ZES zooals men zulks vooraf bepaald heeft, wint den pot en al wat zich op de groep DUBBEL TWEE bevindt en overigens zooals bij het reglement bepaald is.

Reglement voor het Telephoonspel.

Hij den aanvang van het spel bepaalt men den inzet die den pot vormt welke gewonnen wordt door hem die het eerst No. 50 het Centraal bureau bereikt.

Daarna werpt ieder op zijn beurt en die de meeste oogen voortbrengt begint het eerst.

Die op een paal terecht komt (No. 2, 19, 34) stort een fiche aan den pot.

Hij die van een publiek station (No. 3, 16) gebruik maakt betaalt 4 fiches in den pot.

Die in een Politiebureau (7, 29) aanlandt betaalt 3 fiches in den pot en gaat naar zijne vorige plaats terug.

Die op een dak (11, 24) terecht komt ontvangt 5 fiches uit den pot.

Havenstoombootdienst (12) betaalt 1 fiche.

Brandweer (13) betaalt 1 fiche en gaat zooveel nummers verder als hij oogen geworpen heeft.

Hij die in het Gasthuis (20) geraakt blijft daar wachten tot hij door een ander verlost wordt en gaat dan 6 nummers verder staan.

In den Schouwburg (27) betaalt men 3 fiches.

In een hôtel (28, 33) betaalt men 2 en laat zijn beurt, eenmaal voorbij gaan.

In de Rijtuigonderneming (36) betaalt men 1 fiche.

Die aan het Hoofdkantoor (40) komt blijft wachten tot dat de tweede op 50 komt en deelt dan met deze.

Die op de Beurs (41) komt betaalt 1 fiche, komt men er echter op bij het terug tellen, dan ontvangt men 2 fiches uit den pot.

De eerste die op het Centraal bureau (50) komt ontvangt de helft van den pot en die er de tweede op komt ontvangt de tweede helft welke hij echter moet deelen met die het eerst op 40 gekomen is.

Reglement voor het Oorlogspel.

Men bepaalt vooraf hoeveel fiches ieder speler in den pot zet, daarna werpt ieder op zijn beurt en die het meeste oogen werpt begint het eerst. — Die op een nummer komt door een ander bezet, keert weer naar zijn plaats. — Die op een rood nummer komt betaalt 2 fiches aan den pot, die op een blauw nummer komt ontvangt 2 fiches uit den pot. Die op een der nummers 22, 44, 66, 88 komt gaat naar de Ambulance 96, betaalt 1 fiche aan den pot, wacht daar tot hij verlost wordt en begint dan op nieuw van No. 25. — Die op een der nummers 33, 55, 77 komt gaat naar het Hospitaal, moet daar wachten tot hij door een ander wordt afgelost en bij het verlaten van het Hospitaal betaalt hij 2 fiches aan de kas van het Hospitaal. — Die het eerst op 99 komt ontvangt den pot en die er het tweede op komt ontvangt de kas van het Hospitaal.

Reglement voor het Arlequinspel.

Dit spel kan met een onbepaald getal personen gespeeld worden. — Vooraf bepaalt men hoeveel geld of fiches ieder speler voor zich nemen moet, daar alle spelers even veel moeten hebben. — Daarna werpt men met twee dobbelsteenen, ieder op zijne beurt en die de minste oogen werpt, speelt het eerst en bezet het nummer dat met het getal op de dobbelsteenen overeenstemt met een geldstuk; is dat nummer echter reeds bezet dan wint de speler dat geldstuk en werpt nog een- of tweemaal totdat hij een onbezet nummer treft. — Werpt men 7 dan moet men een Mark aan Arlequin betalen, die alles voor den laatsten speler bewaart. — Zoolang een speler geld heeft, werpt hij als de beurt aan hem komt; heeft hij geen geld meer dan mag hij nog eens om niet werpen, doch wint hij dan niets, dan is hij van het spel uitgesloten. — Die het laatst overblijft heeft het spel gewonnen en ontvangt van Arlequin den geheelen schat en daarenboven hetgeen op de nummers staat.

Reglement voor het St. Nicolaasspel.

Men bepaalt vooraf hoeveel fiches ieder speler moet storten en gooit daarna met de twee dobbelsteenen en hij die het meeste oogen werpt speelt het eerst.

Die den Knecht (No. 6) ontmoet betaalt 1 fiche en gaat op 12 staan. — Die St. Nicolaas (No. 9) ontmoet ontvangt 1 fiche en gaat op 15 staan. — Die op No. 11 komt, de grabbelende kinderen, ontvangt 2 fiches. — Die verder den Knecht ontmoet (No. 14, 19, 27, 36, 45 en 49) betaalt 1 fiche aan den pot en hij die St. Nicolaas ontmoet (No. 23, 28, 32, 38 en 47) ontvangt 1 fiche. — No. 16, de stoute jongen, betaalt 2 fiches en laat zijn beurt eens voorbijgaan. No. 21, de vlijtige jongen, ontvangt 3 fiches. — No. 25, de snoepster, betaalt 3 fiches. — No. 30, in den banketbakkerswinkel, betaalt men 2 fiches. — No. 34, de luie jongen, betaalt 4 fiches en begint op nieuw van No. 1. — No. 40, het weldadig meisje, ontvangt 5 fiches. — No. 43, de straatbengel, betaalt 3 fiches en mag niet meer mede spelen. — Die het eerst op 50 komt wint den pot.

Die te veel oogen werpt telt zoó veel terug als hij te veel geworpen heeft.

Reglement voor het Tramwayspel.

Dit spel moet met 2 partijen spelers gespeeld worden. De eene partij rijdt af van No. 2 van het groene lint en de andere partij van No. 2 van het roode lint. — Nadat men den inzet bepaald heeft, werpt men en die de meeste oogen werpt, speelt het eerst. — Komt men op een wandelaar of eene wandelaarster, dan gaat men zooveel nummers verder als men geworpen heeft. — Wie op de nummers 9 en 55 komt, moet den inzet nog eens betalen en zijne beurt eenmaal voorbij laten gaan. — Wie op de nummers 18 en 46, of 27 en 37, of 45 en 19 komt, moet wachten tot dat hij door een anderen speler, die van den tegenovergestelden kant komt, gered wordt. Wie op de nummers 36 en 28 komt moet van voren af aan weder beginnen. — Wie zich door een anderen speler laat inhalen, moet op deszelfs plaats terugkeeren. — Wie boven 63 werpt telt de te veel geworpen nummers terug en indien hij een wandelaar of eene wandelaarster treft, nog het getal dat hij geworpen heeft. — Komt men juist op No. 63, dan wint men het spel.

Reglement voor het Ganzenspel.

Eerst zet men in een geaccordeerde prijs, en dan werpt men wie eerst spelen zal; de hoogste oogen spelen eerst.

Die in het begin 6 en 3 werpt, gaat tot 26. En die 4 en 5 werpt, gaat tot 53.

Die op een Gans komt, moet nog zooveel weer voort tellen.

Die op de Brug komt, moet betalen, doch wie dubbel betalen wil, gaat tot 12.

Die in de Herberg komt, moet het gelag betalen en zijn beurt eens laten voorbij gaan.

Die in de Put komt, moet betalen en blijven zitten tot dat hij weder verlost wordt.

Die in den Doolhof komt moet betalen en weder drie terug tellen.

Die in de Gevangenis komt, moet sluitgeld betalen en wachten tot dat hij weder verlost wordt.

Die op den Dood komt, moet betalen en weder van voren af aan beginnen.

Die van een ander achterhaald wordt moet in deszelfs plaats terug gaan, en betalen of niet, na het besproken is.

Die over 63 komt, moet weder terug tellen, en komt het op een Gans dan moet hij nog zoo veel verder tellen.

Die op 63 komt, wint het Spel en speelt weer eerst en gaat voort met de Zon om.

NED. PANOPTICUMSPEL.

HANDLEIDING VOOR DEN KASSIER

om met een oogopslag te kunnen zien wat elk der spelers trekt of zet.

1-2	Betaalt 5 aan den Pot.	2-1	1-1	Ontvangt van elk der medespelers 1.	1-1
1-3	Geeft 6 aan het arme meisje op DUBBEL TWEE.	3-1	2-2	Behoeft niets te betalen, doch uit den Pot moet 1 fiche op deze groep gelegd worden.	2-2
1-4	Ontvangt 2 uit den Pot.	4-1	3-3	Betaalt 3 aan de groep DUBBEL DRIE.	3-3
1-5	Geeft aan elk der medespelers 1.	5-1	4-4	Betaalt 4 aan de groep DUBBEL VIER.	4-4
1-6	Betaalt 6 aan den Pot.	6-1	5-5	Betaalt niets en ontvangt niets doch 2 fiches moeten uit den pot op deze groep gelegd worden.	5-5
2-3	Ontvangt 3 uit den Pot.	3-2	6-6 ¹	Ontvangt 2 uit den Pot, of wint Pot na vooraf gemaakte bepaling.	6-6
2-4	Betaalt aan elk der medespelers 2.	4-2	6-6 ²	Betaalt 6 aan den Pot, of wint Pot na vooraf gemaakte bepaling.	6-6
2-5	Ontvangt 4 uit den Pot.	5-2	6-6 ³	Ontvangt 4 uit den Pot, of wint Pot na vooraf gemaakte bepaling.	6-6
2-6	Betaalt 8 aan den Pot.	6-2	6-6 ⁴	Ontvangt 8 uit den Pot, doch moet daarvan 3 afstaan aan DUBBEL DRIE en 3 aan DUBBEL VIER en wint daarna Pot na vooraf gemaakte bepaling.	6-6
3-4	Ontvangt 4 uit den Pot.	4-3	6-6 ⁵	Betaalt 3 aan den Pot, of wint Pot na vooraf gemaakte bepaling.	6-6
3-5	Ontvangt van ieder der medespelers 1.	5-3	6-6 ⁶	Betaalt aan DUBBEL TWEE, DUBBEL DRIE, DUBBEL VIER en DUBBEL VIJF elk 2 en wint daarna Pot na vooraf gemaakte bepaling.	6-6
3-6	Ontvangt 2 uit den Pot.	6-3	6-6 ⁷	POT en al wat zich op DUBBEL TWEE bevindt.	6-6
4-5	Ontvangt van ieder der medespelers 1.	5-4			
4-6	Ontvangt 8 uit den pot, doch staat daarvan af 2 aan DUBBEL VIJF en 2 aan DUBBEL VIER, welke evenals voor den grooten pot op de groepen moeten worden nedergelegd.	6-4			
5-6	Ontvangt 2 uit den Pot.	6-5			