

Ludo

1. Ludo

Ludo is een bordspel voor twee tot vier spelers.

De oorsprong van het spel ligt in India. Een vereenvoudigde versie van het traditionele Indiase spel Pachisi werd in 1896 onder de naam Ludo in Groot-Brittannië uitgebracht.

Spelregels

Bij dit spel heeft iedere speler vier pionnen die een ronde over het bord moeten maken om veilig op een van de eindcirkels te geraken. Eenmaal daar kan een pion niet meer worden verzet. Als dat met alle pionnen is gelukt, heeft men het spel gewonnen.

Elke speler heeft pionnen van een eigen kleur, een eigen beginpunt, en eigen eindcirkels waar andere pionnen niet mogen komen. De spelers gooien om beurten met een dobbelsteen en moeten een pion met de klok mee het aantal cirkels verplaatsen dat de worp aangeeft. Wanneer een pion op een cirkel komt waar al een andere pion staat, dan wordt deze afgegooid (geslagen). Een afgegooide pion moet weer opnieuw in het spel worden gebracht en van voren af aan zijn ronde maken.

Wanneer een zes wordt gegooid moet men, indien voorradig, een nieuwe pion in het spel brengen en nogmaals tegooien, waarbij men verplicht is met de eventueel net in het spel gekomen pion te spelen.

Strategie en tactiek

Ludo is een geluksspel, maar kent ook strategische en tactische elementen. Deze komen voor zodra een speler twee of meer pionnen in het spel heeft en dus kan kiezen met welke pion hij speelt. Zo kan een speler proberen om:

- zijn pionnen zoveel mogelijk buiten bereik van pionnen van de tegenstanders te houden;

- een nog niet zo ver gevorderde pion laten staan om een vergevorderde pion van een tegenstander op te wachten;
- een vijandelijke pion te achtervolgen;
- geen pion op het startveld van een andere speler te zetten, maar juist een pion achter het startveld van die andere speler te houden.

In de laatste fase van het spel beschikt een speler die achterstaat doorgaans over meer keuzemogelijkheden dan een speler die voorstaat. Zijn er meer dan twee spelers, dan kunnen die bovendien tijdelijk samenwerken (elkaar zo mogelijk niet afgooien). Het spel is dan ook vaak tot het einde toe spannend.

Aangepaste spelregels

Veel mensen spelen dit spel met aangepaste regels. Een bekende variant is dat men niet hoeft te wachten op een zes, als men helemaal geen pion meer in het spel heeft. Soms staat men toe dat een pion ook achteruit mag slaan, of dat er binnen de eindcirkels gemanoeuvreerd wordt.

Dammen

2. Dammen

Dammen is over de hele wereld bijzonder populair. We weten zeker dat het spel al in de 14de eeuw werd gespeeld, maar het is ook goed mogelijk dat het damspel nog veel ouder is.

Moeilijkheidsniveau : Eenvoudig
Speltijd : 15 minuten

De stenen

Het damspel wordt gespeeld door twee spelers. Aan het begin van het spel heeft elke speler 20 gekleurde stenen (over het algemeen kunnen de spelers kiezen tussen witte en zwarte stenen). Het dambord bestaat uit honderd velden die om en om wit of zwart zijn. Het bord moet zo tussen de spelers in worden geplaatst dat in de onderste rechterhoek een licht vakje zit. Vervolgens leggen de spelers hun stenen op de donkere velden op de dichtstbijzijnde rijen.

Zetten

Zwart is het eerst aan zet en vervolgens spelen de spelers om beurten. De stenen mogen alleen over de zwarte velden worden verschoven; dit houdt in dat de damschijven altijd diagonaal worden verplaatst. Een steen die een zet doet waarbij geen steen van de andere speler wordt veroverd (dus geen sprong), mag slechts één veld worden verschoven. Maar als een damsteen een steen van de ander verovert (een sprong), springt deze diagonaal over de damschijf van de tegenpartij heen en wordt op het direct daarachter liggende veld geplaatst. Bij elke sprong wordt altijd één steen veroverd, maar in een spelbeurt mogen wel meerdere sprongen achter elkaar worden gedaan.

Veroveren

Als een steen wordt veroverd, wordt deze van het dambord weggenomen. Als een speler een steen kan veroveren, heeft hij of zij geen keuze – dan moet er worden gesprongen. Wanneer meerdere sprongen mogelijk zijn, mag zelf worden gekozen welke steen of stenen worden veroverd.

Een dam halen

Als een steen de achterste rij aan de speelbordzijde van de tegenpartij bereikt, wordt het een zogenaamde "dam". Een van de stenen die al eerder zijn veroverd, wordt dan bovenop de damsteen gelegd zodat duidelijk zichtbaar is dat het nu een dam is. Ook dammen mogen alleen diagonaal bewegen maar mogen zowel naar voren als naar achteren bewegen. Enkele damstenen mogen slechts naar voren toe worden verschoven. Dammen mogen sprongen in verschillende richtingen – naar voren en naar achteren – met elkaar combineren in een enkele beurt. Enkele stenen (dus geen dammen) mogen wel diagonaal van richting veranderen bij een sprong waarbij meerdere stenen kunnen worden veroverd, maar altijd alleen in voorwaartse richting (in de richting van de tegenspeler).

Einde van het spel

Een speler heeft gewonnen als de tegenspeler geen steen meer kan verplaatsten. In de meeste gevallen zal dit zijn omdat al zijn of haar stenen zijn veroverd, maar het kan ook zijn dat de andere speler alle stenen blokkeert en er geen zet meer mogelijk is.

Dobbelspellen

3. 5000-en

Doel van het spel

Het spel 5000-en speel je met 6 dobbelstenen. Twee of meer spelers kunnen aan het spel deelnemen. Winnaar is degene die het eerst 5000 punten behaalt.

Score

Een 5 telt voor 50 punten en een 1 levert 100 punten op. Drie gelijken in 1 worp geven het volgende resultaat:

3 zessen	600 punten
3 vijven	500 punten
3 vieren	400 punten
3 drieën	300 punten
3 tweeën	200 punten
3 enen	1000 punten

Een straat (de worp 1-2-3-4-5-6 ineens) telt voor 1500 punten.

3 paar (ineens gegooid) levert 1000 punten op.

Einde beurt

Een speler bepaalt zelf wanneer zijn beurt teneinde is, tenzij een worp geen punten oplevert: dan is de beurt ook voorbij. Iedere worp moet dus een 1, een 5 of drie gelijken etc laten zien. Behaalde punten mag je laten staan. Overigens moet er per worp steeds minstens 1 dobbelsteen met punten blijven staan. Met de andere dobbelstenen kun je opnieuw gooien.

Punten bijschrijven

Zodra je 500 of meer punten bij elkaar hebt gegooid, mag je je beurt beëindigen en de behaalde punten op laten schrijven. Hiermee voorkom je dat je volgende worp geen punten oplevert. Zolang je nog geen 500 punten hebt gegooid, ben je verplicht om verder te gaan.

Wanneer je opgetelde scores boven de 5000 punten uitkomt, dan heb je het spel gewonnen.

Nabeurt

Voor het spel begint, gooien alle deelnemers met 1 steen. De speler met de laagste uitkomst begint het spel. Wanneer een speler 5000 punten heeft behaald, maar meer beurten heeft gehad dan andere spelers, dan krijgen deze in de nabeurt de kans om alsnog meer punten te halen.

Volgooien

Wanneer je alle stenen hebt laten staan (dit staat ook bekend als volgooien) dan ben je verplicht om nog eens met alle 6 stenen te gooien. Is deze worp puntloos, dan is je beurt voorbij en mag je geen punten laten bijschrijven.

Einde spel

Het spel is afgelopen zodra een speler 5000 punten heeft gegooid. Daarnaast kan een speler op 2 andere manieren het spel winnen:

1. Als een speler tot 3x toe zijn/haar worpen heeft volgegooid
2. Bij 5 gelijke stenen mag de speler het aantal ogen van de 6e steen raden. Indien men OF het zelfde getal gooit OF het geraden getal heeft men gewonnen. Bv. er liggen 5 stenen met waarde 1, dan heeft de speler gewonnen indien hij/zij een 1 of het geraden aantal ogen gooit. Bij een 5 kan men doorgaan met de volgende worp.

Dobbelspellen

Indien men 3 gelijken gooit (bv. 3 zessen, dan mag men bij de 4e worp ook doorgaan op de zessen, echter kan men alleen voor het uitgooien gaan. Er staat geen waarde tegenover.

4. Zanzibar:

Doel van het spel

Dit spel speel je met drie dobbelstenen. Overige benodigdheden: minstens 1 tegenstander en een x aantal fiches. Een fiche kan van alles zijn waar je een behoorlijk aantal van hebt: fiches, spijkers, lucifers ed. Met twee personen is het aantal gebruikte fiches meestal 15. Voor iedere extra speler kun je 5 extra fiches nemen.

Bij Zanzibar mag je drie keer met drie dobbelstenen gooien om een zo hoog mogelijke score te bereiken. Is het resultaat bij de eerste of tweede worp al bevredigend, dan werp je niet nog een keer, maar laat je de andere spelers proberen in evenveel worpen een betere uitkomst te gooien. Wanneer een speler gooit, dan gebeurt dit altijd met drie dobbelstenen.

Score

Behalve de 1 voor 100 punten en 6 voor 60, tellen alle punten gewoon (dus 2 ogen = 2 punten, etc.).

Voorbeelden:

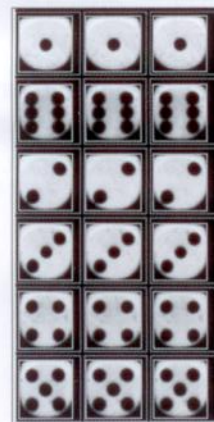
	= 165 punten
	= 64 punten
	= 205 punten

Verder heb je nog de bijzondere worpen:



- De worp 1-2-3, waarvan de waarde hoger is dan de voorgaande combinaties.

Nog hoger zijn:



- Drie gelijken, waarbij drie enen hoger zijn dan drie zessen. Daarna komen de vijven, de vieren, de drieën en de tweeën.



De worp 4-5-6: Zanzibar! De hoogste worp.

Dobbelspellen

Fiches als straf

Wie het laagst heeft gegooid ontvangt het volgende aantal fiches:

- 1 fiche als de hoogste worp ontstaat door het optellen van punten
- 2 fiches bij de worp 1-2-3
- 3 fiches bij 3 gelijken
- 4 fiches bij Zanzibar

De verliezer begint de volgende ronde.

Terug naar de oorsprong

Wanneer alle fiches verdeeld zijn, begint de weg terug. De winnaar van een ronde stopt het aantal fiches, aangegeven in het bovenstaande schema, terug in de pot en mag ook met de volgende ronde beginnen. Winnaar is degene die het eerst al zijn fiches weer kwijt is.

5. 10.000-en

Spelers: 2 of meer

Materiaal: 5 dobbelstenen, dobbelbeker, potlood en papier.

Doel van het spel

Het gaat er om zsm 10.000 punten bij elkaar te dobbelen – uiteraard met gewijzigde dobbelsteenwaarden. Er wordt om beurten met 5 dobbelstenen gegooid. Winnaar van het spel is degene die als eerste 10.000 punten behaalt.

puntentelling

1 een	100	punten
1 vijf	50	punten
3 zessen	600	punten
3 vijven	500	punten
3 vieren	400	punten
3 drieën	300	punten
3 tweeën	200	punten
3 enen	1000	punten
Grote straat	2000	punten

(grote straat: alle 5 de dobbelstenen staan in een volgorde bv. 1-2-3-4-5 of 2-3-4-5-6)

Ieder speler mag per ronde tot 3x toe gooien. Hierbij moet hij na elke worp beslissen welke dobbelstenen hij laat staan en met welke hij verder gooit. Dobbelstenen die zijn blijven staan mogen bij de 2e of 3e worp niet meer worden gebruikt.

Na de 3e gooi worden de punten geteld (bv. $3 \times 4 = 400$: $1 \times 1 = 100$, eenlingen anders dan 1 of 5 worden niet meegeteld, in totaal 500 punten voor deze ronde). Wie als eerste het getal 10.000 bereikt of overschrijdt, is winnaar van de ronde.

6. Luizenspel

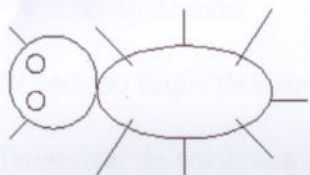
Spelers: 2 of meer

Materiaal: 1 dobbelsteen, dobbelbeker, potlood en papier.

Dobbelspellen

Doel van het spel

In het midden van de tafel ligt voor alle spelers de afbeelding van volgende luis als voorbeeld, die met precies 13 strepen kan worden getekend:



Elke speler kiest een getal tussen de 1 en de 6 en noteert dit op zijn notitieblad. Om beurten wordt nu gegooid, waarbij elke speler één keer mag gooien. Gooit een speler het door hem gekozen getal, dan mag hij op zijn blad met één streep een van de 13 delen van de luis tekenen: eerst de romp, dan het hoofd, de ogen, de voelers, de benen en op het laatste de staart. Wie het eerst zijn luis compleet heeft, wint het spel.

7. Chicago

Spelers: twee of meer

Materiaal: vijf dobbelstenen, notitieblad, potlood

Doel van het spel

Bij Chicago wint degene, die als eerste het puntenaantal 1000 bij elkaar gooit. Eerst wordt een lijst van alle spelers opgemaakt waarin het bereikte aantal punten wordt genoteerd. Elke speler mag per ronde maximaal 3 keer gooien. Hierbij mag hij 3x achter elkaar alle 5 de dobbelstenen gebruiken, hij kan echter ook gunstige dobbelstenen

Dobbelspellen

laten staan en alleen met de andere dobbelstenen verder spelen.

Dobbelstenen die blijven staan, mogen echter niet meer worden opgenomen. Denkt de speler al na twee worpen of al na de eerste worp voldoende punten te hebben behaald, dan kan hij stoppen. De volgende spelers hebben dan eveneens slechts twee resp. een worp - net als de eerste speler. De volgende ronde wordt door de volgende speler in de rij geopend, die voor deze ronde het aantal worpen bepaalt. Het bereikte aantal punten wordt elke speler bijgeschreven, resp. bij zijn voorronderesultaat opgeteld. Er is nog een extra regel: gooit een speler tijdens de eerste worp twee zessen, dan mag hij een zes in een één omzetten.

Puntentelling

De één telt bij Chicago 100 punten en de zes 60 punten. Alle overige ogen worden normaal geteld.

8. Va-banque

Spelers: twee of meer

Materiaal: vijf dobbelstenen potlood en papier, voor elke speler dezelfde hoeveelheid fiches.

Doel van het spel

Elke speler probeert, vijf achter elkaar gegooide aantallen ogen met behulp van de vier basis rekenwijzen (vermenigvuldigen, delen, aftrekken en optellen) zodanig met elkaar te verbinden dat een zo hoog mogelijk eindresultaat wordt behaald. Door dobbelen om het hoogste getal wordt één speler bepaalt, die als eerste de „bank op zich neemt. Elke speler geeft zijn inleg van 20 fiches aan de „bankdirecteur”.

Dobbelspellen

Deze begint nu de rij langs voor elke speler te gooien door de ene na de andere dobbelsteen op tafel te rollen. De speler, waar "de bankdirecteur" voor gooit, moet nu proberen door gebruikmaking van alle vier de rekenwijzen een zo hoog mogelijk aantal punten te behalen. Hij mag echter slechts een keer optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen, waarbij de volgorde geen rol speelt.

Puntentelling

De „bankdirecteur" gooit met de eerste dobbelsteen een 4 en met de tweede een 2. Na de tweede worp beslist de speler, welke wijze van rekenen tussen beide getallen gebruikt worden zal - hij vermenigvuldigt de twee getallen en verkrijgt zodoende een 8 (4×2). Bij de derde worp gooit de „bankdirecteur" een 6, die de speler na kort nagedacht te hebben erbij optelt: $8 + 6 = 14$. (Voor de vierde worp blijven voor de speler nu slechts nog de rekenmogelijkheden aftrekken en delen over). De vierde worp is een 4, die de speler aftrekt: $14 - 4 = 10$. Dit resultaat moet door de 5e worp, een 2, worden gedeeld. Waardoor het eindresultaat 5 is.

De bankdirecteur noteert in een aan het begin gemaakte spellijst het behaalde resultaat van de speler en begint hetzelfde spel met de volgende speler. Wie na afloop van een ronde het hoogste eindresultaat heeft behaald, mag de gehele inleg pakken. Hij is de winnaar van deze ronde. Een nieuwe ronde begint met een nieuwe bankdirecteur.

9. Max en Maurits

Spelers: twee of meer

Materiaal: drie dobbelstenen, dobbelbeker, 28 fiches.

Doel van het spel

Het spel bestaat uit 2 delen. Tijdens het „ingooien" moet men hoge combinaties gooien om geen fiches te moeten nemen. „Tijdens het „uitgooien" moet men eveneens hoge combinaties behalen om fiches die men misschien aan moest nemen snel weer kwijt te raken. Aan het begin van het spel worden alle fiches in het midden van de tafel tot een hoop opgestapeld. Er wordt om beurten met de dobbelbeker gegooid, waarbij elke speler in een ronde maximaal 3 dobbelstenen heeft. Hij kan na de eerste of de tweede worp gunstige dobbelstenen laten "staan", die dan echter niet meer mogen worden opgenomen. Behaalt een speler reeds na de eerste of de tweede worp een goede combinatie, hoeft hij natuurlijk niet alle 3 de worpen door te voeren.

Puntentelling

Volgende combinaties kunnen uit drie worpen ontstaan: (De hoogste getallen mogen altijd aan het begin worden geplaatst!)

Combinatie	Benaming	Waarde
6-6-6	Max en Maurits	12 fiches
5-5-5	Weduwe Bolte	11 fiches
4-4-4	Meester Bock	10 fiches
3-3-3	Leraar Lampel	9 fiches
2-2-2	Oom Frits	8 fiches
1-1-1	Boer Mecke	7 fiches

van 6-6-5 tot 6-1-1	hoger dan 600	6 fiches
van 5-5-4 tot 5-1-1	hoger dan 500	5 fiches
van 4-4-3 tot 4-1-1	hoger dan 400	4 fiches
van 3-3-2 tot 3-1-1	hoger dan 300	3 fiches
van 2-2-1 tot 2-1-1	hoger dan 200	2 fiches

Dobbelspellen

Spelverloop

Het spel bestaat uit twee delen:

Het ingooien

Zoals de bovenstaande tabel aangeeft, heeft elke combinatie een betekenis en is een bepaald aantal fiches waard. De hoogste worp een dubbele zes, heet "Max en Maurits" en is 12 fiches waard.

De laagste combinatie is het huisnummer 2 - 1 - 1. Dit is net als alle huisnummers onder de 300 slechts 2 fiches waard. De speler met de laagste combinatie tijdens die ronde moet uit het midden het aantal fiches nemen dat met de gegooide combinatie overeenkomt.

Voorbeeld:

Vier spelers gooien in de eerste ronde de volgende combinaties:

Speler A: 2 - 2 - 2 (Oom Frits)

Speler B: 6 - 3 - 2 (Huisnummer hoger dan 600)

Speler C: 3 - 3 - 1 (Huisnummer hoger dan 300)

Speler D: 4 - 3 - 1 (Huisnummer hoger dan 400)

Speler C heeft de laagste combinatie. Hij moet uit het midden 3 fiches nemen, wat overeenkomt met zijn gegooide combinatie. In het eerste deel wordt zolang gespeeld totdat er geen fiches meer in het midden liggen.

b) Het uitgooien

Nu komt het erop aan de fiches zo snel mogelijk weer kwijt te raken, d.w.z. in het midden te leggen. Deze keer mag de speler met de hoogste combinatie zoveel van zijn fiches in het midden terugleggen als met zijn combinatie overeenkomt. Heeft hij als beste van zijn ronde b.v. een „Meester Bock(4 - 4 - 4) gegooit, dan mag hij 10 fiches terugleggen.

Dobbelspellen

Wie als eerste al zijn fiches kwijt is heeft het gehele spel gewonnen. Nog een aanmerking: Mochten twee of meer spelers dezelfde combinatie gooien, dan moet onder hen nogmaals worden gegooit, zodat duidelijkheid wordt verkregen.

10. Las Vegas

Spelers: twee of meer

Materiaal: drie dobbelstenen, dobbelbeker, fiches.

Doel van het spel

"Las Vegas" is puur een kansspel. Wat men nodig heeft is dobbelgeluk ... De spelers stellen om te beginnen de inleg vast (b.v. 5 of 10 fiches), wat voor begin van elk spel door elke speler in het midden van de tafel moet worden gelegd. Nu wordt om beurten gegooit. Elke speler gooit twee keer, die op de volgende manier plaatsvinden:

De eerste keer wordt met twee dobbelstenen gegooit. De twee aantallen ogen worden bij elkaar opgeteld. De tweede keer wordt er met de derde dobbelsteen gegooit. De som van de twee eerste dobbelstenen wordt nu met de waarde van de derde dobbelsteen vermenigvuldigd. Elke speler onthoudt zijn eindresultaat (als geheugenhulp kan men het ook noteren). Wie in een ronde het hoogste resultaat behaalt, mag de "pot" legen. De nieuwe inleg wordt geplaatst, een nieuw spel kan beginnen

Dobbelspellen

11. Fiches uitdobbelen

Spelers: twee of meer

Materiaal: drie dobbelstenen, dobbelbeker, fiches.

Elke speler ontvangt 10 fiches. Gegooid wordt om beurten. De jongste speler begint. Staat op een van zijn dobbelstenen een 1, moet hij zijn linker buurman een fiche geven, bij een 2 ontvangt de rechte buurman een fiche. Valt een zes, moet hij een fiche in de kas plaatsen. Het kan gebeuren dat tijdens een worp 3 fiches verloren gaan. Heeft een speler nog slechts een fiche over, krijgt de buurman deze met aanspraak op de hogere worp. Heeft men alle fiches verloren, dan mag men pas verder dobbelen als men van de buurman nieuwe voorraad verkrijgt. Bij dit spel is er geen winnaar. Wie een fiche overhoudt, terwijl de anderen alle fiches al in de kas hebben geplaatst, verliest.

12. Max

Spelers: twee of meer

Materiaal: drie dobbelstenen, dobbelbeker, fiches.

Doel van het spel

het gaat erom met drie dobbelstenen de hoogste combinatie te behalen.

Puntentelling

De waardetoekenning van de gegooide combinaties:

Max is de doubletworp 1 (1-1) met een willekeurige, derde dobbelsteen.

De hoogste te behalen worp is de „General Max“, dat zijn drie enen

Dobbelspellen

(1-1-1). Op een na hoogste worp is Max met een zes (1-1-6). Op twee na hoogste worp is Max met een vijf (1-1-5); en dan op de rij af tot Max met een twee (1-1-2). Op de Max volgen de harde, te beginnen bij de harde zes op een rij (6-6-6), daarna de harde vijf op een rij (5-5-5) tot aan de harde twee op een rij. Nu komen de "straten", dat zijn onafgebroken reeksen. Hoogste straat is 6-5-4, daarna volgt 5-4-3, daarna 4-3-2 en uiteindelijk 3-2-1.

Als laatste serie volgen de doubletworpen met een willekeurige derde dobbelsteen (behalve de doubletworpen 1 natuurlijk, die uiteindelijk als Max tot de hoogste combinaties behoren. De volgorde van de doubletworpen: 6-6-5, 6-6-4, enz. tot 6-6-1, daarna de doubletworpen 5: 5-5-6, 5-5-4 (5-5-5 behoort tot de harde) 5-5-3 enz. tot 5-5-1. De laatste en zodoende laagste doubletworp is de combinatie 2-2-1.

Spelverloop

De eerste speler geeft voor en bepaalt hierdoor, met hoeveel worpen de bepaling is te bereiken. Gooit hij b.v. Max met een vijf in twee worpen, dan kan deze combinatie alleen door Max met een zes of General Max" (1-1-1) worden overtroffen, uiteraard alleen met twee worpen. Of door een even hoge Max met een vijf, die echter met één worp moet worden behaald. Meer dan drie worpen zijn niet toegestaan. Nadat alle spelers hebben geprobeerd de voorgegeven combinatie te overtreffen of dezelfde combinatie met minder worpen te behalen, is de volgende speler met het voorgeven aan de beurt. men gooit na de eerste of de tweede worp alleen nog met twee of een dobbelsteen verder om een goede combinatie te behalen. Na elke spelronde ontvangt de speler met de hoogste combinatie van alle andere spelers een voordien vastgestelde hoeveelheid fiches. Men speelt een bepaald aantal rondes en bepaalt daarmee de uiteindelijke winnaar.

Dobbelspellen

13. Verdraaide 66

Spelers: twee of meer

Materiaal: drie dobbelstenen, dobbelbeker.

Doel van het spel

het getal 66 moet exact gehaald worden.

Spelverloop

Elke speler mag een keer gooien. Het gegooide aantal ogen van alle deelnemers wordt hierbij voortdurend met elkaar opgeteld. Wordt daarbij het getal 60 overschreden, mag de speler die aan de beurt is slechts met een dobbelsteen verdergaan. Het gaat erom, het getal 66 exact te bereiken. Overschrijdt een speler met zijn worp dit eindgetal, dan worden de worpen van de volgende speler ervan afgetrokken, dus net zo lang tot men weer onder de 66 zit. Pas dan worden de worpen weer bij elkaar opgeteld. Dit gaat net zo lang door tot een speler met zijn worp het eindgetal exact raakt. Hij is de winnaar van het spel.

14. Graag klein

Spelers: twee of meer

Materiaal: drie dobbelstenen, dobbelbeker, potlood en papier.

Doel van het spel

Wie het vaakst een 2 of een 5 gooit, is het winnen nabij.

Spelverloop

Er wordt om beurten gegooid. Elke speler mag met 3 dobbelstenen

1x gooien. De ogen van de 3 dobbelstenen worden bij elkaar opgeteld en in de spellijst van de betreffende speler genoteerd. Wie een twee of een vijf gooit, mag deze van de som van de ogen aftrekken (bedragen in de min gelden niet, het laagste getal is een nul!).

Wie na verloop van de spelronden de laagste eindsom heeft is de "grag klein" en heeft dus gewonnen. Men speelt een van te voren overeengekomen aantal rondes en telt dan alle aparte resultaten bij elkaar op tot een eindtotaal.

15. Ramba zamba

Spelers: twee of meer

Materiaal: drie dobbelstenen, potlood en papier.

Doel van het spel

Het doel is om de drie achter elkaar gegooide aantallen ogen, zo in een getallenlijst van 3 cijfers in te vullen, dat een zo hoog mogelijk getal ontstaat:

Suzanne			Femke			Richard			Rob			René			Godfried		
H	T	E	H	T	E	H	T	E	H	T	E	H	T	E	H	T	E

Spelverloop

De eerste op de lijst begint met het gooien doordat hij de dobbelstenen één voor één op tafel laat rollen. Hij moet na elke gevallen worp beslissen in welke van de kolommen hij het gegooide aantal ogen wil plaatsen:

Dobbel spellen

In kolom "H" (Honderdtallen), in kolom "T" (Tientallen) of in kolom "E" (Eenheden). Op deze manier ontstaat na de derde en de laatste worp een getal van drie cijfers, dat zo hoog mogelijk moet zijn. Het hoogst aantal punten is 666, het laagste aantal is 111. Gooit de speler met zijn eerste worp een zes, dan zal hij dit aantal natuurlijk bij het honderdtal invullen. Gooit hij aan het begin een laag getal, zal hij dit zeer waarschijnlijk bij de tientallen of eenheden plaatsen –in de hoop, tijdens de volgende worp beter te gooien. Zo wordt om beurten gegooid. Na een aantal van te voren overeengekomen aantal ronden telt elke speler zijn aantallen op. Degene met de hoogste eindsom is de winnaar van Ramba Zamba.

16. Killroy

Spelers: twee of meer

Materiaal: drie dobbelstenen, dobbelbeker en 50 fiches.

Doel van het spel

Het gaat erom het gegooide aantal ogen van drie dobbelstenen met behulp van de vier manieren van rekenen dermate slim met elkaar te verbinden, dat men het getal 15 bereikt of er zo dicht mogelijk bij uitkomt.

Spelverloop

Degene die het hoogste getal gooit, mag de rol van spelleider op zich nemen. Alle fiches bevinden zich in het midden van de tafel. De spelleider schudt de 3 dobbelstenen in de dobbelbeker goed door elkaar en gooit voor het eerste spel. Het is nu de taak van de spelers om de dobbelstenen zo te

combineren d.m.v. optellen, aftrekken, delen en vermenigvuldigen, dat het getal 15 bereikt wordt. Een voorbeeld: De spelleider gooit 3-2-5:

Speler A combineert op de volgende manier: $3+5 = 8 / 8 \times 2 = 16$.

Hij roept: 16

Speler B combineert op de volgende manier: $3 \times 2 = 6 / 6 + 5 = 11$.

Hij roept: 11

Speler A heeft gewonnen, want zijn uitkomst kwam dichterbij het getal 15 dan die van speler B. Hij ontvangt 8 fiches uit het midden van de tafel.

Hoe dicht de uitkomst van de rekenkundige combinatie bij 15 komt, hoe hoger de winst.

Uitkomst van de rekenkundige combinatie	Winst
15	10 fiches
14 of 16	8 fiches
13 of 17	6 fiches
12 of 18	4 fiches
11 of 19	2 fiches
Onder de 10 of boven de 20	0 fiches

Heeft een speler verkeerd gerekend of een worp twee keer gebruikt, dan moet hij voor straf van zijn fiches (wanneer hij die al bezit) hetgeen hij zou hebben gewonnen terugleggen in het midden van de tafel. Wanneer alle fiches zijn verdeeld is het spel uit. Wie de meeste fiches heeft is de winnaar van het spel: Een nieuwe spelleider wordt vastgesteld, het volgende spel kan beginnen.

Dobbelspellen

17. Alle negen

Spelers: twee of meer

Materiaal: twee dobbelstenen, dobbelbeker en 9 fiches.

Doel van het spel

Iedereen moet proberen, zijn in de eerste speelfase gewonnen fiches in de tweede fase zo snel mogelijk weer kwijt te raken.

Spelverloop

Aan het begin van het spel worden 9 fiches in het midden van de tafel gelegd. Elke speler mag per ronde één keer met twee dobbelstenen gooien. Haalt hij met deze worp meer dan 9 ogen, moet hij het aantal fiches dat het getal negen overschrijdt, aannemen. Dus bij 10 ogen 1 fiche, bij 11 ogen twee en bij 12

2 ogen 3 fiches. Tijdens een worp van 9 of minder neemt hij niets en geeft de dobbelbeker aan de volgende speler door. Dit gaat zo lang voort, tot alle fiches zijn verdeeld. Nu begint de tweede speelfase: alle spelers, die geen fiches hebben gekregen vallen nu af. Het dobbelen gaat op dezelfde manier als in de eerste fase verder – een verschil – de behaalde punten van meer dan 9 worden nu omgekeerd geteld, hetgeen betekent dat de fiches weer teruggelegd mogen worden. Wie als eerste zijn dobbelfiches kwijt is, heeft gewonnen.

18. Onder de 10 wint

Spelers: drie of meer

Materiaal: drie dobbelstenen, dobbelbeker en 50 fiches.

Spelverloop

Eerst worden alle fiches gelijkmatig onder de spelers verdeeld. Daarna wordt een bankdirecteur uitgeloot. Deze gooit tijdens het spel voor alle deelnemers en heeft bovendien tot taak de winsten te verdelen en verloren rekeneenheden

te innen. Hij mag ook de hoogst mogelijke inleg bepalen. Voor begin van het spel bepalen alle spelers, met uitzondering van de bankdirecteur hun inleg, d.w.z. iedereen legt uit zijn voorraad zo veel rekeneenheden voor zich, als hij meent te kunnen riskeren. Nu gooit de bankdirecteur de eerste keer. Is de worp lager dan 10 ogen dan winnen alle spelers het door hun ingelegde bedrag.

De bankdirecteur moet uitbetalen. Vanaf 10 ogen wint de bankdirecteur en int de gehele inleg. De bankdirecteur kan de bank op z'n vroegst na 5 spelen aan een volgende speler doorgeven – moet dit echter een spel daarvoor bekendmaken.

19. De goede 10

Spelers: twee of meer

Materiaal: twee dobbelstenen, dobbelbeker, potlood en papier.

Doel van het spel

Zo hoog mogelijk ogen gooien en deze slim vermenigvuldigen – wie dat lukt staat dicht voor de overwinning!

Spelverloop

Voor aanvang van het spel schrijft elke speler onder zijn naam de getallen 1 t/m 10 onder elkaar op. Dan wordt om beurten, na de dobbelbeker goed geschud te hebben, met drie dobbelstenen gegooid.

Dobbelspellen

Elke speler mag per ronde een keer gooien waarbij hij een getal tussen de 3 en de 18 kan behalen (de 3 dobbelsteenogen worden telkens bij elkaar opgeteld!). Het behaalde aantal ogen moet door de speler elke keer achter een van de 10 getallen worden geplaatst. Ertussen komt een vermenigvuldigingsteken, hetgeen betekent dat uit de twee getallen het product moet worden gevormd.

Ter verduidelijking een voorbeeld van een spel:

Speler A:

1 x 5	=	5
2 x 9	=	18
3 x 15	=	45
4 x 8	=	32
5 x 10	=	50
6 x 18	=	108
7 x 5	=	35
8 x 15	=	120
9 x 16	=	144
10 x 14	=	140

697

Speler B:

1 x 7	=	7
2 x 6	=	12
3 x 17	=	51
4 x 4	=	16
5 x 11	=	55
6 x 7	=	42
7 x 17	=	119
8 x 13	=	104
9 x 15	=	135
10 x 11	=	110

651

In dit voorbeeld wint speler A.

Na 10 ronden staan bij alle spelers achter de 10 getallen de betreffende resultaten als ook de berekende producten. Deze producten worden aan het eind bij elkaar opgeteld waardoor de eindsom van het spel ontstaat. De speler met de hoogste eindsom wint het spel. De kunst van dit spel bestaat eruit om vanaf begin af aan de gegooide resultaten achter de juiste getallen te plaatsen om zo een zo hoog mogelijk product te behalen. Hoge resultaten plaatst men derhalve achter hoge

getallen, omdat bijvoorbeeld tien keer 17 natuurlijk veel hoger scoort dan drie keer de 17.

20. Leugenmaxje

Spelers: twee of meer

Materiaal: twee dobbelstenen, dobbelbeker, bierviltjes en fiches.

Doel van het spel

Men gooit of daadwerkelijk hoge combinaties of wendt in ieder geval overtuigend voor dat men hoge combinaties heeft gegooid.

Spelverloop

alle fiches worden in het midden van de tafel gelegd. Gegooid wordt om beurten. Elke speler mag één keer gooien. Het dobbelen gebeurt op de volgende manier: De speler legt het bierviltje op de dobbelbeker met de 2 dobbelstenen erin en schudt goed. Daarna kantelt hij de beker een beetje en bekijkt de waarde van de worp zo, dat niemand anders kan zien wat het resultaat is. Nu geeft hij het bierviltje samen met de dobbelbeker aan zijn linker buurman door en maakt zijn getallencombinatie luid en duidelijk bekend. Hij kan hierbij de waarheid spreken, hij mag echter ook een getallencombinatie verkondigen, dat zich helemaal niet onder de beker bevindt.

Volgende combinaties kunnen worden gegooid:

De hoogste worp is het Maxje: 1 - 2

In naar beneden lopende volgorde komen dan de dubbele getallen:

6- 6, 5-5, 4- 4, 3- 3, 2- 2, 1-1

Dobbelspellen

Nu gaat het door met de combinaties beginnend met: 6 -5 tot de laatste combinatie: 3 -2 (Bij huisnummers plaatst men altijd het hogere aantal ogen voor het lagere). De buurman aan de linkerkant heeft - nadat hij de dobbelstenen heeft gekregen - twee mogelijkheden:

- a) Hij gelooft de bekendmaking en begint nu zelf - zonder eerst het deksel te lichten - goed te schudden. Daarna kijkt ook hij onzichtbaar voor anderen in de beker, moet echter een hogere dan de medegedeelde combinatie aan zijn volgende buurman doorgeven.
- b) Hij gelooft de bekendmaking niet. In dit geval mag hij de beker voor alle spelers oplichten en de dobbelsteencombinatie met de verkregen bekendmaking vergelijken. Komt het getal met de melding overeen of is zelfs hoger, dan moet de „ongelovige" fiches (ongeacht de hoogte) van het midden van de tafel opnemen en voor zich plaatsen. Werd echter minder gegooid dan bekendgemaakt, dan moet de leugenaar fiches nemen. Wie als eerste 5 fiches voor zich heeft liggen is de verliezer en moet een vooraf overeengekomen "straf" op zich nemen (b.v. een kopstand uitvoeren of elke speler een leuk compliment maken enz.) Wie het leugenmaxje (1 - 2) haalt. Mag dit openlijk tonen en uit de lopende ronde stappen.

21. zesenzestig

Spelers: twee of meer

Materiaal: drie dobbelstenen, dobbelbeker, en 5 fiches per speler.

Doel van het spel

Je kunt beter niet degene zijn die het getal 66 als eerste overschrijdt.

Spelverloop

Elke speler gooit één keer waarbij hij drie dobbelstenen tegelijk gooit. De ogen van een worp worden bij elkaar opgeteld en het resultaat van de vorige spelers wordt erbij opgeteld. Op deze manier wordt het eindresultaat steeds hoger en nadert het langzaam het magische getal 66. De speler die als eerste het getal 66 bereikt of overschrijdt verliest en moet één van zijn vijf fiches die hij aan het begin heeft ontvangen in een "pot" betalen. De verliezer begint het volgende spel. Wie is de volgende keer de ongelukkige... Men speelt net zo lang tot één iemand geen fiches meer heeft. Wie op dat moment nog de meeste lucifers heeft is de winnaar.

22. Delen

Spelers: twee of meer

Materiaal: twee dobbelstenen, dobbelbeker, en 50 fiches per speler.

Doel van het spel

Door goed te gooien als eerste 10 fiches te winnen.

Spelverloop

Aan het begin van het spel worden de fiches in het midden van de tafel gelegd. Nu begint de eerste speler te gooien. Iedereen mag 2 keer gooien, de eerste keer met 2 dobbelstenen en de tweede keer met een dobbelsteen. Kan het opgetelde aantal ogen van de eerste worp zonder restgetal gedeeld worden door het aantal ogen van de tweede worp, dan ontvangt de speler een fiche. Wie als eerste 10 fiches heeft is de winnaar van het spel.

Dobbelspellen

23. Doubletwerp

Spelers: twee of meer

Materiaal: twee dobbelstenen, dobbelbeker, en 50 fiches.

Doel van het spel

Door goed te gooien de meeste fiches winnen.

Spelverloop

Voor begin van het spel worden 50 fiches (of bij minder dan 4 spelers alleen een begrensde aantal daarvan) in het midden van de tafel geplaatst. Dan wordt het aantal spelronden vastgelegd (bv. tien). Nu wordt beurtelings telkens met twee dobbelstenen gegooid. Iedere speler mag 3 keer gooien. Gooit de speler een doubletwerp, ontvangt hij daarvoor meteen het met zijn gegooide puntenaantal overeenkomend aantal fiches uit de pot van het midden van de tafel. Alle anderen worpen hebben geen betekenis. Bereikt de speler met drie worpen geen doubletwerp is de volgende speler aan de beurt. Winnaar van het spel is degene, die aan het eind van het overeengekomen aantal ronden de meeste fiches heeft gewonnen.

24. Craps

Spelers: twee of meer

Materiaal: twee dobbelstenen, en voor elke speler hetzelfde aantal fiches.

Doel van het spel

Wie voorspelde getallen gooit, kan winnen. Maar helemaal zo gemakkelijk is Craps nu ook weer niet....

Spelverloop

D.m.v. dobbelen om het hoogste getal wordt een speler vastgesteld, die als eerste de bank op zich neemt. Hij speelt een van te voren vastgesteld aantal spellen tegen de overige spelers. De bankdirecteur noemt een getal tussen de 2 en 12. Op dit getal wedt hij met een aantal getallenheden die hij in de pot legt. Alle tegenspelers moeten nu samen hetzelfde aantal fiches bijleggen. Gooit de bankdirecteur bij zijn eerste poging het voorspelde getal, dan wint hij de gehele inzet. Komt het voorspelde getal echter niet met zijn eerste worp overeen, dan moet hij verder gooien - en wel zo lang, tot hij of het voorspelde getal of het eerst gegooide getal gooit. Hierbij zijn de winstkansen echter precies omgekeerd. Gooit hij namelijk het voorspelde getal dan verliest hij de gehele inzet aan de overige spelers die de pot onder zich verdelen. Gooit hij daarentegen zijn eerst gegooide getal nog een keer, dan mag hij de gehele inzet invorderen. Gespeeld wordt net zo lang tot alle spelers even vaak bankdirecteur zijn geweest.

25. Elf tot de macht

Spelers: twee of meer

Materiaal: twee dobbelstenen, dobbelbeker, en 50 fiches.

Doel van het spel

Door goed te gooien de meeste fiches winnen.

Spelverloop

Elke speler betaalt 5 fiches aan de kas. Wie 11 ogen gooit, wint de gehele kas. Wie een 12 gooit, verdubbelt de kas. Iedereen die onder

Dobbelspellen

de 11 blijft, moet het verschil tot 11 aan de kas betalen (bv. bij een gegooide 5, zes fiches).

26. Voetknechtspel

Spelers: 2 tot maximaal 5

Materiaal: voor elke speler een dobbelsteen en 50 fiches.

Doel van het spel

Tijdens het eerste gedeelte moet een zo laag mogelijk aantal ogen worden gegooid om te winnen, in het tweede gedeelte een zo hoog mogelijk aantal ogen.

Spelverloop

Het spel bestaat uit twee gedeelten:

Eerste gedeelte:

Alle fiches liggen in het midden van de tafel. Nu wordt om beurten gedobbeld. Elke speler mag per ronde één keer gooien. Wie het laagste aantal ogen in een ronde heeft gegooid, moet uit het midden een fiche nemen. Gooien twee of meer spelers hetzelfde aantal ogen, moeten zij net zo lang verder gooien, tot degene vaststaat, die de fiches moet pakken. Dit eerste gedeelte wordt precies 10 ronden lang gespeeld. Wie binnen de 10 ronden geen fiche heeft verkregen, mag reeds nu stoppen.

Tweede gedeelte:

Weer wordt om beurten gedobbeld. Deze keer mag echter de speler met het hoogste aantal ogen een fiche in het midden terugleggen (ook

hier wordt bij gelijk resultaat uitgedobbeld). Wie alle fiches terug kon leggen, mag stoppen. Verloren heeft degene die aan het eind overblijft. Variant: Men gooit niet met één maar met twee dobbelstenen.

27. Gelukshuis

Spelers: twee of meer

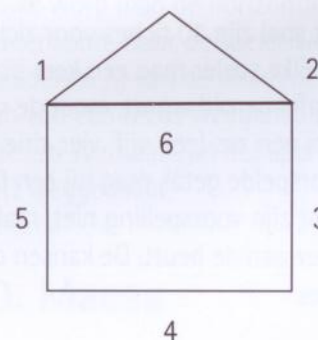
Materiaal: voor elke speler een dobbelsteen, papier en potlood.

Doel van het spel

Als eerste je huis af te bouwen.

Spelverloop

Elke speler tekent op zijn blad het afgebeelde „gelukshuis” na.



Nu wordt om beurten gegooid. Elke speler mag een keer gooien en streept dan het gegooide getal in zijn gelukshuis weg. Is het gegooide getal op zijn eigen blad al doorgestreept, dan moet hij dit op het huis van zijn linker buurman doorstrepen. Is bij deze het getal ook al weg, is

Dobbelspellen

de speler verplicht, het gegooide getal in zijn huis weer op te nemen, doordat hij naast het al doorgestreepte getal hetzelfde getal weer opnieuw invult. Winnaar van het spel is wie zijn „gelukshuis” als eerste heeft afgestreept.

28. Magisch getal

Spelers: twee of meer

Materiaal: voor elke speler 10 fiches.

Doel van het spel

Iedere speler moet proberen zijn fiches zo snel mogelijk kwijt te raken. Want degene die als eerste alles kwijt is, heeft gewonnen.

Spelverloop

Elke speler heeft aan het begin van het spel zijn 10 fiches voor zich liggen. Nu wordt om beurten gegooid. Elke speler mag een keer gooien. Voordat de dobbelsteen echter op de tafel gerold wordt, moet de speler een voorspelling doen, zoals bv.: "Ik gooi een zes (een vijf, vier, drie, twee een)." Gooit hij inderdaad het voorspelde getal, mag hij een fiche in het midden van de tafel leggen. Klopt zijn voorspelling niet, raakt hij geen fiche kwijt en is de volgende speler aan de beurt. De kansen om een treffer te behalen zijn een tegen zes.

29. Piramide

Spelers: twee of meer

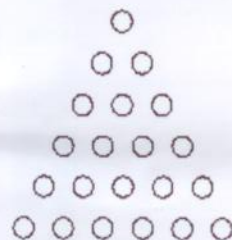
Materiaal: 1 dobbelsteen en voor elke speler 21 fiches.

Doel van het spel

Iedere speler moet proberen zijn fiches zo snel mogelijk kwijt te raken. Want degene die als eerste alles kwijt is, heeft gewonnen.

Spelverloop

Elke speler legt zijn 21 fiches volgens afbeelding voor zich op tafel: Er wordt om beurten gedubbeld.



Bij elke worp mag de horizontale rij, die met het gegooide aantal ogen overeenkomt, door de speler worden weggehaald: Bij een zes mag dus de onderste rij van de piramide worden afgebouwd. Wordt een aantal ogen van een reeds weggehaalde rij gegooid, is de volgende speler aan de beurt. Winnaar van het spel is degene die zijn piramide als eerste heeft weggehaald.

30. Macao

Spelers: twee of meer

Materiaal: 3 dobbelstenen.

Doel van het spel

12 gooien

Dobbelspellen

Spelverloop

Elke speler moet drie keer gooien. Doel van het spel is om 12 ogen te gooien. Wie meer dan 12 ogen gooit, heeft verloren. Wie minder dan 12 ogen gooit, mag met een vierde worp proberen zijn resultaat te verbeteren.

31. 21 x 1

Spelers: twee of meer

Materiaal: 1 dobbelsteen.

Doel van het spel

21 x 1 gooien

Spelverloop

Elke speler mag een keer gooien. Bij een zes moet nog een keer worden gegooid. Het bereikte aantal ogen speelt daarbij geen rol. Meegeteld wordt slechts hoe vaak de een valt. Winnaar van het spel is, wie de 21e één gooit.

32. 5 of a kind

Spelers: twee of meer

Materiaal: 5 dobbelstenen, dobbelbeker, pen en papier.

Doel van het spel

Op diverse manieren kan men punten gooien. Degene met de meeste punten wint het spel.

Spelverloop

Maak eerst een Schema met de volgende kolommen:

	
	
	
	
	
	
Totaal score	
35 Bonuspunten bij score ≥ 63	
Totaal score boven	
Three of kind	
Four of a kind	
Full House	
Kleine straat	
Grote straat	
Five of a kind	
Joker	
Totaal score onder	
Totaal score boven	
Totale score	

Dobbelspellen

Iedere speler mag drie keer gooien. Gunstige stenen kan men bij elke beurt laten liggen. In de 2e of 3e beurt mogen deze stenen weer opnieuw worden gegooid. Na drie beurten moet er een willekeurig vakje worden ingevuld. Indien er niets ingevuld kan worden, dient 1 van de hokjes genuld te worden. Deze kan daarna niet meer worden ingevuld.

Na de 3e beurt is de volgende speler. Iedere speler komt 12 keer aan bod om alle vakjes in te vullen. Behalve als men voor een 2e keer five of a kind gooit, dan krijgt men een beurt extra in verband met bonuspunten.

In het bovenste gedeelte krijgt men 35 bonuspunten indien men minimaal 63 punten behaalt.

Degene met de meeste punten wint het spel.

Puntenstelling

Bovenste gedeelte:

In deze kolommen kan men de score per steen noteren. Dus achter de 1 vult u het aantal 1-en in van uw worp. De overige stenen tellen niet mee.

Onderste gedeelte:

Three of kind	Minimaal 3 dezelfde, ogen van alle stenen optellen
Four of a kind	Minimaal 4 dezelfde, ogen van alle stenen optellen
Full House	3 dezelfde én 2 dezelfde, 25 punten
Kleine straat	4 opvolgend, 30 punten
Grote straat	5 opvolgend, 40 punten
Five of a kind	5 dezelfde, 50 punten voor ieder volgende 100 punten
Joker	Ogen van alle stenen optellen