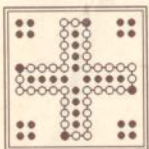


INDIA (LUDO)



Speelmateriaal: 8 tot 16 Halmakegels, (telkens 4 kleuren)
Speelbord India (Ludo, Marsch Raus)

Aan dit populair gezelschapsspel kunnen 2 - 4 personen deelnemen.

Tot het spel behoren 1 dobbelsteen, 16 figuren in 4 kleuren en

1 speelplan. Het speelplan is (vierkleurig) voor t/m 4 personen bestemd.

Iedere speler krijgt 4 figuren van 1 kleur en zet daarvan drie op de hoekcirkels B van dezelfde kleur, de vierde figuur echter in het spel op de begincirkel A van zijn kleur.

Omdat het spel interessanter is, wanneer alle op het gebruikt speelplan voorziene kleuren meespelen, zo overneemt, voor het geval minder dan 4 personen aan het spel deelnemen, één of meerdere spelers twee kleuren. De idee van het spel is de volgende: de spelers moeten verzoeken, met al hun vier figuren van de begincirkel A van hun kleur uitgaand in de pijlrichting het buitenste kruis onder inachtneming van de onderstaande spelregels te omgeven en in de eindcirkels van hun kleur a, b, c, d te plaatsen. Wie het eerst zijn vier figuren in de eindcirkels a, b, c, d plaatst, krijgt de eerste prijs. De rest speelt verder, tot ook zij, de ene na de andere, het doel bereikt hebben. Er worden, zoals bij alle gezelschapsspel, geldprijzen vastgesteld. Er moet bijzonder op gelet worden, de figuren van zijn tegenpartij naar buiten te werpen (door bezetten van dezelfde cirkel), opdat men een vrije weg krijgt. Anderzijds moet men zien, de vijandelijke figuren van de achterman uit de weg te gaan. Vooral is het heel belangrijk, de vijandelijke figuren dan te slaan, wanneer zij dicht voor het doel zijn aangekomen, omdat zij dan nog eens vanaf de aanvang moeten beginnen.

De spelregel is als volgt:

1. Iedere speler heeft één worp, wie de meeste ogen dobbelt, begint het spel en zet zijn figuur, die zich in de begincirkel A bevindt, om zo veel cirkels in de

richting van de pijl voorwaarts, als ogen gedobbel werden. Daarna dobbelen en zetten de overige medespelers op hun beurt.

2. De hoofdrol speelt het getal 6, hoe dikwijls de speler een 6" dobbelt, heeft hij een verdere gooi vrij en wel zo dikwijls, als hij een 6" dobbelt. Bij iedere gegooide 6" moet de desbetreffende een figuur uit de volgende worp met deze nieuwe ingezette figuur verder trekken, zelfs wanneer hij er daardoor ook een andere figuur uitwerpt. Dobbelt hij echter een ander getal als 6", zo kan hij willekeurig met één van zijn figuren in het spel verder trekken. Dobbelt een speler een 6" en heeft hij geen figuur meer in de hoekcirkel B staan, zo mag hij willekeurig met een in het spel bevindende figuur verder trekken en nog eens dobbelen.

3. Komt een figuur op een door de tegenpartij bezette cirkel, zo moet de vijandelijke figuur in zijn hoekcirkel B terug en mag deze figuur eerst weer in het spel gezet worden, wanneer deze een 6" dobbelt.

4. Over de vijandelijke en eigen figuren, die in de weg staan, wordt gesprongen, de overgesprongen cirkels worden meegeteld.

5. Heeft een figuur het buitenste kruis geheel omgaan, zo rukt deze op de cirkels a, b, c, d van zijn kleur, wie het eerst zijn vier figuren binnenbrengt, krijgt de eerste prijs. De overige spelers spelen dan op dezelfde manier om de verdere prijzen verder. In de eindcirkels a, b, c, d kan alleen dan geplaatst worden, wanneer het passend getal van de vrije cirkels wordt gedobbel.

BARRIKADE

Lukt het een speler 2 figuren van zijn kleur op hetzelfde veld te zetten, dan is dit een barrikade die door de tegenstander niet overwonnen kan worden. Na drie werpronden moet de barrikade weer afgebouwd worden, dat wil zeggen dat één der kegels verder verplaatst moet worden.

CRAZY INDIA

Het kan slechts gespeeld worden met vier personen.

Elke speler plaatst in zijn huis vier stenen van verschillende kleur. Doel van dit spel is het, als eerste vier stenen van verschillende kleur in het doel te brengen. Elke speler mag een willekeurige steen plaatsen, nadat hij een zes geworpen heeft. Hij kan telkens driemaal werpen. Heeft een speler reeds een steen aangeraakt, mag hij nog eenmaal werpen. Verplaatst kan elke steen van willekeurige kleur worden, behalve als hij in het startveld van de tegenstander staat.

Een speler mag slechts een gekleurde steen verplaatsen, die niet meer in zijn huis staat en nog niet in het doel staat. Heeft bijvoorbeeld een speler in zijn huis een groene en een gele steen en in zijn doel een blauwe, dan mag hij alleen de rode verplaatsen. De stenen kunnen alleen voorwaarts verplaatst worden en mogen achterwaarts slaan. Een geslagen steen kan in een willekeurig huis, in welk deze kleur niet voorkomt, teruggeplaatst worden. Ook in het daartoe behorende doelveld mag deze kleur niet voorkomen.

Verder gelden de gebruikelijke regels van het india-spel, met uitzondering, dat in het doelveld stenen niet over andere stenen mogen springen. Winnaar is degene die als eerste vier verschillende gekleurde stenen in zijn doelveld heeft staan.

ORBITE

Het spel kan gespeeld worden met twee of vier personen, waar bij het spel met z'n vieren degenen die tegenover elkaar zitten, partners zijn. Elke deelnemer heeft 4 speelstukken, bovendien is een dobbelsteen nodig. Het eerste stuk van elke meespelers kan gelijk gezet worden, de volgende stukken mogen slechts bij worp 1 of 6 gezet worden. Ze mogen echter niet gelijk bij elke 1 of 6 gezet worden, pas nadat ze nodig zijn. Heeft één der spelers een 1 of 6, mag hij verder werpen met de dobbelsteen en het zetten van de stukken, totdat hij een 2, 3, 4 of 5 werpt. Dit ogenaantal verplaatst hij ook nog en dan is de volgende speler aan de beurt. Natuurlijk kan een speler zijn zet met verschillende stukken doorvoeren.

Komt een speler op een door de tegenstander bezet veld, wordt dit stuk uit het spel genomen en moet helemaal opnieuw beginnen.

Op het startveld van elke deelnemer mogen meerdere stukken van de spelers staan, zonder dat het stuk van de deelnemer uit het veld wordt genomen. Op de resterende velden mogen slechts meerdere eigen of stukken van de partner staan.

Bereikt een stuk van de tegenpartij één der velden, waar meerdere stukken staan, wordt slechts één stuk uit het veld genomen. Wie als eerste het speelveld doorlopen (= to orbite) heeft, en al zijn stenen in het doel heeft, is de winnaar.

SLANGEN EN LADDERS

SLANGEN EN LADDERS

Voor 2 - 4 spelers. De spelers starten op veld 1 en beëindigen het spel op veld 100. Er wordt kloksgewijs gespeeld, met de dobbelsteen gegooid en het daarbij behaalde aantal punten met de pion verder geschoven.

Land een speler op de muil van

de slang, dan wordt zijn pion „ingeslikt“ en moet langs de slang tot aan het eind van deze teruggezet worden. Bereikt men de voet van een ladder, dan mag men met de pion via de ladder naar boven klimmen. Winnaar is degene die het eerst veld 100 bereikt.

TEDDY'S PARTY

Leeftijd: vanaf 4 jaar
Spelers: 2 - 4

Doel van het spel
Iedere berenset bestaat uit elk één klein berenvoorbeeld en 4 grote berenkaarten.

Op het berenvoorbeeld moet dezelfde beer in het groot worden opgelegd.

Speelvoorbe

1. De geve
2. De rest va
3. Er wordt r

Spelverloop

Er wordt beu
moet met ee
Heeft de ge
volgende sp
spelers een l
beurtelings
een berenvo
De volgen
berenkaart o
kaart leggen
Er is sprake
Kan men ge
dan moet m
men ook da
kaart en is d

Puntenbepa
De punten w

1. De speler
2. Heeft ee

De kaarten
gever gesch

Winnaar is
knobbelsta
Let op: Dis
gebeuren.

gedobbelde overige

dikwijls de ere gooi vrij t. Bij iedere en figuur uit zette figuur ardoor ook echter een met één van dobbelt een meer in de ken en nog

partij bezet- n zijn hoek- weer in het dobbelt. n, die in de esprongen

geheel om- , d van zijn nenbrengt, spelen dan n verder. In plaatst wor- n de vrije

eur op het- de die door worden. Na afgebouwd gels verder

r personen.

Elke speler plaatst in zijn huis vier stenen van verschillende kleur. Doel van dit spel is het, als eerste vier stenen van verschillende kleur in het doel te brengen. Elke speler mag een willekeurige steen plaatsen, nadat hij een zes geworpen heeft. Hij kan telkens driemaal werpen. Heeft een speler reeds een steen aangeraakt, mag hij nog eenmaal werpen. Verplaatst kan elke steen van willekeurige kleur worden, behalve als hij in het startveld van de tegenstander staat.

Een speler mag slechts een gekleurde steen verplaatsen, die niet meer in zijn huis staat en nog niet in het doel staat. Heeft bijvoorbeeld een speler in zijn huis een groene en een gele steen en in zijn doel een blauwe, dan mag hij alleen de rode verplaatsen. De stenen kunnen alleen voorwaarts verplaatst worden en mogen achterwaarts slaan. Een geslagen steen kan in een willekeurig huis, in welk deze kleur niet voorkomt, teruggeplaatst worden. Ook in het daartoe behorende doelveld mag deze kleur niet voorkomen.

Verder gelden de gebruikelijke regels van het indiaspel, met uitzondering, dat in het doelveld stenen niet over andere stenen mogen springen. Winnaar is degene die als eerste vier verschillende gekleurde stenen in zijn doelveld heeft staan.

ORBITE

Het spel kan gespeeld worden met twee of vier personen, waar bij het spel met z'n vieren degenen die tegenoverelkaar zitten, partners zijn. Elke deelnemer heeft 4 speelstukken, bovendien is een dobbelsteen nodig. Het eerste stuk van elke meespeler kan gelijk gezet worden, de volgende stukken mogen slechts bij worp 1 of 6 gezet worden. Ze mogen echter niet gelijk bij elke 1 of 6 gezet worden, pas nadat ze nodig zijn. Heeft één der spelers een 1 of 6, mag hij verder werpen met de dobbelsteen en het zetten van de stukken, totdat hij een 2, 3, 4 of 5 werpt. Dit ogenaantal verplaatst hij ook nog en dan is de volgende speler aan de beurt. Natuurlijk kan een speler zijn zet met verschillende stukken doorvoeren.

Komt een speler op een door de tegenstander bezet veld, wordt dit stuk uit het spel genomen en moet helemaal opnieuw beginnen.

Op het startveld van elke deelnemer mogen meerdere stukken van de spelers staan, zonder dat het stuk van de deelnemer uit het veld wordt genomen. Op de resterende velden mogen slechts meerdere eigen of stukken van de partner staan.

Bereikt een stuk van de tegenpartij één der velden, waar meerdere stukken staan, wordt slechts één stuk uit het veld genomen. Wie als eerste het speelveld doorlopen (= to orbite) heeft, en al zijn stenen in het doel heeft, is de winnaar.

SLANGEN EN LADDERS

SLANGEN EN LADDERS

Voor 2 - 4 spelers. De spelers starten op veld 1 en beëindigen het spel op veld 100. Er wordt kloksgewijs gespeeld, met de dobbelsteen gegooid en het daarbij behaalde aantal punten met de pion verder geschoven. Land een speler op de muil van

de slang, dan wordt zijn pion „ingeslikt“ en moet langs de slang tot aan het eind van deze teruggezet worden. Bereikt men de voet van een ladder, dan mag men met de pion via de ladder naar boven klimmen. Winnaar is degene die het eerst veld 100 bereikt.

TEDDY'S PARTY

Leeftijd: vanaf 4 jaar

Spelers: 2 - 4

Doel van het spel

Iedere berenset bestaat uit elk één klein berenvoorbeeld en 4 grote berenkaarten. Op het berenvoorbeeld moet dezelfde beer in het groot worden opgelegd.

Speelvoorbereiding

1. De gever schudt de kaarten en geeft met de klok mee iedere speler 7 kaarten.
2. De rest van de kaarten worden omgekeerd (talon) weggelegd.
3. Er wordt met de klok mee gespeeld.

Spelverloop

Er wordt beurtelings gespeeld, de gever begint. Er moet met een berenvoorbeeld begonnen worden. Heeft de gever geen berenvoorbeeld, dan is de volgende speler aan de beurt. Heeft geen der spelers een berenvoorbeeld, dan nemen de spelers beurtelings een kaart van de talon totdat een speler een berenvoorbeeld uitleggen kan.

De volgende speler kan dan een passende berenkaart op de reeds uitgelegde berenvoorbeeldkaart leggen of weer een beerenvorbeld uitleggen. Er is sprake van legplicht, d.z.w. men moet uitleggen. Kan men geen voorbeeld- of beerenkaart uitleggen, dan moet men een kaart van de talon nemen. Kan men ook dan niet uitleggen, dan behoudt men de kaart en is de volgende speler aan de beurt.

Puntenbepaling

De punten worden bepaald met de knobbelstaafjes:

1. De speler, welke een berenset compleet maakt (bestaande uit 1 voebeeldkaart + 4 berenkaarten) krijgt één knobbelstaafje.
2. Heeft een speler geen kaarten meer, dan is de ronde geëindigd. Elke speler, die als eerste geen kaarten meer heeft, krijgt vijf knobbelstaafjes. Maakt hij met zijn laatste kaart ook nog een berenset compleet, dan krijgt hij een knobbelstaafje extra.

De kaarten worden verzameld en door de vplgende gever geschud en gedeeld.

Winnaar is de speler, welke als eerste elf knobbelstaafjes verzameld heeft.

Let op: Dis kan ntuurlijk ook binnen één spelronde gebeuren.

MACAO

Iedere speler moet drie maal dobbelen: Er geldt daarbij, 12 ogen te dobbelen. Wie meer dan 12 ogen heeft, is dood; wie daaronder blijft, kan verzoeken, door een 4. worp het resultaat te verbeteren.

BLOTE MUS

Voor eerst het aantal ronden afspreken. Iedereen heeft alleen één worp, en die geldt de linker buurman. Hem worden de aantal ogen goed geschreven. Serveert men de buurman een 1 - de blote mus - dan krijgt de werper een minuspunt. Aan het einde wint de hoogste som.

VILTUIS

Iedereen dobbelt tien keer na elkaar. Gooit hij een 1, houdt hij op en merkt zich het aantal van zijn worpen. Wie de 1 het vroegst gooit, wint.

DE BOZE DRIE

Iedereen mag willekeurig dobbelen, echter wie een 3 werpt, wordt uitgeschakeld. Wie het hoogste aantal ogen bereikt, is de winnaar.

HEEN EN WEER

Iedere speler schrijft de getallen van één tot zes onder elkaar. Het spel begint. Het getal van de ogen die gegooid worden, wordt doorgestreept. Is dit getal al doorgestreept, wordt het opnieuw opgeschreven. Winnaar is, wie het eerst alle getallen doorgestreept heeft.

XANTHIPPE

Iedereen kan willekeurig, echter altijd met 2 dobbelstenen, werpen. Het doel is een 7, die uit 6 + 1 of 5 + 2 of 4 + 3 bestaat. Wie het minst aantal worpen daarvoor benodigt, heeft het spel gewonnen.

HEMEL EN HEL

■ ■ Vooraf het rondenaantal bepalen. Iedereen heeft één worp. Bij iedere worp worden de boven liggende ogen (hemel) als tientallen, de beneden liggende (hel) als een gerekend. Heeft iemand 5 en 3 gedubbeld, zo wordt geteld: 5 boven = 50, 2 beneden = 2, tezamen 52; 3 boven = 30, 4 beneden = 4, tezamen 34. Resultaat van de 1. worp = 86. Wie na het bepaald rondenaantal het hoogste resultaat heeft, heeft gewonnen.

HONDERD UIT DE KUNST

■ ■ Gedubbeld wordt zolang totdat iemand 100 bereikt. Bij iedere worp worden de ogen bij elkaar geteld, bij twee gelijke ogen worden zij met elkaar vermenigvuldigd. Een dubbele zes brengt dus 36 punten terwijl een "6" en een "5" maar 11 punten oplevert.

Variant met hindernissen: als iemand het verzuimt bij dubbele ogen te vermenigvuldigen, krijgt diegene de punten die het het eerst ziet.

HANDJES

■ ■ Rondenaantal bepalen. Iedereen heeft één worp. Geteld worden alleen de vijftallen = het handje als 5 ogen. Wie een doublet van vijf heeft, mag $5 \times 5 = 25$ ogen bij zijn som tellen. Wie aan het einde het hoogst aantal ogen heeft, gewint het handjesspel. Ook met 3 dobbelstenen speelbaar.

ENKEL EN DUBBEL

■ ■ Vooraf worden het aantal ronden bepaald. Alleen de dubbele worpen tellen. Gewonnen heeft wie op die manier de meeste punten krijgt.

BLAUWE OGEN

■ ■ ■ Vooraf wordt het aantal ronden bepaald. Het spel begint. Alleen de even ogen ("2", "4", "6") gelden en worden opgeteld. Bij de variant GRIJZE OGEN

geldt alleen de oneven ogen ("1", "3", "5") en worden opgeteld.

STERREN DOBBELEN

■ ■ ■ Iedere speler mag drie keer gooien. Alleen de één (de ster) geldt.

EENENTWINTIG

■ ■ ■ Eenentwintig is een variant of "Quinze". Het wordt met drie dobbelstenen gespeeld en de bedoeling is, eenentwintig te gooien of er zo dicht mogelijk bij te komen. De eerste ronde wordt met drie dobbelstenen gespeeld, de tweede ronde met twee en de derde met één.

DUBBEL

■ ■ ■ Iedere speler mag driemaal gooien. Geteld worden alleen de dubbele en de driedubbele worpen, in die zin dat de dubbele worp enkel telt en de driedubbele worp met vier vermenigvuldigd wordt. "5" - "5" telt voor vijf en "3" - "3" voor drie, maar "6" - "6" - "6" telt voor 24.

EEN MAAL EEN

■ ■ ■ Ein Würfel wird mit Bleistift grau gefärbt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Er addiert dann die Augen der beiden weißen Würfel und multipliziert die Summe mit der Augenzahl des grauen Würfels.

GLEICHPASCH

■ ■ ■ Iedere speler mag drie keer gooien. Alleen de dubbele en driedubbele worpen tellen. "4" - "3" - "4" telt voor 8. "3" - "3" - "3" telt voor 9. "4" - "3" - "2" telt voor 0.

KNOBBELLEN

2 - 6 spelers, 3 staafjes per speler
Iedere speler verbergt, zonder dat de medespelers

het kunnen zien, 0, 1, 2 of 3 staafjes in zijn vuist en legt deze op de tafel. Iedere speler moet raden, hoeveel staafjes in totaal in de vuisten zijn. Iedere speler moet echter een ander getal noemen. Bij vier deelnemers kunnen het tenminste 0 en tenhoogste 12 zijn. Nadat iedereen een getal heeft genoemd, worden de vuisten geopend en alle staafjes geteld. Wie juist heeft geraden, mag een staafje wegleggen. Daarna verbergen weer alle spelers staafjes in hun vuisten en leggen deze op de tafel. Nu mag de linker buurman van de speler, die in de eerste ronde het eerst heeft geraden, met het raden beginnen. Deze keer moet men er aan denken, dat het zich nu bij vier spelers om tenminste 0 en tenhoogste 11 staafjes handelt.

Wie het eerst alle drie staafjes is kwijt geraakt, heeft gewonnen. Men kan ook zo lang verder spelen, tot alleen nog één speler staafjes bezit. Hij is dan de grote verliezer.

STAAFJES VERZAMELEN

2 spelers, 17 staafjes

De 17 staafjes worden tussen twee spelers gelegd en om de beurt mogen nu de spelers 1, 2 of 3 staafjes van de stapel nemen. Winnaar is degene, die het laatste staafje kan afnemen.

Om te kunnen winnen, moet men er voor zorgen, dat uiteindelijk 4 staafjes op de stapel liggen. Neemt de tegenspeler 1, 2 of 3 staafjes weg, dan kan de eerste speler altijd het laatste wegnemen. De winsttaktiek is dus, dat men er voor moet zorgen, dat na elkaar 12, 8 en 4 staafjes blijven liggen. Begint men zelf met het spel, neemt men eerst 1 staafje weg, zodat er 16 blijven liggen., zodat men daarna over 12 en 8 naar de gewenste laatste 4 staafjes komt.

MARIENBADER SPEL

2 spelers, 16 staafjes

Dit spel is door de beroemde Franse film Het laatste jaar in Marienbad bekend. De 16 staafjes worden als volgt gelegd: een rij met 7, een rij met 5, een rij met 3 en 1 afzonderlijk staafje. Afwisselend nemen de

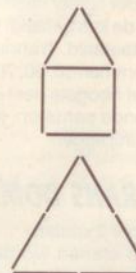
spelers 1, 2 of 3 staafjes weg. Zij mogen dat telkens alleen uit één van de rij doen. Wie het LAATSTE staafje moet wegnemen, verliest het spel. Denkt U zelf over een taktiek na, hoe men met zekerheid kan winnen.

VIJFTIEN LASTIGE OPGAVEN MET KNOBBELSTOKJES

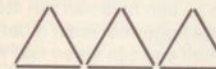
De oplossingen vindt u op de laatste bladzijde van dit boekje.

1. Maak met zes knobbelstokjes dit figuur.

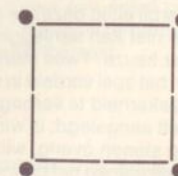
Drie knobbelstokjes zijn zo te verleggen, dat vier gelijkzijdige driehoeken ontstaan.



2. Voeg bij de getoonde gelijkzijdige driehoek drie knobbelstokjes toe, zodat vijf gelijkzijdige driehoeken ontstaan (1 grote en 4 kleine).



3. Voeg bij de drie gelijkzijdige driehoeken twee knobbelstokjes toe, zodat vier gelijkzijdige driehoeken ontstaan.



4. Acht knobbelstokjes vormen een weide tussen vier bomen. De weide moet meer dan verdubbeld worden en precies tussen de bomen liggen.

5. Twaalf vormen knobbels. Met één kan men overbruggen. Hoe kan knobbels naar het

6. Twaalf vijf vierke ne).

- a) 2 kr = 2
- b) 4 kr = 2
- c) 4 kr = 3
- d) 3 kr

7. Wie kan op de ta knobbels verbonde

8. Op een Twee kn verleggen buiten de en de ar mogen ni

9. De gete Voeg één wel juist is

5") en wor-

ien. Alleen

uinze". Het
de bedoe-
nt mogelijk
rie dobbel-
wee en de

ien. Geteld
le worpen,
en de drie-
vordt. "5" -
ar "6" - "6" -

gefärbt. Je-
nn die Au-
pliziert die
rfels.

ien. Alleen
i. "4" - "3" -
" - "3" - "2"

edespelers

het kunnen zien, 0, 1, 2 of 3 staafjes in zijn vuist en legt deze op de tafel. Iedere speler moet raden, hoeveel staafjes in totaal in de vuisten zijn. Iedere speler moet echter een ander getal noemen. Bij vier deelnemers kunnen het tenminste 0 en tenhoogste 12 zijn. Nadat iedereen een getal heeft genoemd, worden de vuisten geopend en alle staafjes geteld. Wie juist heeft geraden, mag een staafje wegleggen. Daarna verbergen weer alle spelers staafjes in hun vuisten en leggen deze op de tafel. Nu mag de linker buurman van de speler, die in de eerste ronde het eerst heeft geraden, met het raden beginnen. Deze keer moet men er aan denken, dat het zich nu bij vier spelers om tenminste 0 en tenhoogste 11 staafjes handelt.

Wie het eerst alle drie staafjes is kwijt geraakt, heeft gewonnen. Men kan ook zo lang verder spelen, tot alleen nog één speler staafjes bezit. Hij is dan de grote verliezer.

STAAFJES VERZAMELEN

2 spelers, 17 staafjes

De 17 staafjes worden tussen twee spelers gelegd en om de beurt mogen nu de spelers 1, 2 of 3 staafjes van de stapel nemen. Winnaar is degene, die het laatste staafje kan afnemen.

Om te kunnen winnen, moet men er voor zorgen, dat uiteindelijk 4 staafjes op de stapel liggen. Neemt de tegenspeler 1, 2 of 3 staafjes weg, dan kan de eerste speler altijd het laatste wegnemen. De winsttactiek is dus, dat men er voor moet zorgen, dat na elkaar 12, 8 en 4 staafjes blijven liggen. Begint men zelf met het spel, neemt men eerst 1 staafje weg, zodat er 16 blijven liggen., zodat men daarna over 12 en 8 naar de gewenste laatste 4 staafjes komt.

MARIENBADER SPEL

2 spelers, 16 staafjes

Dit spel is door de beroemde Franse film Het laatste jaar in Marienbad bekend. De 16 staafjes worden als volgt gelegd: een rij met 7, een rij met 5, een rij met 3 en 1 afzonderlijk staafje. Afwisselend nemen de

spelers 1, 2 of 3 staafjes weg. Zij mogen dat telkens alleen uit één van de rij doen. Wie het LAATSTE staafje moet wegnemen, verliest het spel. Denkt U zelf over een taktiek na, hoe men met zekerheid kan winnen.

VIJFTIEN LASTIGE OPGAVEN MET KNOBBELSTOKJES

De oplossingen vindt u op de laatste bladzijde van dit boekje.

1. Maak met zes knobbelstokjes dit figuur.

Drie knobbelstokjes zijn zo te verleggen, dat vier gelijkzijdige driehoeken ontstaan.



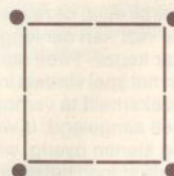
2. Voeg bij de getoonde gelijkzijdige driehoek drie knobbelstokjes toe, zodat vijf gelijkzijdige driehoeken ontstaan (1 grote en 4 kleine).



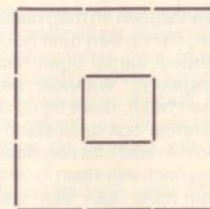
3. Voeg bij de drie gelijkzijdige driehoeken twee knobbelstokjes toe, zodat vier gelijkzijdige driehoeken ontstaan.



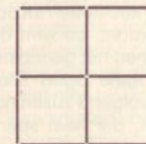
4. Acht knobbelstokjes vormen een weide tussen vier bomen. De weide moet meer dan verdubbeld worden en precies tussen de bomen liggen.



5. Twaalf knobbelstokjes vormen een vijver en vier knobbelstokjes een eiland. Met één knobbelstokje kan men het water niet overbruggen. Hoe kan men met twee knobbelstokjes een brug naar het eiland bouwen?

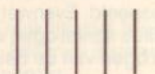


6. Twaalf knobbelstokjes vormen vijf vierkanten (1 grote en 4 kleine).



- a) 2 knobbelstokjes weg = 2 vierkanten
- b) 4 knobbelstokjes verleggen = 2 vierkanten
- c) 4 knobbelstokjes verleggen = 3 vierkanten
- d) 3 knobbelstokjes verleggen = 3 vierkanten

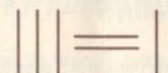
7. Wie kan zes knobbelstokjes op de tafel leggen, zodat alle knobbelstokjes met elkaar zijn verbonden?



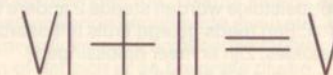
8. Op een schep ligt een schijf. Twee knobbelstokjes zijn te verleggen, zodat de schijf buiten de schep ligt. De schijf en de andere knobbelstokjes mogen niet bewogen worden.



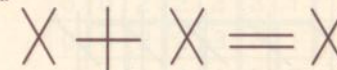
9. De getoonde vergelijking is onjuist. Voeg één knobbelstokje toe, zodat de vergelijking wel juist is. Er zijn twee mogelijkheden.



10. Hier is een vergelijking getoond, die niet klopt. Maak haar kloppend door het verleggen van één knobbelstokje.



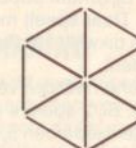
11. Deze vergelijking klopt ook niet. Twee knobbelstokjes zijn zo te verleggen, zodat zij klopt.



- 12. a) Vorm uit drie knobbelstokjes een 11.
- b) Vorm uit zes knobbelstokjes een 11.

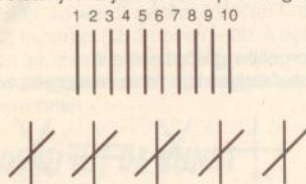
13. Leg 5 knobbelstokjes op de tafel. Probeer nu een acht te vormen.

14. Maak een zeskant welke 6 gelijkzijdige driehoeken omsluit.



- a) 4 knobbelstokjes verleggen = 5 ruiten (1 grote en 4 kleine)
- b) 2 knobbelstokjes verleggen = 6 driehoeken (5 kleine en 1 grote)
- c) 3 knobbelstokjes verleggen = 4 driehoeken

15. Een probleem welke door veel grote wiskundigen is geprobeerd: 10 knobbelstokjes worden uitgelegd. Daaruit zijn 5 kruisen te maken. Door 1 knobbelstokje worden steeds 2 andere oversprongen. Een reeds gelegd kruis telt daarbij als 2 knobbelstokjes. Zijn er meer oplossingen?



DOMINO

Speelmateriaal: 28 dominostenen
Men speelt het op de uiteenlopenste manieren: Als geheel eenvoudig kinderspel, als spannend groepspel of als hoog interessant enkelspel. In de loop van de tijd werden altijd nieuwe varianten ontdekt en vele grote geesten breken zich het hoofd bij hun ontwikkeling en oplossing. Bijzonder populair is het spel in Spanje en Frankrijk. Daar speelt men het in café's, waar de mannen zich dikwijls urenlang met de dominostenen bezig houden.

Grondregel: De 28 stenen worden verdekt op de tafel gelegd en gemengd. Bij 2 spelers krijgt iedereen 8 stenen, bij 3 of 4 spelers iedereen 5, bij 5 of 6 spelers iedereen 4 stenen.

Iedere speler neemt het betreffend aantal stenen, die hij voor zich opstelt, zonder dat de tegenpartij de getallen op de stenen kan zien. De resterende stenen blijven verdekt als talon in het midden liggen.

Wie het hoogste dubbel aantal ogen heeft - een steen met 2 dezelfde getallen op beide steenhelften - begint: Hij legt deze steen open uit en mag, wanneer hij een passende heeft, dadelijk de tweede steen aanleggen. Onder passend verstaat men, dat de volgende steen altijd hetzelfde aantal ogen heeft, zoals één van de beide kanten van de uitgelegde steen. Ligt bijv. de steen 6-5 op de tafel, zo moet de speler of naar links een steen met 6 of naar rechts een steen met 5 ogen

dwarsleggen en mag dadelijk een tweede steen afleggen, die op één helft het getal van de steen met de dubbele aantal ogen heeft. Zo wordt om de beurt aangelegd. Wanneer een speler geen passende steen heeft, moet hij uit de talon een steen nemen. Wanneer ook deze steen niet past, moet verder gekocht worden, tot een steen kan worden gebruikt. Men mag noch een steen in de talon teruggeven, noch mag men meer dan één steen aan de dominoslang aanleggen. Gewonnen heeft, wie het eerst alle stenen heeft aangelegd. Kan een speler meer aanleggen en zijn alle stenen tot op twee, die altijd in de talon blijven, gekocht, zo wint de speler, die in zijn resterende stenen het geringste aantal punten vertoont, waarbij dubbele ogen alleen eenvoudig geteld worden. Navolgend zullen nog enige varianten verklaard worden, die heel spannende Dominopartijen veroorloven.

MATADOR-PARTIJ

Hier wordt eveneens met alle 28 dominostenen gespeeld. Evenwel worden niet de vlakken met dezelfde aantal ogen aan elkaar gelegd, maar het aantal ogen van de beide steenhelften, die bij het aanleggen samenkomen, moet 7 tot resultaat hebben. Bij 4 moet dus 3, bij 5 moet 2 worden aangezet, enz.

Uitzonderingen vormen de 4 Matadores: Het zijn die stenen, diens aantal ogen de som 7 tot resultaat hebben: 1 - 6, 2 - 5 en 3 - 4, daartoe komt de steen 0 - 0. Deze Matadores kunnen aan iedere willekeurige plaats worden aangelegd. Aan één steenhelft zonder ogen kan alleen een Matador worden aangezet. Daarbij staat het de speler vrij, welke kant hij voor het aanleggen wil vrijlaten.

Verder wordt deze partij volgens de grondregel gespeeld.

ITALIAANS DOMINO

Voor 3 - 5 spelers

5 medespelers krijgen telkens 5 stenen, vier krijgen 6 stenen, spelen 3 personen, krijgt iedere speler 8 stenen. De rest komt altijd in de talon. Weer begint de

speler, die de hoogste aantal ogen in zijn handen houdt en legt zijn steen uit. Hij moet daarbij met luide stem de som van alle zichtbare punten, bijv. 12 bij 6/6, 10 bij 5/5 enz. uitroepen.

De volgende speler moet nu niet, zoals gebruikelijk bij Domino, de passende steen voor het aanleggen hebben, maar kan een willekeurige steen gebruiken. Hij moet echter de beide getallen samentellen en het resultaat luid verkondigen. Ligt 6/6 op de tafel en hij legt 3/5 daarbij, zo roept hij luid 20, omdat hij 12 + 8 samengeteld heeft. Men moet dus alleen samentellen.

Ieder speler heeft aan het begin van het spel een inzet in de kas betaald. Uit deze kas wordt volgens afspraak uitbetaald. Wanneer men door geschikt spelen op de sommen 30, 50, 70 of 100 komt. Het hoogste getal krijgt het hoogste deel uitbetaald. Bereikt geen speler deze ronde sommen, laat men de inzet voor de volgende partij liggen.

FRANS DOMINO

Voor 2 spelers

De stenen worden verdekt op de tafel gelegd en gemengd. Iedere speler neemt 6 - 8 stenen. De rest komt in de talon. De beginner wordt uitgeloot. Hij legt een steen volgens zijn keuze uit. In tegenstelling met de andere Domino-spelen echter legt de andere speler zijn steen er nu niet naast, maar daarboven of daaronder, waarbij een helft van zijn steen met een helft van de reeds liggende steen moet passen. De niet passende helft van zijn steen laat hij vrij uitsteken. De andere speler legt op dezelfde manier aan, zodat twee over elkaar liggende rijen ontstaan, waarbij altijd dezelfde getallen over elkaar staan.

Wie niet kan aanleggen, mag passen of kopen, al naar keuze. Twee stenen moeten tot aan het einde van het spel verdekt in de talon blijven liggen, om de onzekerheid te verhogen. Wie het eerst alle stenen heeft aangelegd, is winnaar. Hebben beide spelers nog stenen overig, wint de speler, die in zijn resterende stenen het geringst aantal punten vertoont.

KRUIS-DOMINO

Voor 3 - 5 spelers

De stenen worden verdeeld, zoals bij het Italiaans Domino. De speler begint, die de hoogste dubbele nummer bezit, doordat hij deze uitlegt. Daarna moeten nu aan alle vier zijden stenen met hetzelfde aantal ogen worden aangezet. Daardoor ontstaat een kruis. Eerst, wanneer dit kruis ligt, mag aan alle vier aansluitingsplaatsen verder gelegd worden. Wie geen passende steen heeft, moet kopen en, wanneer de stock is uitverkocht, passen. Ook hier wint de speler, die het eerst geen steen meer heeft, of aan het einde het laagste aantal ogen heeft.

DIEVENPARTIJ

Voor 4 spelers

Dit Domino wordt met zijn vieren, d.w.z. met 2 partijen van telkens 2 spelers gespeeld. De partnerschappen wisselen echter na iedere tour van telkens 3 stenen.

Ieder speler krijgt 6 stenen, de resterende stenen worden niet gebruikt. Er wordt uitgeloot, wie begint, dan loopt het spel in de richting van de wijzers van de klok verder.

Voor spelbegin echter betaalt iedere speler hetzelfde bedrag in de kas. En deze kasinhoud kan die partij nemen, die het eerst 100 pluspunten heeft bereikt (pluspunten = minuspunten van de tegenpartij). Wanneer de winnaarpartij 100 punten in één enkel spel heeft bereikt, moeten de verliezers de kasinhoud verdubbelen. Dat is de kleine penarie. Een grote penarie is het geval, dat van een partij 100 punten en van de tegenpartij niet één enkel punt bereikt werd. Dan moet door de verliezerpartij de drievoudige kasinhoud worden uitbetaald.

DOMINOSA

Voor 1 speler

Deze intelligente variant stamt van O.S. Adler, die eenvoudig zijn initialen aan de titel aanhing. De speler stelt hier zijn opgaven zelf tezamen: Op een blad

ERICH PERNER GMBH., NÜRNBERG, DEUTSCHLAND

papier worden 8, dus in de grond met de punten gezet, dat neemt men voorziene samengez. Aansluitend gemengd meerdere. Wanneer uit de dom dat zich p dan zal m Het is ove nosa altijc Er kunnen andere fig tie eventue

DOMIN

Deze dom spel voor de overig Elke spel pot inzett Bij 3 spel geen of H naantal v aantal p behoudt vier spele ste, de tv speler m ronde krij

DOMIN

Voor 1 sp Er geldt volgende viertien k

een afleg-
en met de
de beurt
passende
nemen.
verder ge-
ruikt. Men
niet mag
minoslang
alle stenen
leggen en
on blijven,
resterende
nt, waarbij
worden.
laard wor-
n veroor-

speler, die de hoogste aantal ogen in zijn handen houdt en legt zijn steen uit. Hij moet daarbij met luide stem de som van alle zichtbare punten, bijv. 12 bij 6/6, 10 bij 5/5 enz. uitroepen. De volgende speler moet nu niet, zoals gebruikelijk bij Domino, de passende steen voor het aanleggen hebben, maar kan een willekeurige steen gebruiken. Hij moet echter de beide getallen samentellen en het resultaat luid verkondigen. Ligt 6/6 op de tafel en hij legt 3/5 daarbij, zo roept hij luid 20, omdat hij 12 + 8 samengeteld heeft. Men moet dus alleen samentellen.

Ieder speler heeft aan het begin van het spel een inzet in de kas betaald. Uit deze kas wordt volgens afspraak uitbetaald. Wanneer men door geschikt spelen op de sommen 30, 50, 70 of 100 komt. Het hoogste getal krijgt het hoogste deel uitbetaald. Bereikt geen speler deze ronde sommen, laat men de inzet voor de volgende partij liggen.

FRANS DOMINO

Voor 2 spelers

De stenen worden verdekt op de tafel gelegd en gemengd. Iedere speler neemt 6 - 8 stenen. De rest komt in de talon. De beginner wordt uitgeloot. Hij legt een steen volgens zijn keuze uit. In tegenstelling met de andere Domino-spelen echter legt de andere speler zijn steen er nu niet naast, maar daarboven of daaronder, waarbij een helft van zijn steen met een helft van de reeds liggende steen moet passen. De niet passende helft van zijn steen laat hij vrij uitsteken. De andere speler legt op dezelfde manier aan, zodat twee over elkaar liggende rijen ontstaan, waarbij altijd dezelfde getallen over elkaar staan. Wie niet kan aanleggen, mag passen of kopen, al naar keuze. Twee stenen moeten tot aan het einde van het spel verdekt in de talon blijven liggen, om de onzekerheid te verhogen. Wie het eerst alle stenen heeft aangelegd, is winnaar. Hebben beide spelers nog stenen overig, wint de speler, die in zijn resterende stenen het geringst aantal punten vertoont.

ier krijgen
e speler 8
beginnt de

KRUIS-DOMINO

Voor 3 - 5 spelers

De stenen worden verdeeld, zoals bij het Italiaans Domino. De speler begint, die de hoogste dubbele nummer bezit, doordat hij deze uitlegt. Daarna moeten nu aan alle vier zijden stenen met hetzelfde aantal ogen worden aangezet. Daardoor ontstaat een kruis. Eerst, wanneer dit kruis ligt, mag aan alle vier aansluitingsplaatsen verder gelegd worden. Wie geen passende steen heeft, moet kopen en, wanneer de stock is uitverkocht, passen. Ook hier wint de speler, die het eerst geen steen meer heeft, of aan het einde het laagste aantal ogen heeft.

DIEVENPARTIJ

Voor 4 spelers

Dit Domino wordt met zijn vieren, d.w.z. met 2 partijen van telkens 2 spelers gespeeld. De partnerschappen wisselen echter na iedere tour van telkens 3 spelen.

Ieder speler krijgt 6 stenen, de resterende stenen worden niet gebruikt. Er wordt uitgeloot, wie begint, dan loopt het spel in de richting van de wijzers van de klok verder.

Voor spelbegin echter betaalt iedere speler hetzelfde bedrag in de kas. En deze kasinhoud kan die partij nemen, die het eerst 100 pluspunten heeft bereikt (pluspunten = minuspunten van de tegenpartij). Wanneer de winnaarpartij 100 punten in één enkel spel heeft bereikt, moeten de verliezers de kasinhoud verdubbelen. Dat is de kleine penarie. Een grote penarie is het geval, dat van een partij 100 punten en van de tegenpartij niet één enkel punt bereikt werd. Dan moet door de verliezerpartij de drievoudige kasinhoud worden uitbetaald.

DOMINOSA

Voor 1 speler

Deze intelligente variant stamt van O.S. Adler, die eenvoudig zijn initialen aan de titel aanhing. De speler stelt hier zijn opgaven zelf tezamen: Op een blad

ERICH PERNER GMBH., NÜRNBERG, DEUTSCHLAND

papier wordt een rechthoek getekend, dat zich uit 7 x 8, dus in totaal 56 kwadraten samenzet. Nu worden de grondig gemengde dominostenen door elkaar met de punten naar boven tot een rechthoek samengezet, dat eveneens uit 7 x 8 kwadraten bestaat. Nu neemt men het blad en schrijft in de daarop voorziene kwadraten precies de getallen van de samengezette stenen.

Aansluitend worden de stenen dadelijk weer goed gemengd. - Op een dergelijke manier kan men zich meerdere opgaven samenstellen.

Wanneer men nu aansluitend of ook later verzoekt, uit de dominostenen een rechthoek samen te stellen, dat zich precies met de opgeschreven getallen dekt, dan zal men zeer snel bemerken, hoe moeilijk dit is. Het is overigens niet noodzakelijk, dat men bij Dominosa altijd een rechthoek van 7 x 8 kwadraten vormt. Er kunnen met de 28 dominostenen ook willekeurig andere figuren gevormd worden, wiens reconstructie eventueel gemakkelijker kan zijn.

DOMINO A LA POULE

Deze domino-variant komt uit Frankrijk. Het is een spel voor drie tot vier personen. Elk krijgt 6 stenen, de overige stenen worden niet gebruikt.

Elke speler moet een bepaalde inzet aan fiches in de pot inzetten. De puntentelling vindt als volgt plaats: Bij 3 spelers krijgt de beste (degene die op het eind geen of het minst aantal punten heeft), het puntenaantal van de slechtste, welke op zijn beurt het aantal punten van de beste krijgt. De middelste behoudt zijn eigen punten. Hetzelfde gaat het met vier spelers: De beste krijgt de punten van de slechtste, de tweede de punten van de voorlaatste. De speler met het hoogst aantal punten na één zo'n ronde krijgt de gehele inzet.

DOMINO-KWADRAAT

Voor 1 speler

Er geldt uit de 28 stenen telkens een figuur in de volgende vorm samen te zetten. Daarbij moeten vierentwintig kwadraten met telkens vier gelijke getallen

ontstaan. Op de volgende zijde tonen wij een voorbeeld:

Onze opgaaf laat niet minder dan 342.720 verschillende oplossingen toe. Daarbij kan de speler zich zelf verschillende beperkende eisen stellen: zo bijv. dat boven links een 6 en beneden rechts een 0 moet staan of dat zich in de bovenste rij een 1, een 2 en 3 volgen enz. De afzonderlijke oplossingen verlangen evenveel hoofdbreken.

0	0	2	2	3	3	1	1
0	0	2	2	3	3	1	1
	1	1	4	4	5	5	
	1	1	4	4	5	5	
	6	6	4	4	0	0	
	6	6	4	4	0	0	
2	2	5	5	6	6	3	3
2	2	5	5	6	6	3	3

BLOKKEERDOMINO

In principe loopt dit spel volgens de normale domino-regels met aankopen voor 2 personen af. Allereerst wordt verzocht de tegenstander permanent te blokkeren, respectievelijk door hem tot veel kopen te dwingen, en door stenen aan te leggen waar je tegenstander niet bij kan aanleggen. Kan één van de spelers niet meer aanleggen, dan heeft deze speler verloren.

Uitgever: Spiele-Verlag PERI GmbH, Scharnstein, Austria
Uitvoering en zetting: PERI Werbeabteilung
Printed in Austria