

Spelregels **Duyvis** Spellendoos

Inhoud speelmogelijkheden:

A. Spelen op het dambord (100 velden)

- 1 Internationaal dammen
- 2 Engels dammen
- 3 Slagdammen
- 4 Hoekdammen
- 5 Halma-dam
- 6 Wolf en schapen
- 7 Belegering
- 8 Go-dammen

B. Spelen op het Ganzebord

- 9 Ganzebord

C. Mikado

- 10 Mikado
- 11 Pas-op

D. Combiword

- 12 Combiword
- 13 Patience

E. Superscore

- 14 Superscore

F. Spellen met 1 dobbelsteen

- 15 Stomme ezel
- 16 Vijftien
- 17 Boze drie

G. Spellen met 2 dobbelstenen

- 18 Een maal één
- 19 Boerenvenster
- 20 Even en oneven

H. Spellen met 3 dobbelstenen

- 21 Plus en min
- 22 Een en twintig
- 23 Keizer Nero
- 24 Rentmeester
- 25 Liegen

A 1 Dammen

Dammen wordt gespeeld met 20 witte en 20 zwarte schijven. Door loting wordt bepaald wie met wit speelt en mag beginnen.

Het speelbord wordt zo op de tafel gelegd, dat elke speler een donker veld in de linker hoek heeft. Dan plaatst elke speler zijn schijven op de donkere velden van de onderste vier rijen van zijn zijde van het speelveld.

Het doel van het spel is alle schijven van de tegenpartij te slaan of ze te omsingelen, zodat hij niet meer kan zetten. Om de beurt verplaatsen de spelers één van hun schijven schuin vooruit, dus alleen op de donkere velden. Geslagen wordt een schijf, die direct voor een schijf van de tegenpartij staat. Men springt dan over deze schijf en neemt hem van het bord, doch dit is alleen mogelijk als het vak erachter vrij is. Kan men dan nog een schijf slaan, dan gaat men door. Slaan mag zowel voor- als achteruit geschieden. Bovendien is slaan verplicht, waarbij meerslag voorgaat. Zodra een schijf de tegenoverliggende laatste rij van de tegenpartij heeft bereikt, dan heeft men een 'dam', men plaatst dan een 2e schijf erop. De dam beweegt zich schuin over het bord en mag zoveel velden verplaatst worden als deze vrij zijn en de dam mag zowel voor-, als achteruit slaan, en mag daarna in dezelfde richting verder gaan als er velden vrij zijn, doch ook in andere richting verder slaan.

Over eigen schijven mag men niet springen.

Het spel is uit als een der spelers geen schijven meer over heeft, of ingesloten is en niet meer kan zetten.

A 2 Engels Dammen

Hiervoor gelden dezelfde regels als bij 'dammen', doch een dam mag ook horizontaal of vertikaal verplaatst worden. Hij moet bij het slaan echter altijd eindigen, of van richting veranderen op een donker veld.

A 3 Slagdam

Ook hier gelden de regels van het damspel, doch de stelling hiermee probeert men zo snel mogelijk zijn kwijt te raken.

Degene die dit het eerst lukt is winnaar.

A 4 Hoekdam

Het bord wordt zo op de tafel gelegd, dat een hoek een donker veld naar elke speler wijst. Elk der spelers plaatst 9 damschijven en legt deze zo op de donkere velden van het bord, dat er een driehoek ontstaat met de bovenste hoek hem toe wijzend. Het doel van het spel is de eigen schijven zo snel mogelijk naar de tegenoverliggende hoek te brengen. Om de beurt schuift één der spelers een steen vooruit, of waarts op één der donkere velden. Indien het mogelijk is, mag men over de schijven van de tegenstander heen springen, doch niet over die van zichzelf. Wie het eerst zijn schijven in de tegenoverliggende velden heeft gebracht, heeft gewonnen.

A 5 Halma-Dam

De opstelling van de schijven is als in spel 'A 1'. Men probeert zijn schijven op de velden van de tegenpartij te plaatsen.

Men mag zijn schijven schuin naar voren, maar niet naar achteren verplaatsen, ook mag men over vrijstaande schijven van de tegenpartij springen (niet over eigen schijven). Wie het eerst 'over' is, heeft gewonnen.

A 6 Wolf en Schapen

Door loting wordt vastgesteld wie 'Wolf' speelt. Hij plaatst een zwarte schijf en plaatst deze op één der donkere velden van zijn achterste rij. De andere speler neemt 5 witte schijven (Schapen) en plaatst deze op zijn achterste donkere velden.

De schapen gaan nu proberen de 'Wolf' te omsingelen.