

Spelregels

A 1 Dammen:

Dammen wordt gespeeld met 20 witte en 20 zwarte plaatjes. Door loting wordt bepaald wie met wit speelt en mag beginnen. Het speelbord wordt aldus op de tafel gelegd, dat elke speler een donker veld aan zijn linkerzijde heeft. Dan plaatst elke speler zijn plaatjes op de donkere velden van de onderste vier rijen van zijn zijde van het speelveld.

Het doel van het spel is alle plaatjes van de tegenpartij te slaan of hem te omsingelen, zodat hij niet meer kan zetten.

Om de beurt verplaatsen de spelers één van hun plaatjes in diagonale richting één veld **voorwaarts**, dus uitsluitend op de donkere velden. Geslagen wordt een plaatje, die direct voor een plaatje van de tegenpartij staat. Men springt dan over dit plaatje en neemt hem van het bord, doch dit is alleen mogelijk als het vak erachter vrij is. Kan men dan nog een plaatje slaan, dan gaat men door. Slaan mag zowel voor- als achteruit geschieden. Bovendien is slaan verplicht, waarbij meeslag voorgaat. Zodra een plaatje de tegenoverliggende laatste rij van de tegenpartij heeft bereikt, dan heeft men een „**dam**” en plaatst hierop een 2e plaatje. De **dam** beweegt zich diagonaal over het bord en mag zoveel velden verplaatst worden als vrij zijn en mag ook zowel voor- als achteruit slaan, doch mag daarna in dezelfde richting verder gaan als er velden vrij zijn, doch ook in andere richting verder slaan. Over eigen plaatjes mag men niet springen. Het spel is uit als een der spelers geen plaatjes 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 echter altijd eindigen, of van richting veranderen (bij het slaan) op een donker veld.

A 3 Slagdam:

Ook hier gelden de regels van het damspel, doch in tegenstelling hiervan probeert men zo snel mogelijk zijn plaatjes kwijt te raken. Degene die dit het eerst gelukt is winnaar.

A 4 Hoekdam:

Het dambord wordt aldus op de tafel gelegd, dat een hoek met een donker veld naar elke speler wijst. Elk der spelers neemt 9 plaatjes en legt deze zo op de donkere velden van het bord, dat er een driehoek ontstaat met de bovenzijde naar hem toe wijzend. Het doel van het spel is de eigen plaatjes zo snel mogelijk naar de tegenoverliggende hoek te brengen. Om de beurt schuift één der spelers een plaatje voor-, of zijwaarts op één der donkere velden. Indien het mogelijk is mag men over de plaatjes van de tegenstander heenspringen, doch niet over die van zichzelf. Wie het eerst zijn plaatjes in de tegenoverliggende velden heeft gebracht is winnaar.

A 5 Halma-Dam:

De opstelling van de plaatjes is als in spel „**1**”. Men moet proberen zijn plaatjes op de velden van de tegenpartij te krijgen. Men mag schuiven naar voren, doch ook naar achteren zijn plaatjes verplaatsen, doch ook over vrijstaande plaatjes van de tegenpartij heenspringen (niet over eigen plaatjes). Wie het eerst „over” is, heeft gewonnen.

A 6 Go-dam: 2 personen

De opstelling van de plaatjes is als in spel „**1**”. Wit begint. Om de beurt verschuiven de spelers een plaatje voor-, of achteruit, doch uitsluitend op de donkere velden.

Er wordt niet geslagen noch gesprongen, doch men moet proberen één of meer plaatjes van de tegenpartij te omsingelen, zodat ze niet meer in verbinding met de eigen plaatjes kunnen komen. Deze plaatjes worden dan van het bord genomen.

Is het niet meer mogelijk plaatjes van de tegenstander te omsingelen, dan worden de veroverde plaatjes geteld. Wie de meeste plaatjes heeft veroverd is winnaar.

A 7 Wolf en Schapen:

Door loting wordt vastgesteld wie „**Wolf**” speelt. Hij neemt een zwart plaatje en plaatst deze op één der donkere velden van zijn achterste rij. De andere speler neemt 5 witte plaatjes (Schapen) en plaatst deze op zijn achterste donkere velden.

De schapen gaan nu proberen de „**Wolf**” te omsingelen en schuiven steeds één veld diagonaal naar voren, doch mogen niet naar achteren. De wolf probeert op zijn beurt deze keten te doorbreken en als het hem gelukt achter deze schapen te komen is hij winnaar.

A 8 Belegering:

Beide spelers plaatsen zoals bij dammen 15 plaatjes op hun achterste 3 rijen donkere velden. Op hun beurt schuiven de spelers één plaatje diagonaal voor- of achterwaarts en proberen hun tegenspeler te omsingelen, zodat hij niet meer kan zetten. Men mag wel over plaatjes van de tegenpartij springen.

B 9 Solo: 1 persoon

Solo is een spel voor 1 persoon. Het totale speelveld wordt met 32 plaatjes bezet, waarbij de middelste punt open blijft. U probeert nu alle plaatjes in rechte richting te slaan en weg te nemen, totdat slechts één plaatje overblijft.

B 10 Wolf en Schapen: 2 personen

De spelers loten vooraf wie „**Wolf**” gaat spelen en deze speler neemt 2 pionnen en plaatst deze bij elkaar op de hoeken van een der vier uitstekende negen vakjes van het bord.

De andere speler neemt 24 plaatjes en plaatst deze op de velden zodat de 9 velden van de wolven vrij blijven. De schapen moeten proberen de negen velden van de wolven te bezetten en mogen alleen rechtuit voorwaarts en opzij verplaatst worden.

De wolven trachten dit te voorkomen door de schapen te slaan en mogen eveneens diagonaal verplaatst worden of slaan.

Indien slaan mogelijk is mag geen andere zet gedaan worden. Zodra de wolven 16 schapen geslagen hebben is het spel door hun gewonnen.

B 11 Vos en Ganzen: 2 personen

De vos (witte pion) wordt op het middelste vak van het speelbord gezet. De andere speler neemt 17 plaatjes en plaatst deze als volgt: 9 stuks in een der randvelden en elk 4 stuks in de aangrenzende, zodat naast de vos steeds één veld en achter hem alle velden vrijblijven. De ganzen proberen de vos te omsingelen en mogen rechtuit, opzij en diagonaal verschoven worden, doch niet over de vos springen.

De vos probeert op zijn beurt zoveel mogelijk ganzen te slaan en weg te nemen, teneinde niet omsingeld te worden. Indien slaan mogelijk is mag hij geen andere zet doen. Zodra het aantal ganzen zo klein is dat omsingeling niet meer mogelijk is heeft de vos gewonnen.

B 12 Kleine Molen: 2 personen

Wordt op de negen velden van het middenveld gespeeld. Elke speler heeft drie pionnen van zijn kleur en plaatst afwisselend een pion op een der punten van dit veld en tracht 3 pionnen op een rij te krijgen. Zodra alle pionnen zijn geplaatst probeert men dit door verschuiven te bereiken, teneinde het spel te winnen.

B 13 Grote Molen: 2 personen

Op het vierkante gedeelte van het speelveld plaatsen de spelers om de beurt een plaatje. Zodra elke speler negen plaatjes heeft geplaatst en daarbij geprobeerd heeft 3 plaatjes op één rij te krijgen, probeert elke speler op zijn beurt dit te bereiken door één van zijn plaatjes langs de lijnen te verschuiven. Heeft hij daarbij 3 plaatjes op één rij gekregen, dan mag hij een plaatje van de tegenpartij wegnemen. Zodra een speler nog slechts 3 plaatjes over heeft, mag hij naar keuze op elk vrij veld „springen”. Als 7 plaatjes van een speler zijn weggenomen heeft deze verloren. Dit is ook het geval als hij niet meer kan zetten.

B 14 Gold Rush: 2 personen

Op het bord plaatst men 3 pionnen als barrière tussen de plaatjes van de spelers. Elke speler zet nu 9 plaatjes in één der kwadranten van het bord (tegenover elkaar). Beurt om beurt verplaatst men nu één der plaatjes en probeert deze zo snel mogelijk in het tegenoverliggende kwadraat te krijgen. Springen over eigen en vijandelijke plaatjes mag, doch niet over de barrière.

B 15 Boter, Kaas en Eieren (2 spelers)

Hiervoor worden de 9 rode punten van het Solo-bord gebruikt.

Elke speler neemt 3 pionnen van één kleur en om de beurt wordt een pion op één der rondjes geplaatst. Zodoende probeert elke speler 3 pionnen op rij (horizontaal, verticaal of diagonaal) te krijgen.

Zodra de 3 pionnen zijn geplaatst en er nog geen rij is gevormd, mag elke speler om de beurt één van zijn pionnen (horizontaal of verticaal) één vakje verschuiven. Degene die aldus het eerst 3 pionnen op één rij heeft gekregen is winnaar.

C 16 Verlies je hoofd niet: 2 tot 4 personen

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

C 17 Hindernis: 2-4 personen

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

De speler met de witte plaatjes begint en plaatst een plaatje op één van de hoek-, of kruispunten van het bord. Daarna is zwart aan de beurt, tot elke speler zijn negen plaatjes heeft geplaatst. Daarbij probeert ieder 3 plaatjes op één rij te plaatsen en zo een molen te bouwen. De tegenstander tracht dit te verhinderen en plaatst zijn plaatjes daartussen. Na het plaatsen van een plaatje wordt er geschoven, dit is het schuiven van een plaatje van één punt naar een ander aangrenzend punt, teneinde te proberen 3 plaatjes op een rij te krijgen. Heeft één der spelers dit bereikt, dan mag hij naar keuze een plaatje van zijn tegenspeler van het bord nemen. Elke keer dat dit gebeurt wordt wederom een plaatje weggenomen, totdat één der spelers nog 3 plaatjes overheeft. Inplaats van schuiven mag hij nu op zijn beurt met een plaatje „springen”, en dus op elk gewenst open vak plaatsen. Verliest hij echter nog een plaatje dan heeft hij verloren.

E 19 Ganzenbord: 2-6 personen

De attributen die men voor dit spel nodig heeft, zijn twee dobbelstenen, pionnen en fiches (knopen of i.d.). Het bord heeft 63 met volgnummers gemerkte vakken. Voordat het spel begint, voorziet ieder zich van een pion, waarmee hij op het bord zijn nummer aangeeft. Elke speler zet tevens een gelijk aantal fiches in de pot. Hij die begint, schudt de dobbelstenen in de hand, werpt ze op tafel en zet zijn pion op het vak, dat het door hem geworpen getal vermeldt. Zo doet ook iedere volgende speler, en hij die het eerst in vak 63 komt, wint het spel. Maar eer men daar aankomt, zijn er velerlei moeilijkheden te overwinnen.

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

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

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

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

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

De ongelukkige die op 58 komt, waar de figuur van de Dood staat, moet weer van voren af aan beginnen en opnieuw inzetten. Wie in de loop van het spel door een ander wordt ingehaald, moet terug naar de plaats van waar deze laatste is uitgegaan, en al of niet betalen naar gelang van de tevoren gemaakte bepaling. Wie 63 nadert en meer ogen gooit dan nodig is om daar precies te komen, telt zoveel ogen terug als hij teveel heeft. Mocht hij daardoor op een gans komen, dan telt hij nogmaals zoveel ogen terug als hij heeft gegooit. Gooit men bijvoorbeeld op 60 staande, 7 ogen, dan moet men van 63 vier vakken terugtellen, zodat men op 59 komt. Maar omdat hier een gans staat, telt men nog eens terug en komt op 52, of in de gevangenis. Had men 8 ogen gegooit, dan had men tot op 58 moeten terugkeren en was dan dood geweest, d.w.z. terug naar het beginpunt om van voren af aan te beginnen.

F 20 Tricktrack: 2 personen

Tricktrack wordt gespeeld op het speelbord met 24 spitse velden, met 15 zwarte en 15 witte plaatjes en 2 dobbelstenen. Elke speler heeft de opgave zijn 15 plaatjes zo snel mogelijk op de eerste spitse velden onder te brengen: Bij een worp van bijvoorbeeld 5 en 3 punten, plaatst de speler een plaatje op het 3e en 5e veld. De tegenspeler werpt bijv. 3 en 6 en plaatst nu een plaatje op veld 6 en veld 3. Het plaatje van zijn tegenspeler neemt hij dan weg en geeft hem terug. Zolang er slechts één plaatje op een veld ligt is hij niet beschermd, zodat de tegenstander zal proberen deze plaatjes te verwijderen en bovendien deze velden met 2 plaatjes te bezetten, welke niet meer teruggegeven kunnen worden. Werpt men 2 gelijke aantallen, dan kan men direct 2 plaatjes op dit veld plaatsen. Op elk veld mogen meer dan 2 plaatjes van dezelfde kleur worden geplaatst. Zijn alle 15 plaatjes op de eerste 6 velden geplaatst, dan gaat men de plaatjes verplaatsen of de punten samentellen en één plaatje verplaatsen. Bij elke worp mag men dan 2 plaatjes verplaatsen of de punten samentellen en één plaatje verplaatsen. Zijn op deze wijze alle 15 plaatjes op de 6 laatste velden aangekomen, dan begint het wegnemen van de eigen plaatjes. Staen er bijv. nog plaatjes op het op vijf na laatste veld, en er wordt 3 en 6 geworpen, dan mag de speler één plaatje op 3 punten doorschuiven en de andere uit het spel nemen. Optellen van beide getallen mag in deze fase niet meer. Een weggenomen plaatje moet steeds opnieuw in het spel gebracht worden en het wegnemen blijft zolang onderbroken tot deze plaatjes weer op de laatste zes vakken zijn aangekomen. Wie het eerst alle plaatjes weggenomen heeft