

dige vervanger in het leven kon roepen: het kwartetspel. Dat bood bovendien de mogelijkheid er in woord en beeld een opvoedkundige strekking aan te geven. Want ook in dit opzicht placht de Nederlander geen kans onbenut te laten. Toch kon die neiging ook kostelijke resultaten opleveren zoals bijvoorbeeld te zien valt aan het 'Beeld Domino Spel'.

Het 'traditionele' kaartspel in deze collectie is van een zeer bijzonder karakter. Het bestaat uit de kaarten waarmee de beroemde Franse waarzegster Mlle Lenormand rond het begin van de 19de eeuw te Parijs werkte. Zo groot was haar faam, dat zij zelfs verschillende malen door Napoleon werd geraadpleegd. De explicatie van de duiding der kaarten hebben wij om wille van de sfeer gehandhaafd in een bestaande oud-Nederlandse vertaling.

Bij de bordspelen in deze collectie ontbreekt vanzelfsprekend het 'Ganzen Spel' niet. In feite zijn vrijwel alle andere bordspelen variaties hierop, ook het 'Nieuw Circus Spel', het 'Groot Eiffel Toren Spel', het 'Brandweer Spel' en het 'Wandel Spel'.

Het Ganzenbord – waarvan sommigen aannemen dat de Grieken het tijdens het beleg van Troje al speelden – is niet zomaar een luchtig spelletje. Het zit vol mysterieuze symboliek, ernst en diepzinnigheid, waar in vroeger eeuwen wel degelijk waarde aan werd gehecht. De weg over het bord met zijn vele obstakels was een projectie van de reis van de mens door het leven. De keuze van de gans was niet toevallig: zij stond bekend als de meest waakzame vogel die het meest met overleg reisde. In de getallen zit evenzeer een en al symboliek. Dat het eindpunt altijd 63 is komt bijvoorbeeld doordat de 6 en de 3 samen de 'kwade negen' vormen. Het 63ste levensjaar werd zelfs 'moordjaar' genoemd, omdat men hierin de meeste kans zou hebben om te sterven.

Het ligt voor de hand dat in later jaren het gezelschapsspel nogal eens werd gezien als basis om reclame te maken. Een fraai voorbeeld daarvan is het jongste spel in deze collectie, het 'C.R.E.S. Wandelspel door Nederland'. De schoenenfabriek C.R.E.S. vestigde op deze manier de aandacht op een stevige stapper, die 'De Grootte Bezuiniger' werd genoemd. Tegen het eind van de jaren dertig maakte een andere grote bezuiniger, de oorlog, een einde aan dit merk.

Zo heeft elk spel zijn achtergrond, een achtergrond die men vaak al kan proeven zonder het fijne er van te weten. Ook deze sfeer is het, die het spelen van deze spellen vandaag de dag nog extra aantrekkelijk maakt.

## Ganzen Spel

Het spel wordt gespeeld met 2 dobbelstenen. Iedere deelnemer zet een bepaald aantal fiches in de pot. Wie het hoogste aantal ogen gooit mag beginnen.

Wie bij de eerste gooi 6 en 3 heeft, mag doorgaan naar 26; wie 5 en 4 gooit mag door naar 53.

Wie op een *gans* komt, mag evenveel plaatsen verder als hij ogen heeft gegooid.

Wie op de *brug* (6) komt, betaalt een fiche aan de pot. Betaalt men twee fiches, dan mag men door naar 12.

Wie in de *herberg* (19) komt moet nogeens zijn inzet aan de pot betalen en één beurt overslaan.

Wie in de *put* (31) komt moet nogeens zijn inzet aan de pot betalen en wachten tot hij verlost wordt.

Wie in de *doolhof* (42) terecht komt moet nogeens zijn inzet aan de pot betalen en 3 plaatsen teruggaan.

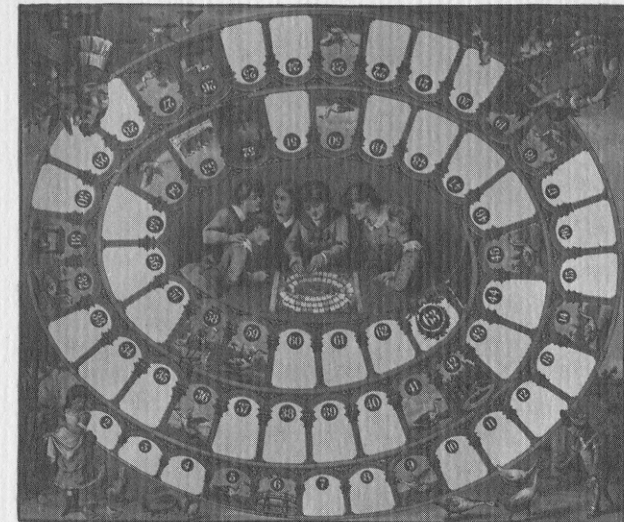
Wie in de *gevangenis* (52) komt moet een fiche betalen aan de pot en wachten tot hij bevrijd wordt.

Wie op de *dood* (58) komt moet nogeens zijn inzet aan de pot betalen en van voren af aan beginnen.

Komt men precies op de plaats van een andere speler terecht, dan moet deze speler terug naar de oude plaats van de ander.

Wie boven de 63 komt telt het aantal ogen, dat hij teveel heeft, terug. Komt men daarbij op een *gans* terecht, dan gaat men nog eens zoveel punten terug als men gegooid heeft.

Wie precies op 63 eindigt wint de pot en mag bij het volgende spel als eerste beginnen.



# Circus Spel

Het aantal deelnemers is onbeperkt. Het spel wordt gespeeld met 2 dobbelstenen. Men stelt van tevoren de entreprijs (inzet) vast en stort deze in de pot, waarin ook de premies verzameld worden.

Aan het slot van het spel wordt de helft van de premies onder de deelnemers verlost.

Wie het hoogste aantal ogen gooit mag beginnen.

Wie de eerste keer 6 en 3 gooit mag door naar 26;

wie 5 en 4 gooit mag door naar 53.

Komt men terecht op een *Clown* met een *rood* cijfer, dan mag men evenveel plaatsen verder als men gegooid heeft.

Komt men op een *Clown* met een *blauw* cijfer, dan gaat men evenveel plaatsen terug als men heeft gegooid.

Wie op de *Overgang* (6) komt, moet 2 fiches aan de pot betalen en gaat door naar 12.

Wie op het *Café* (19) komt, moet 2 fiches aan de pot betalen en een beurt voorbij laten gaan.

Wie bij het *Orkest* (31) komt, moet 3 fiches aan de pot betalen en wachten tot een ander zijn plaats komt innemen.

Wie in de *Stallen* (42) komt, moet 1 fiche aan de pot betalen en gaat terug naar 39.

Wie bij het *Hert in de klem* (52) komt, moet 2 fiches aan de pot betalen en wachten tot een ander zijn plaats komt innemen.

Komt men op de *Tuimelaar* (58) dan valt men buiten de piste, betaalt 1 fiche aan de pot en begint van voren af aan.

Wordt men door een andere speler ingehaald, dan moet men naar de oude plaats van die speler terug gaan en 1 fiche betalen aan de pot.

Wie boven de 63 komt, gaat evenveel plaatsen terug als hij ogen over heeft.

Komt men daarbij op een *Clown* terecht, dan gaat men nogeens zoveel plaatsen terug als de stenen aanwijzen.

Wie het eerst op 63 komt, wint de hele kas van de inzetten en de helft van de premies.

De eerstvolgende gooit dan 1 keer met 1 steen en ontvangt zoveel fiches uit de pot als de steen aanwijst. Dan doet de volgende speler hetzelfde, en zo gaat men door tot de pot leeg is.



# Eiffel Toren Spel

Het aantal spelers is onbeperkt, evenals de inzet. Het spel wordt met 2 dobbelstenen gespeeld.

Wie de meeste ogen gooit begint.

De speler die op een *trommelaarster* terecht komt, moet nog zoveel nummers verder gaan als hij ogen geworpen heeft, zolang tot hij niet meer op een *trommelaarster* komt te staan.

Wie aan het begin van het spel 6 en 3 werpt, gaat naar 26, en wie 5 en 4 werpt gaat naar 53.

Wie op de *brug* (6) komt, betaalt een fiche aan de pot en gaat naar 12.

Wie op de *stoomfabriek* (19) komt, betaalt 2 fiches aan de pot en blijft daar zo lang tot iedere speler twee maal geworpen heeft.

Wie in de *put* (31) valt betaalt 3 fiches aan de pot, wacht tot hij door een ander wordt verlost en gaat terug naar diens plaats.

Wie op de *verkeerde weg* (42) is, moet 2 fiches aan de pot betalen en teruggaan naar 30.

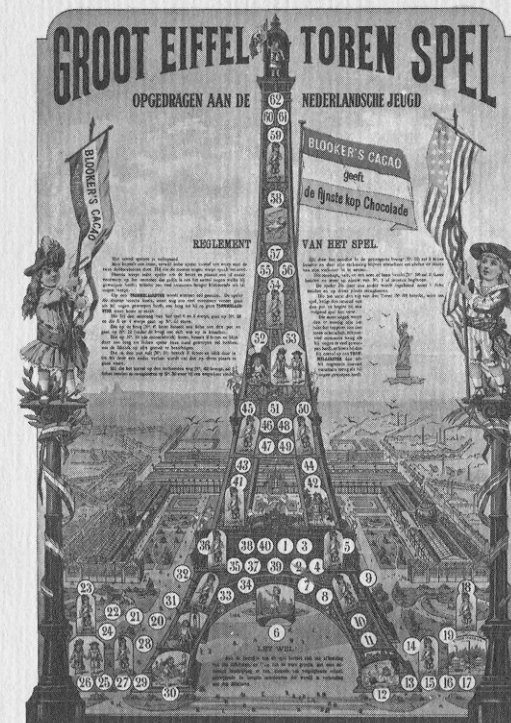
Wie in de *gevangenis* (52) komt moet 3 fiches aan de pot betalen, daar zijn verlossing door een ander afwachten en teruggaan naar diens plaats. Wie misstapt, valt en een *arm of been breekt* (58) moet 3 fiches aan de pot betalen en opnieuw beginnen.

De speler die door een ander wordt ingehaald moet op diens oude plaats gaan staan en 1 fiche aan de pot betalen.

Wie het eerst de *top van de toren* (63) bereikt, wint het spel, krijgt de inhoud van de pot en begint bij een volgend spel het eerste.

Wie meer ogen werpt dan er nodig zijn om juist het toppunt van de toren te bereiken, telt zoveel nummers terug als hij ogen te veel geworpen heeft.

Komt hij dan op een *trommelaarster*, dan telt hij nogmaals zoveel nummers terug als hij ogen geworpen heeft.



# Brandweer Spel

Het spel wordt gespeeld met 2 dobbelstenen. Iedere deelnemer zet een bepaald aantal fiches in de pot.

Wie de eerste keer 9 gooit, mag door naar 31.

Wie op een figuur met een rode rand komt, mag evenveel plaatsen verder als hij ogen gegooid heeft.

Wie op de *Pomper* (3), de *Pijpvoerder* (21), de *Hoornblazer* (30) of de *Onderofficier* (39) komt, krijgt 2 fiches uit de pot.

Voor het luiden van de *Brandschel* (6) krijgt men 2 fiches uit de pot.

Wie op de *Stoomspuit* (10) komt, krijgt 2 fiches uit de pot maar moet 3 nummers terug.

Wie op de *Handspuit* (15), de *Personenwagen* (19) of de *Jan van der Heijde* (28) komt, ontvangt 5 fiches uit de pot.

Voor het gebruik van de *Hangmat* (12) betaalt men 3 fiches aan de pot.

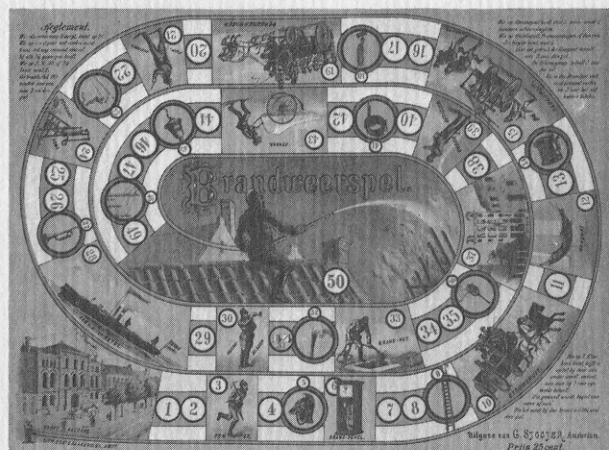
Voor de *Schraagpomp* (24) gaan 2 fiches naar de pot.

Wie in de *Brandput* (33) valt, moet een beurt overslaan en 2 fiches betalen aan de pot.

Wie op het *Klimhuis* (37) komt, blijft daar tot hij door een ander wordt verlost, aan wie hij 2 fiches betaalt voor zijn moeite.

Wie *gewond* (43) wordt, begint van voren af aan.

Wie het eerst bij de brand is (50) wint de pot.



# Reis door het Leven

Dit spel wordt gespeeld met één dobbelsteen. Het aantal spelers is onbepaald.

Men stelt de inzet vast en stort deze in de pot.

Wie het grootste aantal ogen gooit speelt het eerst.

De rode nummers betekenen het volgende:

Wie met de eerste worp op *geboorte* (1) komt moet één fiche inzetten en mag door naar 18.

Wie op *domoor* (3) komt moet daarop blijven tot hij door een ander wordt verlost. Hetzelfde gebeurt met wie op *nestjes uithalen* (8) en op *Bal masqué* (10) komt.

Wie op *ruiter* (14) komt moet van voren af aan beginnen.

Wie op *armoede* (16) komt krijgt zijn inzet terug.

Wie op *schaatsen rijden* (17) komt moet zijn inzet verdubbelen.

Wie op *vloed* (24) komt moet wachten tot hij door een ander wordt verlost.

Wie op *misgestapt* (29) komt moet zijn inzet verdubbelen en opnieuw beginnen.

Wie op *omnibus* (36) komt moet 10 plaatsen teruggaan.

Wie op *teleurgesteld* (40) komt moet 20 plaatsen teruggaan.

Om te winnen moet men precies op no. 41 aankomen. Wie meer ogen gooit moet zoveel nummers teruggaan als hij meer heeft geworpen.

Wie als eerste op 41 komt wint de partij en de pot. Bij de volgende partij speelt hij het eerst.



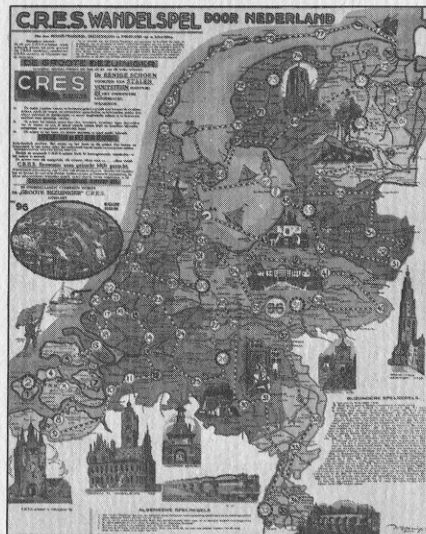
# Wandel Spel

- a Het aantal deelnemers is onbepikt. Er wordt gespeeld met 1 of 2 dobbelstenen.
- b Iedere deelnemer betaalt als inzet 5 fiches of meer aan de pot.
- c Wie op een der provinciale hoofdsteden komt, mag zoveel nummers verder gaan als de dobbelsteen aangeeft en ontvangt 1 fiche uit de pot.
- d De blauw-gestreepte plaatsen hebben betrekking op de 'Bijzondere Spelregels'.
- e Wie door een speler wordt ingehaald, gaat terug naar diens plaats.
- f Wie op 96 komt, heeft het spel gewonnen. Komt men boven 96, dan moet men evenveel nummers van 96 terug tellen, als men er boven is. Daarna speelt men weer door.

## Bijzondere spelregels

- 1 (*Vlissingen*). Gaat door tot 10 en betaalt 1 fiche aan de pot.
- 5 (*Zierikzee*). Wordt aan de poort teruggestuurd en begint opnieuw.
- 7 (*Tolen*). Betaalt 1 fiche aan de pot als veergeld en gaat door tot 8.
- 12 (*Breda*). Wie direct op 12 komt, gaat door tot 24 en ontvangt 2 fiches uit de pot.
- 13 (*Moerdijk*). Op de grote spoorbrug staat een bordje 'Verboden toegang'. Men gaat door tot 14 en betaalt 1 fiche boete (art. 461 W.v.S.) aan de pot.
- 15 (*Rotterdam*). Het scheepvaartverkeer en de grootse havenwerken nemen de gedachten van de speler dermate in beslag, dat hij zijn beurt 2 keer voorbij laat gaan.
- 19 (*Den Briel*). Wie Den Briel 'inneemt', ontvangt van elk der medespelenden 1 fiche.
- 33 (*Valkenburg*). Hier bezichtigt men het Geuldal en de grotten. Men moet 1 beurt overslaan en 1 fiche aan de pot betalen.
- 37 (*Nijmegen*). Hier valt de onvoorzichtige speler in de vijver van het Kronenburger park. Voor straf moet hij naar huis terug en opnieuw beginnen.
- 42 (*Apeldoorn*). Men bezichtigt 'Het Loo' en slaat 1 beurt over.
- 43 (*Harderwijk*). De speler gaat per vissersschip door naar 45 en betaalt 1 fiche aan de pot.
- 46 (*Hoorn*). De speler gaat per vissersschip door naar 48 en betaalt 1 fiche aan de pot.
- 53 (*Oldenzaal*). Hier kan de speler de lust niet bedwingen de grens over te gaan, wordt echter door de grenswacht gearresteerd en moet daarvoor 3 beurten overslaan en bovendien 2 fiches losgeld aan de pot betalen.

- 59 (*Emmen*). De speler wil ook wel eens wat anders zien dan turf en gaat er stiekum even tussenuit om de hunebedden te Borger te bezichtigen. Voor straf moet hij echter terug naar 29.
- 64 (*Hoogezand*). Vluc even kijken naar de vroegere Hevea-fabriek (oorsprong van de grote Hevea-fabrieken te Heveadorp). Als waardering voor zijn belangstelling ontvangt men 2 fiches uit de pot.
- 67 (*Stavoren*). Per stoomboot door naar 68.
- 71 (*Sneek*). De speler laat zijn beurt één keer voorbijgaan om een tochtje over de Friese meren te maken. Hij betaalt hiervoor 1 fiche aan de pot.
- 76 (*Delfzijl*). Men maakt een tochtje langs de Waddeneilanden naar Den Helder (82). De kosten van dit zee-reisje zijn 2 fiches, te betalen aan de pot.
- 83 (*Alkmaar*). Men gaat ter markt en koopt een 'echte Edammer' voor 1 fiche, te betalen aan de pot.
- 84 (*Zaandam*). Door de vele windmolens aan de Zaanstreek gaat het de speler nogal voor de wind. Hij gaat zonder betaling door tot 88.
- 92 (*Amsterdam*). Men bezichtigt 'Artis' en het Rijksmuseum. Men moet daarvoor 1 beurt overslaan, maar ontvangt als tegemoetkoming in de kosten 2 fiches uit de pot.
- 96 (*Heveadorp*). Deze speler heeft het spel gewonnen en ontvangt de pot.



# Rijm Quartet Spel

De kaarten worden geschud en onder de spelers verdeeld. De speler links van de gever mag beginnen met te vragen naar één van de kaarten die hij nog niet heeft. Wanneer de deelnemer, aan wie de vraag wordt gesteld, de kaart heeft, moet hij deze afstaan. De speler mag net zo lang doorvragen tot de

deelnemer, aan wie de vraag wordt gesteld een kaart niet blijkt te bezitten. Daarna is het zijn beurt om te vragen. Wie de meeste kwartetten verzamelt, wordt winnaar. Wie een compleet kwartet heeft kan uit de vier opeenvolgende versjes het hele verhaalje (voor)lezen.



## Rijm Quartet Spel



## Beeld Domino

Dit gezellige spel, waaraan een willekeurig aantal kinderen kan deelnemen, wordt op dezelfde manier gespeeld als het dominospel: De kaartjes worden geschud. Iedere speler krijgt evenveel kaarten, maar er moeten minstens 6 kaarten overblijven. Deze kaarten zijn bestemd om gekocht te worden. Wie de leeuwenkop heeft begint. Heeft geen van de spelers de leeuwenkop, dan begint degene die links van de gever zit. Daarop speelt degene, die weer aan zijn linkerkant zit.

Hij legt de kaart aan, die aan een der beide zijden past. Heeft hij geen aansluitende kaart, dan moet hij kaarten kopen, tot hij er een vindt of tot dat er geen kaarten meer zijn. Zodra hij niet meer kan spelen, is de volgende speler aan de beurt, enz. Wie het eerst zijn kaarten kwijt is, wint het spel. Wie gewoon domino wil spelen behoeft slechts de kaarten om te draaien.

# Loterij Spel

Loterij van vijf klassen, bestaande uit 60 loten – met fraaie zinnebeeldige op steen getekende en gekleurde Figuren – en uit 50 Prijzen en 10 Nieten.

- 1 Uit de spelers wijst men drie personen aan: één als Collecteur, één voor het trekken van de genummerde kaartjes en één voor het trekken van de Prijzen.
- 2 De Collecteur schudt de lotkaarten met afbeeldingen en deelt die uit onder de spelers à 1 cent (of 1 fiche) per kaart.
- 3 De tweede die de nummers zal trekken, schudt de 60 genummerde kaartjes.
- 4 De derde die de prijzen zal trekken, schudt de 10 prijzen van de 1e Klasse.
- 5 Als de tweede een genummerd kaartje trekt, trekt de derde tegelijkertijd een prijs. De speler, die een lotkaart heeft met hetzelfde nummer als het getrokken kaartje, wint de prijs. Als alle 10 prijzen uitgeloot zijn, betaalt de Collecteur de prijzen uit.
- 6 De resterende 50 lotkaarten worden nu door de spelers gekocht à 2 ct (of 2 fiches) per kaart.
- 7 Het trekken van de genummerde kaartjes gaat nu door, terwijl tegelijkertijd de 10 prijzen van de 2e Klasse getrokken worden.
- 8 Voor de 3e, 4e en 5e Klasse gaat men op dezelfde wijze te werk.

## 1ste KLASSE

De inleg is 1 cent (totaal 60 centen)

1 Prijs van	15 centen
1 Prijs van	8 centen
1 Prijs van	4 centen
1 Prijs van	3 centen
1 Prijs van	2 centen
5 Prijzen à 1 cent is	5 centen

10 Prijzen bedragende 37 centen

## 2de KLASSE

De inleg is 2 centen (totaal 100 centen)

1 Prijs van	20 centen
1 Prijs van	15 centen
1 Prijs van	5 centen
1 Prijs van	3 centen
1 Prijs van	2 centen
5 Prijzen à 1 cent is	5 centen

10 Prijzen bedragende 50 centen

## 3de KLASSE

De inleg is 3 centen (totaal 120 centen)

1 Prijs van	20 centen
1 Prijs van	15 centen
1 Prijs van	5 centen
1 Prijs van	3 centen
1 Prijs van	2½ cent
5 Prijzen à 1½ cent is	7½ cent

10 Prijzen bedragende 53 centen

## 4de KLASSE

De inleg is 4 centen (totaal 120 centen)

1 Prijs van	25 centen
1 Prijs van	20 centen
1 Prijs van	15 centen
1 Prijs van	10 centen
1 Prijs van	5 centen
5 Prijzen à 3 centen is	15 centen

10 Prijzen bedragende 90 centen

## 5de KLASSE

De inleg is 5 centen (totaal 100 centen)

1 Prijs van	100 centen
1 Prijs van	50 centen
1 Prijs van	40 centen
2 Prijzen à 15 centen is	30 centen
5 Prijzen à 10 centen is	50 centen

10 Prijzen bedragende 270 centen

Het totaal van alle inleggen is 500 centen. Het totaal van alle prijzen is eveneens 500 centen.



# Waarzeg Spel van Mlle Lenormand

Men schudt de kaarten goed door, neemt af en verdeelt ze in 5 partijen, de vier eersten moeten uit 8 kaarten bestaan, de vijfde slechts uit 4. De eerste hoop wordt van de linker naar de rechterhand op een rij uit elkander gelegd. De 2e, 3e en 4e hoop even zoo, maar de 4 laatste kaarten worden zoo onder de andere gelegd, dat zij juist onder het midden komen, zoo als hier met stippen verder is aangewezen.



De persoon die zijn lot wil leeren kennen, wordt op de volgende wijze aangeduid: door no. 29 voor een dame of een jong meisje door no. 28 voor een heer of een kind. De grootste oplettenheid moet aan deze twee kaarten gewijd worden, daar van haar ligging in het spel het toekomstig geluk of ongeluk afhangt. Alle andere kaarten ontleenen haar betekenis aan deze twee en wel omdat haar grootere of kleinere afstand van dezen het lot bepaalt.

## Verklaring van de 36 kaarten

- 1 *Ruiter*, beduidt goede tijdingen, maar eenigszins verwijderd kunnen ze betrekking hebben op de woonplaats van den persoon of uit een vreemd land komen. Deze kaart is een geluksbode wanneer zij niet omringd is van onheilspellende kaarten.
- 2 *Klaverblad*, brengt geluk aan, maar omringd door wolken is het de voorbode van groote zorgen; ligt deze kaart echter na bij die welke den persoon aanduidt, zoo zal deze zorg niet lang duren en een goed einde nemen.
- 3 *Schip*, beduidt rijkdom, door handel of erfenis verkregen, het beteekent ook een reis, wanneer het zeer dicht bij den persoon ligt.
- 4 *Huis*, duidt welslagen en zegen in alle ondernemingen aan, zelfs wanneer de tegenwoordige toestand van den persoon ongelukkig is, mag hij een beteren voor de toekomst verwachten; zoo deze kaart in het midden van het spel ligt, onder den persoon liggende, is het een wenk, zich voor diegenen te wachten, die hem omgeven.
- 5 *Boom*, ver van den persoon liggende, is een teeken van gezondheid, meerdere echter tezamen laten geen twijfel over de vervulling der wenschen en over een toekomstig bloeiend geluk.

6 *Wolken*, wanneer de heldere kant naar den persoon gekeerd is, dan is deze kaart een gelukkig voortteeken; is het evenwel de donkere zijde, dan zal iets onaangenaams niet lang uitblijven.

7 *Slang*, is een teeken van ongeluk, hetwelk zich daarnaar bepaalt of deze kaart dichtbij of ver van den persoon verwijderd ligt, zij brengt in tusschen altijd huichelarij, verraad en verlies met zich.

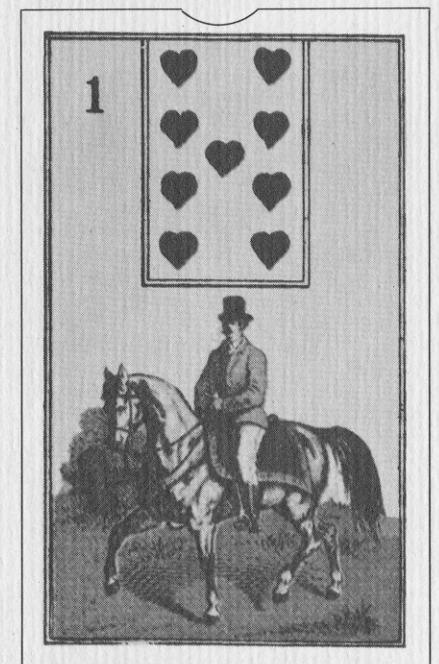
8 *Doodkist*, zeer nabij den persoon beteekent onfeilbaar zwaare ziekte, dood, of geheel verlies van vermogen. Verder van den persoon verwijderd, is zij minder gevaarlijk.

9 *Bloemruiker*, beteekent veel geluk in ieder opzicht.

10 *Zeissen*, de bode van een groot gevaar, dat men echter ontgaan kan, als er goede kaarten rondom liggen.

11 *Roede*, beduidt twist in de familie, huiselijke zorgen, ongeluk in het huwelijk, koorts, langdurige ziekte.

12 *Vogels*, beteekenen moeielijkheden die men door te staan heeft, maar van korten duur, verwijderd van den persoon een voortteeken van een gelukkige reis.



- 13 *Kind*, is een teeken, dat men goed in den omgang is, en zich jegens ieder vol goedheid toont.
- 14 *Vos*, wanneer hij nabij ligt, zoo moet men zich voor de personen wachten, met welke men in verbinding staat, derwijl er eenigen onder hen zijn, die ons trachten te bedriegen; in het andere geval is er geen gevaar te vreezen.
- 15 *Beer*, beduidt geluk, maar beteekent ook tevens, dat men het samenzijn en vooral het gesprek met zijn benijders vermijden moet.
- 16 *Ster*, waarborgt geluk in alle ondernemingen, is zij echter door wolken omringd, dan beteekent zij een geleidelijke verduistering van gelukkige omstandigheden.
- 17 *Eiber*, nabij den persoon liggende beteekent een verhuizing van de tegenwoordige verblijfplaats, van den persoon verwijderd laat hij voorzien, dat deze verhuizing nog verschoven wordt.
- 18 *Hond*, zeer nabij, verzekert een trouwe vriendschap, ver verwijderd beteekent hij verraad, met wolken omringd, duidt hij aan, dat men diegenen niet vertrouwen moet, die zich onze vrienden noemen.
- 19 *Hooge toren*, laat een lang en gelukkig leven verwachten; maar door wolken omringd, voorspelt hij een ziekte, ja zelfs naar omstandigheden den dood.
- 20 *Tuin, bosch*, kondigt een goed en groot gezelschap aan waarin men wordt opgenomen, heel dicht bij verzekert deze kaart ook een duurzame vriendschap, daarentegen verwijderd is zij een waarschuwing voor valsche vrienden.
- 21 *Rots*, nabij den persoon, doet ons een geduchten vijand vreezen, maar verwijderd mogen wij op vermogende vrienden rekenen.
- 22 *Wegen*, van wolken omringd, zijn een teeken van ongeluk, maar zonder de kaart, en ver van den persoon, beteekenen zij dat men een middel vindt om dreigende gevaren te ontgaan.
- 23 *Muis*, is een teeken van diefstal; is de kaart nabij, zoo zal men het ontstolene terug ontvangen, maar verwijderd, dan is het verlies onherstelbaar.
- 24 *Hart*, beduidt vreugde, geluk en eendracht.
- 25 *Ring*, rechts van den persoon beteekent een gelukkig huwelijk met schitterend huwelijksgoed; daarentegen verwijderd en aan den linkerkant, beduidt hij het afbreken van liefdesbetrekkingen.
- 26 *Boek*, deelt een geheim mede; de plaats duidt aan in hoeverre het van belang is. Men moet daarbij op de omstandigheden letten.
- 27 *Brief*, zonder wolken, beduidt een geluk dat ons door aangename berichten van verre stre-

- ken toekomt, zijn er echter donkere wolken nabij den persoon, dan heeft hij daarvan veel verdriet te verwachten.
- 28 *Heer*, hoofdkaart van het spel, evenals no. 29; en vertegenwoordigt den persoon die naar zijn lot vraagt.
- 29 *Dame*, van dezelfde belangrijkheid. De plaats van deze kaart bepaalt alles, ondanks de wendingen en de scherpzinnigheid van den persoon die de kaarten legt.
- 30 *Leliën*, beteekent een gelukkig leven; maar van wolken omringd, duidt deze kaart op huiselijke zorgen. Ligt zij bóven den persoon, zoo duidt zij op deugd, maar er ónder dan beteekent zij twijfel aangaande de zuiverheid van zijn grondbeginselen.
- 31 *Zon*, nabij den persoon verlicht zij hem met haar stralen en doet het geluk bloeien, maar verwijderd verkoelt zij en brengt ontmoedigingen in alle ondernemingen en bereidt ons verdriet.
- 32 *Maan*, is een teeken van groote eer, zoo deze kaart bij den persoon ligt. Is zij echter verwijderd dan beduidt zij verdriet.
- 33 *Sleutel*, nabij den persoon, beteekent het zekere welslagen van een zaak, maar het tegenovergestelde als hij verwijderd is.
- 34 *Visschen*, voorspellen een vermogen op zee gewonnen, en een reeks van gelukkige ondernemingen; maar verwijderd zijn zij treurige voorboden, dat de beste plannen niet gelukken.
- 35 *Anker*, is het teeken van een gelukkige onderneming ter zee, van groote standvastigheid en bewijs van een trouwe liefde; maar nabij Wegen beteekent het een volslagen verwarring in onze geest en een onstandvastige liefde.
- 36 *Kruis*, is altijd een slecht voorteken; is het echter zeer nabij den persoon, zoo is het waarschijnlijk dat het ongeluk niet lang duren zal.

Om deze verklaring noch meer te verduidelijken, geven wij hier een voorbeeld van de kaarten, voor een dame gelegd:

9	32	3	16	31	5	30	22
12	4	24	28	29	13	1	2
19	21	20	15	33	18	23	34
14	10	25	27	17	35	26	11
		8	6	7	36		

waarvan wij den volgenden gelukkigen uitleg kunnen geven:

De zon, Nr. 31, welke boven uw hoofd straalt, verzekert u een langdurig geluk, omdat de ster

Nr. 16, die u verlicht, aan uw rechterzijde is. Door haar zijn al uw ondernemingen gelukt en door haar zijt Gij in uw huwelijk gelukkig geweest. Uw echtgenoot, Nr. 28, die aan uw rechterzijde staat, toont u deugd, die zich bevestigd vindt door het kind Nr. 13, dat ter linkerzijde van u staat. De leliën, Nr. 30 en de bloemen, Nr. 9, welke u belommeren, zijn bewijzen van uw goede daaden; evenzo maakt het lot van den ruiter, Nr. 1, gebruik om uw lof te verbreiden en aan uw ware vrienden bekend te maken; uw schoone handelingen, bevestigd door de kaarten Nr. 2, 3, 24, 4, 5, 32, 27, 18, 26, 21, 20, 15 en 34 welke u omringen zijn bewijzen temeer van uw toekomstig geluk. Haar vereenigde macht heeft u tot hiertoe beschermd, ondanks den laster, die u heeft trachten te benadeelen, hetwelk een schitterend bewijs is dat de deugd altijd over den booze zegeviert.

Uw rust is evenwel door booze personen voor korten tijd gestoord geworden, en die u benadeelen wilden, voorgesteld door Nr. 14, 12, 35 en 23, die al het mogelijke gedaan hebben om u in het verderf te storten, maar hun lasteringen

hebben voor de algemeene opinie, die Gij vóór u hebt, moeten onderdoen. De toren, Nr. 19, verkondigt u als loon voor uw moed, waarmede Gij deze onaangenaamheid doorgestaan hebt, een gelukkigen ouderdom aan. Gij hebt Nr. 11 overwonnen, die het zaad der tweedracht in uw huisgezin strooide. Nr. 17 toont u aan, dat Gij weldra van woonplaats verwisselen zult. Nr. 10 toont u wel is waar nog onheil aan, dat Gij echter door Nr. 25 met behulp van den sleutel, Nr. 33, die aan uw voeten ligt overwinnen zult.

In 't algemeen zult Gij al wat onaangenaam is van u verwijderd zien blijven, want de voorteekenen daarvan, zooals: de dood, de wolken, de gruwzame slang en het ontzettende kruis, in Nr. 8, 6, en 36 bestaande, zijn zeer verre van u en kunnen u in langen tijd niet bereiken. De Voorzienigheid heeft uw geluk bezegeld en Gij zult van nu af aan het loon uwer deugd genieten, ondanks de lasterlijke booze wereld. Vertrouw slechts altijd op Haar, zij zal u nooit verlaten. Dus is uw lot het schoonste dat u zich wenschen laat, en ik voel mij gelukkig, dat ik dit heb mogen ontluieren.

De originelen van de spellen zijn in het bezit van:

*Stichting Atlas van Stolk, Rotterdam*: Ganzen Spel/Circus Spel/Eiffel Toren Spel/Brandweer Spel/Reis door het Leven/Wandel Spel.

*Museum Mr. Simon van Gijn, Dordrecht*: Rijn Quartet Spel/Beeld Domino/Loterij Spel/Particulier: Waarzeg Spel.