

SPELREGELS 'SUPER 25'

SPELEN OP HET GANZEBORD

- 1 Ganzebord

SPELEN OP HET 'DERBY' BORD

- 2 Derby
- 3 Hindernisbaan

SPELEN OP HET DOOLHOF BORD

- 4 Doolhof

SPELEN OP HET 'VERLIES-JE-HOOFD-NIET' BORD

- 5 Verlies je hoofd niet
- 6 Schansje

SPELEN OP HET DAMBORD

- 7 Dammen
- 8 Engels dammen
- 9 Slagdam
- 10 Hoekdam
- 11 Halma dam
- 12 Wolf en schapen
- 13 Belegering
- 14 Go-dam

SPELEN OP HET MOLENBORD

- 15 Molen

SPELEN MET 2 DOBBELSTENEN

- 16 Spin
- 17 Eén maal één
- 18 Elf
- 19 Ster
- 20 Hans-slok-op.
- 21 Dubbel zeven
- 22 Af en aan
- 23 Casino
- 24 Optellen en delen
- 25 Gevangenisvenster

SPELEN OP HET GANZEBORD

1 Ganzebord: 2 tot 6 personen

Voor dit spel zijn nodig: 2 dobbelstenen, pionnen en fiches (b.v. knopen).

Iedere speler kiest een pion, doet een vastgesteld aantal fiches in de pot, waarna om de beurt met de dobbelstenen wordt gegooid.

De speler die het hoogste aantal punten gooit mag beginnen en zet zijn pion evenveel vakjes vooruit als het aantal gegooide punten.

Wie op een vakje met een gans komt mag nog een keer het aantal punten verder.

Wie het eerst nr. 63 bereikt is de winnaar en wint de pot.

Er gelden echter de volgende spelregels:

1. Wie de eerste keer **4 en 5** gooit mag ineens door naar 53.
2. Wie de eerste keer **3 en 6** gooit mag door naar 26.
3. Op nr. 6 de brug, moet een speler fiches betalen. Bij betaling van de dubbele inzet mag hij door naar 12.
4. Op nr. 19 de herberg moet een speler 2 beurten overslaan.
5. Op nr. 31 de put, hier moet een speler wachten tot een volgende speler zijn plaats inneemt.
6. Op nr. 42 de doolhof, ook hier fiches betalen en terug naar 37.
7. Op nr. 52 de gevangenis, wachten tot een andere speler zijn plaats inneemt.
8. Op nr. 58 dood, de speler moet hier weer fiches inzetten en helemaal opnieuw beginnen.
9. Wie 63 nadert en meer gooit als nodig is moet het teveel terugtellen. Komt hij daardoor op een gans, dan moeten de punten nog eens teruggeteld worden.

SPELEN OP HET 'DERBY' BORD

2 Derby: 2 tot 6 personen

Elke speler kiest een pion, waarna men om de beurt met 1 dobbelsteen gooit. Wie de meeste punten heeft mag beginnen.

Elke pion mag steeds zoveel vakjes vooruit als er punten worden gegooid.

Op de roodgenummerde vakken gelden de volgende spelregels:

nr. 4- 5: het paard had niet genoeg snelheid, terug naar af voor een nieuwe aanloop.

nr. 15-16: het paard blijft voor de muur staan en moet 2 beurten overslaan.

nr. 26-27: het paard weigert en moet terug naar nr. 23.

nr. 31-32: het paard komt in het water terecht en moet een beurt overslaan om eruit te kunnen komen.

nr. 36-37: het paard weigert weer, terug naar nr. 33.

nr. 47-48: de balk wordt eraf gegooid, dezelfde vakken terugtellen.

nr. 58-59: het paard kan deze hindernis niet nemen, terug naar af en opnieuw beginnen. Wie het eerste nr. 62 bereikt, heeft gewonnen.

3 Hindernisbaan

Spelregels zijn gelijk aan 'Derby', doch elke speler moet nu elk rood vakje precies bereiken, alvorens hij verder mag gaan.

SPELEN OP HET 'DOOLHOF'-BORD

4 Doolhof: 2-6 personen

Elke speler zet zijn pion op het vakje 'start' en werpt éénmaal met de dobbelsteen. Wie het hoogste aantal ogen heeft gewor-

pen mag als eerste met het spel beginnen. Hij werpt dan met de dobbelsteen en moet zijn pion in de startrichting verplaatsen. Kan hij deze richting niet verder volgen, dan geeft de pijl in het laatste vakje zijn nieuwe richting aan. Blijft men op een veld met een pijl stilstaan, dan is dit de te volgen richting bij de nieuwe zet. Wanneer men op een veld eindigt, waarop reeds een andere speler staat, moet de laatst aankomende opnieuw beginnen. Degene die als eerste precies op het eindpunt aankomt is winnaar.

SPELEN OP HET 'VERLIES-JE-HOOFD-NIET' BORD

5 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 één maal met de dobbelsteen en degene die het hoogste aantal punten heeft gegooid 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 teruggen, 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 eindvakken heeft, is natuurlijk winnaar.

6 Schansje

De spelregels hiervan zijn gelijk aan 'verlies je hoofd niet', doch wanneer een speler 2 pionnen van dezelfde kleur achter elkaar heeft staan, mogen deze door de tegenstander niet afgeslagen of gepasseerd worden.

SPELEN OP HET DAMBORD

7 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 aldus op de tafel gelegd, dat elke speler een donker veld aan zijn linker zijde 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 hem te omsingelen, zodat hij niet meer kan zetten. Om de beurt verplaatsen de spelers één veld voorwaarts, dus uitsluitend 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, heeft men een 'dam' en plaatst hierop een 2e steen. De dam beweegt zich diagonaal over het bord en mag zoveel velden verplaatst worden als vrij zijn en mag 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 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.

8 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.

9 Slagdam

Ook hier gelden de regels van het damspel, doch in tegenstelling hiervan probeert men zo snel mogelijk zijn schijven kwijt te raken.

Degene die dit lukt is winnaar.

10 Hoekdam

Het bord wordt aldus op de tafel gelegd, dat een hoek met een donker veld naar elke speler wijst. Elk der spelers neemt 9 damschijven 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 stenen zo snel mogelijk naar de tegenoverliggende hoek te brengen. Om de beurt schuift één der spelers een steen voor- of zijwaarts op één der donkere velden. Indien het mogelijk is mag men over de schijven van de tegenstander heenspringen, doch niet over die van zichzelf. Wie het eerst zijn schijven in de tegenoverliggende velden heeft gebracht is winnaar.

11 Halma-dam

De opstelling van de schijven is als in spel 7. Men moet proberen zijn schijven op de velden van de tegenpartij te krijgen.

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

12 Wolf en Schapen

Door loting wordt vastgesteld wie 'Wolf' speelt. Hij neemt 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 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 lukt achter deze schapen te komen is hij winnaar.

13 Belegering

Beide spelers plaatsen zoals bij dammen 20 stenen op hun achterste 4 rijen donkere velden.

Op hun beurt schuiven de spelers één schijf diagonaal voor- of achterwaarts en proberen hun tegenspeler te omsingelen, zodat hij niet meer zetten kan. Men mag wel over schijven van de tegenpartij springen, doch neemt ze niet van het bord. Zodra één der spelers niet meer kan zetten heeft hij verloren.

14 Go-dam: 2 personen

De opstelling van de schijven is als in spel 7. Wit begint.

Om de beurt verschuiven de spelers een schijf voor- of achteruit, doch uitsluitend op de donkere velden.

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

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

SPELEN OP HET MOLENBORD

15 Molen: 2 personen

Elke speler neemt 9 damschijven (9 x zwarte- 9 x witte). De speler met de witte schijven begint en plaatst een schijf op één van de hoek-, of kruispunten van het bord. Daarna is zwart aan de beurt, tot elke speler zijn 9 schijven heeft geplaatst. Daarbij probeert ieder 3 schijven op één rij te plaatsen en zo een molen te

bouwen. De tegenstander tracht dit te verhinderen en plaatst zijn schijven daartussen. Na het plaatsen van de schijf wordt er geschoven, dit is het schuiven van een schijf van één punt naar een ander aangrenzend punt, teneinde te proberen 3 schijven op een rij te krijgen. Heeft één der spelers dit bereikt, dan mag hij naar keuze een schijf van zijn tegenstander van het bord nemen. Elke keer dat dit gebeurt wordt wederom een schijf weggenomen, totdat één der spelers nog 3 schijven over heeft. Inplaats van schuiven mag hij nu op zijn beurt met een schijf 'springen', en dus op elk gewenst open vak plaatsen. Verliest hij echter nog een schijf dan heeft hij verloren.

SPELLEN MET 2 DOBBELSTENEN

16 Spin: 2 of meer spelers

Elke speler schrijft de cijfers 2 t/m 12 op een vel papier. Om de beurt werpt nu ieder met 2 dobbelstenen en streept alle geworpen getallen door. Hij mag zolang doorgaan tot hij een reeds doorgestreept getal werpt, (alleen 7 mag vaker doorgestreept worden) en geeft de dobbelstenen aan de volgende speler enz. Wie als eerste alle 11 getallen heeft doorgestreept is winnaar. Indien men om een inzet speelt betaalt de winnaar aan elke andere speler een fiche voor elk niet doorgestreept getal en ontvangt van deze spelers 10 fiches voor elke streep door hun zeven.

17 Eén-maal-één: 2 of meer spelers

Elke speler gooit op zijn beurt met 2 dobbelstenen en vermenigvuldigt de cijfers met elkaar.

Wie na tien beurten het hoogste getal heeft is winnaar.

18 Elf: 2 of meer personen

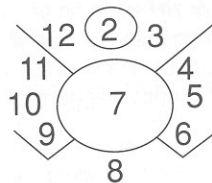
Elke speler neemt 20 tot 30 fiches (pionnen, knopen of munten)

en zet er 2 in de pot. Dan werpt elke speler om de beurt met de 2 dobbelstenen. Wie elf gooit mag de hele pot nemen, doch bij 12 moet men de inhoud van de pot verdubbelen. Bij andere worpen moet de speler het verschil met elf in de pot zetten (5 geworpen = 6 inzetten).

19 Ster: 2 of meer spelers

Alle spelers nemen 10 fiches en werpen om de beurt met 2 dobbelstenen. Wie een '1' heeft geworpen krijgt van elke andere speler een fiche. Wie blut is valt af en speelt deze ronde niet meer mee.

20 Hans-slok-op: voor 2 of meer spelers



Allereerst wordt de bovenstaande figuur op een stuk papier getekend. Elke speler neemt 4 fiches en er wordt met 2 dobbelstenen geworpen. De punten worden opgeteld en op het betreffende vakje van de figuur wordt een fiche gelegd. Lig er reeds een fiche, dan mag men deze wegnemen en men legt niet opnieuw in.

Op de '7' echter legt men steeds opnieuw bij en deze pot is voor de winnaar, want elke speler die zijn fiches heeft verbruikt valt af.

21 Dubbel en zeven: voor 2 of meer spelers

Elke speler neemt 15 tot 30 fiches (allen gelijk). Om de beurt werpen de spelers net zo lang met de dobbelsteen tot er een dubbel (één, twee enz.) wordt geworpen en daarna nog eens tot

zeven punten bovenliggen.

Bij elke worp wordt er echter een fiche in de pot gelegd, doch voor elke speler apart, zodat er afgerekend kan worden. Als alle spelers dit hebben gedaan mag de speler met het laagste aantal worpen de hoogste stapel nemen enz. Wie geen fiches meer heeft is af. Wie overblijft is winnaar.

22 Af en aan: voor 2 of meer spelers

Elke speler legt 2 of 3 fiches, pionnen, luciferhoutjes of munten in de pot op de tafel, doch iedereen hetzelfde aantal. Nu werpt iedereen éénmaal met de dobbelstenen en degene die het laagste aantal ogen heeft geworpen neemt 1 fiche uit de pot. Dit gaat door tot de pot leeg is. Daarna wordt verder gespeeld en mag elke speler die het hoogste aantal ogen heeft geworpen één fiche terugleggen. Wie als eerste geen fiches meer heeft is winnaar.

23 Casino: 2 of meer spelers

De getallen 2 t/m 12 worden volgens het afgebeelde schema op een vel papier getekend. Daarna neemt elke speler 30 fiches (pionnen, knopen, munten o.i.d.) en wordt geloot wie in het eerste spel als bankhouder fungeert. Alleen de bankhouder gooit met de 2 dobbelstenen. Elke speler zet nu naar keuze een aantal fiches op één of meerdere vakjes en onthoudt zijn inzet.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

Dan werpt de bankhouder en noemt de som van de punten. Is dit gelijk aan een getal aan de linkerkzijde, dan incasseert hij alle inzetten die links staan, inclusief de inzetten op '7'. De inzetten

aan de rechterzijde moet hij verdubbelen, waarna elke speler die rechts heeft ingezet zijn verdubbelde inzet terugneemt. Hetzelfde geschiedt als de bankhouder een puntentotaal heeft geworpen, dat rechts voorkomt. Deze zijde incl. 7, neemt hij van het veld en de andere verdubbelt hij weer. De bankhouder geeft nu de dobbelstenen aan zijn linker buurman en deze fungeert bij het volgende spel als bankhouder. Degene die geen fiches meer heeft valt af en de langst overblijvende speler heeft gewonnen.

24 Optellen en delen: 2 of meer spelers

Alle spelers werpen om de beurt met 2 dobbelstenen, de punten worden opgeteld en daarna gedeeld door het getal dat met één dobbelsteen wordt geworpen. Wie per ronde het hoogste getal heeft is winnaar.

25 Gevangenisvenster

Bij dit spel wordt alleen de '2' gewaardeerd. Iedereen werpt 3 maal achtereenvolgend met de dobbelstenen en schrijft op hoe vaak de '2' valt. Wanneer bij een worp twee maal de '2' geworpen wordt, mag men dit dubbel tellen (4×2). Wie als eerste 50 keer de '2' geworpen heeft, is winnaar.