

Inhoudsopgave

Dobbelsteenspellen

Hoedje jagen®	3
Pachisi	4
Hoedjes-pachisi®	5
Backgammon	6
Barricade®	10

Bordspellen

Dammen	12
Frans dammen	12
Engels dammen	12
Italiaans dammen	12
Blokkade	13
Douaniers en smokkelaars	13
Haas en honden	13

Halma	13
Snel-halma	14
Halma solo	14
Tref-halma	14
Gobang	14
Tippy	14
Katten en muizen	15

Knobbelspelletjes

Spelletjes met een dobbelsteen	15
Spelletjes met twee dobbelstenen	16

Speelborden

Hoedje jagen® -bord
Pachisi® -bord
Backgammonbord
Dambord
Barricadebord
Halmabord

Spelmateriaal

68 pionnen in 4 kleuren
16 hoedjes in 4 kleuren
2 x 20 damstenen
11 barricades
2 dobbelstenen
1 verdubbelingsdobbelsteen

Contenu

Jeu de dé

Chapeau... chapeau!®	17
Pachisi	18
Pachisi-chapeau®	19
Backgammon	19
Barricade®	24

Jeux de damier

Jeu de dames	26
à la française	26
à l'anglaise	26
à l'italienne	26
Blocus	26
Douaniers et contrebandiers	27
Chiens et lièvre ou Chasse au renard	27

Jeux de Halma

Halma	27
Halma accéléré	28
Halma solo	28
Halma mis dans le mille	28
Gobang	28
Tippy	28
Chats et souris	29

Jeux de hasard

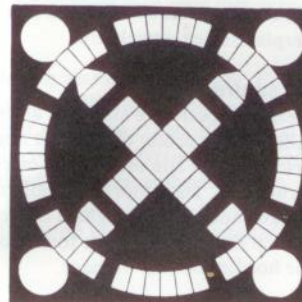
Jeux à un dé	30
Jeux à deux dés	31

Plans de jeu

Plan Chapeau... chapeau!
Plan Pachisi
Plan Backgammon
Plan Barricade
Damier
Damier Halma

Matériel de jeu

68 pions en 4 couleurs
16 chapeaux en 4 couleurs
2 x 20 pions de dames
11 barricades
2 dés
1 dé à doubler



Hoedje jagen!®

Gezelschapspel voor 2-4 spelers vanaf 6 jaar
Spelmateriaal: Speelbord, 16 hoesjes in 4 kleuren, 1 dobbelsteen

Algemene spelregel

Als het spel begint kiest iedere speler een bepaalde kleur hoedjes en zet deze op het ronde vlak (honk), dat dezelfde kleur heeft. Van dit honk uit vertrekken de hoedjes en keren ze ook weer terug, nadat hoedjes van tegenspelers gevangen zijn. Op het honk, waarop de hoedjes na het verlaten te hebben, pas weer mogen terugkeren met een of meer gevangen hoedjes, zijn de spelers veilig want op de honken mogen geen hoedjes gevangen worden. Ook op de donkergekleurde velden op het speelbord zijn de hoedjes veilig en mogen ze niet gevangen worden.

De spelers gooien om beurten met één dobbelsteen. Met één hoedje mag een speler zoveel plaatsen vooruit als hij ogen gooit. De richting die hij met een hoedje inslaat is vrij; iedere speler mag zijn hoedje vooruit en achteruit verplaatsen; vanzelfsprekend mag hij in één beurt slechts één richting verplaatsen.

De spelers zullen natuurlijk steeds het hoedje verplaatsen, dat daarvoor het gunstigste staat. De spelers mogen zo vlug mogelijk al hun hoedjes op het speelveld brengen of daarmee wachten tot het hen later in het spel gunstig lijkt.

Het doel van het spel is om hoedjes van tegenspelers te vangen en terug te brengen in zijn eigen

honk. Een hoedje is gevangen als een ander hoedje op hetzelfde veld uitkomt. Men zet dan gewoon zijn eigen hoedje over dat van een andere speler.

In het voorbijgaan mag men natuurlijk geen hoedjes vangen.

Op een veld kunnen verschillende hoedjes van een kleur staan. Komt echter een hoedje van een andere kleur op dit veld, dan mag dit hoedje alle andere hoedjes gevangen nemen.

Een speler die met een of meer gevangen hoedjes onderweg naar zijn honk is kan op de terugweg nog meer hoedjes vangen, als hij met een worp op een bezet veld komt.

Gevangen hoedjes, die niet op een donkergekleurd veld veilig staan of in een honk gebracht zijn, kunnen weer bevrijd worden. Dit terugveroveren is mogelijk als een speler, die een of meer hoedjes verloren heeft, zijn tegenstander achterna jaagt en probeert in te halen. Als hem dat lukt, vangt hij niet alleen het hoedje van zijn tegenstander, maar ook alle hoedjes die zich daaronder bevinden. Vervolgens moet hij proberen met zijn bezit zo spoedig mogelijk in zijn honk te komen.

Daar kan hij dan de hoedjes van zijn eigen kleur uit het stapeltje bevrijden, opnieuw in het spel brengen en alle hoedjes van andere kleuren in 'verzekerde bewaring' zetten.

Om een of meer gevangen hoedjes in zijn honk te krijgen hoeft men niet precies het aantal ogen te gooien, waarmee het honk bereikt wordt. Voorbeeld: een speler staat 2 velden van het honk verwijderd en gooit 5 ogen, waarmee het honk bereikt wordt, (dat als veld meegeteld wordt) en zet daar de gevangen hoedjes af. Met de 2 punten die hij nog over heeft mag hij met een hoedje het speelveld weer op.

Winnaar is degene die er in slaagt met een of meer hoedjes op het speelveld over te blijven, als alle hoedjes van de tegenspelers gevangen zijn. Het aantal hoedjes dat men heeft gevangen speelt dus geen rol. De spelers kunnen echter ook afspreken dat degene die de meeste hoedjes gevangen heeft, de winnaar is. Dat moet men dus goed met elkaar afspreken, anders ontstaat er aan het eind van het spel verschil van mening.

2e spelregel

Er wordt gespeeld als bij de algemene spelregel, echter met de volgende uitzondering: als men met vier personen speelt kunnen twee spelers samen spelen.

Iedere speler gooit wel zelf met een dobbelsteen en verzet zijn eigen hoedjes. De spelers die samen doen vangen echter alleen de hoedjes van de te-