

Speelborden

De vrolijke zeven /

Grappige hoedjes

Schaken – Dammen –

Molenspel

Backgammon / Solitair

Mens erger je niet 1 /

Mens erger je niet 2

Inhoud

- 1 Speelbord voor dammen en molenspel
- 1 Speelbord voor Mens erger je niet
- 1 Speelbord voor Backgammon – Solitair
- 1 Speelbord voor De vrolijke zeven en Grappige hoedjes
- 1 Mikadospel
- 1 Zakje met 2×15 damstenen
- 1 Zakje met 64 reversfiches
- 2 Bundeltjes speelhoutjes
- 1 Plaat met hinderniskaartjes
- 1 Dobbelsteen met cijfers
- 3 Normale dobbelstenen
- 1 Spelregels

Bijzondere ideeën voor het dam- en molenspel

1. Een wandeling over het schaakbord

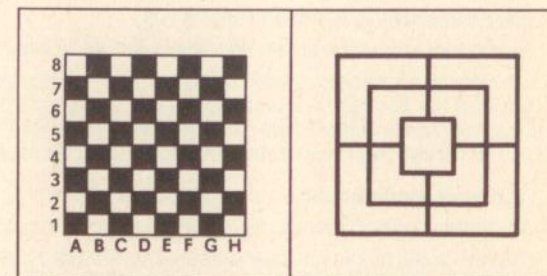
Hoe kan men een pion over alle 64 velden van het schaakbord laten lopen?

2. Dammen (2 personen vanaf 8 jaar)

Dit spel wordt door 2 personen op de 64 velden van het schaakbord gespeeld (meestal zwart en wit of zwart en geel). De 3 rijen zwart moeten zo liggen dat zich in de rechter hoek een wit veld bevindt, zodat zwart nooit op een wit veld komen te staan. Iedere speler doet een zet op een rij velden van zijn tegenstander te plaatsen en daarbij kan een steen worden geslagen, wanneer zich achter deze steen een steen van de tegenstander springen kan. Bij het slaan gaat de speler dus 2 velden vooruit. Een steen met een steen worden geslagen. De „geslagen” steen wordt uit het spel genomen.

Wanneer een speler bij vergissing een vijandelijke steen op een veld van zijn eigen bord te nemen. Een steen die tot op een veld van de tegenstander is geslagen moet worden teruggezet op het veld van waar hij is geslagen. Een dam heeft het recht voor- en achteruit te bewegen. De dam kan ook vijandelijke stenen slaan en behoort tot de speciale stenen volgens de bovenstaande spelregels door een normale speler te worden behandeld. De speler die alle stenen van de tegenstander heeft geslagen, heeft het spel gewonnen.

Bijzondere ideeën voor het dam- en molenspel



1. Een wandeling over het schaakbord

Hoe kan men een pion over alle 64 velden van het schaakbord laten wandelen waarbij de pion op één na alle 64 velden slechts één keer raakt?

2. Dammen (2 personen vanaf 8 jaar)

Dit spel wordt door 2 personen op de 64 velden van een schaakbord gespeeld. Iedere speler krijgt 12 damstenen van verschillende kleur (meestal zwart en wit of zwart en geel). De 3 rijen zwarte velden die voor de spelers liggen, worden elk met 4 stenen bezet. Het schaakbord moet zo liggen dat zich in de rechter hoek een wit veld bevindt. De stenen worden telkens één veld schuin voorwaarts geschoven zodat zij nooit op een wit veld komen te staan. Iedere speler doet afwisselend een zet. Beide spelers proberen zo veel mogelijk stenen in de laatste rij velden van zijn tegenstander te plaatsen en daarbij onderweg een zo groot mogelijk aantal stenen van zijn tegenstander te slaan. Een steen wordt geslagen, wanneer zich achter deze steen een leeg veld bevindt, waarop de voor deze steen staande vijandelijke steen springen kan. Bij het slaan gaat de speler dus 2 velden voorwaarts. Wanneer de gelegenheid het toelaat, kunnen ook verscheidene stenen met een steen worden geslagen. De „geslagen” stenen worden van het bord genomen. De spelers zijn verplicht te slaan wanneer zich de gelegenheid voordoet.

Wanneer een speler bij vergissing een vijandelijke steen niet slaat, dan is de tegenstander gerechtigd, de steen die had moeten n, van het bord te nemen. Een steen die tot op een veld van de laatste rij is doorgedrongen, wordt een dam door er een steen van dezelfde kleur bovenop te plaatsen. Een dam heeft het recht voor- en achterwaarts te bewegen en daarbij een willekeurig aantal lege velden te overspringen. De dam kan ook vijandelijke stenen slaan en behoeft daarbij niet onmiddellijk voor de vijandelijke steen te staan. De dam kan echter ook volgens de bovenstaande spelregels door een normale vijandelijke steen worden geslagen. De speler die alle stenen van de tegenstander heeft geslagen of de resterende vijandelijke stenen zo heeft ingesloten, dat de tegenstander geen zet meer kan doen, heeft het spel gewonnen.

3. Slagdammen (2 personen vanaf 8 jaar)

- Eén speler krijgt 12 witte en de andere speler 12 zwarte damstenen.

Spelregels zoals bij het normale damspel. Maar de speler die het eerst alle stenen heeft verloren, wint het spel. Dit is een grappig idee, daar in dit geval geen speler van de gelegenheid gebruik maakt een vijandelijke steen te slaan, en er wordt snel zet na zet gespeeld. Een eventueel verworven dam probeert men zo snel mogelijk weer kwijt te raken.

4. Belegeringsdamspel (2 personen vanaf 10 jaar)

- Eén speler krijgt 12 zwarte en de andere speler 12 witte damstenen.

De stenen zoals bij het normale damspel op het bord plaatsen. Het doel van de twee spelers is het omsingelen en vastzetten van de vijandelijke stenen. Door diagonale zetten worden de stenen om één veld geschoven.

Gesprongen wordt alleen wanneer zich achter de steen, over die men springen wil, een vrij veld bevindt. Stenen worden niet geslagen. Volledig ingesloten stenen zijn overwonnen en worden van het speelbord genomen. De randen van het speelbord worden als deel van de belegeringsring beschouwd.

5. Hoekdammen (2 personen vanaf 8 jaar)

- Eén speler krijgt 9 zwarte en de andere speler 9 witte damstenen.

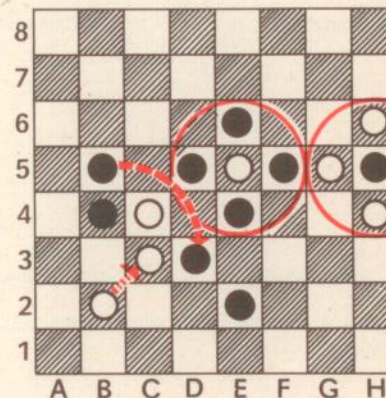
Het dambord wordt zo neergelegd dat de spelers een hoek van het bord voor zich hebben. De stenen worden in de vorm van een driehoek op de zwarte velden geplaatst en wel eerst het hoekveld, dan een rij van 3 en daarna nog een rij van vijf stenen. De stenen worden telkens één veld voorwaarts of zijwaarts verzet. Vijandelijke stenen worden niet geslagen, er wordt wel over deze stenen gesprongen. Over eigen stenen mag niet worden gesprongen. Het is het doel van het spel, zo snel mogelijk veel stenen in de tegenovergelegen vijandelijke hoek te brengen.

6. Wolf en schapen (2 personen vanaf 8 jaar)

- 1 Zwarte en 4 witte stenen

De witte stenen worden aan een rand op de zwarte velden geplaatst, en de zwarte steen op een zwart veld aan de tegenovergelegen rand. (De beginstand kan ook anders worden gekozen). Alleen op de zwarte velden wordt gespeeld. De schapen (de witte stenen) mogen slechts in één richting telkens één veld worden verzet. De wolf (zwarte steen) kan in een willekeurige richting worden verzet.

De schapen moeten proberen de wolf te omsingelen. Zodra de wolf een opening tussen de 4 schapen heeft gevonden, is het spel te zijnen gunste beëindigd.



7. Halma-Damspel (2 personen vanaf 10 jaar)

Spelregels zoals bij het belegeringsdamspel (Spel 4). Iedere speler krijgt echter slechts 8 stenen die uitsluitend op de zwarte velden worden geplaatst. Het doel van het spel is, de tegenovergelegen vijandelijke hoek te bereiken.

8. Frans damspel (2 personen vanaf 10 jaar)

- Een zonderlinge variatie. Dit spel wordt met 12 witte en 12 zwarte stenen gespeeld.

Alle stenen worden zoals bij het normale damspel op het bord geplaatst. Het doel van het spel is, de tegenovergelegen vijandelijke hoek te bereiken. Stenen voorwaarts en achterwaarts mogen slaan.

9. Engels damspel (2 personen vanaf 8 jaar)

- 9 Zwarte en 9 witte stenen.

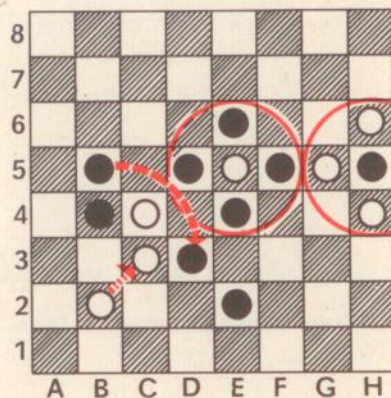
Een dam mag bij dit spel de vijandelijke stenen diagonaal slaan.

10. Italiaans damspel (2 personen vanaf 10 jaar)

- 12 Zwarte en 12 witte stenen.

De stenen worden zoals bij het normale damspel in de beginstand geplaatst. De bijzondere spelregels zijn:

- Een dam kan alleen dammen slaan.
- Slaan is verplicht, hier is de keuze bij verscheidene van de tegenstander kunnen worden geslagen.



7. Halma-Damspel (2 personen vanaf 10 jaar)

Spelregels zoals bij het belegeringsdamspel (Spel 4).

Iedere speler krijgt echter slechts 8 stenen die uitsluitend voorwaarts mogen worden gezet. Het doel van het spel is, de tegenovergelegen vijandelijke linie zo snel mogelijk te bereiken.

8. Frans damspel (2 personen vanaf 10 jaar)

– Een zonderlinge variatie. Dit spel wordt met 12 witte en 12 zwarte stenen gespeeld.

Alle stenen worden zoals bij het normale damspel op het bord geplaatst. De stenen mogen alleen voorwaarts worden verzet, maar achterwaarts worden de vijandelijke stenen geslagen. Stenen die de vijandelijke linie hebben bereikt, worden dammen die de vijandelijke stenen voorwaarts en achterwaarts mogen slaan.

9. Engels damspel (2 personen vanaf 8 jaar)

9 Zwarte en 9 witte stenen.

Een dam mag bij dit spel de vijandelijke stenen diagonaal, rechtuit, rechts en links in een rechte lijn slaan.

10. Italiaans damspel (2 personen vanaf 10 jaar)

– 12 Zwarte en 12 witte stenen.

De stenen worden zoals bij het normale damspel in de velden geplaatst. De stenen mogen alleen voorwaarts worden verzet.

De bijzondere spelregels zijn:

– Een dam kan alleen dammen slaan.

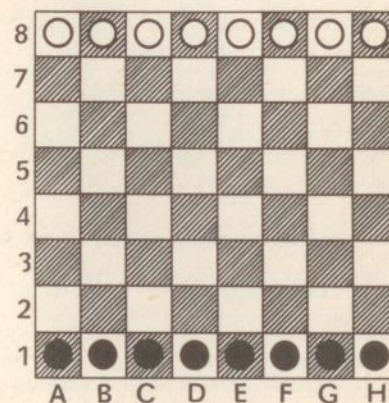
– Slaan is verplicht, hier is de keuze bij verscheidene mogelijkheden niet vrij. Men moet altijd die weg kiezen, langs die de meeste stenen van de tegenstander kunnen worden geslagen.

11. Hasami Yogi (2 personen vanaf 10 jaar)

- Een oud Japans damspel met 8 zwarte en 8 witte stenen.

De stenen worden volgens de afbeelding op het bord geplaatst (zonder rekening te houden met de kleur van de velden).

De stenen mogen in één richting voorwaarts, achterwaarts of zijwaarts worden geschoven, maar nooit diagonaal. De stenen mogen over verscheidene velden worden geschoven, ingeval deze vrij zijn. Springen mag men over eigen en over vijandelijke stenen wanneer zich achter deze stenen een vrij veld bevindt. Het springen, waarbij geen stenen worden geslagen, heeft tot doel een vijandelijke steen met 4 eigen stenen te omsingelen, waarna deze dan kan worden geslagen. Winnaar is hij, die het eerst een rij van 4 naast elkaar liggende stenen (in willekeurige richting) verkrijgt.



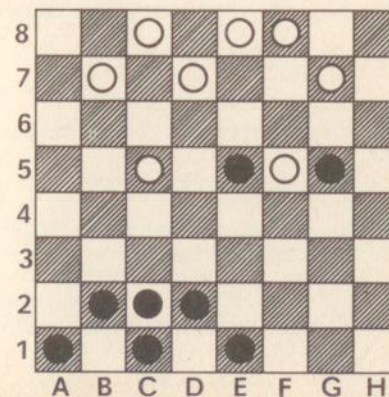
12. Schaarschaken (2 personen vanaf 10 jaar)

- 8 zwarte en 8 witte stenen.

De twee spelers stellen de stenen in 2 willekeurige rijen op (De afbeelding geeft een voorbeeld).

De stenen worden voorwaarts, achterwaarts of zijwaarts geschoven. Wanneer zich in één richting verscheidene vrije velden bevinden, kan een steen tot aan de volgende steen worden gezet, over die echter eerst bij de volgende zet mag worden gesprongen. Gelukt het een steen van de tegenpartij tussen 2 eigen stenen te krijgen, dan heeft men de vijandelijke steen in het nauw gebracht. Deze steen kan dan van het speelbord worden genomen.

Wanneer een speler een eigen steen tussen twee vijandelijke stenen plaatst, dan betekent dit niet dat hij zijn steen in het nauw heeft gebracht. Deze steen blijft in het spel. Het is het doel van het spel 5 stenen naast elkaar in één rij te krijgen.



13. Piramide (2 personen vanaf 8 jaar)

- 10 Zwarte and 10 witte stenen.

De stenen worden in de vorm van een piramide op het bord geplaatst. De stenen worden in de vorm van een piramide op het bord geplaatst. De stenen worden in de vorm van een piramide op het bord geplaatst. De stenen worden in de vorm van een piramide op het bord geplaatst.

14. Revers (2 personen vanaf 10 jaar)

- 64 Tweekleurige fiches

Iedere speler ontvangt 32 fiches. De spelers kiezen zelf 2 fiches met zijn kleur naar boven in het midden van het bord. Daarna plaatsen de spelers 1 fiche op een willekeurig veld van het bord met het doel de fiches van de tegenpartij in te sluiten. Wanneer een speler een fiche omgedraaid, die nu de kleur van de tegenpartij aangeeft, heeft hij gewonnen.

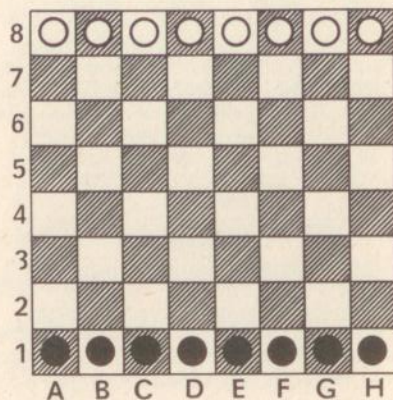
15. Hindernisspel op een schaakbord (2 personen vanaf 10 jaar)

- Dit spel lijkt op het salta- en halmaspel
- 7 Zwarte en 7 witte damstenen of pionnen en hindernissen

Allereerst worden de hindernissen uit de plaat geknipt. De kaartjes dragen de volgende afbeeldingen:

- 1× Hotel met straat
- 1× Huis met boom
- 2× Straat
- 3× Boom
- 1× Bos

De 7 stenen of pionnen worden door de spelers op willekeurige velden geplaatst. Daarna verdelen de spelers de hindernissen op het bord.



13. Piramide (2 personen vanaf 8 jaar)

- 10 Zwarte and 10 witte stenen.

De stenen worden in de vorm van een piramide op het bord geplaatst. De stenen kunnen in willekeurige richting over de zwarte velden van het speelbord worden geschoven. Het doel van het spel is, aan de tegenovergelegen kant van het bord weer een piramide op te bouwen. Daarbij mag men over eigen en over vijandelijke stenen springen (zoals bij halma).

14. Revers (2 personen vanaf 10 jaar)

- 64 Tweekleurige fiches

Iedere speler ontvangt 32 fiches. De spelers kiezen zelf hun kleur. De speler, die begint, zet 2 fiches met zijn kleur naar boven in het midden van het speelbord. De andere speler zet eveneens twee fiches van zijn kleur op het bord. Daarna plaatsen de spelers afwisselend telkens 1 fiches op een willekeurig veld van het bord met het doel één of verscheidene in één rij liggende fiches van de tegenpartij in te sluiten. Wanneer dit lukt, worden de ingesloten fiches omgedraaid, die nu de kleur van de tegenpartij aangeven. De speler, wiens kleur aan het einde van het spel overheerst, heeft gewonnen.

15. Hindernisspel op een schaakbord (2 personen vanaf 10 jaar)

- Dit spel lijkt op het salta- en halmaspel
- 7 Zwarte en 7 witte damstenen of pionnen en hindernissen.

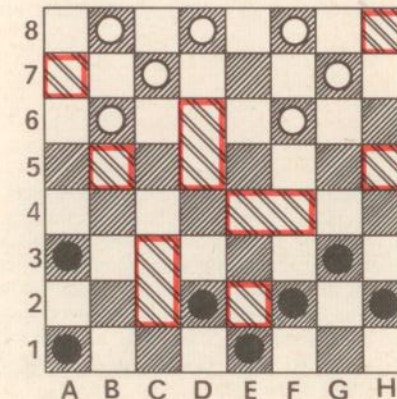
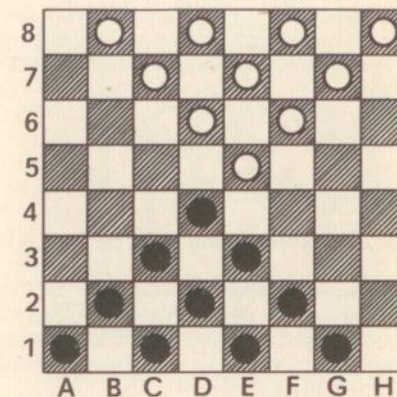
Allereerst worden de hindernissen uit de plaat geknipt.

De kaartjes dragen de volgende afbeeldingen:

- 1× Hotel met straat
- 1× Huis met boom
- 2× Straat
- 3× Boom
- 1× Bos

- 1× Berg
- 2× Rivier
- 1× Vijver
- 1× Stad

De 7 stenen of pionnen worden door de spelers op willekeurige velden in de eerste drie rijen geplaatst. Daarna verdelen de spelers de hindernissen van de tegenpartij over het speelplan.



De beginopstelling is telkens anders, wanneer de spelers hun 7 stenen op dezelfde manier over het speelbord verdelen. De damstenen worden in willekeurige richting telkens één veld (dat vrij moet zijn) verzet. Over eigen stenen kan men springen, terwijl vijandelijke stenen na het overspringen uit het spel worden genomen.

Voorwaarde: het aangrenzende veld moet vrij zijn.

Met één sprong mogen nooit meer dan 3 stenen worden geslagen. Ook gecombineerde sprongen zijn veroorloofd. Zo mag b. v. een steen rechtuit één of meer vijandelijke stenen overspringen en aansluitend diagonaal één of meer eigen stenen.

Over hindernissen mag niet worden gesprongen. Men moet om de hindernissen heen gaan. Wanneer twee hindernissen zich aan 2 hoeken raken, mag men de stenen tussen de hindernissen door verzetten of ook worden geslagen.

Slaan is niet verplicht.

Elke geslagen steen is winst, bijvoorbeeld 2 punten. De waarde van de verschillende hindernissen (Bijvoorbeeld: het lopen om een rivier, het bereiken van een belangrijke straat of het bezetten van een stad) moet voor het begin van het spel worden bepaald. Hindernissen kunnen ook worden bezet, d. w. z. dat een damsteen minstens gedurende één zet het betreffende veld moet bezetten. In dit geval mag de tegenpartij niet slaan. Voor zulke gevallen kan men eveneens punten vastleggen.

Na het overschrijden van de gedachte middellijn krijgt een speler voor elke bereikte vijandelijke rij punten.

Dit spel is door de voortdurend andere, verdraaid lastige spelverlopen zeer interessant.

16. Molenspel (2 personen vanaf 8 jaar)

De twee spelers nemen 9 stenen van één kleur die zij om de beurt op een willekeurig kruispunt of hoekpunt van het speelbord zetten. Daarbij probeert iedere speler 3 stenen naast elkaar in een rechte lijn te plaatsen waardoor een molen ontstaat. Zo dikwijls als een molen ontstaat, mag de betreffende speler één vijandelijke steen van het speelbord nemen, maar niet een steen van een vijandelijke molen. Nadat alle stenen werden gezet, wordt om de beurt telkens één steen naar het volgende punt geschoven, waarbij wordt geprobeerd molens of, beter nog, een dubbele molen te vormen. Bij een dubbele molen kan in één zet een molen worden geopend en een tweede worden gesloten.

De speler die nog slechts 3 stenen heeft, begint te springen. Hij mag daarbij op elk willekeurig vrije punt springen. Verliest hij nog een steen, dan heeft hij verloren.

17. Rès (2 personen vanaf 10 jaar)

– Een variant van het molenspel met 9 zwarte en 9 witte stenen.

Wit begint. De spelers zetten om de beurt één steen op een veld. Het doel van het spel, rijen van 3 stenen (een rès) te vormen. In tegenstelling tot het normale molenspel mogen de spelers ook stenen maar alleen die punten, die zich naast de steen bevinden, verzetten. Wanneer een speler nog 3 stenen over heeft, mag hij ook springen. De spelers mogen onmiddellijk, en dus niet nadat alle stenen zijn gezet, springen. Dubbele molens kunnen willekeurig worden gevormd. Het spel is uit wanneer een speler minder dan 3 stenen over heeft. Verder gelden de spelregels van het molenspel.

18. Backgammon (2 personen vanaf 12 jaar)

Algemeen:

5000 Jaar geleden speelden de Arabieren reeds Backgammon. De Romeinen bestonden er spellen van deze aard. Omstreeks 1600 werd het Backgammon door de Nederlanders als pofspel, trik-trak bekend. Het speelbord bestaat uit 12 tegenover elkaar liggende velden. Er zijn 15 stenen van één kleur (zwart of wit). Een speler begint met 7 stenen op de linker hoek van een veld.

Bij het begin van het spel bepalen de spelers de nummers van de velden. De speler begint met 1 in de linker hoek van het speelbord en eindigt met 12 in de rechter hoek. Men werpt met 2 dobbelstenen. Het is het doel van de spelers de stenen te schuiven dat zij er aan de tegenover liggende velden 3 stenen op krijgen. Opat het spel geen eenvoudige wedloop wordt, maar een strategie spel. Hij, die het eerst alle stenen over het speelbord heeft, wint.

manier over het speelbord verdelen. De damstenen worden
stenen kan men springen, terwijl vijandelijke stenen na

erde sprongen zijn veroorloofd. Zo mag b. v. een steen
of meer eigen stenen.
n gaan. Wanneer twee hindernissen zich aan 2 hoeken
eslagen.

de hindernissen (Bijvoorbeeld: het lopen om een rivier,
begin van het spel worden bepaald. Hindernissen kun-
treffende veld moet bezetten. In dit geval mag de tegen-

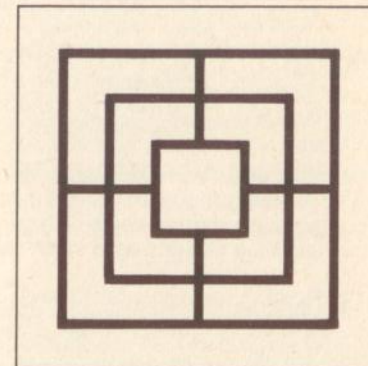
vijandelijke rij punten.
ant.

kruispunt of hoekpunt van het speelbord zetten. Daarbij
een molen ontstaat. Zo dikwijls als een molen ontstaat,
et een steen van een vijandelijke molen. Nadat alle ste-
hoven, waarbij wordt geprobeerd molens of, beter nog,
rden geopend en een tweede worden gesloten.
willekeurig vrije punt springen. Verliest hij nog een steen,

17. Rès (2 personen vanaf 10 jaar)

– Een variant van het molenspel met 9 zwarte en 9 witte stenen.

Wit begint. De spelers zetten om de beurt één steen op één van de 24 snijpunten. Het is het
doel van het spel, rijen van 3 stenen (een rès) te vormen, d. w. z. een rij op één lijn.
In tegenstelling tot het normale molenspel mogen de spelers niet willekeurige punten bezet-
ten maar alleen die punten, die zich naast de steen bevinden die het laatst werd gezet. Alleen
wanneer een speler nog 3 stenen over heeft, mag hij de stenen op willekeurige punten zetten.
De spelers mogen onmiddellijk, en dus niet nadat alle stenen werden gezet, de stenen verzet-
ten. Dubbele molens kunnen willekeurig worden gevormd.
Het spel is uit wanneer een speler minder dan 3 stenen heeft.
Verder gelden de spelregels van het molenspel.



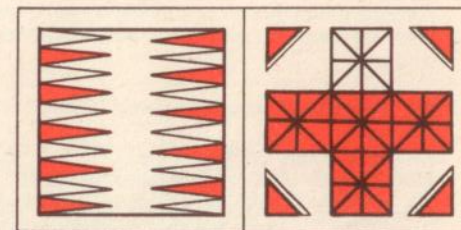
18. Backgammon (2 personen vanaf 12 jaar)

Algemeen:

5000 Jaar geleden speelden de Arabieren reeds Backgammon. Ook in Griekenland en bij de
Romijnen bestonden er spellen van deze aard. Omstreeks 1280 werd het spel door de minne-
zangers gespeeld. Het was ook als pofspel, trik-trak, toccadielje, tabula garanguet bekend.
Het speelbord bestaat uit 12 tegenover elkaar liggende getande velden. Iedere speler neemt
15 stenen van één kleur (zwart of wit). Eén speler begint in de rechter en de andere begint in
de linker hoek van een veld.

Bij het begin van het spel bepalen de spelers de nummers van de tander. De nummering be-
gint met 1 in de linker hoek van het speelbord en eindigt met 24 in de tegenover liggende tand.
Men werpt met 2 dobbelstenen. Het is het doel van het spel, de 15 stenen zo over de 24 tan-
den te schuiven dat zij er aan de tegenover liggende kant weer uitkomen.

Opdat het spel geen eenvoudige wedloop wordt, moeten enige hindernissen worden over-
wonnen. Hij, die het eerst alle stenen over het speelbord heeft gebracht, is winnaar.



Het verschil met het pofspel is, dat de stenen bij het begin van het spel niet buiten het speelbord staan maar als volgt worden gezet:

Speler A: 2 stenen op tand 24 (van hem
5 stenen op tand 13 uit ge-
3 stenen op tand 8 teld)
5 stenen op tand 6

Speler B: 2 stenen op tand 1
5 stenen op tand 12
3 stenen op tand 17
5 stenen op tand 19

Daardoor staan een gelijk aantal stenen van verschillende kleur tegenover elkaar op de tanden. De stenen worden verzet zoals bij het pofspel. Doublets (dubbel 6, 5 enz.) gelden dubbel. De speler die het eerst alle stenen over het veld heeft gebracht, is winnaar. Het winnen telt dubbel (Gammon), wanneer de tegenpartij nog geen enkele steen over het veld heeft gebracht, en het telt drievoudig, (backgammon), wanneer zich nog een geslagen steen van de tegenpartij buiten het speelveld bevindt of nog in het vijandige beginveld staat.

19. Poëff (2 spelers vanaf 12 jaar)

Bij het begin staan alle speelfiguren buiten het speelbord. De speler die de meeste punten gedubbeld heeft begint te zetten. Daarna gaan de spelers beurtelings voort met dobbelen.

Het aantal ogen duidt aan op welke tand of over hoeveel tanden de speelfiguren dienen vooruitgeschoven. Men kan de som van de beide dobbelstenen voor één speelfiguur of de punten van één dobbelsteen voor één speelfiguur en de punten van de tweede dobbelsteen voor een andere speelfiguur gebruiken. Maar dan moet steeds het eerst het lagere getal gezet worden. Als een speler belemmerd is, het lagere getal te zetten, mag hij dat met het hogere getal evenmin. Als hij het lagere getal wel en het hogere niet zetten kan, vervalt het laatste.

Als de beide dobbelstenen bij het dobbelen hetzelfde aantal ogen geven, tellen en de boven liggende ogen en de ogen van de onderkant van de dobbelsteen. Bovendien mag men nog een keer dobbelen.

In een vak kunnen naar believen vele speelfiguren van één kleur op elkaar staan. Twee of meer speelfiguren vormen een band.

Een door een band geblokkeerd vak kan door de tegenpartij niet bezet, maar wel meegeteld en oversprongen worden. Als men echter bij het vooruitschuiven van een speelfiguur een vak met een enkele speelfiguur van de tegenpartij bereikt, kan men die slaan en het vak door een eigene speelfiguur beleggen. De tegenpartij mag nu eerst vooruitschuiven, als al haar geslagen speelfiguren weer in het spel zijn. Men kan zelfs met één speelfiguur enkele speelfiguren van de tegenpartij slaan. Als men bijv. 3 en 6 gegooit heeft, kan men een speelfiguur van de tegenpartij slaan die 3 vakken verder staat en ook een speelfiguur die 6 vakken verder staat.

Het spel mag eerst uitgespeeld worden, als alle speelfiguren in het laatste kwart van het bord staan. Daarbij kan men alle gedubbelde punten voor het uitspelen gebruiken; dobbelsteenpunten die niet gebruikt worden vervallen. Wie als eerste alle speelfiguren verdubbeld heeft, is winnaar.

20. Trik-trak (2 personen vanaf 12 jaar)

Dit spel lijkt zeer op het pofspel. Doublets (dubbel 6, 5 enz.) tellen niet dubbel. Alleen de ogen die worden geworpen, worden geteld. Bij doublets mag de speler nog eenmaal werpen.

Aan de eigen speelkant mogen geen blokkaden worden gevormd. Daarvan is het laatste rechter of linker veld echter uitgesloten (afhankelijk van de tand, waarop het spel werd begonnen).

Deze blokkaden worden ook wel „ruggen” genoemd. Een enkele steen kan geen „rug” vormen. Daarvoor doet men een worp, met die men de vijandelijke „rug” vijandelijke rug in geen geval mag bezetten. Dit wil de worp veroorlooft. In plaats van geslagen stenen v deze punten aan te geven beschikt iedere speler o speelkant kan verschuiven. De speler die de laatste tegenpartij nog bij de 6e tand is, telt de overwinning en heeft hij nog geen enkele steen op het speelbord

21. Verdubbelen (2 personen vanaf 12 jaar)

Na begin van het spel kan iedere speler, wanneer hij g werpt een verdubbeling van de inzet voorstellen. Daartor van de tegenpartij gelegd. Wanneer de tegenpartij de v eveneens te verdubbelen. Tijdens een spel kan een will De tegenpartij kan de verdubbeling ook afwijzen en het s men inzet betalen.

22. Russisch pofspel (2 personen vanaf 12 jaar)

– 15 Zwarte en 15 witte damstenen

Zodra een speler 2 stenen in het spel heeft kunnen breng stenen eerst nog in het spel brengt. Wanneer een steen betreffende speler zijn andere stenen mag verzetten.

23. Toccadielje (2 personen vanaf 12 jaar)

– 15 Zwarte en 15 witte damstenen

Dit spel wordt overeenkomstig het pofspel gespeeld. Al niet verdubbeld (dus alleen de bovenste zichtbare ogen v van het speelbord mogen geen blokkaden worden gevor kadetanden mag een willekeurig aantal stenen staan, m

et speelbord staan maar als volgt worden gezet:

Speler B:

2 stenen op tand 1
5 stenen op tand 12
3 stenen op tand 17
5 stenen op tand 19

op de tanden. De stenen worden verzet zoals bij het pofspel over het veld heeft gebracht, is winnaar. Het winnen telt als gewonnen, en het telt drievoudig, (backgammon), wanneer nog in het vijandige beginveld staat.

De punten gedubbeld heeft begint te zetten. Daarna gaan de stenen vooruitgeschoven. Men kan de som van de beide speelfiguren en de punten van de tweede dobbelsteen vooraf gezet worden. Als een speler belemmerd is, het lagere veld en het hogere niet zetten kan, vervalt het laatste. In de boven liggende ogen en de ogen van de onderkant

Twee of meer speelfiguren vormen een band. De banden worden meegeteld en oversprongen worden. Als men echter bij de tegenpartij bereikt, kan men die slaan en het vak doorlopen al haar geslagen speelfiguren weer in het spel zijn. Men kan bijv. 3 en 6 gegooid heeft, kan men een speelfiguur van 6 verder staat.

In het bord staan. Daarbij kan men alle gedobbelde punten tellen. Wie als eerste alle speelfiguren verdubbeld heeft, is

de ogen die worden geworpen, worden geteld. Bij doubling

het laatste rechter of linker veld echter uitgesloten (afhankelijk

Deze blokkaden worden ook wel „ruggen” genoemd, daar men zoveel stenen op elkaar mag plaatsen als men wil. Eén enkele steen kan geen „rug” vormen. Daarvoor zijn minstens 2 stenen nodig. Heeft men nog geen eigen „rug” gevormd, en doet men een worp, met die men de vijandelijke „rug” zou kunnen bezetten, dan moet men een eigen rug vormen, daar men een vijandelijke rug in geen geval mag bezetten. Dit wil dus zeggen dat men met de betreffende steen één stap minder kan doen dan de worp veroorlooft. In plaats van geslagen stenen van het speelbord te nemen (zoals bij het pofspel), worden punten geteld. Om deze punten aan te geven beschikt iedere speler over een markering (b. v. een halmapijon) die hij over de tandpunten van zijn speelkant kan verschuiven. De speler die de laatste tandpunt met zijn halmapijon het eerst bereikt, heeft gewonnen. Wanneer de tegenpartij nog bij de 6e tand is, telt de overwinning dubbel. Is hij niet verder dan de 2e tand, is het een drievoudige overwinning en heeft hij nog geen enkele steen op het speelbord, een viervoudige overwinning.

21. Verdubbelen (2 personen vanaf 12 jaar)

Na begin van het spel kan iedere speler, wanneer hij gelooft in het voordeel te zijn, te allen tijde en telkens voor hij met de dobbelstenen werpt een verdubbeling van de inzet voorstellen. Daartoe wordt de verdubbelingsdobbelsteen (blok) met het cijfer 2 naar boven aan de kant van de tegenpartij gelegd. Wanneer de tegenpartij de verdubbeling accepteert, dan heeft hij het recht in het verdere verloop van het spel eveneens te verdubbelen. Tijdens een spel kan een willekeurig aantal keren worden verdubbeld (2 – 4 – 8 – 16 – 32 – 64). De tegenpartij kan de verdubbeling ook afwijzen en het spel opgeven. In dit geval is hij de verliezer en moet hij de winnaar de overeengekomen inzet betalen.

22. Russisch pofspel (2 personen vanaf 12 jaar)

– 15 Zwarte en 15 witte damstenen

Zodra een speler 2 stenen in het spel heeft kunnen brengen, kan hij kiezen of hij met deze twee stenen eerst maar verder speelt of de andere stenen eerst nog in het spel brengt. Wanneer een steen werd geslagen, moet deze steen eerst weer in het spel worden gebracht voor de betreffende speler zijn andere stenen mag verzetten.

23. Toccadietje (2 personen vanaf 12 jaar)

– 15 Zwarte en 15 witte damstenen

Dit spel wordt overeenkomstig het pofspel gespeeld. Alle stenen bevinden zich buiten het speelbord. een doublet (dubbel 6, 5 enz.) wordt niet verdubbeld (dus alleen de bovenste zichtbare ogen tellen). Maar na elke doublet mag nogmaals worden geworpen. Aan de eigen kant van het speelbord mogen geen blokkaden worden gevormd, behalve op de tanden 12 en 13, de zogenaamde blokkadetanden. Op de blokkadetanden mag een willekeurig aantal stenen staan, maar in elk geval meer dan één. Een blokkadetand kan dus in het begin uitsluitend

Geslagen stenen worden niet van het speelbord genomen maar door markeringen gekenmerkt. Wanneer een speler dus op een vijandelijke steen treft, blijft deze laatste in het veld staan en een damsteen wordt als markering op het voeteinde van de eerste tand gelegd.

Wanneer de tegenpartij nog niet verder dan de 6e tand is gekomen, wordt de winst van de winnaar verdubbeld. Kwam hij niet verder dan de 3e tand, wordt de winst verdrievoudigd, en wanneer hij nog geen enkele markering op het speelbord heeft, verviervoudigd.

– 15 Zwarte en 15 witte damstenen

25. Solitaire (1 persoon vanaf 8 jaar)

– 32 Halmapionnen

A diagram of a cross-shaped grid of dots connected by lines, with an asterisk in the center.

– 24 tegen 2 halmapionnen

Eén speler neemt 2 halmapionnen van dezelfde kleur. Da
verdedigen. Hij begint met het spel en kan met de twee pi
pionnen van een andere kleur. Daarmee moet hij proberen
zo te omsingelen dat deze niet meer in staat is zijn pionn
mag niet slaan, terwijl de verdediger slaan moet (over de
De verdediger heeft gewonnen, wanneer de aanvaller van
hij 9 pionnen in de vesting heeft gebracht of de verdedige

27. Vos en ganzen (2 personen vanaf 8 jaar)

- 1 Halmapion tegen 17 pionnen
- Opgelet! De diagonale verbindingen gelden niet. De ding opgesteld.

Des vos heeft dezelfde rechten als de ganzen, d. w. achterwaarts en zijwaarts worden verzet, maar niet diagonaal, want wijl de ganzen de vos niet mogen slaan. De ganzen heet omsingeld en zich niet meer verzetten kan.

van de tegenpartij bezetten. Werpt hij echter een aantal
g hij van het aantal ogen van elke dobbelsteen één oog
d wanneer hij met geen andere steen op een eigen blok-

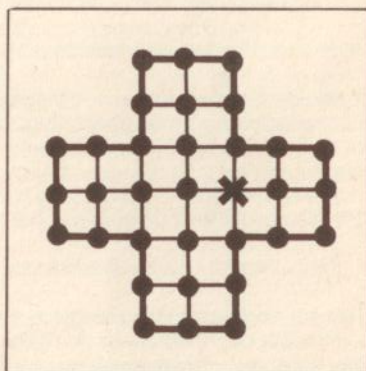
gekenmerkt. Wanneer een speler dus op een vijandelijke
g op het voeteinde van de eerste tand gelegd.

r kan ook tegelijkertijd verscheidene vijandelijke stenen
den gemarkeerd. De speler die het eerst met zijn marke-

st van de winnaar verdubbeld. Kwam hij niet verder dan
ring op het speelbord heeft, verviervoudigd.

n worden
bij tocca-
d, (alleen
De speler

spel, over
het speel-
het speel-
reeds een
zijwaarts
zijn veroor-
is.



26. Belegeringsspel (2 personen vanaf 8 jaar)

- 24 tegen 2 halmapionnen

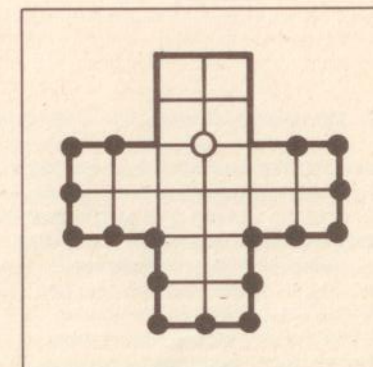
Eén speler neemt 2 halmapionnen van dezelfde kleur. Daarmee moet hij een vooraf bepaald vierkant aan de buitenkant van het speelbord verdedigen. Hij begint met het spel en kan met de twee pionnen op alle lijnen voorwaarts en achterwaarts schuiven. De tegenpartij heeft 24 pionnen van een andere kleur. Daarmee moet hij proberen de 9 zwarte punten van de vesting van de verdediger te bezetten of de verdediger zo te omsingelen dat deze niet meer in staat is zijn pionnen te verzetten. De tegenpartij mag zijn pionnen alleen voorwaarts verzetten. Hij mag niet slaan, terwijl de verdediger slaan moet (over de vijandelijke pion springen en van het speelbord nemen).

De verdediger heeft gewonnen, wanneer de aanvaller van zijn 24 pionnen nog slechts 9 overheeft. De aanvaller heeft gewonnen, wanneer hij 9 pionnen in de vesting heeft gebracht of de verdediger zijn pionnen niet meer verzetten kan.

27. Vos en ganzen (2 personen vanaf 8 jaar)

- 1 Halmapion tegen 17 pionnen
- Opgelet! De diagonale verbindingen gelden niet. De pionnen worden volgens de afbeelding opgesteld.

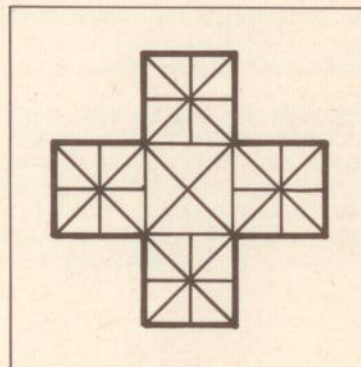
Des vos heeft dezelfde rechten als de ganzen, d. w. z. alle pionnen mogen voorwaarts, achterwaarts en zijwaarts worden verzet, maar niet diagonaal. Hij mag de ganzen slaan, terwijl de ganzen de vos niet mogen slaan. De ganzen hebben gewonnen wanneer de vos is omsingeld en zich niet meer verzetten kan.



28. Groot molenspel (4 personen vanaf 10 jaar)

– 6 Figuren per persoon

De personen die tegenover elkaar zitten, spelen ook tegen elkaar. Om de beurt worden de figuren binnen de 32 snijpunten (Afbeelding) geplaatst (poging een molen te vormen). Molens kunnen verticaal, horizontaal en diagonaal worden gevormd. De speler die een molen vormt, mag een figuur van zijn tegenspeler van het bord nemen. Figuren mogen niet uit een gesloten molen worden verwijderd. Iedere speler kan willekeurig zijn figuren in het vijandelijke of in zijn eigen veld plaatsen. Nadat alle figuren in het spel zijn gebracht, worden de figuren verzet. De speler die 3 figuren heeft verloren, mag (zoals bij het normale molenspel) springen.



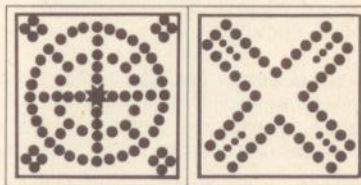
29. Mens erger je niet (2 tot 4 personen vanaf 6 jaar)

Iedere speler kiest een kleur en zet zijn 4 pionnen op het opstelveld van zijn kleur buiten het speelveld. In pijlrichting wordt gespeeld.

Bij het begin van het spel mag iedere speler driemaal met de dobbelsteen werpen. De speler die een 6 werpt, begint met het spel en mag nog eenmaal werpen. In het verdere verloop van het spel wordt één pion zoveel velden verzet als ogen met de dobbelsteen worden geworpen. Bereikt een speler met een pion een veld dat reeds door een pion van een tegenspeler is bezet, dan werpt hij deze uit het veld.

Dit is verplicht. Iedere speler moet er voor zorgen zijn beginveld vrij te houden, zolang nog pionnen in het opstelveld staan.

De speler die het eerst zijn 4 pionnen op de punten 1, 2, 3 en 4 van zijn kleur heeft gebracht, is winnaar. De bruine velden zijn niet van betekenis.



30. Mens erger je niet 1 (2 tot 4 personen vanaf 6 jaar)

Het spel heeft een interessant verloop wanneer 4 personen spelen. Bij het begin van het spel mag iedere speler driemaal met de dobbelsteen werpen. Het is mogelijk dat voorkomen dat verscheidene pionnen tegelijkertijd van het speelveld worden geworpen. Een vijandelijke pion kan worden geworpen. Ziet een speler over het hoofd dat hij een pion had kunnen slaan, van het speelveld geworpen.

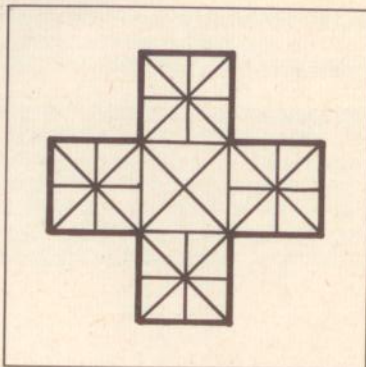
Iedere speler moet zijn best doen, op een bruin veld te komen. Een pion van het speelveld werpen, dan blijft hij natuurlijk op het speelveld. Iedere speler moet er naar streven op de binnenste ring te komen met zijn pion weer van het speelveld, wanneer hij geen pion heeft. Het is ook mogelijk, na het in het spel brengen van een pion, wordt het mogelijk bij de volgende worp met de dobbelsteen voor „thuis” is voor de pion van de betreffende kleur de pion maar uitsluitend achterwaarts. Vijandelijke pionnen mogen niet worden geslagen. Omgekeerd mogen zij echter

31. Mens erger je niet 2 (2 tot 4 personen vanaf 6 jaar)

- Iedere speler krijgt 4 pionnen
- Het spel wordt op het speelveld voor „Mens erger je niet” gespeeld.

Aan dit spel kunnen 2 tot 4 personen deelnemen. Iedere speler mag een pion in het spel brengen, wanneer hij met de tweede dobbelsteen ogen heeft geworpen. De ogen samengeteld en goed berekend wordt één pion van het speelveld. Wanneer een pion op een veld komt dat reeds door een pion van een andere speler is bezet, dan wordt de pion van de andere speler geworpen. De reddingseilanden zijn de rode veiligheidsvelden.

Wanneer een pion van een andere kleur op het eigen veld komt, kan hij worden geslagen. Hij kan dan één van zijn andere pionnen die zich in het speelveld bevindt, slaan. Komt een pion van een speler op een veld van een andere speler, dan wordt de pion van de andere speler geworpen. De pion van de andere speler kan niet voor een andere pion worden gebruikt.



30. Mens erger je niet 1 (2 tot 4 personen vanaf 6 jaar)

Het spel heeft een interessant verloop wanneer 4 personen meespelen. Spelen 2 personen, dan moet iedere speler 2 kleuren nemen. Bij het begin van het spel mag iedere speler driemaal met de dobbelsteen werpen. Werpt een speler een 6, dan zet hij een pion op zijn beginveld en mag hij nog eenmaal werpen. Het is mogelijk meer pionnen in het spel te brengen, ook wanneer het beginveld niet vrij is. Het kan dus voorkomen dat verscheidene pionnen tegelijkertijd in het beginveld staan. Deze mogen echter allen door een pion van een andere kleur van het speelbord worden geworpen. Een vijandelijke pion kan zowel voorwaarts alsook achterwaarts van het speelbord worden geworpen. Ziet een speler over het hoofd dat hij een pion van een tegenspeler van het speelbord kan werpen, dan wordt de pion, waarmee hij had kunnen slaan, van het speelbord geworpen.

Iedere speler moet zijn best doen, op een bruin veld te komen. Bereikt hij een bruin veld, moet hij de pijl volgen. Kan hij echter een vijandelijke pion van het speelbord werpen, dan blijft hij natuurlijk op de buitenste ring.

Iedere speler moet er naar streven op de binnenste ring te komen. Komt hij echter op een bruin veld van de binnenste ring, dan moet hij met zijn pion weer van het speelbord, wanneer hij geen vijandelijke pion kan slaan.

Het is ook mogelijk, na het in het spel brengen van een pion over het beginveld heen achterwaarts een vijandelijke pion te slaan. Daardoor wordt het mogelijk bij de volgende worp met de dobbelsteen op een bruin veld te komen zodat de „weg naar huis” vrij wordt. Het laatste veld voor „thuis” is voor de pion van de betreffende kleur de grens. Dat wil zeggen dat de pion niet over het veld heen (naar links) mag slaan maar uitsluitend achterwaarts. Vijandelijke pionnen mogen zich links van het ingangsveld opstellen. Zij mogen door de pion die in zijn „huis” wil, niet worden geslagen. Omgekeerd mogen zij echter de pion, die in zijn huis wil, achterwaarts slaan.

31. Mens erger je niet 2 (2 tot 4 personen vanaf 6 jaar)

- Iedere speler krijgt 4 pionnen
- Het spel wordt op het speelbord voor „Mens erger je niet 2” gespeeld.

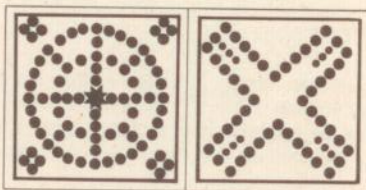
Aan dit spel kunnen 2 tot 4 personen deelnemen. Iedere speler speelt met 4 pionnen van één kleur. Er wordt met 2 dobbelstenen gespeeld.

Een speler mag een pion in het spel brengen, wanneer met één dobbelsteen een 5 wordt geworpen en hij mag de pion zoveel velden verzetten als hij met de tweede dobbelsteen ogen heeft geworpen. Bij het verzetten van de pionnen worden de met de 2 dobbelstenen geworpen ogen samengeteld en goed berekend wordt één pion verzet of het aantal geworpen ogen over 2 pionnen verdeeld.

Wanneer een pion op een veld komt dat reeds door een pion van een andere kleur is bezet, wordt de laatstgenoemde pion van het speelbord geworpen. De reddingseilanden zijn de rode veiligheidsvelden die niet mogen worden bezet, wanneer zij reeds door een andere pion zijn bezet.

Wanneer een pion van een andere kleur op het eigen beginveld staat, dan mag de speler die een 5 werpt, geen pion in het spel brengen. Hij kan dan één van zijn andere pionnen die zich in het spel bevinden, 5 velden verder zetten.

Komt een pion spel van een speler op een zijn andere pionnen is bezet, dan ontstaat een blokkade. Vóór deze blokkade moeten alle pionnen van de meespeelers wachten tot de blokkade weer is opgeheven. Een speler moet een blokkade opheffen wanneer hij de door hem geworpen ogen niet voor een andere pion kan gebruiken.



Wanneer een doublet (dubbel 6, 5 enz.) wordt geworpen, telt dit altijd voor 14 ogen en de betreffende speler mag nog een keer werpen. Een doublet wordt voor 14 ogen gerekend, daar de bovenliggende en onderliggende ogen van 2 dobbelstenen samen altijd 14 bedragen. Deze worp is dus zeer gunstig.

De 4 geworpen ogen (bij doublets) b. v. 1-1 en 6-6 of 3-3 en 4-4 moeten altijd zo worden gezet als de dobbelstenen de ogen aangeven. Een geschikte verdeling van de ogen belooft succes. Dikwijls kan men met zijn pionnen veiligheidsvelden bereiken, pionnen van de andere spelers van het speelbord werpen of een blokkade oprichten.

Elk spel is anders en spannend. Het spel wordt in de richting van de wijzers van een klok gespeeld. Iedere speler moet proberen zijn 4 pionnen in de eigen middelste rij te brengen. Om dit te bereiken moet een speler wel het juiste aantal ogen werpen. Bij elk nieuw spel ontstaan spannende momenten en steeds nieuwe situaties.

32. Twee tegen twee (4 personen vanaf 6 jaar)

- Elke speler krijgt 4 pionnen. Er wordt met één dobbelsteen gespeeld.
- Het spel wordt op het speelbord „Mens erger je niet 1” of op dat van „Mens erger je niet 2” gespeeld.

De spelregels van „Mens erger je niet” gelden.

De twee diagonaal tegenover elkaar liggende kleuren spelen met elkaar tegen de beide anderen.

Werpt een speler een 6 dan kan hij vrij kiezen of hij een pion in het spel brengt of een andere pion verzet. Ziet een speler van de tegenpartij over het hoofd dat hij had kunnen slaan, dan moet hij naar het veld van uitgang. Komen 2 pionnen van dezelfde kleur op een veld, dan vormen zij een muur die niet uit het spel mag worden geworpen en over die de andere spelers niet mogen springen.

Wanneer op het beginveld van de tegenpartij een muur wordt gevormd, wordt dit als huisvredebreuk opgevat en de twee pionnen moeten naar het veld van uitgang terug wanneer de geblokkeerde speler een 6 werpt. Een muur mag zo lang blijven staan als andere pionnen van de betreffende speler kunnen worden verzet. Wanneer de pionnen van de tegenpartij vóór een muur niet meer kunnen worden verzet, moeten zij blijven staan en wachten.

De winnaars van het spel zijn de twee spelers die hun 8 pionnen het eerst in het doel brengen. De bruine velden zijn niet van betekenis.

33. Vrolijke zeven (2 en meer spelers vanaf 8 jaar)

Benodigdheden voor het spel: speelbord, 2 dobbelstenen, speelhoutjes, de pot

Voordat het spel begint, betaalt iedere speler een houtje aan de pot, daarna wordt er om beurten met de dobbelsteen gegooid.

Als de dobbelsteen bijv. 5 ogen geeft, moet de speler, die dat aantal ogen gegooid heeft, een houtje in het vak 5 zetten; met 10 ogen zou de speler een houtje in het vak 10 moeten zetten. Als een te beleggen vak echter al door een houtje belegd is, kan hij dit houtje wegnemen en hoeft hij niet te zetten. Als de dobbelsteen 5 ogen geeft, moet de respectieve speler steeds een houtje aan de pot betalen. Als een worp 2 ogen als resultaat te zien geeft, neemt de speler van die worp de inhoud van de pot in bezit, en alle spelers moeten daarna opnieuw een houtje aan de pot betalen. De speler, van die de worp 2 ogen gegeven heeft, mag meteen nog eens dobbelen. Als een gooi 12 ogen geeft, behaalt de gelukkige winnaar alle op het speelbord aanwezige houtjes evenals de inhoud van de pot. 12 is een grote coup. Daarna begint het spel opnieuw; hierbij doet de winnaar de eerste gooi.

34. Grappige hoedjes (2 tot 6 personen vanaf 6 jaar)

Maximaal 6 personen kunnen aan dit spel deelnemen. Alleen één kleur.

De spelers moeten eerst een 6 werpen, dan een hoedje. Bij elke worp van 6 ogen wordt een ander hoedje op deze manier gezet. Een speler die geen hoedje meer in het spel heeft, moet hij driemaal werpen.

Elk hoedje mag op het speelveld zowel voorwaarts als achterwaarts. Bij elke worp van 6 ogen wordt een ander hoedje op deze manier gezet (b. v. bij een worp van 5 ogen moet een hoedje 5 velden achterwaarts).

Komt een hoedje op een veld met een getal, dan wordt het getal vermenigvuldigd met het aantal velden dat het hoedje op dat veld heeft (b. v.: Het hoedje komt op een veld met het getal 3. Worp = 7 velden verzet).

Komt een hoedje op een veld, waarop reeds een ander hoedje staat, over het andere te stulpen. Komt nu nog een derde hoedje op een veld, onder de gevangen hoedjes een eigen hoedje bevindt, „huis” mag gaan en van daar uit opnieuw kan beginnen. De velden, waarop geen hoedjes mogen worden gezet, zijn rustvelden, waarop geen hoedjes mogen worden gezet. Iedere speler moet er naar streven zo veel mogelijk hoedjes te verzetten. Er moet wel op worden gelet dat men alleen met een 6 verzet.

De speler die de meeste hoedjes heeft gevangen, is winnaar.

35. Mikado (1 of meer personen vanaf 6 jaar)

Dit interessante spel vereist rust, handigheid en concentratie.

Waarde van de stokjes:	1 Mikado	zwart
	5 stokjes	blauw
	5 stokjes	groen
	15 stokjes	rood
	15 stokjes	geel
Totaal aantal punten		

en de betreffende speler mag nog een keer werpen. Een
ogen van 2 dobbelstenen samen altijd 14 bedragen. Deze
worden gezet als de dobbelstenen de ogen aangeven.
nnen veiligheidsvelden bereiken, pionnen van de andere
n klok gespeeld. Iedere speler moet proberen zijn 4 pion-
et juiste aantal ogen werpen.

er je niet 2" gespeeld.

beide anderen.
en andere pion verzet. Ziet een speler van de tegenpartij
men 2 pionnen van dezelfde kleur op een veld, dan vor-
e spelers niet mogen springen.
als huisvredebreuk opgevat en de twee pionnen moeten
muur mag zo lang blijven staan als andere pionnen van
tij vóór een muur niet meer kunnen worden verzet, moe-
pel brengen. De bruine velden zijn niet van betekenis.

er om beurten met de dobbelsteen gegooid.
d heeft, een houtje in het vak 5 zetten; met 10 ogen zou
d door een houtje belegd is, kan hij dit houtje wegnemen
eler steeds een houtje aan de pot betalen. Als een worp
oot in bezit, en alle spelers moeten daarna opnieuw een
nemen nog eens dobbelen. Als een gooi 12 ogen geeft,
inhoud van de pot. 12 is een grote coup. Daarna begint

34. Grappige hoedjes (2 tot 6 personen vanaf 6 jaar)

Maximaal 6 personen kunnen aan dit spel deelnemen. Alle spelers plaatsen hun hoedjes in de kring aan de buitenste ring van de betreffende kleur.

De spelers moeten eerst een 6 werpen, dan een hoedje op veld A zetten en met het aantal ogen van de tweede worp het spel beginnen. Bij elke worp van 6 ogen wordt een ander hoedje op dezelfde manier in het spel gebracht tot alle hoedjes op het speelbord staan. Wanneer een speler geen hoedje meer in het spel heeft, moet hij eerst weer een 6 werpen. Daarbij en bij het begin van het spel mag iedere speler driemaal werpen.

Elk hoedje mag op het speelveld zowel voorwaarts als achterwaarts over de buitenste en binnenste ring worden verzet. Ook alle ladders die naar het midden leiden, mogen op deze manier worden benut. Het aantal geworpen ogen mag echter slechts in één richting worden gezet (b. v. bij een worp van 5 ogen moet een hoedje 5 velden voorwaarts of achterwaarts worden verzet een niet 2 velden voorwaarts en 3 achterwaarts).

Komt een hoedje op een veld met een getal, dan wordt dit getal bij het aantal ogen van de volgende worp met de dobbelsteen opgeteld (b. v.: Het hoedje komt op een veld met het getal 3. Wordt bij de volgende worp een 4 geworpen, dan wordt het betreffende hoedje $(3 + 4) = 7$ velden verzet).

Komt een hoedje op een veld, waarop reeds een ander hoedje staat, dan wordt dit andere hoedje „gevangen genomen” door het hoedje over het andere te stulpen. Komt nu nog een derde hoedje op dit veld, dan neemt het de twee andere hoedjes gevangen enz. Wanneer zich onder de gevangen hoedjes een eigen hoedje bevindt, dan wordt dit hoedje tot het middelste veld meegenomen, waarna het in het eigen „huis” mag gaan en van daar uit opnieuw kan beginnen. De hoedjes van de tegenpartij blijven als buit in het middelpunt. De groene velden zijn rustvelden, waarop geen hoedjes mogen worden gevangen genomen.

Iedere speler moet er naar streven zo veel mogelijk hoedjes gevangen te nemen en deze langs de kortste weg in zijn middelste veld te brengen. Er moet wel op worden gelet dat men alleen met een passende worp in het middelste veld kan komen. Het middelste veld geldt als één veld.

De speler die de meeste hoedjes heeft gevangen, is winnaar.

35. Mikado (1 of meer personen vanaf 6 jaar)

Dit interessante spel vereist rust, handigheid en concentratie.

Waarde van de stokjes:	1 Mikado	zwart	à	= 20 punten
	5 stokjes	blauw	à 10	= 50 punten
	5 stokjes	groen	à 5	= 25 punten
	15 stokjes	rood	à 3	= 45 punten
	15 stokjes	geel	à 2	= 30 punten
Totaal aantal punten: 170				

De stokjes worden zo in de hand genomen dat de vuist op de tafel ligt. Wanneer nu de hand plotseling wordt geopend, vallen de stokjes kringvormig op tafel. Bij een slechte worp, mag de worp worden herhaald.

Nu probeert de speler, de stokjes één voor één met de vingers van de tafel te nemen zonder daarbij een ander stokje te bewegen. Wanneer de Mikado is opgenomen, mag hij als hulpmiddel bij het opnemen van andere stojes worden gebruikt.

Een druk met de vinger op de punt van de stokjes is de veiligste manier om de stokjes op te nemen.

Wanneer een ander stokje zich beweegt, wordt het spel afgebroken en is de volgende speler aan de beurt. Het aantal speelronden wordt voor begin van het spel afgesproken.

De speler die de meeste punten verzamelt, is winnaar.

Veel succes bij het spelen wenst