

Règles de jeux Mega 50

Plateau du solitaire

1. Seul dans le monde
2. Les chats et des souris
3. Quatre Coups
4. Le héron et les poissons
5. Le 'petit' trois en ligne
6. le 'grande' trois en ligne
7. Migration

Ne t'énervé pas

8. Ne t'énervé pas
9. Fort tous ensemble

Jeu de l'oie

10. Jeu de l'oie
11. Jeu de l'oie-II

Back-gammon

12. Back-gammon
13. Tric-Trac

Jeu de dames

14. Jeu de dames
15. Jeu de dames Anglais
16. Dames de coup
17. Dames angulaires
18. Dames de Halma
19. Jeu du chat et des souris
20. Etat de siège
21. Dames de Go

Plateau du moulin

22. Ailes du moulin

1 Dé

23. Quatorze
24. Treize
25. Trapper
26. Colonneveau
27. La quint
28. Multiplier
29. Barré
30. Dessinez des poupées
31. La ligne d'arrivée
32. Le roi
33. Jeter l'atout

2 Dés

34. Le banquier
35. Multiplier
36. Douze
37. Nombre 3
38. Le gourmand
39. Le doublet
40. De haut en bas
41. Multiplier et ajouter
42. Compter avec des bâtons
43. Pair ou impair
44. Retirer

3 Dés

45. Régler
46. Poi et empereur
47. Multiplier et ajouter
48. Perdre est gagné
49. 10 x pour 5
50. Millier

Plateau du solitaire

1. Seul dans le monde :

1 personne, 16 dames blanches, 16 dames noires. Seul dans le monde : est un jeu pour un seul joueur. Tous les empilements doivent être couverts avec les 2 x 16 dames, seul l'emplacement du milieu reste libre. Le joueur peut éliminer les dames tour à tour en sautant par dessus, comme dans le jeu de dames, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une.

2. Jeu des chats et des souris :

2 personnes, 2 dames blanches, 20 dames noires et 4 pions d'échec noirs.

Celui qui a son anniversaire le premier joue le rôle des chats et place les 2 dames blanches ensemble sur 1 des 8 coins du plateau. L'autre joueur joue les souris et prend les 20 dames noires et les 4 pions d'échec noirs et les place sur les ronds du plateau. Attention à garder autour des 2 dames blanches, 7 ronds libres, de telle façon qu'il reste un endroit de jeu de 9 ronds pour les chats. Les souris vont essayer de conquérir les 9 ronds des chats. Ceci peut se faire en se déplaçant tout droit ou de côté. Les chats essaient d'éviter que les souris rentrent en les éliminant (en leur sautant dessus).

Les chats peuvent les éliminer par des coups tout droit ou en diagonale. Tant que les chats font des coups, l'autre joueur ne peut se déplacer. Les souris ont gagné lorsqu'elles ont conquis les 9 ronds des chats. Les chats sont vainqueurs lorsqu'ils ont éliminé les 18 souris (dames noires).

3. Quatre coups : 4 personnes, 6 dames blanches, 6 dames noires, 6 pions d'échec blancs, 6 pions d'échec noirs. Les joueurs mettent leurs pions ou dames sur les 6 ronds extrêmes. Le joueur qui a son anniversaire le dernier commence et peut glisser un pion ou une dame vers l'avant ou sur le côté. Les autres joueurs font ensuite de même. Finalement les joueurs essaient de s'éliminer mutuellement. Celui qui a éliminé le plus de pions ou de dames est le gagnant.

4. Le héron et les poissons :

2 pers., 1 dame blanche et 17 dames noires. Le héron (celui qui a son anniversaire le premier) place sa dame blanche sur le rond du centre du plateau. L'autre joueur, les poissons, prend les 17 dames noires et les place comme suit : dans les trois régions en marge, sont placées 9 dames noires.

Les 8 dames noires qui restent sont placées par 4 à côté des autres dames déjà placées et de telle façon que du côté du héron, il y a un rond qui est libre et devant et derrière le héron il reste 3 ronds libres. Les poissons essaient maintenant d'encercler le héron en se déplaçant tout droit sur le côté et en diagonale. Les poissons ne peuvent pas sauter par dessus le héron. Le héron ne se laisse pas encercler et essaie d'éliminer le plus de poissons possible à la façon du jeu de dames. Quand le nombre de poissons devient inférieur à 8, le héron a gagné.

5. Le "petit" trois en ligne :

2 personnes, 3 pions d'échec blancs et 3 pions d'échec noirs. L'emplacement de jeu sont les 9 ronds les plus centraux. Chaque joueur place ses 3 pions sur cet emplacement, en prenant garde de ne pas placer 2 pions de même couleur l'un à côté de l'autre. Le dernier à avoir son anniversaire commence à placer les pions. L'autre joueur commence à déplacer chaque fois un pion selon les lignes. L'objectif est d'aligner 3 pions de même couleur. Chacun essayant d'empêcher l'autre d'y parvenir.

6. Le "grand" trois en ligne : 2 personnes, 9 pions d'échec blancs et 9 pions d'échec noirs. L'emplacement de jeu est à présent le plateau dans sa totalité. Chaque joueur place ses 9 pions sur l'emplacement de jeu et à nouveau en prenant garde de ne pas placer 2 pions de même couleur l'un à côté de l'autre. Ici aussi chaque joueur essaie d'aligner 3 pions de même couleur et chaque fois qu'il réussit, il peut enlever un pion de l'adversaire du jeu. Lorsqu'un joueur a perdu 7 pions, il est vaincu.

7. Migration :

2 personnes, 3 dés, 9 dames blanches, 9 dames noires.

Chaque joueur place ses 9 pions dans un des emplacements de jeu l'un en face de l'autre. Les 3 dés sont placés sur les 3 ronds centraux constituant un mur pour les joueurs. Chaque joueur déplace à son tour une dame vers l'avant pour atteindre le plus vite possible l'emplacement de jeu de son adversaire avec toutes ses dames. Celui qui a atteint avec tous ses pions l'emplacement de son adversaire a gagné. On peut sauter par dessus ses propres dames ou, les dames de son adversaire, mais on ne peut pas sauter par dessus le mur.

Plateau du "Ne t'énervé pas"

8. Ne t'énervé pas :

entre 2 et 4 personnes, 1 dé 4 pions bleus, 4 pions verts, 4 pions rouges et 4 pions jaunes.

Chaque joueur choisit une couleur et place les pions sur les 4 ronds de départ de sa couleur. Chacun jette le dé une fois et celui qui obtient le plus grand nombre de points peut commencer et place un pion sur le rond de départ du plateau de jeu. Ensuite il déplace son pion du nombre de points obtenus en jetant à nouveau le dé. Chacun jette à son tour le dé. Lorsque l'on obtient 6 points, on a droit à un coup supplémentaire. Celui qui atteint le premier et avec ses 4 pions les 4 points de départ a gagné.

Attention : l'objectif est atteint seulement si le nombre de points obtenus lors du lancé de dé est égal exactement au nombre de cases restantes. Si le nombre obtenu est supérieur, on repart dans l'autre sens. De même, si l'on atteint exactement la position d'un adversaire, ce dernier doit repartir depuis sa case de départ.

9. Fort tous ensemble :

entre 2 et 4 personnes, 1 dé, 4 pions bleus, 4 pions verts 4 pions rouges et 4 pions jaunes. Ce jeu a les mêmes règles que le Ne t'énervé pas. Cependant, lorsque 2 pions

d'un joueur se trouvent l'un derrière l'autre, ils ne peuvent être ni éliminés, ni dépassés par les autres pions.

Plateau du jeu de l'oie

10. Le jeu de l'oie :

entre 2 et 6 personnes, 1 dé et 1 pion par joueur.

Chacun jette le dé une fois et celui qui obtient le plus grand nombre de points peut commencer et se déplace d'un nombre de cases correspondant au nombre obtenu. Le gagnant est celui qui atteint la case 51 le premier. En route cependant, les joueurs peuvent rencontrer les gages suivants.

No.3: le pont est un peu bancal, passer la rivière prend du temps, passez alors votre tour,

No.16: l'auberge est agréable ; jetez le dé encore une fois et recule d'autant,

No.25: l'oie est dans le puits. Attendez jusqu'à ce qu'un autre joueur arrive sur le numéro 25, qui prendra alors votre place,

No.26: l'oie couve ses œufs; passer alors votre tour,

No.33: l'oie est perdu; vous ne pouvez repartir que lorsqu'un autre joueur aura obtenu un 6 au lancé de dé.

No.43: vous êtes enchaîné, passez alors 2 tours,

No.46: pas de chance : l'oie est morte ; recommencez de nouveau

No.51: le gagnant est celui qui arrive exactement sur le numéro 51. Si le nombre obtenu au lancé de dé est supérieur, on repart dans l'autre sens.

Lorsqu'un joueur atteint une des cases comportant un dessin de dés, il peut rejouer. Lorsqu'un joueur atteint une case avec une oie en vol, il peut se déplacer de 10 cases.

11. Jeu de l'oie II :

2 personnes, 6 pions bleus et 6 pions rouges. Ce jeu est joué comme le jeu de l'oie, cependant chaque joueur commence avec 6 pions. Celui qui atteint le premier la case 51 avec 4 pions a gagné.

Plateau Back-gammon

12. Back-gammon:

2 personnes, 4 dés, 1 cornet pour lancer les dés, 15 dames blanches et 15 dames noires.

On tire au sort pour décider qui jouera avec les blancs et qui jouera avec les noirs. Celui qui obtient avec un dé le plus grand nombre peut choisir. Les 4 dés sont jetés et les joueurs choisissent tour à tour un dé pour jouer. Pendant le jeu, les joueurs jouent avec les 2 dés qu'ils ont choisis. Le gagnant est celui qui a enlevé ses 15 dames du jeu en premier.

Les dames sont placées suivant le dessin. Blanc joue suivant la direction des flèches d'en haut à droite vers en bas à droite. Noir joue en contresens. On ne peut reculer.

Les joueurs jettent tour à tour les 2 dés et déplacent une dame du nombre de points correspondant au nombre obtenu avec un des 2 dés. Ensuite, on déplace cette même dame ou bien une autre du nombre de points correspondant au nombre obtenu avec le dé restant.

Un doublet au lancer de dé donne le droit à 4 déplacements. Par exemple, un double 5 donne droit à déplacer 4 fois une dame de 5 points. Les joueurs doivent toujours jouer lorsque cela est possible. Une dame ne peut être placée sur une pointe avec 2 ou plus de dames de l'adversaire. Une dame est éliminée et enlevée du jeu lorsqu'elle se trouve toute seule sur une pointe et qu'une dame de l'adversaire arrive sur cette même pointe. Pour remettre une dame dans le jeu, le joueur doit obtenir par lancer de dé le nombre de points nécessaires pour mettre cette dame sur la pointe correspondante du rectangle de départ de l'adversaire, si cette dernière est libre ou s'il y a une dame de l'adversaire s'y trouvant.

Le joueur place sa dame et si la pointe est occupée par une dame de l'adversaire, cette dame est alors éliminée. Un joueur ne peut déplacer ses dames si une des siennes est encore à l'extérieur. Lorsque toutes les dames d'un des joueurs sont parvenues

dans le rectangle d'arrivée, ce dernier peut commencer à enlever progressivement ses dames du jeu. Pour cela, il faut obtenir au lancer de dé le nombre exact pour atteindre la sortie. Par exemple, si l'on a une dame sur la pointe 4 (4-A), il faut obtenir au moins 4 points pour enlever cette dame du jeu.

13. Tric-trac:

2 personnes, 2 dés, 15 dames blanches et 15 dames noires.

L'ancien jeu de tric-trac est joué sur le plateau de backgammon. Chaque joueur place ses 15 dames sur les 6 premières pointes (1 à 6). On joue avec 2 dés. Lorsque, par exemple, on obtient 2 et 4, on place une dame sur la pointe 2 et une dame sur la pointe 4. Si l'autre joueur obtient ensuite 2 et 5, il place ses dames sur les pointes 2 et 5 et enlève alors la dame de l'autre joueur. Cette dame est rendue à l'adversaire.

Une dame sera protégée si au moins 2 dames d'une même couleur se trouvent sur la même pointe. Si l'on obtient un doublet au lancer de dé, on peut placer directement 2 dames sur la pointe correspondante. Lorsque les 15 dames sont arrivées sur les 6 premières pointes, on commence à déplacer les dames ou on ajoute les 2 valeurs et on déplace d'autant une seule dame.

Le déplacement est en direction des 6 dernières pointes. A chaque lancer de dé, les joueurs peuvent choisir entre déplacer 2 dames ou ajouter les points et n'en déplacer qu'une.

Lorsque les 15 dames sont arrivées sur les 6 dernières pointes, on peut commencer à enlever du jeu ses propres dames. Par exemple, s'il y a des dames sur l'avant-avant-dernière pointe et que l'on obtient 2 et 5, le joueur peut déplacer une dame de 3 points et enlever une autre du jeu. L'ajout de points ne peut alors plus se faire. Bien sûr, chaque joueur essaie de gêner son adversaire par des blocages stratégiques. Le joueur qui arrive à enlever toutes ses dames le premier est gagnant.

Damier

14. Jeu de dames:

2 personnes, 20 dames blanches, 20 dames noires.

On tire au sort pour déterminer lequel des 2 aura les dames blanches. Ce joueur peut commencer le jeu. Chaque joueur place ses dames sur les cases foncées les plus proches de lui. Blanc fait le premier coup et place une de ses dames dans une case et ce en diagonale et vers l'avant. Ensuite, noir joue, etc.

Le mouvement des pièces :

Une pièce peut seulement se déplacer en diagonale et vers l'avant et d'une case à la fois. L'élimination d'une pièce adverse peut se faire en sautant soit vers l'avant, soit vers l'arrière. Une pièce ne peut jamais se déplacer vers l'arrière.

On obtient une "Dame" lorsqu'une pièce a éliminée et qu'elle arrive alors sur la dernière ligne adverse. On reconnaît une Dame par le fait qu'elle est constituée de 2 pièces de la même couleur.

Une Dame peut se déplacer dans n'importe quelle direction diagonale et peut en un coup se déplacer sur plusieurs cases libres d'une ligne. Si on est dans la possibilité d'éliminer une pièce adverse, on doit le faire. La pièce saute alors au dessus de la pièce de l'adversaire vers la case libre située juste derrière. La pièce adverse est enlevée du jeu. On peut éliminer plusieurs pièces adverses en un coup s'il n'y a pas plus d'une case libre entre chaque. De même pour un coup de Dame. Toutefois, cette Dame peut sauter plus d'une case libre à la fois. Lorsque l'on a plusieurs possibilités d'éliminer des pièces adverses, le coup avec lequel on peut éliminer le plus de pièces est prioritaire. Un coup normal est un coup d'une Dame sont de la même valeur. Lorsque l'on touche une pièce, on est obligé de jouer le coup correspondant.

Lorsque l'on a fait le même déplacement 3 fois de suite, ou si l'on est retourné 2 fois sur la même case, la partie est remise et terminée.

15. Jeu de dames Anglais:

2 personnes, 20 dames blanches, 20 dames noires. Les règles de ce jeu sont les mêmes que celles du jeu de dames international. Toutefois, on peut déplacer les pièces de façons horizontale et verticale tant que la case de destination reste foncée.

16. Dames de coup:

2 personnes, 20 dames blanches, 20 dames noires. Les règles de ce jeu sont les mêmes que celles du jeu de dames international. Toutefois, l'objectif est de perdre ses propres pièces le plus vite possible. Celui qui y parvient est gagnant.

17. Dames angulaires:

2 personnes, 9 dames blanches et 9 dames noires. L'échiquier est placé en diagonale avec les carrés foncés du côté des joueurs. Chaque joueur place ses 9 dames en forme de pointe sur les cases foncées situées de son côté. L'objectif est de parvenir avec ses dames sur le triangle de l'adversaire, en se déplaçant à chaque fois sur les cases foncées. On peut passer par dessus une dame de l'adversaire si la case située derrière est libre. On ne peut pas passer par dessus ses propres dames. Le gagnant est celui qui arrive le premier avec toutes ses pièces dans le triangle opposé.

18. Dames de Halma:

2 personnes, 20 dames blanches, 20 dames noires. Les joueurs placent leurs pièces comme au jeu de dames. Tour à tour les joueurs déplacent leur dames pour arriver dans les cases de départ de son adversaire. On peut déplacer ses pièces vers l'arrière et on peut passer par dessus une dame de l'adversaire si la case située derrière est libre. Le joueur qui arrive le premier avec toutes ses pièces sur l'emplacement de départ de son adversaire a gagné.

19. Jeu du chat et des souris:

2 personnes, 1 dame noire et 5 dames blanches. Celui qui a son anniversaire le

premier est le chat et place sa dame sur un des carrés foncés de son premier rang. L'autre joueur (souris) fait de même avec ses 5 dames blanches. Les souris peuvent maintenant essayer d'encercler le chat afin de l'empêcher de se déplacer.

Les souris peuvent seulement aller vers l'avant et jamais vers l'arrière et toujours en diagonale. Bien sûr le chat ne veut pas être encerclé et essaie d'échapper aux souris. Le chat peut se déplacer en arrière comme en avant. Si le chat s'échappe avant que le cordon soit terminé, il a gagné. Mais si les souris l'encerclent, il a perdu.

20. Etat de siège:

2 personnes, 20 dames blanches, 20 dames noires.

Les dames sont placées en position du jeu de dames. Les joueurs déplacent tour à tour une pièce en diagonale vers l'avant ou vers l'arrière et essaient ainsi de reprendre l'emplacement de départ de l'adversaire ou de le bloquer de telle façon qu'il ne puisse plus bouger ses pièces. On peut seulement sauter par dessus les pièces de son adversaire et non par dessus ses propres pièces.

21. Dames de Go:

2 personnes, 20 dames blanches et 20 dames noires. Les dames sont placées en position du jeu de dames. L'ainé commence. Les joueurs déplacent tour à tour sur les cases noires une pièce vers l'avant ou vers l'arrière. On ne peut faire un coup (éliminer une pièce de l'adversaire) ou sauter par dessus une pièce. Les joueurs doivent essayer d'encercler une ou plusieurs pièces de leurs adversaires. Ces pièces encerclées sont enlevées du jeu. Le joueur avec le plus de pièces conquises a gagné.

Plateau du moulin

22. Ailes du moulin:

2 personnes, 9 dames blanches et 9 dames noires.

En tirant au sort, on décide qui joue blanc. Cette personne commence à placer une

pièce sur un point angulaire de la ligne bleue. Ensuite, noir fait la même chose. Ceci continue jusqu'à ce que toutes les pièces soient placées sur les lignes bleues du plateau. A présent, chaque joueur essaie d'avoir 3 de ses pièces en ligne constituant ainsi un moulin. Chacun essaie d'éviter cela en plaçant une pièce entre celles de l'adversaire. Les joueurs déplacent alors tour à tour une pièce sur les lignes bleues afin d'obtenir 3 pièces alignées. Chaque fois qu'un joueur obtient cet alignement, il peut enlever une pièce de l'adversaire du jeu. S'il reste à l'un des joueurs seulement 4 dames, il a le droit de sauter. Si ensuite il perd encore une pièce, il a perdu.

Le jeu à un dé

23. Quatorze:

2 personnes ou plus, 1 dé, jetons (par exemple, des pions du jeu de dames) Les jetons sont distribués aux joueurs qui décident de leurs mises. Le joueur qui a son anniversaire le premier peut commencer et jette le dé. Les points sont notés et c'est le tour du joueur suivant. Le gagnant est celui qui, tout ajouter, arrive exactement à 14 points.

Il gagne alors la cagnotte. Celui qui est le plus loin du 14 points, est le grand perdant et doit payer à tous les joueurs une boisson.

24. Treize:

2 personnes ou plus, 1 dé.

Le joueur le plus jeune peut commencer à jeter le dé. Seul le nombre "1" compte et le nombre de fois que l'on obtient "1" est noté. Si on n'obtient pas le "1", le tour passe au joueur suivant.

Le joueur qui parvient le premier à obtenir 13 fois "1" est le gagnant. Faites attention à jouer le jeu le plus rapidement possible.

25. Trappe:

2 personnes ou plus, 1 dé.

Avant de commencer à jouer, les joueurs décident d'un nombre.

Chacun essaie d'atteindre ce nombre en jetant tour à tour le dé. Les points sont notés, mais si un des joueurs obtient '6', il 'tombe' dans la trappe et tout ses points sont annulés. Ce dernier doit recommencer. Le gagnant est celui qui atteint le premier le chiffre défini au début du jeu.

26. Colonne:

2 personnes ou plus, 1 dé, stylo et papier. Chaque joueur a un papier et un stylo. On dessine trois colonnes sur le papier. Chaque joueur pense à un nombre et l'écrit comme suit: dans la première colonne, la centaine, dans la deuxième, la dizaine et dans la troisième, l'unité.

Le joueur le plus jeune peut commencer à jeter le dé et écrit le nombre obtenu dans une des colonnes au choix. Les autres joueurs jettent le dé à leur tour et écrivent également le nombre obtenu dans une des colonnes. Lorsqu'une colonne a été utilisée une fois, elle ne peut être employée à nouveau. Après 3 tours, on ajoute les chiffres et celui qui obtient le plus haut montant est gagnant.

27. La quinte:

2 personnes ou plus, 1 dé. Chaque joueur peut jeter le dé 6 fois de suite. L'objectif est d'obtenir la quinte de plus haute valeur. Par exemple, 3, 4, 5, 6. Le joueur avec la plus haute quinte est gagnant.

28. Multiplier:

2 personnes ou plus, 1 dé, 1 machine à calculer. Avant de commencer à jouer, les joueurs décident d'un nombre à 4 chiffres difficile et l'écrivent. Par exemple, 4297. Le joueur le plus jeune commence à jeter le dé et doit multiplier de tête le nombre à 4 chiffres par le nombre obtenu avec le dé. Il faut obtenir la réponse en 15 secondes (les autres comptent à haute voix). La réponse est contrôlée avec la machine à calculer. Si la réponse est bonne, le joueur obtient 10 points. Le joueur qui arrive le premier à 100 points a gagné.

29. Barré:

2 personnes ou plus, 1 dé, stylo et papier. Chaque joueur note sur son papier les chiffres allant de 1 à 6. Le joueur qui a son anniversaire le premier peut jeter le dé en premier. L'objectif est que chaque joueur barre les chiffres obtenus aux dés sur son papier. Chaque joueur ne joue qu'une seule fois par tour. Si on obtient un chiffre déjà barré, le joueur ne peut qu'attendre le prochain tour pour jouer à nouveau. Le joueur qui a réussi le premier à barrer tous ses chiffres a gagné.

30. Dessinez des poupées:

2 personnes ou plus, 1 dé, stylo et papier. Avant de commencer à jouer, chaque joueur note sur un papier un chiffre compris entre 1 et 6. Les joueurs mettent leurs bouts de papier de façon bien visible devant eux. Ensuite, chacun peut jeter le dé une fois, et celui qui obtient le nombre le plus élevé peut commencer. L'objectif est que chaque joueur tombe sur le chiffre qu'il avait défini au préalable. Lorsqu'il réussit, il peut commencer à dessiner sa poupée, il peut dessiner le premier trait. On commence par le pied. La poupée est constituée de 8 parties et est dessinée par des traits, pour les pieds (2 x), le buste (1 x), les jambes (2 x), les bras (2 x) et la tête (1 rond). Celui qui arrive à finir sa poupée le premier est gagnant.

31. La ligne d'arrivée:

2 personnes ou plus, 1 dé. Le joueur le plus jeune doit donner un nombre compris entre 40 et 50. L'ainé peut commencer à jeter le dé. L'objectif est que chaque joueur ajoute les points obtenus par les dés. Celui qui arrive le premier au nombre défini au préalable a atteint la ligne d'arrivée et est gagnant.

32. Le roi:

2 personnes ou plus, 1 dé, 6 jetons par personne, stylo et papier. Chaque joueur obtient 6 jetons (du jeu de dames ou d'Halma).

L'ainé commence à jeter le dé. Le joueur qui obtient le premier le nombre 1, est roi. Le roi décide d'un chiffre "royal", entre 1 et 6. Lorsqu'un des autres joueurs obtient le chiffre "royal", le roi doit lui payer 2 jetons. Dans le cas contraire, le roi reçoit 1 jeton. Si un autre joueur tombe sur le "1", il devient le roi. Celui qui a le plus de jetons à la fin est gagnant.

33. Jeter l'atout:

2 personnes ou plus, 1 dé.

Avant de commencer à jouer, le joueur le plus jeune décide d'un chiffre destiné à être l'atout. Ensuite, l'ainé peut commencer à jouer le dé. Il le fait au maximum 12 fois pour obtenir le chiffre atout. Le nombre de fois qu'il met pour obtenir ce chiffre est noté par un joueur désigné au préalable. Le joueur qui obtient le chiffre d'atout avec le moins de coups est le gagnant.

Le jeu à deux dés

34. Le banquier:

3 personnes ou plus, 2 dés, stylo et papier. Le joueur le plus jeune commence à écrire en cercle et dans le sens des aiguilles d'une montre les chiffres allant de 2 à 12. Les autres joueurs font de même. Chacun, en commençant par le joueur le plus jeune, jette les 2 dés et barre le nombre de points obtenus, jusqu'au moment où on obtient un chiffre qui est déjà barré. Le nombre 7 peut être barré plusieurs fois. Le joueur qui parvient le premier à barrer les 11 chiffres a gagné. Si on joue avec des mises, le gagnant paie un jeton par chiffre non barré à tous les autres joueurs. Les perdants paient au gagnant 8 fois le nombre de fois qu'ils ont barré le chiffre 7.

35. Multiplier:

à partir de 2 personnes, 2 dés, stylo et papier, machine à calculer. Chaque joueur jette à son tour les 2 dés et multiplie les chiffres ainsi obtenus. Après 12 tours, on ajoute tous les points obtenus. Celui qui a le chiffre le plus haut est gagnant.

36. Douze:

à partir de 2 personnes, 2 dés, 20 allumettes par joueurs. Avant de commencer à jouer, chaque joueur met une mise de, par exemple 3 allumettes, dans la cagnotte. Chaque joueur, en commençant par le plus grand puis dans le sens des aiguilles d'une montre, jette les 2 dés.

Si on obtient 12 points avec ces 2 dés, on reçoit le contenu de la cagnotte. Pour 13 obtenus, on doit doubler le contenu de la cagnotte. Pour chaque autre nombre, on doit payer la différence entre le nombre obtenu et 12. Par exemple, si on obtient 6, on doit payer 6 allumettes à la cagnotte.

37. Nombre 3:

à partir de 2 personnes, 2 dés et 15 allumettes par personne. Chaque joueur reçoit 15 allumettes. En commençant par le plus petit joueur, chacun jette à son tour les 2 dés. Lorsqu'un joueur obtient un 3, il reçoit de chaque joueur 1 allumette. Le joueur qui n'a plus d'allumettes doit se retirer du jeu et on continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur avec des allumettes.

38. Le gourmand:

à partir de 2 personnes, 2 dés, stylo et papier et 4 pions par personne. Quelqu'un dessine en grand une poupée qui est constituée d'un cercle pour le buste, un plus petit cercle pour la tête, 2 tirets diagonaux pour les bras et 2 tirets pour les jambes. Ensuite, on met les chiffres 2 jusqu'à 12 dans la poupée. On commence par le 2 que l'on place dans la tête, le 3 entre la tête et le tiret du bras droit, le 4, 5 et 6 entre le tiret du bras droit et le tiret de la jambe droite, le 8 entre les 2 jambes, les 9, 10 et 11, entre le tiret de la jambe gauche et le tiret du bras gauche et le 12 entre le tiret du bras gauche et la tête. Le 7 est placé dans le ventre. Chaque joueur reçoit 4 pions et jette à son tour les 2 dés. La somme des points obtenus correspond à un des nombres écrits sur la poupée, le joueur y place alors un de ses pions.

Si c'est endroit est déjà occupé par un pion d'un autre joueur, ce pion est enlevé par le joueur et il ne peut plus l'utiliser. L'endroit reste vide jusqu'au moment où quelqu'un tombe à nouveau sur ce nombre. Les règles pour le 7 sont différentes: ici plusieurs pions peuvent y être placés, cela représente en même temps la cagnotte pour le gagnant. Lorsqu'un joueur n'a plus de pions, il doit se retirer du jeu.

39. Le doublet:

à partir de 2 personnes, 2 dés. Le premier qui a son anniversaire peut commencer à jeter les dés. Il doit essayer d'obtenir, en un nombre de coups le plus faible possible, un doublet (par exemple deux "4"). Puis il continue pour obtenir cette fois un total de 7 points en un coup avec ses 2 dés. Les coups joués doivent être comptés à haute voix par les autres joueurs. Le gagnant est celui qui parvient à cette performance avec le moins de coups possible.

40. De haut en bas:

à partir de 2 personnes, 2 dés et 3 pièces de 10 centimes par joueur. Chaque joueur place ses 3 pièces de 10 centimes dans la cagnotte. Chacun à son tour jette une fois les 2 dés. Le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points reçoit une pièce de la cagnotte. Lorsque la cagnotte est vide, on commence à jouer pour le plus petit nombre de points. Celui qui l'obtient doit payer 1 pièce à la cagnotte. Le joueur qui a perdu tout son argent en premier a gagné.

41. Multiplier et ajouter:

à partir de 2 personnes, 2 dés.

En commençant par le joueur le plus jeune, chacun jette les deux dés. Les nombres obtenus sont ajoutés, puis divisés par le nombre d'un des dés. Le joueur avec le plus grand nombre est gagnant.

42. Compter avec des bâtons:

à partir de 2 personnes, 2 dés, stylo et papier. Le seul nombre qui compte dans ce

jeu est le 3. Chaque joueur jette 3 fois les dés et note combien de fois il tombe sur un 3. Si un joueur obtient 2 fois le nombre 3 en un coup, il peut les compter double (4 x 3). Le premier joueur qui obtient 50 fois le nombre 3 a gagné.

43. Pair ou impair:

2 personnes ou plus, 2 dés.

Les joueurs jettent les dés chacun leur tour. Toutefois, avant de commencer le jeu, on décide si pair ou impair est gagnant. Si pair est gagnant, les 2 dés doivent tomber sur deux nombres pairs: 2, 4 ou 6. Si impair est gagnant, les 2 dés doivent tomber sur deux nombres impairs: 1, 3, ou 5. Si en un tour, il y a plusieurs joueurs qui obtiennent un résultat gagnant, celui qui a le plus grand nombre a gagné. Ce dernier peut décider si lors de la partie suivante, on doit tomber sur pair ou impair. Il commence également à jouer.

44. Retirer:

2 personnes ou plus, 2 dés. Les joueurs jettent les dés chacun leur tour. Celui qui obtient le nombre le plus petit au premier tour reçoit 1 point. Pendant les 10 tours suivantes, 10 autres points sont distribués. Ensuite, le joueur qui obtient le plus grand nombre de points peut retirer un point de son total. Celui qui a épuisé tous ses points le premier est gagnant. Attention, il faut obtenir des points dans la première partie du jeu, sans quoi il n'est pas possible de jouer dans la deuxième et alors de gagner.

Le jeu à trois dés

45. Régler:

2 personnes ou plus, 3 dés et 15 pions par joueur. Le joueur qui a son anniversaire le premier peut commencer à jeter un dé et le garde avec lui.

Ensuite, le joueur suivant jette à son tour un autre dé. Le jeu est joué dans le sens des aiguilles d'une montre.

La différence de points entre le premier et le deuxième joueur est calculé;

celui qui a le plus petit nombre de points paie la différence en pions au joueur ayant le plus grand nombre de points.

Le jeu continue jusqu'à ce que le dernier joueur ait jeté le dé. Celui-ci calcule la différence entre ses pions et ceux du premier joueur qui a conservé son dé. Un joueur est retiré du jeu lorsqu'il n'a plus de pions. Le survivant a gagné.

46. Roi et empereur:

2 personnes ou plus, 3 dés et 6 pions par joueur.

Chaque joueur place ses 6 pions dans la cagnotte. L'ainé peut commencer à jeter les 3 dés. Il doit essayer d'obtenir le plus haut nombre de 3 chiffres. Il a 3 chances, mais peut seulement jeter 1 fois 3 dés, 1 fois 2 dés et 1 fois 1 dé. Le joueur avec le plus grand nombre reçoit des autres joueurs 1 pion de la cagnotte.

47. Multiplier et ajouter:

2 personnes ou plus, 3 dés et stylo et papier.

Chaque joueur note pour lui-même le tableau sur la dernière page.

Chacun tour à tour jette les 3 dés. Le résultat d'un coup doit être mis derrière un des signes de multiplication ci-dessus; par exemple, un joueur obtient le plus haut score: 3×6 . Il va ensuite, car le joueur avec le plus grand total est gagnant, mettre ce score élevé (= 18) derrière le signe de multiplication suivant le chiffre 8: $8 \times 18 = 144$. Le score le plus bas serait placé derrière le chiffre 3 ci-dessus. Le total est ajouté et celui qui obtient le plus grand nombre après 6 tours a gagné.

48. Perdre est gagné:

2 personnes ou plus, 3 dés et 10 allumettes par joueur.

Chaque joueur reçoit 10 allumettes. Chacun, tour à tour, jette les 3 dés. Si on obtient un "1", on doit payer 1 allumette à son voisin de gauche. Si on obtient un "2", on doit payer 1 allumette à son voisin de

droite. Si le joueur obtient un "6", il doit payer 1 allumette à la cagnotte. Celui qui a encore des allumettes à la fin est perdant.

49. 10 x pour 5:

2 personnes ou plus, 3 dés.

L'objectif est d'obtenir un total de 5 sur les 3 dés jetés (exemple $1 + 2 + 2$) et ce en 10 tentatives au maximum. Le joueur qui y parvient en un nombre de coup minimal est le gagnant.

50. Millier:

le plus de joueurs possible, 3 dés, une machine à calculer, stylo et papier.

Les joueurs peuvent jeter 3 fois les 3 dés. A chaque coup, les dés sont mis ensemble en formant une centaine. Par exemple, lorsqu'un tombe sur les chiffres 2, 4 et 1. Ceux-ci peuvent être considérés comme 412, 214, 421, etc. Après 3 coups, le joueur doit arriver le plus proche possible du millier. S'il le dépasse, il perd.

Spelregels Mega 50

Solobord

1. Alleen op de wereld
2. Katten en muizen
3. Vierslag
4. De Reiger en de Vissen
5. De 'kleine' Drie op een Rij
6. De 'Grote' Drie op een Rij
7. Volksverhuizing

Maak je niet druk bord

8. Maak je niet druk
9. Samen sterk

Ganzenbord

10. Ganzenbord
11. Ganzenbord-II

Back-gammonbord

12. Backgammon
13. Tric-Trac

Dambord

14. Dammen
15. Dammen op z'n Engels
16. Slagdammen
17. Hoekdammen
18. Halma-Dammen
19. Kat en Muizen
20. In staat van beleg
21. Go-Dammen

Het Molenbord

22. Molenwiek

1 dobbelsteen

23. Veertien
24. Dertien
25. Valkuil
26. Kolom
27. Straat
28. Vermenigvuldigen
29. Wegstrepen
30. Poppetje tekenen
31. Eindstreep
32. Koning
33. Troefgooien

2 dobbelstenen

34. Bankier
35. Vermenigvuldigen
36. Twaalf
37. Nummer 3
38. De Veelvraat
39. Dubbel-op
40. Van hoog naar laag
41. Delen en Optellen
42. Turven
43. Even of oneven
44. Afhalen

3 dobbelstenen

45. Afrekenen
46. Koning Keizer
47. Vermenigvuldigen en optellen
48. Verliezen is winnen
49. 10 x voor 5
50. 1000-en

Solobord

1. Alleen op de wereld:

1 persoon, 16 witte en 16 zwarte damschijven. Alleen op de wereld is een spel voor één speler. Alle spelvlakken worden met 2 x 16 damschijven bezet, echter het middelste rondje blijft vrij. De speler mag nu alle damstenen in rechte richting slaan volgens de damspelregels, totdat er één overblijft.

2. Katten en muizen op het solobord:

2 personen, 2 witte damstenen en 20 zwarte schaakpionnen. De eerstjarige speelt de rol van de Katten en plaatst de twee witte damschijven bij elkaar op een van de acht hoeken van het bord. De andere speler speelt de Muizen en pakt de 20 zwarte damschijven en de 4 zwarte schaakpionnen en zet die op de rondjes op het bord. Echter rond de twee witte damschijven blijven zeven rondjes vrij, zodanig dat er een speelveld van negen rondjes van de Katten is. De Muizen gaan nu trachten de negen rondjes van de Katten te veroveren. Dit mogen ze doen door rechthoek en opzij te bewegen. De Katten proberen dit te voorkomen door de Muizen te slaan. Dit slaan mag rechthoek en diagonaal gebeuren. Zolang er geslagen wordt is de andere speler niet aan zet. De Muizen hebben gewonnen indien ze de negen rondjes van de Katten hebben bezet. De Katten zijn winnaar als ze 18 zwarte damschijven hebben geslagen.

3. Vierslag:

4 personen, 6 witte damschijven, 6 zwarte damschijven, 6 witte schaakpionnen en 6 zwarte schaakpionnen. De spelers zetten hun pionnen/damschijven op de 6 buitenste rondjes. De laatstjarige begint en mag een pion/damschijf naar voren of opzij schuiven. De andere spelers hetzelfde. Uiteindelijk proberen de spelers elkaar te slaan. Diegene die de meeste pionnen/damschijven geslagen heeft is winnaar.

4. De Reiger en de Vissen: 2 personen, 1 witte damschijf en 17 zwarte damschijven.

De Reiger (diegene die het eerst jarig is) plaatst z'n witte damschijf op het middelste rondje van het spelbord. De andere speler, de Vissen, pakt de 17 zwarte damschijven en zet ze als volgt neer. In 3 randgebieden worden 9 zwarte damschijven geplaatst. De overige 8 zwarte damschijven worden per 4 naast de al eerder geplaatste damschijven geplaatst en wel zo dat naast de Reiger een rondje vrij blijft en achter of voor de Reiger 3 rondjes vrij blijven. De Vissen proberen nu de Reiger te omsingelen, door rechthoek, opzij en diagonaal te schuiven. De vissen mogen niet over de Reiger heen springen. De Reiger ziet niet lijdzzaam toe hoe hij ingesloten wordt, maar probeert zoveel mogelijk Vissen te slaan. Wanneer het aantal Vissen minder dan 8 bedraagt heeft de Reiger gewonnen.

5. 'De Kleine' Drie op een Rij:

2 personen, 3 witte schaakpionnen en 3 zwarte schaakpionnen. Het speelveld is de negen middelste rondjes op het middenveld. Iedere speler plaatst drie pionnen op het kleine speelveld, echter er mogen geen twee pionnen van dezelfde kleur naast elkaar geplaatst worden. De laatstjarige begint met het plaatsen van de pionnen. De andere speler begint met het schuiven van steeds een pion per beurt langs de lijnen. Het is de bedoeling dat er uiteindelijk drie gelijke pionnen op een rij staan en diegene die dat heeft bereikt is winnaar. Uiteraard probeert de andere speler dit te voorkomen.

6. 'De Grote' Drie op een Rij:

2 personen, 9 witte schaakpionnen en 9 zwarte schaakpionnen. Het speelveld is nu het gehele bord. Iedere speler plaatst nu zijn negen pionnen op het veld en wederom dusdanig dat er weer geen twee dezelfde pionnen naast elkaar staan. Weer probeert elke speler drie pionnen op een rij te krijgen en elke keer als dat lukt, mag hij een pion van de ander speler van het spelbord weghalen. Als een speler 7 pionnen heeft verloren heeft hij verloren.

7. Volksverhuizing:

2 personen, 3 dobbelstenen, 9 witte damschijven en 9 zwarte damschijven. Iedere speler plaatst z'n negen pionnen in een der speelvelden, doch recht tegenover elkaar. De drie dobbelstenen worden in de drie middelste rondjes geplaatst als 'muur' voor de spelers. Iedere speler schuift per beurt nu een damschijf naar voren om zo snel mogelijk met al z'n stenen in het speelveld van de tegenstander te komen. Diegene die het eerst al z'n stenen in het veld van de tegenstander heeft is winnaar. Er mag over de eigen en de stenen van de tegenstander gesprongen worden echter; er mag niet over de muur gesprongen worden.

Maak-je-niet-druk Bord

8. Maak je niet druk:

2 tot 4 personen, 1 dobbelsteen, 4 blauwe pionnen, 4 groene pionnen, 4 rode pionnen en 4 gele pionnen. Iedere speler zoekt een kleur uit en plaatst de pionnen op de vier startrondjes van zijn kleur. Iedereen gooit eenmaal met de dobbelsteen en diegene met het hoogste aantal punten mag beginnen en plaatst een pion op het beginrondje van het spelbord. Daarna loopt hij zoveel rondjes naar voren als hij heeft gegooid. Er wordt om beurten met de dobbelsteen gegooid. Gooit men zes ogen dan mag men uiteraard zes plaatsen opschuiven en mag men nog een maal gooien. Diegene die als eerste alle vier de pionnen weer in de startrondjes heeft is winnaar. Let op: een speler kan alleen al z'n pionnen in de startrondjes krijgen als hij precies het aantal ogen gooit om op de startrondjes te komen. Lukt dat niet dan moet er teruggeteld worden. Ook mag moet men tegenstanders slaan indien men ze tegenkomt op het spelbord.

9. Samen sterk:

2 tot 4 personen, 1 dobbelsteen, 4 blauwe pionnen, 4 groene pionnen, 4 rode pionnen en 4 gele pionnen. Dit spelletje heeft dezelfde regels als 'Maak je niet druk', echter wanneer 2 pionnen van

een speler achter elkaar staan mogen ze niet geslagen of gepasseerd worden door de pionnen van een andere speler.

Janzenbord

10. Janzenbord:

2 tot 6 personen, 1 dobbelsteen en 1 pion per speler. Iedereen gooit eenmaal met de dobbelsteen. De speler met het hoogste aantal ogen begint en loopt het aantal gegooiden ogen over het spelbord. De speler die het eerst nummer 51 bereikt is winnaar. Echter onderweg krijgen de spelers te maken met allerlei opdrachten te weten: Nr.3 de brug is een beetje gammel, de rivier oversteken duurt lang; beurt overslaan. Nr.16 in de herberg is het gezellig; gooi nog een keer en loop het aantal ogen terug! Nr.25 de gans zit in de put; wacht totdat een andere speler ook op nr. 25 komt en de plaats overneemt. Nr.26 de gans broedt op haar eieren; beurt overslaan. Nr.33 de gans is verdwaald; pas als een der spelers 6 gooit mag de speler verder. Nr.43 aan de ketting; twee beurten overslaan. Nr.46 dat is pech, de gans is dood; opnieuw beginnen. Nr.51 winnaar is die speler die precies op 51 komt. Zo niet het aantal teveel gegooiden ogen teruglopen. Als een speler op een van de vlakjes met de dobbelstenen komt, mag er nog een keer gegooid worden. Komt een speler op een speelvlakje met een vliegen-de gans, dan mag hij 10 plaatsen verder.

11. Janzenbord-II:

2 personen, 6 blauwe pionnen en 6 rode pionnen. Dit spel wordt gespeeld als Janzenbord, echter iedere speler start met 6 pionnen. Diegene die het eerste met 4 pionnen nr. 51 bereikt is winnaar.

Back-Gammon Bord

12. Back-gammon:

2 personen, 4 dobbelstenen, een werpbeker 15 witte damschijven en 15 zwarte

damschijven.

Eerst wordt geloot wie van de twee spelers met de witte en wie met de zwarte schijven speelt. Wie het hoogste met een dobbelsteen gooit mag kiezen. De 4 dobbelstenen worden gegooid waarna de spelers om beurten een dobbelsteen kiezen. Tijdens het verloop van het spel gooien de spelers met de 2 dobbelstenen die ze hebben gekozen. Winnaar van het spel is die speler die zijn 15 schijven van het bord heeft gespeeld. De schijven worden opgesteld volgens de tekening. Wit speelt, volgens de richting van de pijlen, van rechtsboven naar rechtsonder. Zwart speelt in 'spiegelbeeld'. Achteruit spelen mag niet. De spelers gooien om beurten de beide dobbelstenen en ze verplaatsen een schijf over het aantal punten (vakken) dat door de ogen van een der dobbelstenen wordt aangegeven. Daarna dezelfde of een andere schijf over het aantal punten dat door de andere dobbelsteen wordt aangegeven. Een 'dubbel' geeft de speler recht op 4 zetten. Bij elke zet mag elke schijf over het aantal punten worden verplaatst dat door de ogen van een der dobbelstenen wordt aangegeven. Zo geeft 'dubbel' 5 het recht om 4 zetten over 5 punten te doen.

De spelers moeten altijd zetten als ze dat kunnen. Een schijf mag niet op een punt worden geplaatst waarop zich 2 of meer schijven van de tegenstander bevinden. Een schijf wordt geslagen en van het bord verwijderd als zij zich alleen op een punt bevindt en een schijf van de tegenstander op dat punt terecht komt.

Om een schijf opnieuw in het spel te mogen brengen moet de speler het aantal ogen dat nodig is om die schijf in het huisvak van de tegenstander op een punt te plaatsen dat niet door meer dan een van de schijven van de tegenstander is bezet. De speler zet daar zijn schijf neer. Is dat punt door een schijf van de tegenstander bezet, dan wordt die schijf uiteraard geslagen.

Een speler mag, zolang zijn geslagen schijf niet op het bord terug is, geen zet met een

andere, eigen, schijf doen. Alleen wanneer alle schijven in het eigen huisvak zijn beland, mag de speler beginnen ze van het bord te spelen. Om dit te doen moet hij het juiste aantal ogen gooien. Heeft hij bijvoorbeeld een schijf op punt 4 (4a) staan, dan moet een der dobbelstenen tenminste 4 ogen worden gegooid om die steen van het bord te spelen.

13. Tric-Trac:

2 personen, 2 dobbelstenen, 15 witte damschi-
ven en 15 zwarte damschi-
ven. Het oude spel Tric-Trac wordt gespeeld op het Backgammon-bord. Het is de bedoeling dat iedere speler zijn 15 schijven op de eerste zes punten (1 t/m 6) onderbrengt. Er wordt met twee dobbelstenen geworpen. Wordt er bijvoorbeeld 2 en 4 gegooid, dan plaatst de speler een schijf op punt 2 en een schijf op punt 4. De andere speler gooit bijvoorbeeld 2 en 5. Hij plaatst zijn schijven op punt 2 en 5, waarbij de schijf van de andere speler op 2 weggehaald wordt. Deze schijf wordt teruggegeven aan de speler. Een schijf is pas beschermt, als er minstens twee schijven van een kleur op staan. Gooit men met de dobbelstenen 2 dezelfde aantallen, dan mag de speler direct twee schijven op de betreffende punt zetten.

Als alle 15 schijven op de eerste 6 punten zijn beland, gaat men de schijven verplaatsen of de gegooide punten optellen en een schijf verplaatsen. Het verplaatsen gaat richting de laatste 6 punten.

Bij elke worp mogen de spelers dus kiezen of 2 schijven verplaatsen of de punten optellen en een schijf verplaatsen.

Als alle 15 schijven op de laatste zes punten zijn, plaatst, begint het weghalen van de eigen schijven. Bijvoorbeeld: staan er schijven op de twee-na-laatste punt en word er 2 en 5 gegooid, dan kan de speler een schijf 3 punten doorschuiven en de andere van het bord halen. Het optellen van het gegooide aantal ogen is nu niet meer toegestaan. Een van het bord gehaalde schijf moet steeds opnieuw in het spel

gebracht worden. Het van het spelbord afhalen van de schijven is niet toegestaan zolang de eerder weggehaalde schijven niet terug zijn in de laatste zes punten. Natuurlijk probeert ieder speler de andere speler te hinderen met strategische blokkades. De speler die het eerst alle schijven heeft weggehaald is winnaar.

Dambord

14. Dammen:

2 personen, 20 witte damschi-
ven en 20
zwarte damschi-
ven.

Door loting wordt bepaald, welke speler met de witte schijven mag spelen en deze speler mag het spel openen. Iedere speler zet z'n schijven op de donkere velden, die het dichtst voor hem op het bord staan. Wit doet de eerste zet en plaatst een van de schijven een vakje in schuine richting vooruit, vervolgens zet zwart enzovoorts.

De beweging der stukken: Een schijf mag alleen schuin vooruit gaan en telkens een veld. Bij het slaan mag men zowel voor- als achteruit over de vijandelijke stukken springen. Een stuk mag nooit achteruit geschoven worden. Men krijgt een Dam zodra een schijf een vijandelijke schijf geslagen heeft en daardoor op de achterlijn komt. Men herkent een dam doordat er een andere schijf van dezelfde kleur bovenop geplaatst is.

Een dam mag in iedere schuine richting worden geschoven en in een zet een onbeperkt aantal vrije velden van een lijn doorlopen. Kan men een vijandelijk stuk slaan, dan is men daartoe verplicht. De schijf springt daarbij over dat stuk op het zich erachter bevindende open veld. Het vijandelijke stuk wordt van het bord genomen. Men kan in een zet meer vijandelijke stukken slaan, mits er zich niet meer dan een open veld achter de tussengelegen vijandelijke stenen bevindt. Ook bij een damslag wordt op gelijke wijze geslagen. Er mag daarbij echter over meer dan een open veld gesprongen worden. Als men verschillende mogelijkheden van slaan heeft, gaat de slag, waarmee men de meeste stukken kan slaan, voor.

Een gewone slag en een damslag zijn van gelijke waarde. Zodra men een schijf heeft aangekaart, is men ook verplicht deze te verschuiven. Als men driemaal achter elkaar dezelfde zet heeft gedaan of tweemaal op dezelfde plaats is teruggekeerd, is het spel remise en daarmee afgelopen.

15. Dammen op z'n Engels:

2 personen, 20 witte damschi-
ven en 20
zwarte damschi-
ven. Bij dit spel gelden dezelfde regels als voor het Dammen, echter de Dam mag ook horizontaal of verticaal verschoven worden. Het eindpunt moet altijd een donker vlak zijn.

16. Slagdammen:

2 personen, 20 witte damschi-
ven en 20
zwarte damschi-
ven. Bij Slagdammen gelden dezelfde regels als bij Dammen, echter het is nu de bedoeling om zo snel mogelijk zoveel mogelijk damschi-
ven kwijt te raken. De speler die dat voor elkaar krijgt is winnaar.

17. Hoekdammen:

2 personen, 9 witte damschi-
ven en 9
zwarte damschi-
ven. Het dambord wordt schuin op tafel gelegd, dusdanig dat een hoek met een donker vlak naar de speler wijst. Iedere speler legt 9 schijven in een punt voor zich op de donkere vlakken. Om de beurt al schuivend over de zwarte vlakken, is het de bedoeling dat den schijven op de driehoek van de tegenstander komt. Het is toegestaan over de schijven van een tegenstander te springen, mits het vlak daarachter leeg is. De speler mag niet over zijn eigen schijf heen springen. De speler die het eerste zijn schijven in de punt tegenover hem heeft gebracht is winnaar.

18. Halma-Dammen:

2 personen, 20 witte damschi-
ven en 20
zwarte damschi-
ven. De spelers zetten hun schijven neer als Dammen. De spelers moeten nu om beurten hun stenen verschuiven, zodat alle stenen op de startpositie van de tegenstander komen te staan. De

schijven mogen ook naar achteren schuiven en men mag over de vrijliggende schijven van de tegenstander springen. De speler die het eerst alle schijven op de startpositie van de tegenstander heeft is winnaar.

19. Kat en Muizen: 2 personen, 1 zwarte damschijf en 5 witte damschijven. De eerstjarige speelt de Kat en plaatst zijn zwarte schijf op een van de donkere velden op de rij het dichtst bij de speler. De andere speler (de Muizen) doet hetzelfde, echter met z'n 5 witte damschijven. De muizen gaan nu trachten de Kat te omsingelen, zodat hij geen beweging meer kan maken. De Muizen schuiven steeds een veld op, door een schijf diagonaal naar voren te plaatsen. De Kat probeert aan de omsingeling te ontkomen en mag wel naar voren en naar achteren schuiven. Breekt de Kat door het kordon, dan is hij winnaar; raakt hij ingeklemd dan zijn de Muizen winnaar.

20. In staat van beleg:

2 personen, 20 witte damschijven en 20 zwarte damschijven. De damschijven worden in de damopstelling gezet. Om de beurt plaatsen de spelers een schijf diagonaal naar voren of naar achteren en proberen zo de startpositie van de tegenstander in z'n geheel in te nemen of de tegenstander vast te zetten, zodat hij niet meer met z'n schijven schuiven kan. Men mag springen, doch alleen over de tegenstander heen.

21. Go-Dammen:

2 personen, 20 witte damschijven en 20 zwarte damschijven. De damschijven worden in de damopstelling gezet. De oudste speler begint. De spelers schuiven om beurt op de zwarte velden een schijf voor- of achterwaarts. Er mag niet geslagen worden en ook niet gesprongen. De spelers moeten trachten een of meer schijven van elkaar te omsingelen. Deze omsingelde schijven worden van het bord gehaald. De speler met de meest veroverde schijven heeft gewonnen.

Molenbord

22. Molenwiek:

2 personen, 9 witte damschijven en 9 zwarte damschijven. Door middel van loting wordt bepaald wie er met wit speelt en diegene begint met het plaatsen van een schijf op een van de hoekpunten van de blauwe lijn. Daarna doet zwart hetzelfde. Dit gaat door, net zolang totdat alle schijven op de blauwe lijnen van het bord staan. Nu probeert iedere speler 3 schijven op een rij te krijgen en op die manier een Molen te construeren. De tegenpartij probeert dat te voorkomen door er een schijf tussen te krijgen. De spelers schuiven dus beurtelings een schijf over de blauwe lijnen, teneinde drie schijven op een rij te krijgen. Elke keer dat een speler drie schijven op een rij heeft, mag hij een schijf van de tegenpartij van het bord halen. Als een van de spelers vier damschijven over heeft, mag hij ook springen. Als hij nog een schijf verliest, heeft hij verloren.

1 Dobbelsteen

23. Veertien: 2 personen of meer, 1 dobbelsteen, fiches (bijv. damstenen). De fiches (damstenen) worden verdeeld over de spelers. Vooraf wordt er ingezet. De speler die het eerste jarig is mag beginnen en werpt de dobbelsteen. De punten worden genoteerd en de volgende speler is aan de beurt. De winnaar is de speler die, opgeteld, precies veertien punten heeft gescoord. Deze speler wint de pot. Diegene die het verst van de veertien punten af is, is de grote verliezer en biedt de andere spelers een drankje aan.

24. Dertien:

2 personen of meer, 1 dobbelsteen. De jongste speler mag als eerste de dobbelsteen werpen. Slechts een '1' is interessant en wordt genoteerd. Indien er geen '1' wordt geworpen dan is de volgende speler aan de beurt. De speler die het eerst, door het gooien van '1-en', de dertien bereikt is winnaar. Zorg ervoor dat het spel snel gespeeld wordt!

25. Valkuil:

2 personen of meer, 1 dobbelsteen. Vooraf spreken de spelers een getal af. Dit getal proberen de spelers te bereiken middels het om beurten gooien van de dobbelsteen. De punten worden genoteerd, maar als een der spelers '6' gooit is 'ie in de valkuil beland en zijn alle punten weg. De desbetreffende speler moet opnieuw starten. De winnaar is de speler die het eerst op het afgesproken getal belandt.

26. Kolom: 2 personen of meer, 1 dobbelsteen, pen en papier.

Iedere speler heeft een vel papier en een pen. Op het papier worden drie kolommen getekend. Elke speler bedenkt een getal en schrijft dat als volgt neer. In de eerste kolom het honderdtal, in de tweede kolom het tiental en in de derde kolom de eenheden. De jongste speler mag als eerste gooien en schrijft het cijfer naar keuze in een der kolommen. Daarna gooien de overige spelers om beurten en schrijven ook de uitkomsten in een kolom naar keuze. Is een kolom beschreven, dan mag er geen ander getal meer bijgeschreven worden. Na drie rondes wordt de balans opgemaakt en diegene die het hoogste, samengestelde, getal heeft is winnaar.

27. Straat: 2 personen of meer, 1 dobbelsteen. Iedere speler mag zes maal achter elkaar met de dobbelsteen gooien. De bedoeling is om een zo groot mogelijk straat te gooien. Bijvoorbeeld 3,4,5,6. De speler met de hoogste straat is winnaar.

28. Vermenigvuldigen: 2 personen of meer, 1 dobbelsteen, rekenmachine.

Vooraf wordt door de spelers een moeilijk viercijferig getal opgeschreven, bijvoorbeeld 4297. De jongste speler begint met gooien en vermenigvuldigt uit z'n hoofd het aantal ogen met het viercijferig getal. Hij moet dit binnen 15 seconden doen (de anderen tellen hardop). De uitkomst wordt met de rekenmachine gecontroleerd. Is de

uitkomst goed, dan krijgt die speler 10 punten. De speler die het eerst honderd punten heeft is winnaar.

29. Wegstrepjen:

2 personen of meer, 1 dobbelsteen, pen en papier. Iedere speler schrijft op z'n stuk papier de cijfers 1 t/m 6. De eerstjarige speler mag als eerste de dobbelsteen werpen. Het is nu de bedoeling dat iedere speler de cijfers wegstreepje op z'n stuk papier. Dat kan natuurlijk alleen maar als de ogen van de dobbelsteen corresponderen met de cijfers op papier. Iedere speler gooit bij elke beurt een keer. Geeft de dobbelsteen een cijfer aan dat al doorgestreepje is, dan kan de speler niets anders doen dan afwachten totdat hij weer aan de beurt is. De speler die als eerste alle cijfers heeft wegstreepje is winnaar.

30. Poppetje tekenen:

2 personen of meer, 1 dobbelsteen, pen en papier. Vooraf schrijven alle spelers een getal op van 1 t/m 6. De spelers leggen dit getal zichtbaar voor zich. Nu mag iedereen eenmaal gooien en de speler die het hoogste aantal ogen gooit mag beginnen. Het is nu de bedoeling dat de speler z'n gekozen getal gooit. Lukt dat, dan mag hij beginnen met het poppetje te tekenen. De speler mag nu een streepje zetten. Te beginnen met een voet. Het poppetje bestaat uit 8 onderdelen en wordt getekend door streepjes op papier te zetten voor voeten (2x), hoofd (1x), benen (2x) en armen (2x); het hoofd bestaat uit een rondje. Diegene die het eerste het poppetje af heeft is winnaar.

31. Eindstreep:

2 personen of meer, 1 dobbelsteen. De jongste speler mag een getal noemen tussen de 40 en de 50. De oudste speler mag nu beginnen met gooien. Het is nu de bedoeling dat iedere speler z'n worp optelt bij de voorafgaande worp. Diegene die precies op het vooraf afgesproken getal komt heeft de eindstreep gehaald en is winnaar.

32. Koning:

2 personen of meer, 6 fiches per persoon, pen en papier. Alle spelers krijgen 6 fiches (halmakegels, damstenen). De oudste speler begint met werpen. De speler die het eerst een 1, gooit is Koning. De Koning bepaalt nu een 'Koningsgetal' tussen de 1 en de 6. Indien een van de andere spelers nu dat getal gooit, dan moet de Koning aan die speler 2 speelfiches betalen. Gooien de spelers het 'Koningsgetal' niet dan ontvangt de Koning van die speler 1 speelfiche. Als een andere speler een 1 gooit, dan wordt die speler tot Koning gekroond. Diegene die overblijft met de meeste fiches is winnaar.

33. Troefgooien:

2 personen of meer, 1 dobbelsteen. Vooraf wordt door de jongste speler een troefgetal genoemd. Daarop mag de oudste speler beginnen met het werpen van de dobbelsteen. Hij doet dit maximaal 12 maal, tenzij de speler eerder het troefgetal werpt. Het aantal worpen worden door een, van te voren gekozen, speler genoteerd. De speler die het troefgetal met de minste beurten gooit, is de winnaar.

2 Dobbelen

34. Bankier:

3 personen of meer, 2 dobbelstenen, pen en papier. De jongste speler begint met het opschrijven van de cijfers 2 t/m 12, kloksgewijs.

De andere spelers doen hetzelfde. Ieder, beginnende met de jongste speler, werpt nu de beide dobbelstenen en streep het gegooid aantal door op zijn papier, net zolang totdat hij een aantal ogen gooit dat al is doorgestrept. 7 mag meerdere keren worden doorgestrept.

De speler die als eerste alle 11 getallen heeft doorgestrept is de winnaar. Als er om een inzet gespeeld wordt betaalt de winnaar aan de andere spelers een fiche voor elk nog open getal. De winnaar ontvangt van de verliezers 8 fiches voor elke keer dat zij een streep door hun 7 hebben gezet.

35. Vermenigvuldigen:

vanaf 2 personen, 2 dobbelstenen, pen, papier, rekenmachine.

Elke speler gooit om beurten de 2 dobbelstenen en vermenigvuldigt deze met elkaar. Na 12 keer gooien worden de punten bij elkaar opgeteld. Degene met het hoogste aantal punten is de winnaar.

36. Twaalf:

vanaf 2 personen, 2 dobbelstenen, 20 lucifers per speler. Vooraf zetten de spelers elk een inzet van bijvoorbeeld drie lucifers in de pot. Elke speler, beginnende bij de langste en dan kloksgewijs, gooit met de 2 dobbelstenen. Twaalf gooien betekent de inhoud van de pot. Bij 13 moet de inhoud van de pot verdubbeld worden. Bij elk ander aantal moet het verschil tussen dat aantal en 12 compenseren. Bijvoorbeeld 6 ogen gooien is 6 lucifers in de pot doen.

37. Nummer 3:

vanaf 2 personen, 2 dobbelstenen, 15 lucifers per speler.

Elke speler krijgt 15 lucifers. Beginnende bij de kleinste speler wordt er om beurten met de 2 dobbelstenen gegooid. Als een speler een '3' gooit krijgt hij van elke andere speler een lucifer uitbetaald. De speler die geen lucifers meer heeft, valt af, net zolang tot er maar 1 speler overblijft met lucifers.

38. De Veelvraat:

vanaf 2 personen, pen en papier, 2 dobbelstenen, 4 pionnen per speler.

Iemand tekent groot een poppetje, bestaande uit een grote cirkel voor de buik, een kleinere cirkel voor het hoofd, 2 lijnen diagonaal omhoog voor de armen en 2 lijnen voor de benen. Dan worden de cijfers 2 tot en met 12 in het figuur getekend. De 2 komt in het hoofd, de 3 tussen het hoofd en de armen (kloksgewijs), 4, 5 en 6 tussen de armen en de beenlijnen, de 8 tussen de benen, 9, 10 en 11 tussen de beenlijnen en de armen en de 12 tussen de armen en het hoofd. De 7 komt in de buik terecht.

Iedere speler krijgt 4 pionnen en gooit, om beurten, met de 2 dobbelstenen. De som van de punten correspondeert met één van de vakjes, waar die speler zijn pion in zet. Als dit vakje al bezet is door een pion van een andere speler dan wordt deze eruit gehaald door die speler; hij mag er nu niet weer een pion inzetten. Het vakje blijft leeg totdat er iemand weer dat aantal ogen gooit. Voor de '7' geldt een ander verhaal; hier mogen meerdere pionnen in en is tevens de pot voor de winnaar. Als een speler geen pionnen meer over heeft, valt hij af.

39. Dubbel-op: vanaf 2 personen, 2 dobbelstenen. De eerstjarige begint en gooit de dobbelsteen. Hij moet proberen, in zo min mogelijk worpen, eerst een dubbel aantal te gooien (bijvoorbeeld 2 x 4 ogen) en daarna 7 ogen in 1 worp. De worpen moeten hardop meegeduid worden. Winnaar is de speler met het minst aantal worpen.

40. Van hoog naar laag:

vanaf 2 personen, 3 stuivers per speler, 2 dobbelstenen. Elke speler schenkt 3 stuivers aan de pot. Om beurten gooien de spelers 1 keer met de dobbelstenen. De speler die het hoogste aantal ogen heeft gegooid, krijgt 1 stuiver uit de pot. Als de pot leeg is, wordt er nu gespeeld om het laagste aantal ogen; deze speler moet weer afstand doen van 1 van zijn stuivers. De speler die als eerste blut is, heeft gewonnen.

41. Delen en optellen: vanaf 2 spelers, 2 dobbelstenen. Om beurten worden de 2 dobbelstenen gegooid, de jongste speler begint. De gegooiden ogen moeten bij elkaar worden opgeteld en daarna worden gedeeld door het aantal ogen van één dobbelsteen. De speler met het hoogste aantal ogen wint.

42. Turven:

vanaf 2 spelers, 2 dobbelstenen, pen en papier. Voor dit spel geldt alleen het gooien van de drie. Elke speler gooit 3 x met de dobbelstenen en noteert hoe vaak de 3

wordt gegooid. Als een speler 2 x 3 ogen gooit in één worp, dan mag deze dubbel geteld worden (4 x 3). De eerste speler die 50 keer de 3 heeft gegooid is de winnaar.

43. Even of oneven:

2 personen of meer, 2 dobbelstenen. De spelers gooien om de beurt. Voordat er een ronde begint wordt er bepaald of even of oneven wint. Als even wint moeten beide dobbelstenen even ogen hebben; 2, 4 of 6. Als oneven wint, 1, 3 en 5. Als er meer spelers in één ronde zijn die dit klinkt, dan wint de speler met het hoogste aantal ogen. De winnaar mag dan de volgende winnende worp (even of oneven) bepalen. De winnaar begint.

44. Afhalen:

2 personen of meer, 2 dobbelstenen. Om beurten worden de stenen geworpen. Degene met het laagste aantal ogen in 1 ronde krijgt een punt. Na 10 rondes zijn er 10 punten uitgedeeld. De speler met het hoogste aantal ogen mag er een punt afhalen. De speler die het eerst geen punten meer heeft is de winnaar. Je moet wel eerst punten krijgen in de eerste helft van het spel; anders kun je in de tweede helft niet meedoen en dus niet winnen.

3 Dobbelen

45. Atrekennen:

2 personen of meer, 3 dobbelstenen, 15 pionnen per speler. De eerstjarige begint met het gooien van 1 dobbelsteen en houdt deze bij zich. Dan is de volgende aan de beurt met een andere dobbelsteen. Het spel wordt met de klok mee gespeeld. Het verschil in punten tussen de eerste en tweede gooi wordt bepaald; degene met het minste ogen betaalt het verschil in pionnen uit aan de speler met het hoogste aantal ogen. Dit gaat door totdat de laatste speler gooit. Hij moet zijn worp verrekenen met de eerste speler die zijn dobbelsteen nog steeds voor zich heeft. Een speler valt af als hij geen pionnen meer heeft. De speler die als laatste overblijft heeft gewonnen.

46. Koning Keizer:

2 personen of meer, 6 pionnen per speler, 3 dobbelstenen. De spelers zetten elk hun 6 pionnen in voor de pot. De oudste speler mag beginnen met het gooien van de drie dobbelstenen. Hij moet proberen een zo hoog mogelijk 3-cijferig getal te gooien. Hij krijgt drie kansen, maar mag maar 1 x 3 stenen, 1 x 2 stenen en 1 x 1 steen gooien. De speler met het hoogste aantal krijgt van elke speler een pion uit de pot.

47. Vermenigvuldigen en optellen:

2 personen of meer, pen en papier, 3 dobbelstenen.

Elke speler schrijft voor zichzelf het diagram, zoals het op de hieronder staat op. Om beurten worden de drie stenen geworpen. De uitkomst van 1 worp kan achter 1 van bovenstaande vermenigvuldigingen geschreven worden; bijvoorbeeld een speler gooit de hoogste score: 3×6 ogen. Hij zal dan, aangezien de speler met het hoogste aantal punten de winnaar is, deze hoge score (= totaal 18) achter de 8 zetten: $8 \times 18 = 144$. De laagste som van drie stenen zal hij achter de 3 x zetten. Dit wordt opgeteld, en degene met het hoogste aantal punten na 6 rondes is de winnaar.

48. Verliezen is winnen:

2 of meer spelers, 10 lucifers per speler, 3 dobbelstenen. Elke speler krijgt 10 lucifers. Met de 3 dobbelstenen wordt om beurten geworpen. Als er een '1' wordt gegooid, moet er 1 lucifer aan de linkerbuurman worden betaald; voor elke '2' 1 lucifer aan de rechterbuurman. Als de speler een '6' gooit dan moet er een lucifer aan de pot worden betaald. Degene die als laatste nog lucifers over heeft, verliest.

49. 10 x voor 5:

2 of meer spelers, 3 dobbelstenen.

In 1 worp moeten er 5 ogen worden gegooid, in ieder geval binnen 10 worpen. De speler die hier het minste aantal worpen voor nodig heeft is de winnaar.

50. 1000-en:

zo veel mogelijk spelers, 3 dobbelstenen, rekenmachine, pen en papier. De spelers mogen 3 keer met de 3 stenen gooien. De stenen worden per worp naast elkaar gelegd en er wordt een honderdtal combinatie van gemaakt; b.v. iemand gooit een 2, een 4 en een 1. Dit kan gezien worden als 412, 214, 421 etc. Na drie beurten moet een speler zo dicht mogelijk bij de 1000 zijn. Als er overheen gegaan wordt, dan verliest deze speler.

47.

8 x		=	
7 x		=	
6 x		=	
5 x		=	
4 x		=	
3 x		=	
TOTAL			