



SPELREGELS



INHOUD

SCHAAKSPEL

1. Schaak (4)
2. Hoofdman en Krijger (5)
3. Dubbelschaak (5)
4. K.O.-schaak (5)
5. Slagschaak (5)
6. Positie-schaak (5)

DAMSPEL

7. Dammen (5)
8. Hoekdam (6)
9. Franse dam (6)
10. Engelse dam (6)
11. Italiaanse dam (6)
12. Turkse dam (6)
13. Slagdam (6)
14. Blokkade (6)
15. Halmadam (7)
16. Hasami Yogi (7)
17. Diagonaal- dammen (7)
18. Wolf en schapen (7)
19. Rover en reiziger (7)
20. Piramideschuiven (8)
21. Padden en kikkers (8)
22. Oudduits damspel (8)
23. Paardensprong (8)
24. Contract-checkers (9)
25. Anders dammen (9)
26. Muren (9)
27. Vang de steen (9)
28. Pools dammen (9)

KRUISBORD

29. India (Ludo) (10)
30. Barricade (10)
31. Parkeren (10)
32. Crazy India (10)
33. Fine (=straf) (11)
34. Amster en dam (11)
35. Orbite (11)
36. Deserteur (12)

SLANGEN EN LADDERS

37. Slangen en ladders (12)

VLOOIEN

38. Vlooienspel (12)

MIKADO

39. Mikado (12)

DOBBELSPEL

EEN DOBBELSTEEN

40. Macao (13)
41. De 21. Een (13)
42. Marathon (13)
43. Blote mus (13)
44. Viltluis (13)
45. Schommel (13)
46. De boze drie (13)
47. Jule (13)
48. Stomme Jule (13)
49. Brandstapel (14)
50. Koeienstaart (14)
51. Ossenstaart (14)
52. Luizen gooien (14)
53. Heen en weer (14)
54. Op en af (14)
55. De boze één (14)
56. Plus minus (14)
57. Justitia (14)
58. Quinze (vijftien) (14)
59. Zeppelin (15)
60. Sultan (15)
61. Het grote hart (15)
62. Van zessen klaar (15)
63. Marietje van voren (15)
64. Marietje van achteren (15)
65. Dubbele liefde (15)
66. Knippen (15)
67. Knippen met hindernissen (15)
68. Langzame Piet (15)
69. Huisnummer (15)
70. Vroeg verloren (16)
71. Huizen dobbelen (16)

TWEE DOBBELSTENEN

72. Xantippe (16)
73. Hemel en Hel (16)
74. Hannes en Xantippe (16)
75. Grappige zeven (16)
76. Kruisen doorstrepen (16)
77. Punten schrappen (16)
78. Puntje omhoog en naar beneden (16)
79. Vinketouw (17)
80. Elf Hoog (17)
81. Honderd uit de kunst (17)

82. Koning Pasch en kwade zeven
83. Doodsprong (17)
84. Handjes (17)
85. Twaalf Doorgestreept (17)
86. Slik, Holle bolle Gijs (18)
87. De spin (18)
88. Delen (18)
89. Gelukspeter (18)
90. Onder en boven de zeven (18)
91. Dure zeven (18)
92. Enkel en dubbel (18)
93. Craps (18)
94. Paar en onpaar (19)
95. Biggenspel (19)
96. Hoeveel ogen (19)

DRIE DOBBELSTENEN

97. Wie is graag klein (19)
98. Blauwe ogen (19)
99. Sterren dobbelen (19)
100. Vensterdobbel (19)
101. Rondom een ster (20)
102. Eenentwintig (20)
103. Dubbel (20)
104. Sequentie (20)
105. Doublette (20)
106. Een maal een (20)
107. Rentmeester (20)
108. Dobbelen met lucifers (20)
109. De toren (20)
110. Duizend (20)
111. Klaverblad (21)
112. Hoge huisnummer (21)
113. Lage huisnummer (21)
114. Vijftien (21)
115. Torenblazen (21)
116. Het doppelte Lottchen (21)
117. Siamese tweelingen (21)
118. Slechte zes (21)
119. Zentavesta (21)
120. Even en omhoog (21)
121. Even en omlaag (21)
122. Het spel met de tien (21)
123. Familie Meier (21)
124. Vijf vingers (22)
125. Een is gelijk twee (22)
126. Een tot zestien (22)
127. Hoge Turk (22)
128. Lage Turk (22)
129. Hoeveel ogen (22)
130. Dobbelseenbekoring (22)

131. Dobbelseentoren (22)
132. Piefke (22)
133. Chicago (23)
134. Chicago hoog-laag (23)
135. Zanzi (23)

VIER DOBBELSTENEN

136. Blote kikker (23)
137. Beelzebub (23)
138. Dobbelseenstapel (23)
139. Paren (24)

VIJF DOBBELSTENEN

140. Grote bank (24)
141. Dobbelseen poker (24)
142. Yam (24)

ZES DOBBELSTENEN

143. Steelogen (25)
144. Keizer Nero (25)
145. Driemaal Pasch (25)
146. Twaalf min negen (25)
147. De reis naar Amerika (25)
148. Drieduizend (26)
149. Ohio (26)
150. De boze zeven (26)

KAARTSPEL

SKAT-KAARTEN

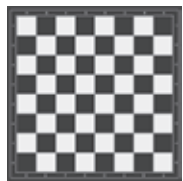
151. Préférence (26)
152. Borrelen (27)
153. Kruisborrelen (28)
154. Reputatie-borrelen (28)
155. Boerenborrelen (28)
156. Spits, let op! (29)
157. Harten Aas - Harten Tien (29)
158. Snip, Snap, Snoer (29)
159. Harteboven (29)
160. Jokken (30)
161. Verdwaalde Ridder (30)
162. Branden (30)
163. Mijn Tante - Jouw Tante (30)
164. Elven (31)
165. Mau-Mau (31)
166. Vijf Erbij (31)
167. Zeventien En Vier (32)
168. Hond (32)
169. Eenenvijftig (32)
170. Écarté (32)
171. Vijf is even (32)

172. De laatste slag wint (33)
173. Turkse Sabel (33)
174. Red Dog (33)
175. Drieblad (33)
176. Drieblad met Kruis (33)
177. Kameroen-Skaat (34)
178. Slaapmuts (34)
179. Twintig (34)
180. Trouper (34)
181. Ruilen (34)
182. Leven en dood (35)
183. Poker (35)
184. Stud-Poker (37)
185. De Jack-Pot (37)
186. Kaartenhuis (37)
187. De Zwarte Kat (37)
188. Kaartendomino (38)
189. Rood en Zwart (38)
190. Lucifer (38)
191. Dubbel Rommee (38)
192. Standaard Rommee (39)
193. Michigan Rommee (40)
194. Rummy-Tien (41)
195. Dieven-Rummy (41)
196. Nameless Rummy (42)
197. Krabbambulli (42)
198. Canasta (42)

PATIENCE-KAARTSPELLEN

199. De Rij (44)
200. Napoleon-Patience (44)

1. SCHAAKSPEL



Spelmateriaal: schaakbord, telkens 16 schaakfiguren in 2 kleuren. Een speler heeft 16 witte, de andere 16 zwarte stukken. Telkens 7 officieren, 1 koning en telkens 8 pionnen. De officieren heten: koningin, raadsheer (2), paard (2) en toren (2). De opstelling van de schaakfiguren kan men uit de afbeelding opmaken.



Opgelet: zwarte koningin = zwart veld, witte koningin = wit veld. Voor de duidelijkheid zijn de velden aan de rand met letters en getallen voorzien. Alle officieren en de koning kunnen zich voor- en achterwaarts bewegen:

Koningin: altijd alleen 1 veld in alle richtingen.

Koningin: de sterkste figuur; zij kan rechthoekig schuin lopen, voor zover de velden vrij zijn.

Raadsheer: kan alleen schuin lopen, voor zover de velden vrij zijn. (Een op een wit veld staande raadsheer kan nooit op een zwart veld komen, een op een zwart veld staande raadsheer nooit op een wit!)

Paard: springt 2 velden verder en vandaar één ter zijde. Het paard is de enige figuur die over eigen en vreemde stukken mag springen.

Toren: kan zo ver gaan, als er vrije velden voor hem zijn, echter alleen rechthoekig of zijwaarts.

De Pionnen: gaan alleen voorwaarts. Zij mogen vanuit de uitgangspositie twee velden oprukken – kunnen echter ook alleen 1 veld oprukken – daarna echter alleen 1 veld rechthoekig. Op ieder veld mag alleen één stuk staan. Wil men een door de tegenstander bezet veld innemen, dan kan het

stuk van de tegenpartij door een eigen geslagen worden (overeenkomstig de zetmogelijkheid). Het slaan is geen noodzaak; geslagen stukken worden uit het spel verwijderd. De koning mag als enige stuk wel slaan, kan echter nooit zelf worden geslagen. Pionnen kunnen schuin voor hen staande vijandelijke stukken slaan.

Speciale regeling voor pionnen:

a) Het slaan en passant

Voorbeeld: Heeft de pion reeds het midden van het spelplan op één veld overschreden, dan kan hij een pion van de tegenpartij, die uit de uitgangspositie twee velden oprukt en daarbij naast hem komt staan en passant slaan, doordat hij in het veld achter de pion van de tegenpartij trekt en deze van het speelveld verwijdert. Deze regel geldt echter alleen in de volgende zet. Daarna vervalt de slagmogelijkheid.

b) Pionverandering

Komt een pion op de laatste veldrij van de tegenpartij, 8. lijn 1. lijn, dan moet de pion veranderd worden in een eigen officier, of in een koningin, toren, raadsheer of paard (kan ook, voor het geval passende stukken nog niet beschikbaar zijn, symbolisch gespeeld worden, bijv. toren omgedraaid = koningin). Alleen wanneer toren en koning nog niet werden bewogen en tussen deze beiden geen stukken staan, kan worden gerokeerd, d.w.z. men verplaatst eerst de koning op twee velden in richting toren en laat deze over de koning op diens buurveld springen (geldt voor beide zijden). De twee bewegingen gelden als één zet. Er mag principieel niet gerokeerd worden, wanneer

a) koning en/of de overeenkomstige toren reeds voordien een zet gedaan hebben,

b) de koning daarbij op of over een veld moet gaan, dat door een speelfiguur van de tegenpartij bedreigd is,

c) de koning juist schaak werd gegeven.

De koning mag niet op een veld, dat door de tegenpartij bedreigd wordt. Valt de tegenpartij met één van zijn speelfiguren de vijandige koning aan (slagbedreiging), dan roept hij schaak, om op de bedreiging attent te maken. De aangevallen partij kan deze bedreiging afweren, wanneer hij

a) zijn koning beschermt, doordat hij een eigen stuk tussen de aanvaller en zijn koning zet, of

b) de aanvaller slaat

c) met de koning op een niet door de tegenpartij bedreigd veld uitwijkt. Zijn alle 3 beschermende maatregelen niet meer mogelijk, dan is de koning schaakmat en de partij verloren.

Een spel eindigt in remise, wanneer de twee partijen op de grond van de positie of het niet toereikend stukmateriaal geen mogelijkheid hebben, resp. zien, de koning van de tegenpartij schaakmat te zetten. Pat eindigt een spel dan, wanneer een speler aan zet is, wiens koning en andere stukken zo zijn geblokkeerd, dat zij geen zetmogelijk meer hebben, terwijl de koning zelf niet schaak staat, dus niet direct wordt bedreigd. Zowel remise, pat, een zogenoemd permanent schaken (eeuwigdurend schaak geven), evenals drieboudige zetherhalingen bij onveranderde positie worden als gelijkspel beschouwd.

2. HOOFDMAN EN KRIJGER

Een speler zet de schaakfiguren normaal op, dit zijn de krijgers. De tweede speler krijgt alleen de dame, de hoofdman. Deze mag als een dame en als een paard bewegen en kan alle figuren van de tegenstander – ook de koning – slaan. De figuren van de tegenstander worden bewogen als in het normale schaak spel. De speler met de 16 stenen begint. Zijn doel is, om de hoofdman mat te zetten.

3. DUBBELSCHAAK

De normale schaakregels gelden, alleen heeft iedere speler twee opeenvolgende zetten. Alleen als een speler in de eerste zet schaak aanzegt, mag een tweede zet niet worden gemaakt. De tegenspeler moet bij zijn eerste zet schaak afweren, anders staat hij mat. Is het geen der spelers mogelijk een tweede zet te doen, eindigt het spel in remise.

4. K.O.- SCHAAK

Hier worden de normale schaakregels gehanteerd, winnaar is degene, die als eerste niet meer zetten kan. Het is echter niet toegestaan zichzelf mat te zetten.

5. SLAGSCHAAK

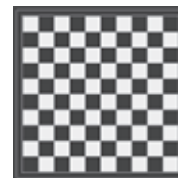
In dit spel bestaat noch een schaak noch een mat, daarvoor bestaat slagplicht. Ook de koning kan geslagen worden. Komt een pion aan de basislijn van de tegenspeler, dan mag alleen hij in een reeds geslagen figuur omgezet worden.

Gewonnen heeft de speler, die het eerst geen zet meer kan doen.

6. POSITIE-SCHAAK

Beide spelers zetten afwisselend een willekeurig stuk op een willekeurige plaats op het spelbord. Is een stuk eenmaal gezet, dan mag deze niet meer verzet worden. Pionnen mogen noch in de onderste, noch in de bovenste rij worden neergezet. De lopers van een spel moeten altijd op een zwart en een wit veld worden geplaatst. Geen enkel stuk mag op een veld geplaatst worden, welke door een stuk van de tegenspeler wordt bedreigd of waarbij hij een stuk van de tegenspeler bedreigt. Kan een speler niet meer zetten, dan heeft hij verloren.

7. DAMSPEL



Spelmateriaal: schaakbord, 12 witte en 12 zwarte stenen. Dit traditionele spel wordt met 2 personen gespeeld, en wel neemt de ene persoon de twaalf witte, de andere de 12

zwarte stenen. Deze worden op de zwarte velden van de drie buitenste rijen van het spelplan tegenover elkaar geplaatst. De witte stenen beginnen altijd het spel. De stenen worden in schuin richting telkens op één veld voorwaarts bewogen. Velden, waarop zich een eigen of een steen van de tegenpartij bevindt, mogen niet bezet worden. Stoot men op een schijf van de tegenpartij, waarachter zich een leeg zwart veld bevindt, dan mag men bij de volgende zet over deze springen en deze wegnemen. Het spel kan zo lang voortgezet worden als zich achter een steen van de tegenpartij een vrij veld bevindt. Over eigen schijven mag men niet springen. Bereikt men met een schijf de bovenste rij van de tegenpartij, dan krijgt men een dam. Deze wordt daardoor gekenmerkt, dat men een reeds weggenomen schijf van zijn kleur op deze schijf zet. Deze dam heeft het voordeel, in schuin richting zo veel velden heen- en weer te kunnen zetten, als vrij zijn, niet alleen voorwaarts, maar ook achterwaarts, waarbij het wegnemen van de schijven van de tegenpartij precies zo gebeurt, zoals boven omschreven. Overziet een speler, die een schijf voorwaarts heeft gezet, dat hij een steen kan overspringen, dan kan de tegenpartij hem de

schijf zonder meer afnemen. Degene, die op de vooraf omschreven manier alle schijven van de tegenpartij heeft weggenomen of hem heeft omgelingd, zodat deze niet meer kan zetten, is winnaar.

8. HOEKDAM

Speelmateriaal: schaakbord, telkens 9 schijven in 2 kleuren. Hier leggen de twee spelers het speelveld zo, dat zij een hoek voor zich hebben. De 9 schijven worden telkens op de zwarte velden gezet, zodanig dat men eerst het hoekveld bezet, dan een rij van drie en nog een rij van vijf. Ook bij deze variant beweegt men telkens 1 schijf met 1 veld, men mag daarbij voorwaarts en ook achterwaarts slaan. Men mag schijven van de tegenpartij overspringen, zonder ze echter te slaan. Over eigen schijven mag men niet springen. Doel van het spel is met zijn schijven in de hoek van de tegenpartij te komen. Wie deze het eerst heeft bereikt, is de winnaar.

9. FRANSE DAM

Deze speelwijze is een curieuze variant van het Duitse damspel; Men zet weer 12 schijven, die alleen voorwaarts bewogen mogen worden. Maar: geslagen worden kan alleen achterwaarts. Schijven, die tot aan de grondlijn van de tegenpartij zijn gekomen, worden in een dam veranderd, die weer voorwaarts en achterwaarts mag slaan.

10. ENGELSE DAM

De spelregel schrijft hier voor, dat de dam niet alleen voorwaarts en achterwaarts op de schuine lijnen, maar ook rechtuit, rechts en links op de rechte velden mag slaan.

11. ITALIAANSE DAM

Zoals bij de Duitse dam worden bij deze variant, die aan het einde van de 16^e eeuw bekend werd, telkens 12 schijven gezet. De schijven worden alleen voorwaarts bewogen. Het bijzondere bij deze speelwijze is echter:

1. De dammen kunnen alleen door de dammen, echter niet door eenvoudige schijven worden geslagen.
2. Het slaan is een plicht, echter is de keuze niet vrij, wanneer meerdere mogelijkheden voorhanden zijn. In dit geval moet altijd de weg gekozen worden waarbij men de meeste schijven van de tegenpartij kan slaan.

12. TURKSE DAM

Speelmateriaal: schaakbord, 16 schijven in 2 kleuren. Bij deze versie speelt men zonder rekening te houden met de kleur van de velden, op de lichte en donkere velden van het bord gelijktijdig. Men heeft 16 witte en zwarte schijven nodig, die telkens 8 na elkaar op de 2^e en 3^e rij van het bord worden gezet. De eerste rij blijft dus aan beide zijden van het bord vrij, evenals de beide rijen in het midden van het bord.

Spelregels:

1. Iedere schijf kan een veld voorwaarts of opzij, maar niet diagonaal.
2. Iedere schijf, die de laatste (aanvankelijk vrije) rij bereikt van de tegenspeler, wordt tot dam bevorderd.
3. Een schijf wordt dan geslagen, wanneer achter deze een veld vrij is, waardoor de tegenspeler door een sprong voorwaarts of zijwaarts (niet diagonaal) kan springen. Er kunnen meerdere schijven achter elkaar worden geslagen.
4. Een dam kan voorwaarts, zijwaarts en achterwaarts een willekeurig aantal vrije velden overslaan en daarbij de schijven van de tegenspeler slaan, mits er achter die schijf een vrije plaats is.
5. De speler, die of alle schijven van de tegenspeler heeft geslagen of zo heeft gereduceerd of geblokkeerd dat de tegenspeler alleen nog met één schijf of dam tegenstand kan bieden, is winnaar.

13. SLAGDAM

Bij deze variant van het damspel wint de speler die het eerst al zijn schijven heeft verloren. Het is zogezegd een omgekeerd damspel en wordt ook dam-af genoemd.

14. BLOKKADE

Speelmateriaal: schaakbord, telkens 12 schijven in 2 kleuren. De opstelling van de schijven is dezelfde als bij het damspel. De schijven zet men alleen op de zwarte velden en wel altijd alleen één veld, maar naar believen, zowel voorwaarts als ook achterwaarts. Het is niet zo belangrijk, de tegenpartij door slaan schijven weg te nemen, het wegnemen gebeurt door insluiten (gevangenneming). Schijven gelden als ingesloten, zodra zij door schijven van de tegenpartij zijn omringd, dat zij met hun eigen schijven geen samenhang meer hebben, die een beweging mogelijk maakt. De ingesloten schijven neemt de tegenpartij af. Wie het eerst zijn schijven verliest, heeft het spel verloren.

15. HALMADAM

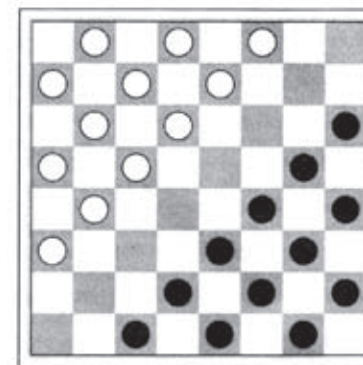
Deze regel lijkt op het boven omschreven spel. Halma-dam wordt echter maar met 8 schijven gespeeld en de schijven mogen zich alleen voorwaarts bewegen. Het is weer het doel, zo snel mogelijk met alle schijven de beide grondlijnen van de tegenpartij te bereiken.

16. HASAMI YOGI

Damspel voor twee personen. Gespeeld wordt met 8 lichte en 8 donkere stenen. Doel van het spel is als eerste 4 stenen buiten de basislijn in een eigen rij te brengen. Wie dat lukt is de winnaar. Iedere speler krijgt 8 gelijkkleurige stenen en legt ze op de 8 velden van de eerste rij van het (schaak)bord. De eerste rij is de basislijn. Gezet wordt afwisselend, steeds met een steen in een richting, naar voren, links, rechts en ook terug, doch nooit diagonaal zoals bij dammen. Men kan ook over meerderde velden in een richting zetten, voor zover deze vrij zijn. Voor een bezet veld moet men echter stoppen. Als het veld van de tegenspeler bezet is en het veld daarachter vrij is, kan men bij de volgende zet erover heen springen – geslagen wordt in dit geval niet! Iedere speler probeert nu, met zijn eigen stenen een 4 op een rij te maken en gelijktijdig de tegenspeler aan het maken hiervan te hinderen. Deze 4 op een rij kan recht en diagonaal tot stand komen. Daarbij mag geen van de 4 stenen op de basislijn zijn. Gelukt het een steen van de tegenspeler met 4 eigen stenen te omsingelen (schuine buurvelden gelden niet), mag deze steen van het bord genomen worden. Men wint het spel, indien men een rij met 4 aaneengesloten stenen kan maken, of dat men bij de tegenspeler minstens 5 stenen heeft weggenomen.

17. DIAGONAAL-DAMMEN

De spelregels zijn gelijk als bij het normale dammen, alleen worden de stenen volgens de afbeelding opgesteld:



18. WOLF EN SCHAPEN

Speelmateriaal: schaakbord, 4 witte schijven, 1 zwarte schijf. Een speler heeft één schijf: Het is de wolf of de haas of de vos – terwijl de tegenpartij met 4 schijven speelt. Hij heeft dus de hazen, de honden of de jagers. Het doel van de speler met de 4 schijven is, de schijf van de tegenpartij te omsingelen en hem te zorgen dat hij niet meer in staat is om te bewegen. Hij zet de 4 schijven op vier witte velden van het bord. Door de tegenspeler wordt de zwarte schijf op een willekeurig wit veld gezet. Hij begint en beide spelers zetten afwisselend. De speler met de ene schijf mag voorwaarts en achterwaarts altijd diagonaal zetten. De 4 schijven mogen alleen voorwaarts worden bewogen. Zodra de ene schijf een opening tussen de 4 schijven vindt, waar hij door kan glippen, is het spel met de winst van de wolf (de haas of de vos) beëindigd.

19. ROVER EN REIZIGER

Speelmateriaal: schaakbord, telkens 12 schijven in 2 kleuren. De schijven worden zoals bij het damspel opgezet. Dan worden zij afwisselend in schuine (diagonale) richting telkens één veld verplaatst. Daarbij kan men willekeurig voorwaarts of achterwaarts zetten. Is een veld achter één (of meerdere) schijf van de tegenpartij vrij, dan kan over deze (ook in de zigzag sprong) gesprongen worden. De overgesprongen schijven worden echter niet geslagen, zij blijven op het bord staan.

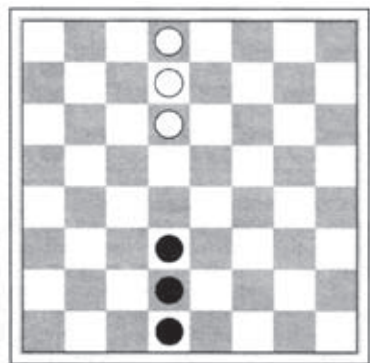
Het doel is, uw schijven zo snel mogelijk op de zijde van de tegenpartij te krijgen of de tegenpartij zo te omsingelen, dat deze niet in staat is, zich te bewegen.

20. PIRAMIDESCHUIVEN

Speelmateriaal: schaakbord, telkens 12 schijven in 2 kleuren. Men zet zijn schijven in piramide-vorm op het dambord, en wel op de punten A1, C1, E1, G1, B2, D2, F2, C3, E3 en D4 de zwarte schijven, op B8, D8, F8, H8, C7, E7, G7, D6, F6 en E5 de witte schijven. Nu kunnen de schijven in iedere richting op het zwarte veld voorwaarts bewegen worden, om de piramide op de tegenoverliggende zijde van het bord weer op te bouwen. Men mag daarbij over enkele velden oprukken of eigen schijven of schijven van de tegenpartij overspringen en wel in één sprong of in een sprongserie. Overgesprongen schijven blijven op het bord. Winnaar is, wie het eerst zijn piramide weer heeft opgebouwd.

21. PADDEN EN KIKKERS

Voor 2 spelers.



Gespeeld wordt met 3 lichte en 3 donkere stenen. Op het schaakbord worden de 3 lichte (De kikkers) en de 3 donkere (De padden) volgens afbeelding gezet. Nu wordt afwisselend, steeds een veld verder gezet. Wit mag beginnen. Zolang het mogelijk is, mag men alleen voorwaarts, dus in de richting van de tegenspeler. Stenen van de tegenspeler mogen oversprongen worden, doch alleen als men ervoor staat en het veld erachter vrij is. Is het voorwaarts zetten niet meer mogelijk, moet terugwaarts gezet of gesprongen worden. Winnaar is

de speler, die als eerste de 3 beginvelden van de tegenspeler bezet heeft.

22. OUDDUITS DAMSPSEL

Speelmateriaal: schaakbord, telkens 16 schijven in 2 kleuren. Dit is de oudste bekende regel voor het damspel: De schijven worden op de donkere en lichte velden van de eerste twee rijen van het bord gezet, zodat in iedere rij 8 schijven naast elkaar staan.

Spelregels

1. Men verzet de schijven altijd op velden altijd op velden van de kleur, waarop zij van het begin staan.
 2. Men zet de schijven in schuine (diagonale) richting, telkens één veld voorwaarts.
 3. Slaan is verplicht en er moeten zo veel schijven van de tegenpartij geslagen worden als mogelijk is. De normale schijf kan echter niet alleen schuin voorwaarts, maar ook rechtuit voorwaarts en zijwaarts naar links en rechts (dus in 5 verschillende richtingen) slaan.
 4. Een schijf, die de laatste rij van de tegenpartij bereikt, moet daar stoppen, en krijgt een dam.
 5. Een dam kan niet alleen diagonaal, maar in alle 8 richtingen willekeurig zetten en slaan.
- De overige regels stemmen met de regels van het normale damspel overeen.

23. PAARDENSPRONG

Speelmateriaal: schaakbord, 1 paardfiguur. Basis van de paardensprong is de beweging van het paard bij het schaakspel: 2 velden voorwaarts en – van daaruit gerekend – 1 veld zijwaarts. Uit deze beweging werd een tamelijk moeilijk solo-spel ontwikkeld, waarvoor het schaakbord en een paardfiguur noodzakelijk zijn. Het doel bestaat daarin, het paard geleidelijk over alle 64 velden te zetten, en wel zo, dat geen veld tweemaal mag worden aangeraakt. Het principe is heel eenvoudig: Begint men bijv. op het veld A1, dan kan het paard of naar B3 of naar C2 springen. Van C2 kan het verder naar A3, B4, D4, E3 of E1; van B3 op de velden A5, C5, D4, D2 of C1 enz. Om de reeds gezette velden kenbaar te maken, kan men zich het speelveld ook op een blad papier tekenen. De zetten kan men dan met een potlood op papier aankruisen en telkens weer uitwissen, voor het geval men zich heeft vergalopperd. De paardensprong biedt zo onuitputtelijke mogelijkheden van een geestelijke training, dat zelfs wiskundigen

dit in onderzoeken te lijf zijn gegaan.

24. CONTRACT-CHECKERS

Speelmateriaal: schaakbord, telkens 14 schijven in 2 kleuren. In het jaar 1934 werd deze variant in Chicago ontwikkeld. Iedere speler begint met 12 schijven, die hij, zoals bij het Duits damspel zet. Er gelden ook verder de regels van het Duits damspel: Alleen kan men hier nog een 13^e en 14^e schijf in het spel brengen en wel dan, wanneer een vooraf overeengekomen veld op de grondlijn vrijgekomen is. Bijv. veld 4 op beide zijden. Dit veld kan dan met een nieuw in het spel genomen schijf worden bezet, zodra dit vrij geworden is.

25. ANDERS DAMMEN

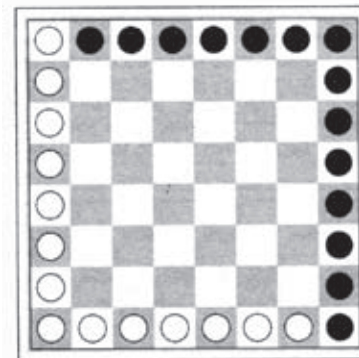
Wit stelt zijn 12 stenen op zijn basislijn (van het schaakbord) op. Zwart daarentegen heeft alleen een dam, die op een gewenst zwart veld in zijn 3 rijen geplaatst wordt. Wit zet als eerste en moet proberen, in maximaal 12 zetten zoveel mogelijk stenen te verliezen, anders wint zwart. Zwart is verplicht in iedere zet zoveel mogelijk stenen te slaan, hij kan echter zelf niet worden geslagen.

26. MUREN

Bij deze spelvariant wordt met 8 lichte en 8 donkere stenen gespeeld op het schaakbord. De positie van de stenen is gelijk als bij dammen in 3 rijen op beide speelhelften alleen op de zwarte velden. Er mag niet worden geslagen, alleen gezet en alleen schuin op de zwarte velden. Doel van het spel is, vijandelijke stenen in te sluiten, zodat zij niet meer verplaatst kunnen worden. Deze stenen mogen van het veld worden genomen zodra er geen verbinding meer bestaat met de eigen stenen, zodat ze dus ommuurd zijn. Zolang een steen nog naast een gelijke steen staat, is deze nog niet ommuurd. Wie het eerst ommuurd is, heeft het spel verloren.

27. VANG DE STEEN

Iedere speler krijgt 20 stenen, waarvan 14 volgens de afbeelding op het schaakbord gezet worden (eventueel 15 damstenen en 5 pionnen gebruiken). De spelers verzetten afwisselend een steen horizontaal of verticaal een aantal plaatsen. De zet moet wel vrij zijn van vreemde en eigen stukken, daar springen verboden is.

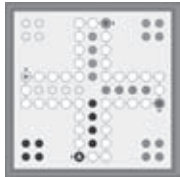


Alle gevangen stenen worden door een eigen steen verwisseld. Als gevangen steen geldt een steen, wanneer hij tussen 2 tegenspelerstenen op een rechte lijn zo ingesloten is, dat er geen vrij veld tussen zit. Dit geldt ook voor meerdere stenen, wanneer aan het eind een vijandelijke steen staat. Staan 2 gelijke stenen met een veld tussenruimte op een rij, dan kan de tegenspeler een steen op dit veld zetten, zonder gevangen genomen te worden. Indien de speler zijn steen echter wegtrekt om hem bij de volgende zet weer terug te zetten, is de steen van de tegenspeler gevangen. Hoekstenen kunnen niet van 2 kanten ingesloten worden en kunnen daarom niet gevangen worden. Is een speler gedwongen een hoekpunt te verlaten, dan heeft hij het spel hoogstwaarschijnlijk verloren. Verliezer is degene die geen stenen meer bezit.

28. POOLS DAMMEN

Bij dit spel zijn er enkele verschillen t.o.v. het normale damspel: De stenen mogen alleen diagonaal voorwaarts worden gezet, doch naar gerief diagonaal voor- en terugwaarts slaan. Slagplicht bestaat ook wanneer het mogelijk is in een zet meerdere stenen achter elkaar te slaan, dikwijls in diagonale richting, doch ook om de hoek enz. Dus als een zigzag.

29. INDIA (LUDO)



Speelmateriaal: 8 tot 16 Halmapionnen, (telkens 4 kleuren) speelbord India (Ludo, Marsch Raus). Aan dit populair gezelschapsspel kunnen 2-4 personen deelnemen. Tot het spel

behoren 1 dobbelsteen, 16 pionnen in 4 kleuren en 1 speelbord. Het speelbord is (vierkleurig) voor t/m 4 personen bestemd. Iedere speler krijgt 4 pionnen van 1 kleur en zet daar van drie op de hoekcirkels B van dezelfde kleur, de vierde pion echter in het spel op de begincirkel A van zijn kleur. Omdat het spel interessanter is, wanneer alle op het gebruikt speelbord voorziene kleuren meespelen, kunnen, voor het geval minder dan 4 personen aan het spel deelnemen, één of meerdere spelers twee kleuren nemen. Het idee van het spel is het volgende: de spelers moeten proberen, met al hun vier pionnen van de begincirkel A van hun kleur uitgaand in de pijlrichting het buitenste kruis onder inachtneming van de onderstaande spelregels rond te gaan en in de eindcirkels van hun kleur a, b, c, d te plaatsen.

Wie het eerst zijn vier pionnen in de eindcirkels a, b, c, d plaatst, krijgt de eerste prijs. De rest speelt verder, tot ook zij, de ene na de andere, het doel bereikt hebben. Er worden, zoals bij alle gezelschapsspellen, geldprijzen vastgesteld. Er moet bijzonder op gelet worden, de pionnen van zijn tegenpartij van het bord te gooien (door bezetten van dezelfde plaats), opdat men een vrije weg krijgt. Anderzijds moet men zien, de vijandelijke pionnen van de achterop komende man uit de weg te gaan. Vooral is het heel belangrijk, de vijandelijke pionnen dan te slaan, wanneer zij dicht bij het doel zijn aangekomen, omdat zij dan nog eens vanaf het begin moeten beginnen. De spelregels zijn als volgt:

1. Iedere speler heeft één worp, wie de hoogste ogen gooit begint het spel en zet zijn pion, die zich in de begincirkel A bevindt, zo veel cirkels in de richting van de pijl voorwaarts, als er ogen gegooit zijn. Daarna gooien en zetten de overige medespelers op hun beurt.
2. De hoofdrol speelt het getal '6'. Iedere keer als een speler '6' gooit mag hij nogmaals werpen, zo vaak als hij dit blijft herhalen. Bij iedere gegooide '6' moet de desbetreffende speler een pion uit de volgende worp met deze nieuwe ingezette pion ver-

der gaan, zelfs wanneer hij er daardoor ook een andere pion afgooit. Gooit hij echter een ander getal dan '6' dan kan hij willekeurig met één van zijn pionnen in het spel verder gaan. Gooit een speler een '6' en heeft hij geen pion meer in de hoekcirkel B staan, dan mag hij willekeurig met een in het spel bevindende pion verder gaan en nog eens werpen.

3. Komt een pion op een door de tegenpartij bezette cirkel, dan moet de vijandelijke pion in zijn hoekcirkel B terug en mag deze pion pas weer in het spel gezet worden wanneer er een '6' wordt geworpen.

4. Over de vijandelijke en eigen figuren, die in de weg staan, wordt gesprongen, de overgesprongen cirkels worden meegeteld.

5. Heeft een pion het buitenste kruis geheel afgelegd, dan komt deze aan op de cirkels a, b, c, d van zijn kleur. Wie het eerst zijn vier pionnen binnenbrengt, krijgt de eerste prijs. De overige spelers spelen dan op dezelfde manier om de verdere prijzen verder. In de eindcirkels a, b, c, d kan alleen dan geplaatst worden, wanneer het passend getal van de vrije cirkels wordt gegooit.

30. BARRICADE

Lukt het een speler 2 pionnen van zijn kleur op hetzelfde veld te zetten, dan is dit een barricade die door de tegenstander niet overwonnen kan worden. Na drie werpronden moet de barricade weer afgebouwd worden, dat wil zeggen dat één der pionnen verder verplaatst moet worden.

31. PARKEREN

Er kunnen 2-4 personen deelnemen. Bij dit spel worden acht kringen als "Parkeerplaatsen" door de spelers vastgelegd. Komt een pion op een parkeerplaats te staan, dan kan zij daar parkeren en mag niet van het bord worden gegooit. Op een parkeerplaats kunnen meerdere pionnen, ongeacht de kleur staan en uitrusten. Kan een speler alleen nog met een pion die juist geparkeerd staat spelen, dan moet deze de parkeerplaats verlaten. Verder gelden de regels van Maak je niet dik of Ludo.

32. CRAZY INDIA

Het kan slechts gespeeld worden met vier personen. Elke speler plaatst in zijn huis vier stenen van verschillende kleur. Doel van dit spel is het, als eerste vier stenen van verschillende kleur in het doel te

brengen. Elke speler mag een willekeurige steen plaatsen, nadat hij een zes geworpen heeft. Hij kan telkens driemaal werpen. Heeft een speler reeds een steen aangeraakt, mag hij nog eenmaal werpen. Verplaatst kan elke steen van willekeurige kleur worden, behalve als hij in het startveld van de tegenstander staat. Een speler mag slechts een gekleurde steen verplaatsen, die niet meer in zijn huis staat en nog niet in het doel staat. Heeft bijvoorbeeld een speler in zijn huis een groene en een gele steen en in zijn doel een blauwe, dan mag hij alleen de rode verplaatsen. De stenen kunnen alleen voorwaarts verplaatst worden en mogen achterwaarts slaan. Een geslagen steen kan in een willekeurig huis, in welk deze kleur niet voorkomt, teruggeplaatst worden. Ook in het daartoe behorende doelveld mag deze kleur niet voorkomen. Verder gelden de gebruikelijke regels van het Indiaspel, met uitzondering, dat in het doelveld stenen niet over andere stenen mogen springen. Winnaar is degene die als eerste vier verschillende gekleurde stenen in zijn doelveld heeft staan.

33. FINE (=STRAF)

Twee tot vier deelnemers krijgen ieder vier pionnen en een bepaald aantal fiches. Bovendien heeft men een dobbelsteen nodig. Bij het begin van het spel betaalt ieder speler een fiche als inzet. De eerste pion van de speler kan meteen gezet worden, de volgende kunnen slechts na de worp van een één in het spel gebracht worden. Men is niet verplicht, doch wel aan te bevelen, zoveel mogelijk pionnen in het veld te hebben. In welke richting de speler zijn pionnen wil verplaatsen, dus wel of niet tegen de wijzers van de klok in, spreekt men van tevoren af. Deze richting geldt voor al zijn pionnen gedurende de speeltijd. Geen enkele pion mag op een bezet veld belanden en geen enkele tegenstander kan eruit geworpen worden. Voor de speler bestaat de mogelijkheid, het aantal ogen van zijn worp te verdelen over meerdere pionnen. Dit wil zeggen, dat bij een worp van vier, twee pionnen beide twee velden verplaatst mogen worden. Verplaatsen van de pionnen moet altijd. Is een zet niet mogelijk (heeft de speler bijv. geen pion op het bord of komt hij op een bezet veld uit), dan moet hij hiervoor als straf, een fiche betalen. Komt een pion op het beginveld van een tegenstander tot stilstand, dan mag de speler nog een keer werpen. De speler, die als eerste al zijn pion-

nen in het doel heeft gebracht, is winnaar en krijgt alle inzetten.

34. AMSTER EN DAM

Twee personen kunnen het spel spelen. De stenen van speler A zijn de "Amsters" en de stenen van speler B de "Dammen". Ieder plaatst zijn vier stenen in zijn vierkant. Beide spelers moeten aan elkaar grenzende vierkanten kiezen, het beginveld van de Amsters moet vóór de Dammen liggen. De Amsters proberen het huis van de Dammen te bereiken. De Amsters mogen niet achtervolgd worden. Wordt een Amster ingehaald, dus wanneer de Amster zich op hetzelfde veld bevindt als een Dam, wordt het paar als Amsterdammer uit het spel genomen. De Amsters kunnen het speelveld ook meerdere malen rondlopen, waarbij zij steeds moeten proberen, achter de dammen te blijven. Heeft speler A aan het eind meer Dammen gewonnen dan in het huis zijn, is hij winnaar, anders gaat de zege naar B.

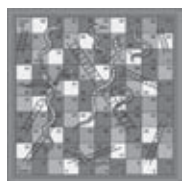
35. ORBITE

Het spel kan gespeeld worden met twee of vier personen, waar bij het spel met z'n vieren degenen die tegenover elkaar zitten, partners zijn. Elke deelnemer heeft 4 speelstukken, bovendien is een dobbelsteen nodig. Het eerste stuk van elke meespeler kan gelijk gezet worden, de volgende stukken mogen slechts bij worp 1 of 6 gezet worden. Ze mogen echter niet gelijk bij elke 1 of 6 gezet worden, pas nadat ze nodig zijn. Heeft één der spelers een 1 of 6, mag hij verder werpen met de dobbelsteen en het zetten van de stukken, totdat hij een 2,3,4 of 5 werpt. Dit ogenaantal verplaatst hij ook nog en dan is de volgende speler aan de beurt. Natuurlijk kan een speler zijn zet met verschillende stukken doorvoeren. Komt een speler op een door de tegenstander bezet veld, wordt dit stuk uit het spel genomen en moet helemaal opnieuw beginnen. Op het startveld van elke deelnemer mogen meerdere stukken van de spelers staan, zonder dat het stuk van de deelnemer uit het veld genomen. Op de resterende velden mogen slechts meerdere eigen of stukken van de partner staan. Bereikt een stuk van de tegenpartij één der velden, waar meerdere stukken staan, wordt slechts één stuk uit het veld genomen. Wie als eerste het speelveld doorlopen (= orbite) heeft, en al zijn stenen in het doel heeft, is de winnaar.

36. DESERTEUR

2 personen kunnen het spel spelen, waarbij ieder aanvullend een vijfde stuk krijgt, die zich van de resterende vijf stukken onderscheiden moet. De deserteur wil in geen geval terug naar huis, hij wandelt in tegenovergestelde richting om het speelveld. De deserteur van A begint daar, waar B met zijn resterende stukken begint en omkeert. Na het werpen van de dobbelsteen is het vrij aan de speler, of hij één van zijn stukken zet of de deserteur laat zetten. Alleen vijandige stukken kunnen de deserteur slaan. Maar ook deserteurs kunnen achtervolgd worden. Komt een speelstuk op een veld, op welk deserteur al staat, wordt deze uit het spel genomen. De bezitter van de deserteur is de speler, die hij eruit gewerkt heeft. Hij kan dus ook met twee deserteurs spelen, totdat zij hem er weer uit gewerkt hebben. Gewonnen heeft degene, die als eerste met zijn vier stukken het doel heeft bereikt.

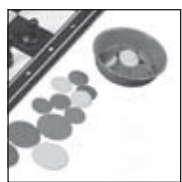
37. SLAGEN EN LADDERS



Voor 2-4 spelers. De spelers starten op veld 1 en beëindigen het spel op veld 100. Er wordt kloksgewijs gespeeld, met de dobbelsteen gegooid en het daarbij behaalde aantal punten met

de pion verder geschoven. Landt een speler op de muil van de slang, dan wordt zijn pion "ingeslikt" en moet langs de slang tot aan het eind van een ladder, dan mag men met de pion via ladder naar boven klimmen. Winnaar is degene die het eerst veld 100 bereikt.

VLOOIENSPEL



2-4 spelers. Dit spel wordt op een tafel gespeeld, waarop een ca. 60x60 cm groot doek (deken, handdoek e.d.) wordt gelegd, opdat de vlooiën beter springen. In het midden van

het speelveld wordt de kleine schotel gezet. Iedere speler krijgt 6 kleine schijven (vlooiën) in één kleur en stelt deze naast elkaar op de rand van het doek aan zijn kant. Met een grotere schijf probeert nu iedere speler, op de rand van de kleine schijven te drukken, zodat deze springen en misschien in de schotel komen. Wanneer dit

bij het eerste maal proberen niet gelukt is, dan kan zo dikwijls gesprongen worden tot het eindelijk gelukt is en een tegenpartij door overdekken met zijn schijf de daaronder liggende schijf heet weggenomen. Alle spelers komen na elkaar in de richting van de wijzers van de klok aan de beurt. Die speler, die de meeste schijven (vlooiën) in het doel heeft gebracht, is winnaar.

39. MIKADO



Speelmateriaal:
41 Mikadostaafjes.

1. De 41 staafjes worden in de hand genomen en wel zo, dat de vuist op het tafelblad ligt en de staafjes naar boven uitsteken.

Door plotseling openen van de vuist vallen de staafjes door elkaar op de tafel. De voorbereidingen zijn nu getroffen.

2. De speler, die de staafjes heeft geworpen, begint en doet zijn best met zijn vingers het ene staafje na het andere weg te nemen zonder een ander staafje te bewegen.

3. Heeft de speler een Mandarijn bereikt, mag hij zich deze ter hulp nemen, wat vaak de handeling vergemakkelijkt.

4. Het hoofddoel, de Mikado te pakken te krijgen geeft de speler niet alleen het hoogste puntenaantal,

5. Maar hij mag bij een ongunstige positie met de Mikado tot drie keer de staafjesstapel opwerpen, om een betere positie te krijgen.

6. De Mikadobezitter mag bij het nemen zelf van zijn plaats opstaan, de andere spelers niet.

7. De speler blijft aan de beurt tot aan een staafje beweegt, dan is de volgende speler aan de beurt. De gelukkige speler, die alle 170 punten krijgt mag verder opgooien.

8. De volgende speler gooit altijd de gehele staafjestafel op.

9. Bij een slechte worp is herhaling veroorloofd - of niet. Beslissend is de afspraak die de spelers met elkaar maken.

10. De spelregels moeten streng worden nagekomen, zij zijn voor alle medespelers gelijk.

11. Het spel kan ook op tijd gespeeld worden. De haast die daardoor ontstaat levert vaak leuke

taferelen op.

12. Staafjes zonder punt kunnen geslepen worden. Dan wordt het oppakken van staafjes makkelijker door de staafjes aan de spits naar beneden te drukken en op te tillen. Men speelt om punten, die samen geteld, opgeschreven en afgerekend worden. Men kan ook na iedere speelronde de winnaar aanwijzen.

De 41 figuren van MIKADO:

1 Mikado wit 6 blauwe ringen	
20 punten =	20 punten
5 mandarijnen	
rood/blauw/rood/blauw/rood	
telkens 10 punten =	50 punten
5 bonzen blauw/rood/blauw	
telkens 5 punten =	25 punten
15 samurai rood/geel/blauw	
telkens 3 punten =	45 punten
15 kuli rood/blauw	
telkens 2 punten =	30 punten

	170 punten

DOBBELSPEL

EEN DOBBELSTEEN

40. MACAO



te verbeteren.

Iedere speler moet drie maal werpen probeert daarbij 12 ogen te werpen. Wie meer dan 12 ogen heeft, is dood; wie daaronder blijft kan proberen door een vierde worp het resultaat

41. DE 21. EEN

Iedere medespeler heeft één worp. Altijd gaat de dobbelsteen in het rond, daarbij wordt iedere één geteld. Wie de 21e één gooit, die is winnaar en mag het volgende spel bepalen. Men kan echter ook deelwinsten beslissen: de 7e één met 1 punt, 14e met 2 punten, de 21e met 5 punten.

42. MARATHON

Hetzelfde spel als het vorige maar hier gaat het over een lengte van 42 kilometer, d.w.z. 42x de één. De winnaar bij de halve speeltijd (21x de één) mag als beloning bij een stand van 40 drie keer gooien.

43. BLOTE MUS

Eerst wordt het aantal ronden afgesproken. Iedereen heeft alleen één worp, en die is voor de linker buurman. Hem wordt het aantal ogen toegeschreven. Serveert men de buurman een 1 - de blote mus - dan krijgt de werper een minuspunt. Aan het einde wint de hoogste som.

44. VILTLUIS

Iedereen dobbelt tien keer na elkaar. Gooit hij een 1, houdt hij op en onthoudt het aantal van zijn worpen. Wie de 1 het eerst gooit, wint.

45. SCHOMMEL

Spelregel: Iedereen doet zeven worpen na elkaar. De ogen van de 1^e en 2^e worp worden samengeteld, die van de 3^e worp afgetrokken, worp 4 erbij geteld, worp 5 afgetrokken, worp 6 erbij geteld en worp 7 afgetrokken. Wie aan het einde de meeste ogen overhoudt, is de winnaar.

46. DE BOZE DRIE

Iedereen mag willekeurig dobbelen, echter wie een 3 werpt, wordt uitgeschakeld. Wie het hoogste aantal ogen bereikt, is de winnaar.

47. JULE

Men gooit achter elkaar. Het is de bedoeling om zo snel mogelijk de ogen van één tot zes te gooien en wel in de juiste volgorde. Wie een '1' gooit schrijft het op. Als hij de volgende keer een '2' gooit, schrijft hij het daaronder, enzovoorts, totdat hij een '6' gegooit heeft. In het vervolg worden deze cijfers in de omgekeerde volgorde weer doorgestreep. De winnaar is degene die alle cijfers het eerst opgeschreven en weer doorgestreep heeft. De verliezers geven aan de winnaar een chip voor elk niet opgeschreven of doorgestreep cijfer.

48. STOMME JULE

Iedere medespeler heeft één worp per ronde, twaalf ronden duurt het spel. Het komt er op aan met zo weinig mogelijk worpen de ogen 1 tot 6 te gooien. De 1 moet het eerst vallen, dan de 2 dan de 3 enz. Tot de 6 met tenminste 6 worpen. Heeft iedereen de 6 bereikt, gaat het omgekeerd verder van de 6 naar 1. Alle resultaten schriftelijk bijhouden. Winnaar is, wie het eerst, dus met de minste worpen, beide richtingen heeft doorgelopen.

Een moeilijkheid is: Er mag in dit spel niet gesproken worden; want het heet immers Stomme Jule. Wie het evenwel doet, moet alle reeds bereikte etappes herhalen.

49. BRANDSTAPEL

Daarvoor heeft men naast een dobbelsteen nog 6 lucifers voor iedere speler nodig. Er gelden alleen de ogen 1,2 en 3 op de dobbelsteen: Wie een 1 dobbelt, geeft de buurman aan de linker zijde een lucifer; wie een 2 dobbelt, moet de rechter buurman een lucifer geven. Wanneer men een 3 heeft gedobbeld legt men 1 lucifer in het midden op de brandstapel. Ook, wanneer een speler zijn laatste lucifer heeft weggegeven, blijft hij in het spel. Hij kan immers van 1 van zijn buurmannen weer 1 lucifer krijgen. Gewonnen heeft de speler, die de laatste 3 dobbelt en de laatste lucifer op de brandstapel legt.

50. KOEIENSTAART

Als speelmateriaal heeft men een dobbelsteen en 21 lucifers voor iedere speler nodig. Iedere speler legt zijn lucifer in de vorm van een koeienstaart uit: In de eerste rij worden 6 lucifers gelegd, in de tweede daaronder 5, in de derde 4... enz., en dan wordt gedobbeld: Iedereen kan de overeenkomstige rij met het geworpen aantal ogen wegnemen. Is de betreffende rij reeds weggenomen, kan men natuurlijk niets wegnemen. Winnaar is de speler, die zijn koeienstaart het eerst geheel heeft afgeruimd.

51. OSSENSTAART

Dit spelletje wordt precies zoals 'koeienstaart' gespeeld, echter met één uitzondering: gooit een speler zoveel ogen als de rij die hij al weggenomen heeft, mag hij deze rij bij zijn buurman wegnemen, is hij daar ook al weg, dan bij de volgende buurman enz. Is de rij al bij iedereen weg, is de worp ongeldig en komt de volgende aan de beurt.

52. LUIZEN GOOIEN

Iedere speler kiest een geluksgetal van één tot zes uit en schrijft dit op een stuk papier. Het spel begint. Iedereen mag één keer gooien. Als hij zijn geluksgetal gooit, mag hij een stuk van de luis tekenen. De winnaar is diegene die als eerste alle dertien delen van de luis heeft kunnen tekenen. Een luis bestaat uit kop, romp, 2 ogen, 6 benen, 2 voelsprieten en een staartje.

53. HEEN EN WEER

Iedere speler schrijft de getallen van één tot zes onder elkaar. Het spel begint. Het getal van de ogen die gegooid worden, wordt doorgestreept. Is dit getal al doorgestreept, wordt het opnieuw opgeschreven. Winnaar is, wie het eerst alle getallen doorgestreept heeft.

54. OP EN AF

Iedereen mag zeven keer gooien. De eerste worp en de tweede worp worden samengeteld, de derde er van afgetrokken, de vierde weer erbij geteld, de vijfde weer afgetrokken, de zesde er weer bijgeteld en de zevende nog een keer afgetrokken. Wie bij het aftrekken onder nul komt valt af. Winnaar is degene met de hoogste ogen.

55. DE BOZE ÉÉN

Het spel begint. Iedereen gooit vijf keer. De som van de ogen wordt genoteerd. Wie echter een '1' gooit, valt onmiddellijk uit. Alleen de tot dusverre gegooide ogen tellen. De speler met de hoogste totaal som is winnaar.

56. PLUS MINUS

Iedere speler gooit negen keer achter elkaar. Elke derde worp wordt van het behaalde aantal ogen afgetrokken, dus worp 1+ worp 2 - worp 3 + worp 4 + worp 5 - worp 6 + worp 7 + worp 8 - worp 9. Komt men onder nul, mag men toch verder gooien.

57. JUSTITIA

Iedere speler krijgt 5 chips. Het spel begint. Ieder speler gooit drie keer. Wie in de ronde de hoogste ogen haalt, mag een chip in de bank leggen. Gooien twee speler dezelfde hoge ogen, mogen ze beiden een chip in de bank leggen. Wie als eerste al zijn chips in de bank heeft kunnen leggen, wint de pot. Verdelerende rechtvaardigheid!

58. QUINZE (VIJFTIEN)

Bij dit franse spel mag iedereen zoveel keer gooien als hij wil. Men probeert het getal vijftien te bereiken of een getal dat er zo dicht mogelijk bij is. Wie meer dan vijftien gooit valt uit. Winnaar is degene die precies vijftien gooit of er zo dicht mogelijk bij komt. Bij een gelijk aantal ogen is diegene winnaar die het kleinste aantal worpen nodig had. De winnaar ontvangt van diegenen die uitvielen 10 chips en van de anderen verschil in ogen.

59. ZEPPELIN

Op een blad papier wordt een grote zeppelin getekend. De romp van de zeppelin wordt in vijf velden gedeeld. De gondel is het zesde veld, de bank. Iedere speler krijgt zes chips. Het spel begint. Wie een getal tussen '1' en '5' gooit, legt een chip in het passende veld. Licht er in dit veld al een chip dan mag hij zijn chip houden en de andere chip nemen. De gondel kan ieder aantal chips nemen. Gooit iemand een '6' dan legt hij een chip in de gondel. Als een speler al zijn chips verloren heeft, valt hij uit. Wie overblijft is winnaar en kan alle chips van de velden 1 tot 6 nemen.

60. SULTAN

Het spel begint. Wie het eerst een '6' gooit wordt tot sultan benoemd. Hij bepaalt een "troef", d.w.z. een getal tussen 1 en 5 dat de andere spelers moeten gooien. Wie het bevel van de sultan niet opvolgt, moet een chip in de bank van de sultan leggen. Wie het vastgestelde aantal ogen gooit, krijgt van de sultan dit aantal in chips. Als iemand een zes gooit wordt de betreffende sultan.

61. HET GROTE HART

Iedereen tekent op een stuk papier een hart en deelt het in zes kamers. Als het spel begint moeten de spelers in iedere kamer een getal van 1 tot 6 noteren, zodat achter elkaar de getallen 1-2-3-4-5-6 staan. Het spel begint en ieder streept zijn ogen in het passende veld aan. Als hij ogen gooit waarvan het veld al doorstreept is, krijgt zijn buurman de ogen of, als deze het niet kan gebruiken, de volgende enz. Als niemand het aantal ogen kan gebruiken is de worp ongeldig. Verliezer is degene die op het eind van het spel nog één of meerdere hartkamers vrij heeft.

62. VAN ZESSEN KLAAR

Eerst wordt een lijst zoals de afbeelding hiernaast getekend, verticaal met de cijfers 1 tot 6, horizontaal met de namen van de spelers. Het spel begint. Iedere speler mag het aantal ogen dat hij gooit, éénmaal vermenigvuldigen met één van de cijfers. Het product van de vermenigvuldiging wordt in het vakje onder de naam van de speler genoteerd. Het is de bedoeling dat een hoge worp met een hoog cijfer vermenigvuldigd wordt. Een worp met zes ogen levert, vermenigvuldigd met de zes 36 punten op, terwijl deze worp, vermenigvuldigd met 2 slechts 12 punten

oplevert. Winnaar is degene die op het eind de meeste punten heeft.

63. MARIETJE VAN VOREN

Iedereen gooit zes keer achter elkaar. Alleen die worpen zijn geldig die in de gewenste volgorde komen. Ideaal zou zijn: 1^e worp: '1'; 2^e worp: '2'; 3^e worp: '3'; 4^e worp: '4'; 5^e worp: '5'; 6^e worp: '6'. De geldige worpen worden opgeteld. Winnaar is diegene die de meeste geldige worpen heeft.

64. MARIETJE VAN ACHTEREN

Een variant van het vorige spel. Dit spel loopt in de tegengestelde richting, d.w.z. de eerste worp moet een '6' zijn, de tweede worp een '5' enz.

65. DUBBELE LIEFDE

Iedere speler schrijft op een blad papier – of, nog beter, met krijt op de tafel – de cijfer van 1 tot 6. Bij dit spel is het de bedoeling de zes cijfers in een willekeurige volgorde te gooien. Gooit iemand een bepaald aantal ogen, streept hij het cijfer door en mag nog een keer gooien. Is dit cijfer al doorgestreept dan geeft hij de beker met de dobbelstenen aan zijn buurman. Winnaar is degene die het eerste alle zes cijfers doorgestreept heeft.

66. KNIPPEN

Dit spel wordt zonder beker gespeeld. De speler knipt (tik!) met zijn wijsvinger tegen de bovenkant van de dobbelsteen die dan omhoog springt. Winnaar is degene die het eerst een vooraf bepaald aantal ogen bereikt (meestal wordt tot 50 gespeeld)

67. KNIPPEN MET HINDERNISSSEN

Een variant op het vorige spel: wie bij het samen-tellen van zijn ogen de ronde getallen 10, 20, 30 of 40 bereikt, moet tien punten aftrekken.

68. LANGZAME PIET

Ieder van de spelers neemt een getal van 1 tot 6 en probeert dit getal zo spoedig mogelijk te bereiken. Wie de meeste worpen nodig heeft, is de langzame Piet en heeft verloren.

69. HUISNUMMER

Het is de bedoeling het hoogste huisnummer te bereiken. Iedereen mag drie keer gooien en moet na elke worp onmiddellijk beslissen of dit cijfer op de eerste, tweede of derde plaats van een

getal met drie cijfers komt. Iemand die als eerste een '1' gooit, zet dit vanzelfsprekend op de plaats van de eenheden en wie als eerste een '6' gooit zet dit cijfer op de eerste plaats. Dit spel kan ook omgekeerd gespeeld worden d.w.z. het is dan de bedoeling met drie worpen het laagste huisnummer te bereiken.

70. VROEG VERLOREN

Een speler gooit en dit aantal ogen is troef. Dit aantal ogen moet men dan, als het kan, niet gooien. Het spel begint en iedereen mag 10 keer gooien. Winnaar is degene die de troef geen enkele keer gooit en verliezer is degene die de troef met het kleinste aantal worpen gooit.

71. HUIZEN DOBBELEN

Iedere speler kiest een geluksgetal van 1 tot 6 en schrijft dit op. Het spel begint. Iedereen die zijn eigen geluksgetal gooit, mag een lijn van zijn huis tekenen. Wie het eerst 13 lijnen van zijn huis kan tekenen, heeft gewonnen. De verliezers betalen aan de winnaar zoveel chips als aan hun huis nog lijnen ontbreken.

TWEE DOBBELSTENEN

72. XANTIPPE

Iedereen kan willekeurig, echter altijd met 2 dobbelstenen, werpen. Het doel is een 7, die uit 6+1 of 5+2 of 4+3 bestaat. Wie het minst aantal worpen nodig heeft, heeft het spel gewonnen.

73. HEMEL EN HEL

Vooraf het rondenaantal bepalen. Iedereen heeft één worp. Bij iedere worp worden de boven liggende ogen (hemel) als tientallen, de beneden liggende (hel) als één gerekend. Heeft iemand 5 en 3 gedobbel, dan wordt geteld: 5 boven = 50, 2 beneden = 2, tezamen 52; 3 boven = 30, 4 beneden = 4, tezamen 34. Resultaat van de 1. worp = 86. Wie na het bepaald rondenaantal het hoogste resultaat heeft, heeft gewonnen.

74. HANNES EN XANTIPPE

De bedoeling is: wie het eerste een 'Hannes' = 2 gelijke ogen en een 'Xantippe' = zeven ogen gooit, of omgekeerd, heeft gewonnen.

75. GRAPPIGE ZEVEN

Eerst wordt op een groot stuk papier een tekening zoals de afbeelding gemaakt.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

Iedereen krijgt het gelijke aantal chips. Eén van de speler krijgt de bank en gooit voor alle anderen. De spelers zetten op één van de getallen een aantal chips naar keuze. Als de bankhouder een getal van de linkerrij gooit, mag hij de inzetten van de linkerrij plus die moet hij verdubbelen en aan de spelers terug betalen. Gooit de bankhouder een getal van de rechterrij mag hij de inzetten van de rechterrij nemen, maar de inzetten op de zeven blijven in dit geval staan. Gooit de bankhouder een zeven dan hebben beide rijen verloren. De inzetten op de zeven moet hij drievoudig uitbetalen.

76. KRUISEN DOORSTREPEN

Iedere speler tekent 20 kruisen op een blad papier. Het spel begint en iedere speler mag zoveel kruisen doorstrepen als hij ogen gooit. Als iemand meer ogen gooit als hij kruisen heeft, moet hij de rest erbij tekenen. Winnaar is wie het eerst alle kruisen doorgestreept heeft.

77. PUNTEN SCHRAPPEN

Dit is een oud soldatenspel. Bij de eerste manche tekent degene die de minste ogen werpt met krijt een punt op de tafel voor hem. Na tien ronden staan er dus tien punten op de tafel. In de tweede manche wordt geschraapt: wie de hoogste punten gooit, mag een punt schrappen. Gewonnen heeft wie het eerst al zijn punten geschraapt heeft. Wie in de eerste manche geen enkele punt getekend heeft, mag in de tweede manche niet meer meespelen. Hij kan dus niet winnen.

78. PUNTJE OMHOOG EN NAAR BENEDEN

Gespeeld worden twee beurten van telkens 10 ronden. Wie het laagste aantal ogen werpt, noteer

een puntje voor zich (met krijt of op papier). In de tweede reeks mag die zijn puntjes uitwissen, die telkens het hoogste aantal ogen heeft geworpen. Verloren heeft degene die op het einde met de meeste puntjes blijft zitten. Winnaar is, wie zijn puntjes het eerst kon uitwissen, ook wanneer het alleen één puntje was. Wie echter geen puntje moest noteren, kan noch winnen noch verliezen.

79. VINKETOEW

Een ander spel dat veel door lansknechten gespeeld werd. Eerst wordt op een groot stuk papier – of, nog liever, met krijt op tafel – een raster zoals in de afbeelding getekend.

2		
3	4	5
6	7	8
9	10	11
12		

Iedere speler krijgt een startkapitaal van minstens 20 chips (lucifers, geldstukken). Het spel begint. Het aantal chips wordt op het veld ingezet waarvan de ogen gegooid werden. Als er op dit veld al een inzet ligt mag de speler deze chips nemen. Iedere speler mag zolang gooien totdat hij op een leeg veld kan inzetten. Een uitzondering is veld zeven: hier moet ook een inzet worden betaald, als er al chips op dit veld liggen. Op veld zeven kunnen dus een onbeperkt aantal chips worden ingezet. Wie nu een twee of een twaalf gooit mag alle inzetten nemen, dus ook die op de zeven. Dan moet hij nog een keer gooien. Gooit hij nu weer een twee of een twaalf, is hij verplicht, op alle velden, dus ook op veld twaalf, een chip in te zetten. Wie zijn speelkapitaal verloren heeft, valt uit. Wie als laatste overblijft, kan de chips van alle velden nemen. Een variant: gooit men twee, mag men de inzetten van alle velden behalve die op de zeven nemen, gooit men twaalf dan alle velden, inclusief de zeven.

80. ELF HOOG

Iedereen geeft 5 chips aan de kas. Wie precies 11 ogen werpt, mag de kas leeg maken. Wie echter 12 werpt, moet de inhoud verdubbelen. Wie onder 11 blijft, moet het verschil tussen zijn aantal ogen

en 11 in de kas betalen.

81. HONDERD UIT DE KUNST

Gedobbeld wordt zolang totdat iemand 100 bereikt. Bij iedere worp worden de ogen bij elkaar geteld, bij twee gelijke ogen worden zij met elkaar vermenigvuldigd. Een dubbele zes brengt dus 36 punten terwijl een '6' en een '5' maar 11 punten oplevert. Variant met hindernissen: als iemand het verzuimt bij dubbele ogen te vermenigvuldigen, krijgt diegene de punten die het het eerst ziet.

82. KONING PASCH EN KWADE ZEVEN

Wie met de minste worpen de hoogste Pasch krijgt, wordt winnaar en koning Pasch. Hij mag de lolligste hoed opzetten, die hij bij de aansluitende kwade zeven verder kan geven. Kwade zeven is degene, die als laatste een zeven werpt (uit 1 + 6 of 2 + 5 of 3 + 4) en daarmee heeft verloren.

83. DOODSPRONG

De 1^e speler noemt een getal onder de 30. De 2^e speler dobbelt. Bij zijn worp wordt de worp van de 3^e, 4^e speler en zo verder bijgeteld en wel zo lang, tot het genoemde getal bereikt of is overgesprongen. Deze ongelukkige is de doodssprong niet gelukt, hij wordt uitgeschakeld, zoals alle overige, die hetzelfde ongeluk overkomt. Winnaar is de overlevende.

84. HANDJES

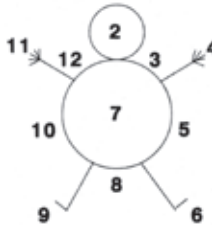
Rondenaantal bepalen. Iedereen heeft één worp. Geteld worden alleen de vijfballen (= het handje) als 5 ogen. Wie een doublet van vijf heeft, mag 5 x 5 = 25 ogen bij zijn som tellen. Wie aan het einde het hoogst aantal ogen heeft, wint het handjesspel. Ook met 3 dobbelstenen speelbaar.

85. TWAALF DOORGESTREEPT

Iedere speler schrijft de getallen van 2 tot 12 op een stuk papier. Wie aan de beurt is kan zo lang gooien als hij cijfers op zijn blad kan doorstrepen. Dan komt de volgende aan de beurt. Alleen de zeven kan meerdere malen worden doorgestreept. Wie als eerste alle cijfers doorgestreept heeft betaalt aan alle medespeler zoveel chips als ze nog niet doorgestreepte cijfers hebben; van de andere kant moet ieder van de medespelers aan de winnaar 10 chips voor iedere doorgestreepte zeven op zijn blad betalen.

86. SLIK, HOLLE BOLLE GIJS

'Holle bolle Gijs' wordt eerst, zoals op de afbeelding, op een blad papier getekend.



Iedere speler krijgt vier chips en het spel begint. Iedereen legt op het veld dat hij gegooid heeft een chip, maar alleen als er op dit veld nog geen chip ligt. Licht er al een chip, dan mag hij die nemen. Een uitzondering is weer de zeven. Wie een zeven gooit, moet in ieder geval een chip in de buik van Holle bolle Gijs werpen. Wie alle 4 chips ingezet heeft, valt uit. Wie als laatste overblijft heeft gewonnen.

87. DE SPIN

Iedere speler tekent een spin op een blad papier. Met een zeven in het midden en de getallen tot 6 en 8 tot 12 rond omheen. In de eerste ronde gooit iedereen één keer en streept het betreffende getal door. In de tweede ronde gooit iedereen zo lang tot hij op een al doorgestreept getal komt. Alleen de zeven mag meerdere malen doorgestreept worden. Het spel is ten einde als een speler alle getallen – de zeven eventueel meermaals – doorgestreept heeft. Hij betaalt aan alle medespelers voor ieder nog niet doorgestreept getal een chip en krijgt van de andere kant voor iedere keer dat zijn eigen zeven doorgestreept is van elke medespeler 10 chips.

88. DELEN

Iedere speler mag twee keer gooien, de eerste keer met twee dobbelstenen, de tweede keer met één. Is de som van de eerste worp deelbaar (zonder rest) door het getal van de tweede worp, krijgt de speler een punt. Wie het eerst tien punten heeft, heeft gewonnen.

89. GELUKSPETER

Gelukspeter is de Oostenrijkse neef van Holle bolle Gijs. Eerst wordt de Gelukspeter op een blad papier getekend zoals in de afbeelding. Iedere

speler krijgt zeven chips en het spel begint. Naar gelang het aantal ogen wordt op het betreffende veld een chip ingezet. Als er al een chip ligt wordt die weggenomen. Een uitzondering is veld 10. Hier mag altijd ingezet worden. Gewonnen heeft wie als eerste zijn chips kwijt is.

90. ONDER EN BOVEN DE ZEVEN

Om de beurt is iedere speler een keer de spelmaker en speelt tegen de anderen in de vorm van een weddenschap, of hij namelijk onder of boven de zeven zal gooien. Zijn medespelers wedden ertegen. Wie de weddenschap wint, krijgt zijn eigen inzet dubbel terug. Gooit de spelmaker een zeven, moet de inzet verdubbeld worden.

91. DURE ZEVEN

Iedere speler heeft een blad papier met de cijfers 2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12 voor zich liggen. De één en de zeven ontbreken dus. Iedere speler mag zolang gooien als hij cijfer van zijn blad kan doorstrepen. Gooit hij een aantal ogen dat op zijn blad al doorgestreept is, is zijn buurman aan de beurt en krijgt deze ogen als bonus. Als hij deze ogen ook op zijn eigen blad niet meer door kan strepen, komt de kans bij de volgende speler en als niemand de ogen kan gebruiken, is deze worp ongeldig. Wie een zeven gooit kan – van anderen beginnend – zeven cijfers doorstrepen. Verliezer is degene van wie zijn cijfers het eerst doorgestreept zijn.

92. ENKEL EN DUBBEL

Vooraf worden het aantal ronden bepaald. Alleen de dubbele worpen tellen. Gewonnen heeft wie op die manier de meeste punten krijgt.

93. CRAPS

Dit spel komt uit Amerika. Bij dit spel neemt men geen beker, maar gooit de stenen met de hand op tafel of tegen een muur. Eerst wordt een ronde gegooid om vast te stellen wie de spelmaker is. Deze noemt dan een willekeurig getal 2 en 12 en zet daarop een bedrag. De tegenspelers zetten hetzelfde bedrag ertegenover. Als de spelmaker het genoemde aantal ogen gooit, heeft hij gewonnen. Gooit hij een ander aantal ogen, heeft hij echter nog niet verloren. Er wordt verder gespeeld. Nu is het geluksgetal het gegooide aantal ogen. Komt dit getal dan heeft de spelmaker gewonnen. Komt het oorspronkelijk genoemde getal dan

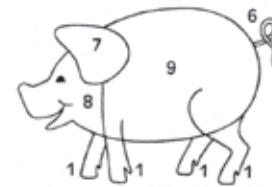
heeft hij verloren en iedere medespeler krijgt een bedrag naar gelang zijn inzet. Bij het volgende spel is de volgende speler als spelmaker aan de beurt.

94. PAAR EN ONPAAR

Voor het spel vastleggen, of paar of onpaar (even of oneven) geldt en hoeveel ronden gespeeld worden. Is paar aan de rij, gelden alleen de worpen, waarbij 2, 4 of 6 geworpen werden. Zijn alleen pare getallen in de worp, mogen zij zelfs met elkaar vermenigvuldigd en tot de totale som bijgeteld worden. Komt een onpaargetal, tellen alleen de ogen. Vallen alleen onpare getallen, is de volgende aan de beurt, De hoogste eindsom wint.

95. BIGGENSPEL

Aantal spelers naar wens; vanaf 5 jaar. Onderdelen van het spel: 2 dobbelstenen, papier en pen.



Wie als eerste zijn biggetje bij elkaar gedubbeld heeft, heeft gewonnen.

Voor het lijf is een worp van 9 punten nodig. Voor de snuit is een worp van 8 punten nodig. Voor het oor is een worp van 7 punten nodig. Voor 2 poten is een worp van 2 punten nodig. Voor alle 4 poten is een worp van 4 punten nodig. Voor de staart is een worp van 6 punten nodig. Wie in de eerste ronde met 2 dobbelstenen het hoogste aantal punten gooit of precies 9 punten gooit, mag beginnen. Wie namelijk 9 punten gooit, mag het lijf van het biggetje op zijn papiertje tekenen. Wie nog geen 9 heeft, geeft de dobbelstenen aan zijn/haar linker buurman. Het kan dus wat geduld vergen, voordat men het lijf mag tekenen.

96. HOVEEL OGEN

(Een Goocheltrocje)

Een speler gooit met twee dobbelstenen, verdubbelt het aantal ogen van de eerste steen en telt er vijf bij, vermenigvuldigt dit getal met vijf, telt er de

ogen van de tweede dobbelsteen bij en noemt dit getal aan de goochelaar. Deze trekt 25 van dit getal af en weet dan precies welke ogen gegooid zijn. Een voorbeeld:

'6' en '2' werden gegooid.

'6' wordt verdubbeld = 12; + 5 = 17 x 5 = 85 + '2' = 87. Dit getal wordt genoemd. De goochelaar rekent als volgt: 87 – 25 = 62, dus '6' en '2'.

DRIE DOBBELSTENEN

97. WIE IS GRAAG KLEIN

Gespeeld worden 5 ronden met telkens één worp. De resultaten van iedere worp worden opgeschreven en wel de som van de ogen. Wie een 5 of 2 gooit, mag hen van de som aftrekken. Wie aan het einde de laagste som heeft, is graag klein en heeft gewonnen.

98. BLAUWE OGEN

Vooraf wordt het aantal ronden bepaald. Het spel begint. Alleen de even ogen ('2', '4', '6') geleden en worden opgeteld. Bij de variant Grijs Ogen gelden alleen de oneven ogen ('1', '3', '5') en worden opgeteld.

99. STERREN DOBBELEN

Iedere speler mag drie keer gooien. Alleen de één (de ster) geldt.

100. VENSTERDOBBELEN

Er worden drie ronden gespeeld. Alleen de twee ('het gevangenisvenster') telt. Komt de twee alleen voor, telt ze enkel. Bij een dubbele twee ('2' + '2') telt ze dubbel, dus 4 x 2; valt de twee driemaal ('2' + '2' + '2') telt ze driemaal, dus 9 x 2. Gewonnen heeft, wie als eerste 30 maal de twee gooit. Het 'Boerenvenster' is een variant op het 'gevangenisvenster': hier worden alleen de vieren geteld en op dezelfde wijze enkel, dubbel en driemaal gewaardeerd. De variant 'kerkvenster' wordt gewoonlijk tien ronden gespeeld. Bij deze variant worden alleen de zessen geteld die dan, zoals bij het gevangenisvenster enkel, dubbel en driemaal tellen. Bij de 'Venstercombinatie' mag iedere speler driemaal gooien. Bij de eerste worp worden de gevangenisvensters geteld, bij de tweede de boerenvensters en bij de derde de kerkvensters. Ook hier gelden bij dubbele en driedubbele ogen dezelfde regels als bij de enkele vensters.

101. RONDOM EEN STER

Er worden drie ronden gespeeld. Alleen de ogen die rondom een ster liggen tellen. De '1' heeft weliswaar een middelpunt (een ster) maar heeft niets er omheen, daarom telt hij niet. De '2', de '4' en de '6' tellen ook niet, omdat ze geen 'ster' hebben. Zo gezien telt de '3' voor twee en de '5' voor vier.

102. EENENTWINTIG

Eenentwintig is een variant van 'Quinze'. Het wordt met drie dobbelstenen gespeeld en de bedoeling is, eenentwintig te gooien of er zo dicht mogelijk bij te komen. De eerste ronde wordt met drie dobbelstenen gespeeld, de tweede ronde met twee en de derde met één.

103. DUBBEL

Iedere speler mag driemaal gooien. Geteld worden alleen de dubbele en de driedubbele worpen, in die zin dat de dubbele worp enkel telt en de driedubbele worp met vier vermenigvuldigd wordt. '5'- '5' telt voor vijf en '3'- '3' voor drie, maar '6'- '6'- '6' telt voor 24.

104. SEQUENTIE

Iedere speler mag 1 tot 3 keer gooien. Alleen stenen in volgorde tellen dus: '1'- '2'- '3', '2'- '3'- '4', '3'- '4'- '5', '4'- '5'- '6'. Winnaar is de speler met de hoogste sequentie. Hebben twee spelers dezelfde sequentie dan wint degene die daarvoor de minste worpen nodig had. Een variant hierop: een speler kan bij de tweede en derde worp één of twee stenen laten staan.

105. DOUBLETTE

Iedere speler mag drie keer gooien. Alleen de dubbele en driedubbele worpen tellen. '4'- '3'- '4' telt voor 8. '3'- '3'- '3' telt voor 9. '4'- '3'- '2' telt voor 0.

106. EEN MAAL EEN

Een dobbelsteen wordt met een potlood zwart gemaakt. Iedere speler mag één keer gooien. De ogen van de twee witte stenen worden bij elkaar opgeteld en dit getal wordt met de ogen van de zwarte dobbelsteen vermenigvuldigd.

107. RENTMEESTER

Iedere speler schrijft op een blad papier de getallen van 3 tot 8 onder elkaar. Het spel begint. Iedere speler mag 6 keer gooien. Het resultaat

wordt iedere keer naast de opgeschreven getallen geschreven. Deze getallen worden da vermenigvuldigd en de uitkomsten opgeteld. Winnaar is de speler met de meeste punten. De winnaar krijgt van de overige spelers een tiende van het verschil in punten, zo nodig naar boven afgerond, met chips uitbetaald. Heeft de winnaar bijvoorbeeld 263 punten en de tweede speler 245 punten, dan is het verschil 18 punten. Een tiende zou $1 = 18$ zijn. De winnaar ontvangt dus naar boven afgerond 2 chips.

108. DOBBELEN MET LUCIFERS

Iedere speler krijgt 10 lucifers en het spel kan beginnen Nu komt het op de geworpen ogen aan. Gooit de speler een '1', dan betaalt hij een lucifer aan zijn rechter buurman, gooit hij een '2', dan betaalt hij een lucifer aan zijn linker buurman. Bij een '6' gaat er een lucifer in de pot, midden op tafel. Alle andere ogen ('3', '4' en '5') gelden niet. Als een speler zijn schulden niet meer kan betalen, wordt eerst een '6', dan een '2' en tenslotte een '1' uitbetaald. Als iemand geen lucifers meer heeft, moet hij wachten tot hij van zijn buurman weer een lucifer, terwijl alle andere lucifers al in de pot liggen. Hij betaalt een rondje.

109. DE TOREN

Van zo veel mogelijk bierviltjes wordt midden op tafel een toren gebouwd. In een voorronde bepaalt iedere speler zijn eigen getal, trefgetal genoemd, waarbij het mogelijk is dat meerdere spelers hetzelfde trefgetal hebben. Het spel begint en wordt met drie dobbelstenen gespeeld. Wordt het trefgetal gegooid nemen alle spelers die dit trefgetal hebben een bierviltje van de toren. Valt bijvoorbeeld: '5'- '5'- '2', dan neemt iedere speler met het trefgetal vijf twee bierviltjes en iedere speler met het trefgetal twee één viltje van de toren. Als alle viltjes van de toren weg zijn begint het spel in omgekeerde richting en wordt de toren volgens hetzelfde principe weer opgebouwd. Het is dan de bedoeling de eigen bierviltjes zo snel mogelijk kwijt te raken. De speler met het laatste bierviltje heeft verloren.

110. DUIZEND

Een spel, waarbij drie ronden gespeeld worden. Iedere speler schrijft onmiddellijk na zijn worp de getallen op van de ogen die hij gegooid heeft in een volgorde, die hij zelf bepaalt. Heeft iemand

bijvoorbeeld '3'- '5'- '6' gegooid, dan kan hij 356 of 365 of 536 of 563 opschrijven. Het is bij dit spel de bedoeling zo dicht mogelijk bij het getal 1000 maar er niet overheen te komen. Gewonnen heeft degene die het getal 1000 bereikt of er zo dicht mogelijk bij komt.

111. KLAVERBLAD

Een spel voor drie personen. Eerst legt men 11 chips in het midden. Het spel begint. Wie minder dan elf ogen gooit, mag een chip nemen. Wie meer dan 11 ogen gooit, moet toelaten, dat de ander spelers een chip nemen. Gooit iemand precies elf dan krijgt niemand wat. De laatste (elfde) chip krijgt degene die de hoogste ogen gooit. Hierdoor valt er ook een beslissing, als er twee spelers hetzelfde aantal chips veroverd hebben. De verliezer is de speler met het minste aantal chips.

112. HOGE HUISNUMMER

Het komt erop aan, met drie worpen een mogelijk hoog getal – huisnummer – te gooien. Is de eerste worp bijv. 6-1-3, laat men de 6 staan en zegt daarbij vooraan, met de beide andere dobbelstenen werpt men opnieuw. Toont de 2e worp 2-4, laat men de 4 staan en zegt midden. Heeft de 3e worp een 3, komt zij naar achter staan. Het huisnummer luidt nu 643. Men kan ook iets riskeren, wat het spel spannender maakt en zet na de 2e Worp de 4 naar achter.

113. LAGE HUISNUMMER

Het is hetzelfde spel, als hoge huisnummer, echter in omgekeerde zin: er geldt, een mogelijk laag getal te dobbelen. Ideaal huisnummer is hier 111.

114. VIJFTIEN

Toegelaten is één worp, waarmee 15 moet worden bereikt. Daarbij mogen alle rekenwijzen gebruikt worden. De hoofdzaak is dat men 15 krijgt. Bijvoorbeeld: $2-6-3=2 \times 6 + 3 = 15$, $6-2-5=6:2 \times 5 = 15$, $4-4-1=4 \times 4 - 1 = 15$.

115. TORENBLAZEN

Twee dobbelstenen blijven onder de beker en de derde wordt op de beker gelegd. De speler die aan de beurt is, blaast deze steen van de beker af en daarna wordt de beker opgetild. De ogen van de twee stenen onder de beker worden opgeteld en met de ogen van de derde steen vermenigvuldigd.

116. HET DOPPELTE LOTTCHEN

Iedere speler gooit één keer. De resultaten van de enkele worpen worden doorlopend samengeteld (het getal van de eerste komt bij dat van de tweede speler enz.). De speler, die het eerst het getal 66 bereikt of overstijgt, verliest.

117. SIAMESE TWEELINGEN

Een variant op "doppelte Lottchen", die meestal met een groter aantal personen gespeeld wordt. Hier is het de bedoeling het getal 88 niet te bereiken of te overschrijden.

118. SLECHTE ZES

Een variant op de twee voorafgaande spellen. Het getal is weer 88, maar de zessen worden niet erbij geteld, maar afgetrokken.

119. ZENTAVESTA (DE GOEDE TIEN)

Iedere speler mag slechts één keer met drie dobbelstenen gooien. De ogen worden opgeteld. Is dit getal tien of minder dan tien krijgt de speler tien punten extra. Ligt het boven de tien dan worden tien punten afgetrokken.

120. EVEN EN OMHOOG

Iedere speler mag drie keer gooien. Bij de eerste worp tellen alleen de tweeën, bij de tweede de vieren en bij de derde de zessen. Wie het hoogste aantal punten bereikt heeft, heeft gewonnen.

121. EVEN EN OMLAAG

Bij dit spel moeten bij de eerste worp zoveel mogelijk zessen, bij de tweede worp vier en bij de derde tweeën gegooid worden. Andere ogen tellen niet mee.

122. HET SPEL MET DE TIEN

Een speler krijgt de bank en gooit voor alle andere spelers. De andere spelers zetten chips in. Gooit de bankhouder minder dan tien ogen, krijgen de spelers het dubbele van hun inzet. Vanaf de tien wint de bank en krijgt alle inzetten.

123. FAMILIE MEIER

Bij dit spel wordt in de eerste ronde met drie, in de tweede ronde met twee en in de derde ronde met één dobbelsteen gegooid. Eerst moet de één (= mijnheer Meier) gegooid worden, dan de twee (= mevrouw Meier), daarna tellen alle ogen als

kinderen. Winnaar is de speler met de meeste kinderen.

Een voorbeeld:

'1'-'5'-'6' Mijnheer Meier is gekomen
'2'-'3' Mevrouw Meier met drie kinderen
'4' nog vier kinderen, in totaal dus zeven kinderen.

124. VIJF VINGERS

Iedere speler mag 10 keer gooien. De bedoeling is, met drie dobbelstenen zo gauw mogelijk vijf ogen gooien. Wie dit met het kleinste aantal worpen doet heeft gewonnen.

125. EEN IS GELIJK TWEE

Iedere speler mag tien keer gooien. Geldig zijn alleen worpen waarbij de som van de ogen van twee stenen gelijk is aan de ogen van de derde. Geldig zijn derhalve '4'-'2'-'6' ($4+2=6$) of '1'-'4'-'5' ($1+4=5$). Alleen deze worpen tellen mee en wel het aantal ogen van de derde steen.

126. EEN TOT ZESTIEN

Dit is een van de gecompliceerdste maar ook een van de interessantste dobbelspelen. Het is de bedoeling, uit de geworpen ogen het getal 16 te combineren. Dit getal kan de gegooide ogen zijn maar kan ook door optellen of aftrekken gevormd worden.

Een voorbeeld: iemand heeft '1'-'3'-'6' gegooit.

1 – direct uit '1'
2 – '3' min '1'
3 – direct uit '3'
4 – '3' plus '1'
5 – '6' min '1'
6 – direct uit '6'
7 – '6' plus '1'
8 – '8' plus '3' min '1'
9 – '6' plus '3'
10 – '6' plus '3' plus '1'

Gewonnen heeft wie na meerdere worpen alle getallen van 1 tot 16 en weer terug gecombineerd heeft. Bij een variant mag ook vermenigvuldigd en gedeeld worden.

127. HOGE TURK

Iedere speler mag slechts één keer gooien. Het aantal ogen van twee dobbelstenen worden bij elkaar opgeteld en door et aantal ogen van de derde steen gedeeld. Wie heeft het hoogste eindgetal? (Ook cijfers achter de komma tellen mee).

Een voorbeeld:

'5'-'3'-'2' = $5 \times 3 = 15 : 2 = 7,5$
'6'-'4'-'3' = $6 \times 4 = 24 : 3 = 8,0$

128. LAGE TURK

Een variant, waarbij het laagste resultaat wint.

Een voorbeeld:

'5'-'3'-'2' = $2 \times 3 = 6 : 5 = 1,2$
'6'-'4'-'3' = $3 \times 4 = 12 : 6 = 2,0$

129. HOEVEEL OGEN (EEN GOOCHELTRUC.)

Iemand gooit met drie dobbelstenen. De ogen van de bovenkant en de onderkant van de stenen worden als een getal van zes cijfers opgeschreven. Dit getal wordt dan gedeeld door 37 en het resultaat nogmaals gedeeld door 3. Dit laatste getal wordt aan de goochelaar bekend gemaakt. Die trekt van het getal 7 af en deelt het verschil door 9. Nu weet hij precies welke ogen gegooit zijn. Een voorbeeld: '1'-'5'-'3' is gegooit. Het getal met zes cijfers is dan 153624 : $37 = 4152 : 3 = 1384$. Dit getal wordt aan de goochelaar bekend gemaakt. De goochelaar rekent als volgt: $1384 - 7 = 1377 : 9 = 153$, dit is m.a.w.: '1'-'5'-'3'.

130. DOBBELSTEENBEKORING

Een speler dobbelt met twee dobbelstenen. Wij tellen de bovenliggende getallen tezamen. Daarbij tellen wij de tegenover liggende (niet zichtbare) getallen. Resultaat: In ieder geval 14. Waarom? Bij alle dobbelstenen geeft de som van de tegenover elkaar liggende ogen altijd het getal 7.

131. DOBBELSTEENTOREN

Beide dobbelstenen worden op elkaar gezet. De som van de drie toegedekte getallen kun je daardoor gemakkelijk berekenen, omdat het boven liggende getal van 14 wordt afgetrokken. Met deze twee laatste trucs kan men de toeschouwers dikwijls verbluffen. Men mag het alleen niet te vaak demonstreren.

132. PIEFKE

Aantal ronden afspreken – het best zo veel ronden als medespelers. De 1^e speler doet een worp. De andere moeten proberen deze worp geheel gelijk te herhalen. Wie dit niet lukt, wordt Piefke en moet voor alle ontbrekende ogen telkens één houtje of een chip in de kas doen, voor alle overtollige ogen 2 houtjes. Wie de worp bij de eerste

poging gelukt is, is eruit en speelt niet meer mee. Iedere medespeler heeft één worp. De volgende ronde begint de tweede speler. Wie het meest moet betalen, heeft verloren.

133. CHICAGO

Iedereen mag drie keer dobbelen, hij hoeft echter niet, wanneer hij reeds vooraf een goed resultaat heeft bereikt. Bij dit spel geldt de 1 = 100, 6 = 60 ogen. Wie in totaal drie keer een dobbelt, heeft Chicago = 300. De ogen 2 tot 5 tellen normaal. Men mag ook manipuleren: Wie met de 1e worp twee keer 6 werpt, mag 1 zes omdraaien en als 1 = 100 tellen. Wie met de 1^e worp drie zessen gooit, mag twee zessen omdraaien en telt in plaats van 120 nu 200 bij zijn som bij. Heeft een speler met de 1^e worp 1-4-3 geworpen, kan hij de 1 laten staan en met de twee andere dobbelstenen nog eens gooien, zo nodig ook een derde keer. Wie het eerst 1000 ogen heeft bereikt, wint het spel.

Voorbeelden: 1-6-4 = 164; 6-4-2 = 66; 1-5-5 = 110; 1-1-6 = 260, 6-6-3 = 123; 5-4-5 = 14.

134. CHICAGO HOOG- LAAG

Een variant van het makkelijke 'Chicago': De eerste speler bepaalt na zijn eerste worp, of het bij de eindafrekening op 'hoog' (hoogste puntenaantal, zoals bij het makkelijke 'Chicago') of op 'laag' (hoogste puntenaantal) aankomt. Bij het laagspel tellen de ogen normaal, dus de '1' = 1 en de '6' = 6. Gewonnen heeft bij 'laag' degene die het laagste puntental bereikte, en het bierviltje krijgt de speler met het hoogste puntenaantal.

135. ZANZI

Aantal spelers naar wens; vanaf 7 jaar. Onderdelen van het spel: 3 dobbelstenen, papier en pen.

Een Zanzi is een worp met 3 dobbelstenen met gelijke punten. Drie enen zijn de hoogste Zanzi, vervolgens 3 zessen, 3 vijven, enz. Wie geen Zanzi haalt; telt de punten als volgt:

Enen (aas)	telt voor 100 punten
Zessen	telt voor 60 punten
Vijven	telt voor 5 punten
Vieren	telt voor 4 punten
Drieën	telt voor 3 punten
Tweeën	telt voor 2 punten

Spelbepaler:

Wie met 1 worp met 3 dobbelstenen het hoogste

scoort – volgens bovenstaande telling – mag beginnen. Deze dobbelt met 3 dobbelstenen en beslist, of hij met deze worp genoeg neemt. Zo niet, dan gooit hij een tweede keer met 1, 2 of 3 dobbelstenen. Vindt de spelbepaler het resultaat nog steeds niet goed genoeg, dan mag hij voor de derde maal gooien; opnieuw kan hij een of twee dobbelstenen laten liggen. Het laatste resultaat is beslissend. De overige spelers in 1 ronde mogen net zo vaak gooien als de spelbepaler. Er wordt gespeeld met de wijsers van de klok mee. Ieder telt zijn punten en noteert deze. De winnaar in een ronde is degene met de hoogste Zanzi. Wie geen Zanzi heeft gegooit, telt het aantal behaalde punten.

VIER DOBBELSTENEN

136. BLOTE KIKKER

Het komt daarop aan, van zijn linker buurman een blote kikker te maken. En zo gaat het: Men telt de ogen van zijn vier dobbelstenen tezamen en trekt hen van het resultaat van de volgende worp van zijn linker buurman af. Heeft dit een 0 of een minuswaarde tot resultaat, is de buurman bloot en is uitgeschakeld. Heeft de buurman echter een hogere som geworpen, is men zelf als blote uitgeschakeld. Nu verzoekt de buurman een blote kikker te maken. Aan het einde blijft één speler over, hij is winnaar. Het spel is amusant en tevens spannend.

137. BEELZEBUB

Deze keer spelen 3 witte dobbelstenen tegen een grijze, de Beelzebub. De som van de 3 witte dobbelstenen wordt gevormd en daarvan worden de gogen van de grijze dobbelstenen afgetrokken. Er worden 5 ronden gespeeld.

138. DOBBELSTEENSTAPEL

Een speler gooit met 4 dobbelstenen, stapelt hen op een toren en noemt de magiër, die hem de rug heeft toegekeerd, het aantal ogen van de bovenste dobbelsteenkant. De tovenaer weet dan dadelijk, hoeveel ogen op de verdekt liggende dobbelsteenkanten zijn. Omdat de tegenover liggende dobbelsteenkanten van een dobbelsteen altijd tezamen 7 ogen hebben, rekent hij zo: 28 (4 keer 7 ogen) min het genoemd getal = resultaat. Deze truc kan natuurlijk ook met 2, 3, 5 of meer dobbelstenen uitgevoerd worden. Het uitgangsgetal

voor de magiër is dan 14, 21, 35 of het overeenkomstige veelvoudige van zeven.

139. PAREN

Bij dit spel worden twee van de vier dobbelstenen met potlood zwart gemaakt. De witte dobbelstenen zijn de positieven, de zwarte de negatieven. Dit betekent dat van een worp het aantal ogen van de witte stenen bij elkaar opgeteld wordt en daarvan het aantal ogen van de zwarte steen afgetrokken wordt. Iedere speler mag vijf keer gooien. Ook negatieve getallen worden genoteerd. Gewonnen heeft de speler die op het eind de meeste punten heeft.

VIJF DOBBELSTENEN

140. GROTE BANK

Iedereen is om de beurt eenmaal bankhouder en dobbelt voor ieder van zijn medespelers. En wel met 5 dobbelstenen extra. De tegenpartij beslist bij de tweede, derde of vierde worp, of tussensommen en ogen samengeteld, afgetrokken, vermenigvuldigd of gedeeld moeten worden. Omdat ieder van deze 4 rekenwijzen alleen één keer gebruikt kan worden, heeft dit de vierde rekenwijze bij de vijfde dobbelsteen tot resultaat. Men probeert natuurlijk, met een hoog aantal ogen, zoals met een 6, zo mogelijk te vermenigvuldigen en met een 1 zo mogelijk te delen, omdat zich daardoor de tussensom niet vermindert. Eerste worp 3 = 3, Tweede worp 5, de speler beslist tot optellen = 8, Derde worp 6, de speler beslist tot vermenigvuldiging = 48, Vierde worp 1, de speler laat delen = 48, Vijfde worp 4, nu moet automatisch afgetrokken worden = 44

De delingen moeten zonder rest opgaan. Een uitzondering geldt bij de vijfde worp, waarbij een zich eventueel resulterende rest verwaarloosd wordt. De speler met de hoogste eindsom wint de inzet. De bankhouder zet zelf niet in.; men kan de volgende variant afspreken: Kan een speler gedurende de eerste vier worpen niet delen en heeft ook de dwangdeling na de vijfde worp een rest tot resultaat, zo vervalt de inzet van deze speler aan de bankhouder.

141. DOBBELSTEEN POKER

Iedereen betaalt aan de kas een gelijke inzet en

dan wordt om de beurt gedobbeld. Het komt er op aan, een mogelijk hoge Pokercombinatie te dobbelen. De speler met de hoogste combinatie wint de pot de chambre.

De Pokercombinaties zijn – van de laagste tot de hoogste – de volgende:

(1) Een paar: 2 dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen (een doublet) en 3 dobbelstenen met andere waarden. Hebben 2 spelers een paar, dan wint die met de hoogste ogenwaarde. Zijn de paren gelijkwaardig, beslist de hoogste derde dode dobbelsteen, bij verdere gelijkheid de op één na hoogste en dan de op twee na hoogste.

(2) Twee paren: Twee keer 2 dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen en een andere waarde. Hebben 2 spelers 2 gelijke paren, beslist de dode dobbelsteen.

(3) Drie dezelfde (drieling): 3 dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen en 2 dobbelstenen met andere. Bij dezelfde drielingen beslissen weer de dode dobbelstenen.

(4) Serie (reeks): 5 dobbelstenen met opstijgend aantal ogen. 2-3-4-5-6 is hoger dan 1-2-3-4-5.

(5) Full House: Een drieling en een paar.

Bij gelijkwaardige drielingen beslist de waarde van het paar.

(6) Vier gelijke (vierling): 4 dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen en een andere waarde. Bij gelijke vierlingen beslist de dode dobbelsteen.

(7) Vijf gelijke (poker): 5 dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen. Hebben 2 of meerdere spelers absoluut dezelfde Pokercombinaties, zo wordt de pot de chambre gedeeld. Een bijzondere variant staat het hoger bieden dan de inzet toe. Een speler, die een prima combinatie heeft gedobbeld, verhoogt de inzet. De anderen moeten dan of meegaan (dus ook verhogen) of passen (uitgeschakeld zijn).

142. YAM

Speelmateriaal: 5 dobbelstenen, Yamblok, speleraantal willekeurig.

Yam is een soort superpoker over 15 ronden, waarbij het niet op het dobbelgeluk aankomt, maar er geldt het aantal ogen zo mogelijk gunstig te placceren. Iedere medespeler schrijft op de Yam-kaart een kolom aan en probeert de 15 velden met mogelijk hoge aantallen ogen te vullen. Beginners spelen eerst hun kolom van boven naar beneden. Profs (en dat bent U in een mum van tijd!) zoeken voor hun worp het gunstige veld uit om te noteren. Belangrijk: in iedere ronde

moet een aantekening gemaakt worden, in het ongunstige geval ook een nul. Er mag telkens met alle of met enkele dobbelstenen tot in totaal drie keer gedobbeld worden, het is echter niet dwingend. De beginnerronde: Wij spelen van boven naar beneden, d.w.z. in de 1^e ronde tellen alleen het aantal ogen van alle enen, in de 2^e ronde de tweeën, in de 3^e ronde de drieën. Na de 6^e ronde telt U uw puntaantal op. Wie meer dan 63 punten heeft, krijgt een bonus van 35 punten. En nu is het zaak de eigenlijke pokerposities te dobbelen.

1 paar

2 gelijke, bijv. 3 + 3 (6 punten, d.w.z. aantal ogen optellen)

2 paren

tweemaal 2 gelijke, bijv. 4 + 4 en 5 + 5 (18 punten)

3 gelijke

bijv. 5 + 5 + 5 (15 punten)

4 gelijke

bijv. 1 + 1 + 1 + 1 (4 punten)

kleine straat

1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15 punten

grote straat

2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 20 punten

vol huis (Full House)

1 paar en 3 gelijke, bijv. 3 + 3, 5 + 5 + 5 (21 punten)

kans (Chance)

mag met het puntenaantal van een willekeurige worp ingevuld worden, gunstig bij hoog aantal ogen of wanneer niet mogelijk is.

Yam

5 gelijke aantal ogen = 50 punten

Prof-meedenkvoorbeeld:

Ondanks dat u driemaal herhaald heeft geprobeerd is u alleen twee keer één gelukt. Waar zal u deze noteren, boven bij het aantal ogen of beneden bij 1 paar? Natuurlijk bij het aantal ogen, want bij één is met punten verzamelen niet veel te doen, maar misschien heeft een ander keer meer geluk en kunt u 1 paar met 6 + 6, dus 12 punten noteren. Dat de hoogste eindsom u de winst zal brengen, is vanzelfsprekend. Veel geluk!... Maar: geluk volstaat niet, tactiek en inzicht moet men hebben.

ZES DOBBELSTENEN

143. STEELOGEN

Iedere speler gooit zes keer na elkaar en wel eerst met één dobbelsteen en dan met 2, 3, 4, 5

en uiteindelijk met 6 dobbelstenen. De ogen van alle worpen worden opgeteld. In de tweede ronde gooit weer iedereen zes keer. Deze keer het eerst met 6, dan met 5, 4, 3, 2 dobbelstenen en uiteindelijk met 1. Gewonnen heeft de speler met de hoogste totaalsom.

144. KEIZER NERO

Een knobelspel voor 2 personen. Iedere persoon krijgt 3 dobbelstenen en dan wordt afwisselend gespeeld. Zo lang, tot één van de spelers (noemen wij hem A) een 6 dobbelt. Gooit daarop zijn tegenspeler (B) minder ogen, heeft A gewonnen. Heeft B echter dezelfde of meer ogen, komt A nog eens aan de beurt. Hij laat zijn 6 staan en gooit nog eens met 2 dobbelstenen. Daarna heeft B de mogelijkheid, A te overtreffen. Ook hij laat alle zessen, die hij ondertussen kon dobbelen, staan. Gewonnen heeft wie nu de meeste ogen heeft. Alleen bij hetzelfde aantal ogen moet iedereen nog eenmaal gooien.

145. DRIEMAAL PASCH

Iedere speler heeft drie worpen na elkaar. Het doel is, zo mogelijk driemaal Pasch te bereiken. Bij de tweede en derde worp mag men 2 tot 5 dobbelstenen laten staan. Gewonnen heeft, wie de meeste paren kon gooien. Bij hetzelfde paschaantal beslissen de gegooide ogen.

146. TWAALF MIN NEGEN

De naam van het spel komt vandaar, dat de som van de even ogetallen (2, 4, 6) 12 tot resultaat hebben en de som van de oneven ogetallen (1, 3, 5) 9 is. Om de beurt wordt over 3 ronden gedobbeld. Iedere speler telt alle even ogenwaarden op en trekt daarvan alle oneven ogenwaarden. Winnaar is, wie in de eindafrekening de meeste punten heeft.

147. DE REIS NAAR AMERIKA

Het is het doel, met zo weinig mogelijk worpen alle ogenwaarden van 1 tot 6 te krijgen. Iedere dobbelsteen, die in de rij past (van 1 beginnend naar boven) wordt terzijde gelegd. Bij de volgende worp speelt met dan alleen nog met de resterende dobbelstenen. Voorbeeld: 1-2-4-5-6-6

Alleen de ogenwaarde 1 en 2 mogen weggelegd worden, omdat de 3 mankeert. Er wordt met 4 dobbelstenen verder gegooit. De terugreis uit

Amerika vindt zo plaats, dat een rij met de ogenwaarde van 6 tot 1 te vormen is. Wie reist het snelst heen en weer?

148. DRIEDUIZEND

Er geldt, zo snel als mogelijk 3000 of meer punten te bereiken, echter tellen in dit spel alleen één en de vijf. En wel volgens het volgende schema:

'1'	telt voor	100
'1-1'	telt voor	200
'1-1-1'	telt voor	1000
'1-1-1-1'	telt voor	2000
'1-1-1-1-1'	telt voor	4000
'1-1-1-1-1-1'	telt voor	8000
'5'	telt voor	50
'5-5'	telt voor	100
'5-5-5'	telt voor	500
'5-5-5-5'	telt voor	1000
'5-5-5-5-5'	telt voor	2000
'5-5-5-5-5-5'	telt voor	4000

Iedere speler heeft een willekeurig aantal worpen, zo lang hij alleen daarmee zijn totale som verhoogt. Levert een worp niets op, komt de volgende aan de beurt. Bereikt of overstijgt een speler de 3000, wordt de ronde nog ten einde gespeeld tot iedereen een gelijk aantal beurten gegooit heeft.

149. OHIO

Een speler belast zich met de boekhouding en tekent een tabel met de rijen 1, 2, 3, 4, 5, 6, Ohio en som, evenals met telkens een kolom voor iedere speler. Het komt erop aan, in 7 beurten bepaalde combinaties te gooien. De hoogste is Ohio, een gehele reeks van 1 tot 6, die 40 punten oplevert. Dan zo mogelijk zes keer de 6 (36 punten), zes keer de 5 (30 punten) enz. Tot zes keer de 1 (6 punten). De enkele combinaties moeten niet in een bepaalde volgorde gegooit worden. Iedere speler mag – wanneer hij aan de beurt is – tot zes keer na elkaar dobbelen, daarbij één of meerdere dobbelstenen, die hem voor bepaalde combinaties gunstig verschijnen, laten staan. Ten laatste na de zesde worp van een beurt moet hij beslissen, in welke rij het resultaat wordt genoteerd. Wou hij bijv. zes keer de 6 (36 punten) bereiken, gooide hij echter alleen 3 keer de zes (18 punten), twee keer de 2 en één keer de 1, kan hij als resultaat twee keer de 2 (4 punten) in de rij 2 laten noteren en hoopt, dat hij in een latere beurt meer zessen bereikt. Gewonnen heeft, wie bij de eindafrekening de meeste punten kan tonen.

150. DE BOZE ZEVEN

Het komt er op aan, zo mogelijk dikwijls (maximum drie keer) telkens 2 dobbelstenen op te tellen, waarvan de ogenwaarde tezamen 7 tot resultaat heeft. De eerste speler gooit met 6 dobbelstenen, combineert – wanneer mogelijk – 2 dobbelstenen tot een zeven en laat hen staan. Naar keuze gooit hij met de resterende dobbelstenen een tweede keer, stelt weer een zeven tezamen en dobbelt – wanneer noodzakelijk – nog een derde keer. Daardoor heeft hij zijn puntenwaarde bepaald en bovendien aangegeven, hoe dikwijls zijn tegenspelers maximum mogen dobbelen. Nadat iedereen aan de beurt was wordt de winnaar bepaald. Het hoogst telt drie keer de zeven, dat twee keer de zeven plus 12 ogen, dan twee keer de zeven plus 11 ogen enz. Hebben 2 of meerdere spelers gelijk gegooit, wordt de beslissing door een verdere worp getroffen.

KAARTSPEL

SKAT-KAARTEN

151. PRÉFÉRENCE



Dit spel speelt men met drie spelers en met een Frans (of ook wel een Duits) spel van 32 kaarten. Troef is in de rangorde: klaveren (1), schoppen (2), ruiten (3) en harten (4) of de Duitse

equivalenten: eikel = klaveren; groen = schoppen; bel = ruiten en hart = harten. De rangorde bij de kaarten is: zeven, acht, negen, tien, boer, vrouw, heer, aas. Geloot wordt wie het eerst mag uitdelen. Hij zet tien fiches of centen in de pot, schudt de kaarten, laat couperen en geeft ieder van de meespelende drie kaarten, legt twee kaarten blind op tafel en geeft ieder dan nogmaals vier en drie kaarten, zodat ieder nu tien kaarten heeft. Iedere speler bekijkt nu zijn blad en stelt vast of hij kan spelen – hij moet dan tenminste zes slagen maken – of minstens twee van in totaal tien mogelijke slagen. De voorhand past of hij zegt bijvoorbeeld 'één', d.w.z. dat hij een spel in de kleuren één (= klaveren; eikel, kruis) wil spelen. De middelhand kan nu passen of een hogere kleur (schoppen) spelen. Degene die gedeeld heeft kan nu passen of een hogere kleur spelen. Die het eerste aangezegd heeft moet in de aan-

gezegde of een hogere kleur spelen. Heeft een speler 'drie' gezegd, kan hij niet meer in 'één' of 'twee' spelen. Wie de hoogste kleur aangezegd heeft, mag spelen. Hij neemt de twee kaarten van de stapel, legt er twee andere minder goede kaarten blind voor neer en zegt de troefkleur aan. Nu beslissen de twee andere spelers of ze meespelen of passen. Wie past legt zijn kaarten blind neer. Als beide spelers passen, wint de spelmaker de pot. Nu geeft de volgende speler (in de richting van de wijzer van de klok). Spelen beiden of tenminste één speler mee, dan kan de spelmaker uitspelen. Ieder moet overtroeven en kleur bekennen of troef spelen. Alleen degene die geen kleur of troef heeft kan willekeurige kaart uitspelen. Als alle tien slagen gemaakt zijn, wordt uitbetaald en wel voor iedere slag een fiche. Heeft een medespeler geen enkele of slechts één slag gemaakt, dan betaalt hij voor het volgende spel tien fiches (of als hoger gespeeld wordt, het hele spelbedrag) in de pot. Als de spelmaker 'omvalt' d.w.z. minder dan zes slagen maakt, zet hij de dubbele inzet, plus het gelijk blijvende aantal fiches van degene die deelt, in de pot. Om te verhinderen dat de inzet al te hoog wordt, kan van tevoren een maximaal bedrag (van bijv. 100 fiches) worden vastgesteld. Inzetten die er boven uit komen worden opzij gelegd en dan wordt eerst om het maximale bedrag gespeeld. Men kan ook uit de hand spelen. Degene die wil spelen, zegt 'een spel' aan en wie het hoogste biedt, mag spelen. Het spel met harten wordt 'premie' genoemd en moet als zodanig worden aangezegd. Als de spelmaker dit spel wint krijgt hij van de andere spelers vijf fiches extra; verliest hij dan moet hij de andere spelers vijf fiches extra betalen. Wie al geboden heeft mag geen handspel meer aanzeggen.

152. BORRELEN

Spel voor twee personen, nodig zijn twintig kaarten. Hoogste kaart is de aas, de laagste de boer. De verschillende kaarten hebben de volgende waarden: aas = 11 punten, de tien = 10 punten, heer = 4 punten, dame = 3 punten en de boer = 1 punt. Doel van het spel is, om 66 punten te behalen. De onderste kaartenstapel wordt op de bovenste gelegd. De kaarten worden verdeeld in de verhouding 1 : 3 (gever : tegenstander). De zevende kaart wordt opengelegd, die bepaalt de troef- of atoutkleur voor het spel. Dan krijgen de beide spelers weer twee kaarten. De overige kaarten

worden 'gesloten' op de helft van de troefkaart gelegd en zijn de stok (de stapel, het deck). Nu geeft de tegenstander een kaart, de deler geeft een willekeurige kaart. Voorlopig is er noch een kleur -, noch een slagplicht. De slag krijgt of degene die uitlegt of de tegenstander, als hij een hogere kaart van dezelfde kleur uitgelegd heeft of met een troefkaart geslagen heeft. Degenen, die de slag gewonnen heeft, pakt een kaart van het deck (de stok), daarna de tegenstander. Daarna legt de slagnemer een kaart uit. Zijn alle stokkaarten opgebruikt, daartoe behoort ook de openliggende troefkaart, dan is er absolute kleur – en slagplicht. Houdt een speler zich hier niet aan, dan verliest hij het spel met drie punten. Winnaar is degene, die als eerste 66 of meer punten bereikt. Heeft niemand dit puntenaantal, dan is de laatste slagnemer winnaar. Worden de 66 punten door een speler al tijdens het spel bereikt, dan zegt hij: 'Ik heb genoeg', legt de kaarten neer en beëindigt daarmee het spel. Vergeet de speler deze melding, dan kan hij dat pas, na de volgende door hem gewonnen slag, doen. Meldt zich geen één der spelers, bepaalt wederom het winnen van de laatste slag de zege. Vergist een speler zich bij het tellen en heeft hij geen 66 punten, dan krijgt de andere speler de punten, die de ander anders had gehad als hij wel 66 punten had. Bij het borrelen bestaan er twee mogelijkheden tot bieden: Twintig en veertig. Twintig kan een speler bieden, als hij een heer en dame van gelijke kleur bezit. Veertig betekent, dat de speler heer en dame van de troefkleur bezit. Een speler kan alleen bieden als hij als uitlegger aan de beurt is. Geldig is een bod slechts, als de speler minstens één slag gemaakt heeft. De twintiger of veertiger moet aan de tegenstander getoond worden en één van de kaarten gelijk uitgelegd wordt. Verder kan een speler, als hij uitlegt de open troefkaart omwisselen tegen de troefboer, indien hij deze bezit. Er bestaat ook de mogelijkheid tot toedraaien, dat wil zeggen, dat de open troefkaart omgedraaid op de stokkaarten gelegd. Daarna mag er niet meer afgenomen worden en heerst er kleur – en slagplicht. De speler, die toegedraaid heeft, moet minstens 66 punten bereiken, om te winnen. Voor het winnende puntenaantal is het puntenaantal van de tegenstander op het tijdstip van omdraaien bepaald. Heeft de speler geen 66 punten bereikt dan krijgt de tegenstander de winpunten. Heeft de verliezer 33 punten bereikt,

dan krijgt de winnaar een winpunt, heeft hij dit aantal niet bereikt, dan krijgt de winnaar drie winpunten. Deze punten worden van de beginpuntenstand 7 afgetrokken. Gewonnen, heeft degene, die als eerste nul punten bereikt heeft. De verliezer krijgt een cirkel onder het speelresultaat. Heeft een speler reeds nul punten bereikt, terwijl de tegenstander nog 7 punten heft, dan krijgt hij twee cirkels.

153. KRUISBORRELEN

Er wordt met vier personen en twintig kaarten gespeeld, volgens de borrelregels. De twee tegenover elkaar zittende spelers vormen een team. Nadat de kaarten geschud zijn, wordt de onderste kaart getoond, zij geldt als troefkleur. Nu deelt de geveer eerst aan zijn teamcollega, daarna aan zich zelf ieder vijf kaarten. De partner van de geveer legt nu uit. Het is hem ook toegestaan, gelijk een twintiger of veertiger te bieden. Voor elke speler geldt kleurplicht, heeft hij geen kaart van dezelfde kleur, dan moet hij met een troefkaart slaan. Is dat ook niet mogelijk, dan mag hij een willekeurige kaart uitleggen. Het team dat als eerste 66 punten heeft, heeft gewonnen. Heeft een speler bijzonder goede kaarten, dan kan hij ook alleen verder spelen. Dan kan hij als eerste uitleggen, hij moet echter zelf 66 punten behalen. De winpunten worden bij het solospel verdubbeld. Verder geldt de puntentelling van het borrelen.

154. REPUTATIE-BORRELEN

Er wordt met z'n vieren gespeeld en met twintig kaarten. De kaarten worden afzonderlijk onder de spelers verdeeld. Nadat de speler aan de linkerzijde van de geveer drie kaarten gekregen heeft, kiest hij de troefkaart. De bezitter van de 'troef-aas' is automatisch zijn partner, Hij mag dit echter niet zeggen. Hij is te herkennen, als hij bij de eerste beste mogelijkheid de troef-aas uitlegt. Als de roeper bij het uitdelen zelf de troef-aas krijgt, dan moet hij alleen verder spelen en zelf 66 punten behalen. Dat houdt hij echter voor zijn medespelers geheim. Er heerst er absolute kleuren slagplicht. Alle kaarten worden uitgelegd. Winnaar is ieder team, dat als eerste de 66 punten heeft behaald. De puntenverdeling verloopt zoals bij het gewone borrelen.

155. BOERENBORRELEN

Bij het boerenborrelen spelen twee partijen, die voor het spel samengesteld worden. De partners zitten tegen over elkaar. Eerste geveer is degene, die de hoogste kaart pakt. Volgens de wijzer van de klok krijgt iedere deelnemer eerst 3 kaarten, daarna 2 kaarten. Er bestaan talrijke biedmogelijkheden met daaruit resulterende spelvarianten:

De Roeper: De speler, die als eerste 3 kaarten krijgt, kiest uit zijn kaarten een troefkleur. Dat kan in de regel elke kleur zijn, die hij bezit. Is hij besluiteloos, dan kan de geveer zijn kaart van de tweede ronde uitleggen. Deze kaart is de troefkleur. Nu doet elke speler, beginnende bij de roeper, een melding. Meldt niemand een variant, dan wordt een eenvoudiger spel doorgevoerd. De roeper legt uit, er is slagplicht. Er moeten 66 punten behaald worden. Heeft een partij dit doel bereikt, dan moeten zij dit melden. Lukt niemand dit, dan beslist de laatste slag. De puntentelling is gelijk als bij het borrelen. De partij, die als eerst van beginnende bij 24 nul bereikt, heeft gewonnen. De tegenspelers krijgen een cirkel.

De Contra: De tegenstanders van de bidder kunnen het spel 'spuiten' (=contreren). Een contra verdubbelt de waarde van het bod. Dat kan een speler alleen doen, als zijn kaarten zo goed zijn, dat hij de kans heeft om het spel te winnen.

De Borrelaar (6 winpunten): Een borrelaar kan alleen door de roeper of zijn partner geboden worden. De roeper legt uit en moet de eerste 3 slagen maken en daarmee 66 punten behalen. Heeft hij dit al na twee slagen behaald, indien hij bijvoorbeeld een twintiger of veertiger biedt, heeft hij gewonnen. Biedt de partner van de roeper een borrelaar aan, dan legt de roeper uit en moet de partner het spel verder spelen. In dit geval telen de 20er en 40er alleen van de speler, die borrelt, dus niet van de uitleggende speler.

De Contra-Borrelaar (12 winpunten): Heeft een speler van de tegenpartij zulke goede kaarten, dat hij met drie slagen 66 punten kan bereiken, dan kan hij een contra-borrelaar aanbieden. Toch blijft de roeper uitleggen! Ook hier is het voldoende om met zo min mogelijke slagen het puntenaantal te behalen.

De Gang (9 winpunten): Bij deze variant is er geen troefkleur, er is echter wel slagplicht. Iedere speler kan een 'gang' bieden, hij legt uit en moet in totaal vijf slagen maken, om te winnen.

De kleurenworstelaar (18 winpunten): Deze variant kan men alleen spelen, als men vijf kaarten van dezelfde kleur heeft en niet de roeper is.

De Contra-boerenborrelaar (24 winpunten): Dit spel kan alleen over winnen of verliezen van een cirkel beslissen. Als de tegenspeler van de roeper zulke goede kaarten heeft, dat hij ondanks de bepaalde troefkaart en ondanks dat de roeper alle slagen maakt, een contra-boerenborrelaar biedt. **De Herenborrelaar** (24 winpunten): Kan slechts door de roeper gespeeld worden, daar men alle vijf de troefkaarten nodig heeft. Ook daardoor wordt allen een cirkel beslist. De roeper begint met het bod, nadat hij te kennen geeft, wat hij er van denkt om ermee te kunnen spelen. Daarna is de partner van de deler aan de beurt. Hij kan het gemaakte bod toestemmen, het te spuiten of over te bieden. Datzelfde doen de overige beide spelers, volgens de wijzers van de klok. Het bod van de partner kan natuurlijk niet gespoten worden. Iedere speler mag nu een bod doen en moet hierbij blijven. Er wordt iedere keer gespeeld met het hoogste bod.

Winpunten van de speelvarianten in een overzicht:

1. Eenvoudige roeper 1 -3 Punten
2. Borrelaar 6 Punten
3. Gang 9 Punten
4. Conraborrelaar 12 Punten
5. Boerenborrelaar 12 Punten
6. Kleurenworstelaar 18 Punten
7. Contraboerenborrelaar 24 Punten
8. Herenborrelaar 24 Punten

156. SPITS, LET OP!

Dit spel wordt door twee, vier of zes spelers met een Franse spel van 32 kaarten gespeeld. Iedere speler krijgt het zelfde aantal kaarten, die hij blind voor zich neer legt. Een van de spelers die door de spelleider hiervoor is aangewezen, roept plotseling 'spits, let op!' of 'één, twee drie'. Op dit ogenblik draait iedere speler de bovenste kaart van zijn stapeltje om, ziet welke kaart hij heeft en of één van de andere spelers een kaart van de zelfde rang heeft. Wanneer dit het geval is, dan legt de speler die dit het eerste merkt zijn hand op de kaart van de andere die dan deze kaart aan hem moet geven. Doen beide het op hetzelfde ogenblik dan is de slag onbeslist en beiden mogen hun kaart behouden. De gewonnen kaarten komen op een apart stapeltje. Wie verkeerd toeslaat moet een beurt overslaan. Het gaat bij dit spel

niet om de kleur maar alleen om de gelijke rang van de kaarten. Wie zelf een heer omdraait en een heer bij een ander ziet, slaat toe.

157. HARTEN AAS – HARTEN 10

Dit spel wordt door vier spelers gespeeld met 32 kaarten. Iedere speler krijgt acht kaarten. De speler met harten aas en de speler met harten tien spelen samen tegen de anderen. Een speler mag niet door woorden of gebaren verraden of hij één van zijn hoofdtroeven in zijn hand heeft. Harten is altijd troef en troefvolgorde is aas, tien, heer, vrouw, boer, negen, acht, zeven. Troeven is niet verplicht maar wel kleur bekenen. Als een speler zowel harten aas als harten tien heeft, dan speelt hij alleen tegen de 3 anderen. In dit geval moet hij zijn solo aanzeggen. Het spel wordt door de solospeler of de twee die harten aas en harten tien hebben, gewonnen als hij of zij tenminste 61 punten halen. Het aas = 11; tien = 10; heer = 4; vrouw = 3; boer = 2; de rest van de kaarten, dus de 9, de 8, de 7 = nul punten.

158. SNIP, SNAP, SNOER

Aan dit spel kan een willekeurig aantal personen deelnemen. Het wordt gespeeld met een spel van 32 kaarten en iedereen krijgt hetzelfde aantal kaarten. Een eventuele rest komt in het deck (de stok) die op tafel gelegd wordt. De stok komt in het spel als dit niet meer verder gespeeld kan worden, omdat een bepaalde kaart ontbreekt. De eerste speler legt een willekeurige kaart op tafel, bijvoorbeeld harten zeven en roept 'snip'. De speler die harten acht heeft, legt hem op de zeven en roept 'snap'. Dan volgt harten negen ('snoer') en harten tien ('basilorum') en harten boer ('boer'), achtereenvolgens door de spelers die deze kaarten hebben. Dan gaat het verder met harten vrouw ('snip'), harten heer ('snap') en harten aas ('snoer'). Wie deze laatste kaart kan neerleggen mag met een andere kleur uitkomen en roept dan weer 'basilorum'. Als een bepaalde kleur compleet is, komt ze blind op een stapel. Winnaar is degene die het eerst alle kaarten heeft kunnen wegleggen.

159. HARTEBOVEN

Dit spel kan door drie spelers met 24 kaarten (aas, heer, vrouw, boer 10 en 9) of door vier spelers met 32 kaarten (met 8 en 7) gespeeld worden.

Harteboven is een serie van 8 spelen waarvan de resultaten bij elkaar geteld worden. Er is geen troefkleur maar iedereen moet kleur bekennen. Bij het eerste spel tellen de harten als minuspunten en wel: aas = minus 11; heer = minus 4; vrouw = minus 3, boer = minus 2. 9, 8, 7 = minus 1 punt. Bij het tweede spel moeten zoveel mogelijk slagen gemaakt worden, onverschillig van welke kleur. Iedere slag telt voor 10 punten.

In het derde spel is het precies omgekeerd: iedere gemaakte slag kost 10 minuspunten.

In het vierde spel kost iedere slag met een vrouw 20 minuspunten. In het vijfde spel moet men verhinderen de harten heer te krijgen. Deze kost dan wel 40 minuspunten.

Bij het zesde spel levert de laatste slag 40 pluspunten op; bij het zevende weer omgekeerd: 40 minuspunten. Het achtste spel is een aanlegspel. Het begint met een boer en ieder mag op zijn beurt naar onder of naar boven een kaart aanleggen. De laatste aanlegger krijgt nul punten; de voorlaatste 10 en daarvoor 20 punten enz. Wie op het laatste de meeste punten heeft is winnaar.

160. JOKKEN

Ook wel bekend als liegen. Dit spel wordt met een naar eigen believen aantal spelers gespeeld met 32 kaarten (vanaf 5 spelers 52 kaarten). Iedere speler krijgt evenveel kaarten. Eventueel resterende kaarten worden niet in het spel gebruikt. De eerste legt een kaart neer en noemt haar waarde (bijv. 7). De volgende speler legt eveneens een kaart uit en noemt ook haar waarde (bijv. 8). Daarbij is het iedere speler toegestaan, de juiste kaart neer te leggen of te liegen. Aan het einde van de eerste ronde, mag elke speler die denkt dat er gelogen wordt, 'gelogen' roepen. De bovenste kaart wordt omgedraaid. Wordt er echt gelogen, dus als de waarde niet overeenkomt met de genoemde waarde, dan moet de 'leugenaar' de hele stapel innemen. Was het vermoeden van liegen niet juist, dan moet de 'lasteraar' de stapel innemen. Het spel gaat net zolang door, totdat een speler zijn laatste kaart heeft neergelegd. Er mag geen kaart meer op de andere kaart worden neergelegd.

161. VERDWAALDE RIDDER

Dit spel is eigenlijk 'Zwarte Piet' met skaat. Men neemt drie heren uit het spel en alleen de klaveren heer blijft in het spel. De kaarten worden geschud en gedeeld. Eerst kijkt iedere speler of hij een

paar heeft. Paren zijn gelijke kaarten van verschillende kleur. Paren mag men wegleggen. Het spel begint en iedereen mag bij zijn linkerbuurman een kaart trekken. Als hij hierbij een paar bij elkaar krijgt, mag hij dit weer wegleggen. Op het laatst blijft alleen de klaverenheer 'de verdwaalde ridder' over. Als straf krijgt de verliezer een pan als helm op zijn hoofd.

162. BRANDEN

Dit is een spel voor vier spelers met 28 kaarten in de volgende rangorde: Aas, heer, vrouw, boer, tien, negen, zeven (alle achten zijn uit het spel genomen). Bij de troefkleur is de boer de hoogste kaart en dan aas, heer, vrouw, tien en negen. Degene die uitdeelt geeft iedereen eerst 2, dan 3 en dan nogmaals 2 kaarten. Iedereen heeft dus zeven kaarten. Degenen die op voorhand zit, of (als hij past zijn linker buurman) zegt 'branden' aan, als hij gelooft dat hij drie slagen kan halen. De overige spelers kunnen dan hoger bieden en wel met de woorden 'vier slagen', 'vijf slagen' of 'zes slagen'. Als degene die lager geboden heeft, meent dat hij het hoogste bod ook kan maken, roept hij 'ik houd vol'. Wie dan het spel begint bepaalt welke kleur troef is.

De solospeler speelt uit. In de verdere loop van het spel moet degene uitspelen die de laatste slag gewonnen heeft. Men moet kleur bekennen en overtroeven. Wie geen kaarten in de gespeelde kleur heeft, kan ofwel troef spelen of bijleggen. Als de solospeler wilt moeten de overige spelers aan hem betalen. Verliest hij, betaalt hij aan alle spelers.

De hoogte van de betaling gaat naar het volgende schema: branden (3 slagen) = 1 fiche; 4 slagen = 2 fiches; vijf slagen = 3 fiches; zes slagen = 3 fiches; armoe = geen enkele slag = 5 fiches; rijkdom = alle zeven slagen = 6 fiches. Armoe en rijkdom worden niet aangezegd of geboden maar zijn het resultaat van het spel.

163. MIJN TANTE - JOUW TANTE

Dit is één van de bekendste en gemakkelijkste geluks spelen die met skaatkaarten gespeeld kunnen worden. Eerst wordt een bankhouder gekozen (geloot). Deze tekent op tafel op een groot blad papier vier gelijk lange, parallelle lijnen. Boven en onder deze lijnen staan de volgende woorden:

Eerste lijn: boven aas – onder tien;

Tweede lijn: boven heer – onder negen;

Derde lijn: boven vrouw – onder acht;

Vierde lijn: boven boer – onder zeven.

De spelers zetten een willekeurig aantal fiches op het eind van een lijn. De bankhouder schudt de kaarten en legt achter elkaar de beide bovenste kaarten op tafel. De eerste legt hij links en roept: 'Mijn tante'. De bankhouder strijkt alles op wat op wat op deze kaart als inzet staat. Dan legt hij de tweede kaart rechts op tafel en roept 'Jouw Tante'. Nu betaalt de bankhouder aan diegenen die op deze kaart gezet hebben. Zo gaat het verder met 'mijn tante - jouw tante'. De onderste kaart van de stapel wordt niet omgedraaid. Als aan beide kanten dezelfde kaart valt, bijvoorbeeld twee azen, dan krijgt de bankhouder alles.

164. ELVEN

Dit spel wordt met drie of vier spelers en met een volledig spel van 32 kaarten gespeeld. Degene, die uitdeelt, geeft iedereen drie keer twee kaarten. De rest wordt als stok op tafel gelegd. Bij de slagen telt alleen de prent (aas, heer, vrouw, boer) en de tien van iedere kleur. Aangezien er twintig van zulke kaarten in het spel zijn, moet de winnaar minstens 11 slagen halen. De voorhand speelt uit. Er is geen troef. Men hoeft geen kleur te bekennen of te overtroeven. Iedereen speelt zoals hij wil en probeert zoveel mogelijk waardevolle kaarten te krijgen. Na iedere slag neemt iedereen op zijn beurt een kaart van de stok (stapel). Bij de laatste zes slagen moet men (wanneer aldus wordt afgesproken) kleur bekennen. De verliezer(s) betaalt(en) aan de winnaar een afgesproken bedrag, als het hem gelukt is, elf prenten te krijgen. Heeft hij 15 prenten dan krijgt hij het dubbele; bij 20 prenten het drievoudige.

165. MAU-MAU

Een spel voor twee tot vijf spelers met een normaal spel van 32 kaarten. Bij dit spel tellen de slagen niet. Er is ook geen troef. Degene die deelt geeft alle spelers vijf kaarten. De rest wordt als stok (stapel) op tafel gelegd en de bovenste kaart wordt omgedraaid. De voorhand legt een kaart op de eerste stokkaart. Dit moet een kaart van dezelfde kleur of dezelfde rang zijn. Op harten heer kan dus een andere harten kaart of een andere heer komen. Als een speler beide mogelijkheden niet kan gebruiken, mag hij een boer neerleggen

en de kleur voor de volgende speler bepalen. In ons geval was bijvoorbeeld harten gevraagd. De voorhandspeler legt nu de ruitenboer neer en bepaald dat schoppen de nieuwe kleur is.

De volgende speler moet nu volgens de regels een gelijke kleur of rang leggen. Heeft de voorhand geen boer, mag hij een kaart van de stapel nemen en aanleggen. Nu komt de volgende speler aan de beurt. Kan hij aan deze kaart niet aanleggen, dan neemt de voorhand deze kaart weer op en zet hem in zijn hand. De volgende speler mag nu verder spelen. Niemand mag meer dan één kaart aanleggen, als hij aan de beurt is. Een variant kan dit spel nog interessanter maken. Als een speler een zeven aanlegt, dan moet hij twee kaarten van de stapel nemen; legt hij een acht aan dan moet de volgende speler één keer zijn beurt overslaan. Wie het eerst al zijn kaarten aangelegd heeft, roept 'mau, mau' en heeft gewonnen.

De verliezers betalen naar gelang de waarde van de kaarten die zij nog in de hand hebben, m.a.w. boer = 2, vrouw = 3, heer = 4 en aas = 11. Dit wordt opgeschreven.

Het spel is uit, als iemand honderd minuspunten heeft. Hij betaald aan de spelers met minder minuspunten een vooraf afgesproken bedrag.

166. VIJF ERBIJ

Een spel voor twee tot vier spelers met een Frans spel van 32 kaarten. De rangorde van de kaarten is: aas, tien, heer, vrouw, boer, negen, acht, zeven. Allen de slagen worden geteld, niet de punten. Degene die deelt, schudt de kaarten en geeft alle spelers vijf kaarten. De voorhand begint. De spelers moeten kleur bekennen en –zo mogelijk– ook troef spelen. Hebben ze geen van beiden kunnen ze een willekeurige kaart spelen. Iedereen probeert zoveel mogelijk slagen te halen. De spelleider legt aan het begin een lijst aan met namen van de spelers. Iedere speler krijgt 15 punten. Wie het eerst al zijn punten wegwerkt heeft gewonnen. Wie helemaal geen punt heeft kunnen doorstrepen, krijgt vijf strafpunten die in het volgende spel bij de 15 punten bijgeteld worden. Na iedere spel wordt een tussenbalans opgemaakt. De winnaar staat meestal pas na een aantal spelen vast. Wie verliest moet aan de winnaar zoveel fiches geven als het verschil is tussen zijn puntenaantal en dat van de winnaar.

167. ZEVENTIEN EN VIER

Voor het begin van het spel wordt er een bankhouder gekozen. Deze vult de pot met een groot aantal fiches. Uit deze pot worden de winsten uitbetaald, maar niet meer dan er in de pot is. Iedere speler krijgt ook een vooraf afgesproken aantal fiches. De 32 kaarten worden omgekeerd op tafel gelegd. Het is nu de bedoeling met twee of meer kaarten 21 te bereiken. De punten gelden als volgt: zeven, acht, negen, tien, boer = 1, vrouw = 1, heer = 2, aas = 11. De eerste speler wordt gevraagd, om welk bedrag hij wil spelen. De bankhouder geeft hem blind één kaart en wel de bovenste van zijn stapel, legt de tweede van de stapel omgekeerd voor zich en geeft de derde kaart van de stapel weer aan de speler. Als de speler nog meer kaarten wil hebben, geeft de bankhouder die open aan hem. Iedere speler kan zolang kaarten kopen tot hij 21 heeft. Hij legt de kaarten dan open op tafel. Heeft hij meer dan 21, dan valt hij onmiddellijk af. Heeft een speler minder dan 21, dan kan hij passen en hoeft dan zijn kaarten niet bloot te leggen. Als een speler past dan moet de bankhouder die kaarten die voor hem liggen laten zien en moet dan zelf 'kopen' tot hij past of teveel heeft (meer dan 21). Wie het dichtst bij de 21 komt of zelfs precies zoveel heeft, heeft gewonnen. Als de speler en de bankhouder hetzelfde getal hebben, dan wint de bankhouder. Iedereen kan zo dikwijls kopen en passen als hij wil. Aangezien de bankhouder altijd in het voordeel is, probeert iedereen vanzelfsprekend zoveel mogelijk de andere om de tuin te leiden en zo het geluk aan zijn kant te krijgen.

168. HOND

Het spel wordt door twee tot vijf deelnemers met een spel van 32 kaarten gespeeld. Alle kaarten worden uitgedeeld. Wie schoppen acht heeft begint. Hij legt de schoppen acht neer en een andere kaart van willekeurige kleur en waarde erop. De volgende speler legt op de laatste gelegde kaart een kaart van dezelfde kleur en van een willekeurige waarde plus een kaart van een willekeurige kleur en waarde daarop. Zo gaat het spel verder en ieder legt op die manier twee kaarten neer. Winnaar is degene die als eerste al zijn kaarten heeft kunnen neerleggen. Een speler die geen kaart meer van de gevraagde kleur heeft, neemt een kaart van de stapel. Als de eerste tot en met de derde winnaar vaststaat, spelen de laatste

twee spelers verder totdat de verliezer bekend is. Deze moeten dan aan zijn medespelers een vooraf bepaald bedrag naar de hoogte en de volgorde van de winnaars betalen.

169. EENENVIJFTIG

Twee tot vier spelers. Iemand schudt de kaarten en deelt uit. Iedere speler krijgt vijf kaarten. De rest ligt als stok (stapel) op tafel. De eerste kaart van de stok wordt omgedraaid en naast de stapel neergelegd. Degene die uitgedeeld heeft, begint. Hij neemt een kaart van de stok en legt een kaart van zijn blad naast de openliggende kaart. Dan telt hij de waarde van de kaarten op. Als er bijvoorbeeld een heer op tafel ligt (waarde 4) en legt hij een aas ernaast (waarde 1), dan zegt hij 'vijf'. Hier dient gezegd te worden dat de waarde van de kaarten bij dit spel van de normale waarden afwijken: aas = 1; heer = 4; vrouw = 3; boer = 2; tien = -1, negen = 0; acht = 8 en zeven = 1. Nu neemt iedere speler een kaart van de stapel en telt op. Wie een tien neerlegt, mag er niet bijtellen, maar moet een punt aftrekken. Interessant wordt het spel als men boven de dertig komt, want de verliezer is de speler die het eerst het getal 51 bereikt of erboven komt. Al vroeg moet men beginnen het neerleggen van zijn kaarten zo te managen dat men niet in het gevaar komt op 51 te komen.

170. ECARTÉ

Een spel voor twee spelers met een spel van 32 kaarten. Iedere speler krijgt vijf kaarten en één kaart wordt omgedraaid naast de stapel neergelegd. Deze kaart is de troefkleur. Iedere speler kan vooraf bepalen, of hij enkele 'slechte kaarten' tegen hetzelfde aantal uit de stok (de stapel) wil ruilen. Dan zet iedere speler een bedrag in. De voorhand speelt eerst. Het is de bedoeling, tenminste drie slagen te maken. Men moet kleur bekennen. Kan men dit niet dan kan men troef uitspelen. Degene die de slag maakt moet uitspelen. Voor drie slagen krijgt men een punt; voor alle vijf slagen twee punten. Winnaar is degene die het eerst een vooraf gesproken aantal punten bereikt.

171. VIJF IS EVEN

Een spel voor een onbepaald aantal spelers. Van tevoren wordt een spelleider uitgeloot. Hij schudt en geeft ieder van de spelers een gelijk aantal

kaarten. Als er nog een rest overblijft, wordt die als stok (stapel) op tafel gelegd. Hieruit kan men een kaart nemen als het spel niet verder gespeeld kan worden, omdat een bepaalde kaart ontbreekt. De speler die rechts naast de spelleider zit begint. Hij legt een willekeurige kaart op tafel (bijv. harten zeven) en roept 'één'. Wie harten acht heeft legt deze op de zeven en roept 'twee'. Dan volgen harten negen 'drie', harten tien 'vier' en harten boer 'klaar'. De harten vrouw is dan weer 'één', harten heer 'twee' en aas 'drie'. De speler die het aas kan leggen mag ook de volgende kaart van willekeurig een kleur of waarde neerleggen en hij roept in dit geval 'vier'. De complete rij van vijf wordt opzij gelegd. Wie het eerst geen kaarten meer heeft, heeft gewonnen.

172. DE LAATSTE SLAG WINT

Een spel voor twee of vier spelers, want de 32 kaarten moeten zonder rest verdeeld kunnen worden. De rangorde van de kaarten is: aas, tien, negen, acht, zeven, heer, vrouw, boer. Eén speler schudt de kaarten en deelt uit. Alle kleuren hebben dezelfde waarde. Er is geen troef. Degene die uitgedeeld heeft, begint en wel, als het kan, met een lage kaart. De andere leggen dezelfde kleur bij zonder te slaan. Wie geen kaart van dezelfde kleur heeft kan iedere andere kaart spelen. De bedoeling van het spel is het, de laatste slag winnen. Dat is ook de reden waarom men de hoge kaarten tot het laatst bewaard. Men moet zo goed mogelijk in het geheugen prenten, welke kaarten al gevallen zijn. Het beste is het, een kaart te bewaren van een kleur waarvan de andere kaarten al uit het spel zijn en verder een zo hoog mogelijke kaart van een andere kleur. Met de hoge kaart speculeert men om de voorlaatste slag te krijgen en dan gooit men de kaart op tafel waarvan men weet dat de anderen al uit het spel zijn. Niemand kan deze kaart overtroeven.

173. TURKSE SABEL

Onbeperkt aantal spelers. 32 kaarten. Een bankhouder schudt de kaarten. Met de bovenste kaart deelt een speler de kaarten in twee heften en legt de bovenste helft onder de stapel (stok). Nu vraagt de bankhouder aan een van de spelers een bepaalde kaart te noemen. Daarna kunnen de weddenschappen worden afgesloten.

Afwisselend legt de bankhouder een kaart aan de linker en aan de rechterkant van de stapel. Als de genoemde kaart aan de linkerkant uitkomt wint de bank de inzet, komt hij rechts, dan krijgen de spelers hun inzetten dubbel terug.

174. RED DOG

Onbeperkt aantal spelers, 32 kaarten. Iedere speler krijgt drie kaarten en drie kaarten liggen blind in het midden. Iedere speler betaalt een bepaald bedrag in de pot. De voorhand begint met het spel en draait de eerste kaart om. Met een kaart uit zijn blad met dezelfde kleur moet hij nu proberen, deze kaart te overtroeven (7 is het laagste, aas het hoogste). Gelukt het hem dan krijgt hij het dubbele bedrag van zijn inzet terug. Kan hij het niet, dan mag de volgende speler de tweede kaart omdraaien en moet dan één van beide kaarten overtroeven. Als niemand van de spelers in staat is een slag te halen, wordt de inzet verdubbeld. De ronde is ten einde als ieder van de spelers de mogelijkheid gehad heeft een van de liggende kaarten te slaan. Als er geen geld meer in de pot is, moeten alle spelers weer inzetten.

175. DRIEBLAD

Twee tot vijf spelers; 32 kaarten. Iedere speler krijgt drie kaarten en betaalt een inzet. Deze inzet moet deelbaar zijn door drie. De bovenste kaart van de stapel (stok) wordt omgedraaid en dit is de troefkleur. De speler bekijkt zijn blad en beslist of hij past of verder speelt. Speelt hij verder dan kan hij kaarten uit de stapel ruilen. Het spel begint. Iedereen moet kleur bekennen. Heeft hij geen kaarten van die kleur moet hij troef spelen. Kan hij geen van beiden dan kan hij een willekeurige kaart spelen. Voor iedere slag krijgt de speler een derde van de pot. Een speler die geen enkele slag gemaakt heeft, betaalt drie inzetten in de pot.

176. DRIEBLAD MET KRUIS

Om bij het spelen van Drieblad de inzetten op te drijven, kan men de volgende afspraak maken: als een speler voordat de kaarten gedeeld zijn aanzegt dat hij geen kaarten uit het deck (de stok) wil ruilen, moeten de andere spelers hun inzet verdubbelen. Wanneer meerdere spelers ditzelfde aanzeggen dan moeten de inzetten even zoveel keren verdubbeld worden.

177. KAMEROEN-SKAAT

Drie of meer spelers, 32 kaarten. Eerst wordt geloot, wie van de spelers de bank houdt. Iedere speler krijgt drie kaarten en legt die open voor zich neer. Nu begint de bankhouder de kaarten van het deck (de stok), de een na de ander om te draaien. Als een van de spelers dezelfde waarde heeft als de omgedraaide kaart, dan betaalt hij een vooraf afgesproken bedrag aan de bankhouder. Als hij een tweede keer moet betalen, betaalt hij het dubbele, bij de derde keer het drievoudige. Als het drievoudige betaald werd, wordt het spel omgedraaid: nu moet de bankhouder de inzet de eerste keer dubbel, de tweede keer drie maal en de derde keer vier maal terugbetalen. Dan draait het spel nogmaals om en moeten de spelers weer betalen. Het spel is ten einde als alle kaarten van het deck (de stok) omgedraaid zijn. Dan krijgt de volgende speler de bank.

178. SLAAPMUTS

Het spel wordt met 32 of 52 kaarten gespeeld. Het aantal spelers is onbeperkt. Alle kaarten worden onder de spelers verdeeld. In het midden van de tafel liggen een aantal fiches, één minder dan het aantal spelers. Iedere speler probeert zo spoedig mogelijk een serie van vier te krijgen (d.w.z. vier heren, vier tieners, vier azen enz.). Heeft iemand al aan het begin een serie in zijn hand, dan mag hij een fiche uit de pot nemen. Wie als laatste een serie krijgt, vindt geen fiche meer in de pot en is dan de 'slaapmuts'. Als aan het begin geen serie tot stand komt, dan mag de linker buurman een kaart uit de hand trekken. Deze krijgt dan van zijn rechter buurman een kaart. Komt op deze manier een serie tot stand, dan krijgt de betreffende een fiche uit de pot. Als de slaapmuts gevonden is, leggen de spelers de rest van hun hand en de serie die zij gewonnen hebben op tafel. Aan het einde wordt gecontroleerd, of iemand vals gespeeld heeft.

179. TWINTIG

Een spel voor twee tot vijf spelers met 32 kaarten. De volgorde van de kaarten is: aas, tien, heer, vrouw, boer, negen, acht, zeven. De eerste speler schudt de kaarten, laat couperen en geeft in de richting van de wijzers van de klok aan iedere speler een kaart, totdat iedere speler drie kaarten heeft. Vervolgens moet de speler naast de gever zeggen, welke kleur troef is.

Troefkaarten gaan boven alle andere kaarten. Nadat de troefkleur is vastgesteld, krijgt iedereen nog twee kaarten. Elke speler kan ten hoogste drie kaarten uit het deck (de stok) ruilen. Het spel begint. Men moet kleur bekennen. Heeft men die niet, dan moet men troef spelen. Heeft men die ook niet, dan kan men iedere andere kaart spelen. De speler met de hoogste kaart krijgt de slag en speelt uit. Na vijf slagen wordt afgerekend. Iedere speler heeft aan het begin 20 punten gekregen. Voor iedere slag wordt een punt afgetrokken. Als de slag met een hartenkaart gemaakt is, worden twee punten afgetrokken. Als een speler geen enkele slag gemaakt heeft, krijgt hij er vijf punten bij. De speler die als eerste geen punten meer heeft, heeft gewonnen.

180. TROUPER

Een onbeperkt aantal spelers; 32 kaarten. Een van de spelers wordt door loting bankhouder. Iedere speler legt de inzet voor zich op tafel. Als de bankhouder verliest, moet hij die inzet aan de speler uitbetalen. Als hij wint, krijgt hij de inzet van alle spelers. Het spel kent de volgende regels: De bankhouder schudt de kaarten, laat couperen, legt het stapeltje voor zich neer en neemt de bovenste kaart. Deze kaart is de pluskaart. Hij ligt open aan de linkerkant van het stapeltje. De bankhouder neemt dan de tweede kaart. Dit is de minkaart en deze wordt rechts van het stapeltje neergelegd. De pluskaart is de kaart van de bankhouder, de minkaart die van de spelers. De derde en volgende kaarten worden midden op tafel neergelegd. Deze kaarten beslissen over winst en verlies. Is de pluskaart bijvoorbeeld een boer en legt hij eveneens een boer in het midden, dan heeft hij gewonnen en krijgt alle inzetten van de spelers. In het omgekeerde geval moet hij aan alle spelers naar gelang hun inzet betalen. Als de pluskaart en de minkaart gelijk in waarde zijn, dan heeft de bankhouder gewonnen. Na iedere ronde die hij gewonnen heeft kan de bankhouder de bank aan één van de andere spelers geven.

181. RUILEN

Dit spel wordt bij 3 en 4 personen met 24 kaarten, bij 5 of 6 personen met 32 kaarten gespeeld. Alle deelnemers krijgen 4x 1 kaart, daarna worden vier kaarten open in het midden van de tafel neergelegd. De resterende kaarten worden niet gebruikt. Doe van elke speler is, het verzamelen

van vier kaarten van gelijke kleur, die totaal 41 punten tellen. Aas=11, heer, dame, boer, tien=10, negen=9, acht=8, zeven=7 punten. De speler links van de gever begint. Hij ruilt of één kaart of alle vier zijn kaarten om, tegen de kaarten die op tafel liggen. Daarna herhalen alle spelers dit. Twee of drie kaarten kunnen niet ingewisseld worden. Er bestaat echter geen ruilplicht, d.w.z. een speler mag één ronde overslaan. Als een speler 41 punten in één kleur heeft behaald, dan is het spel beëindigd. Iedere speler telt alleen de punten van dezelfde kleur, in welke hij de meeste punten heeft. De speler met het laagste punten-aantal heeft verloren en krijgt een minpunt. Wie als eerste vijf minpunten heeft verzameld, is verliezer van alle partijen. Om de beëindiging van het spel te versnellen, kan men ook vier gelijkwaardige kaarten in alle vier de kleuren als 41 punten beschouwen, dus bijvoorbeeld vier boeren, vier heren, etcetera.

182. LEVEN EN DOOD

Een spel voor twee spelers met 32 kaarten. Alle kaarten worden uitgedeeld en blind op stapel gelegd. Beide spelers draaien hun laatste kaart om. Wie de hoogste kaart heeft begint. Hij neemt eerst de twee kaarten van tafel en legt ze blind neer. Kleur speelt geen rol. De 7 is de laagste kaart. De waarde van de kaarten is in volgorde: 7, 8, 9, 10, boer, vrouw, heer, aas. Het spel begint. Beide spelers draaien de bovenste kaart om. Wie de hoogste waarde heeft, wint. Hebben beide dezelfde waarde, dan legt men een blinde kaart op deze kaarten en draait dan weer een kaart om. Wie dan de hoogste kaart heeft, krijgt zes kaarten. Zijn de kaarten weer gelijk, dan volgt nogmaals dezelfde procedure. Wie dan wint krijgt 8 kaarten enz. Als de spelers hun hand uitgespeeld hebben, schudden ze de gewonnen kaarten en spelen daarmee verder. Winnaar is degene die zijn medespeler alle kaarten afgenomen heeft.

183. POKER

Het principe van poker is dat iemand die dit spel werkelijk beheerst en alle trucjes die het spel biedt kan uitbuiten, in staat is met slechte kaarten toch van iemand te winnen die veel betere kaarten in handen heeft. Poker wordt over het algemeen met 52 kaarten, resp. met 53 Kaarten (de joker) of als er minder spelers zijn, ook met 32 kaarten

(aas, heer, vrouw, boer, 10, 9, 8, 7) gespeeld. Bij een spel van 52 kaarten kan een aas ook als 1 tellen (aas, 2, 3, 4, 5). Bij poker speelt men niet uit en wordt niet geslagen, zoals dit bij andere kaartspellen het geval is. De winnaar is degene die de beste combinatie van kaarten (de hand) in handen heeft, of die in staat is, door betere strategie bij de andere spelers de indruk te wekken, dat zijn hand beter moet zijn dan die van hen en ze daardoor dwingt op te geven. Waardering van de kaarten:

(Van de laagste naar de hoogste mogelijkheid)
1 paar = one pair: Twee kaarten van dezelfde waarde en drie willekeurige andere kaarten, bijvoorbeeld: schoppen-aas, ruiten-aas, harten 6, ruiten 4, schoppen 3. Als twee of meer spelers een paar hebben, is de hand met de hoogste waarden het beste (bijvoorbeeld: twee azen zijn hoger dan twee heren). Bij gelijke paren geeft de hoogste van de 'dode' kaarten de doorslag. Zijn die ook gelijk, dan de tweede van de 'dode' kaarten.
2 paren = two pairs: Twee kaarten van dezelfde waarde en nogmaals twee kaarten van dezelfde waarde en één dode kaart. (bijvoorbeeld; harten-aas, schoppen aas, klaveren zes, ruiten zes, harten vier). Het hoogste paar geeft de doorslag. Als zowel het hoogste paar als het tweede paar gelijk zijn, geeft de hoogte van de 'dode' kaart de doorslag. Als ook deze gelijk is, wordt de winst gedeeld.
Drieling = three of a kind: Drie kaarten van dezelfde waarde en twee andere kaarten (bijvoorbeeld: schoppen aas, harten aas, klaveren aas, ruiten 6, harten 4). Wie de hoogste drieling heeft, wint. De dode kaart telt niet mee.
Gemengde sequentie = straight: Vijf kaarten in volgorde en van een willekeurige kleur, bijvoorbeeld: harten aas, ruiten 2, klaveren 3, klaveren 4, schoppen 5. Het aas kan ook voor één tellen. De hoogste kaart geeft de doorslag. In ons voorbeeld is dat niet de aas, maar de vijf. Bij gelijke sequenties wordt de winst gedeeld.
Kleur = Flush: Vijf kaarten in dezelfde kleur, bijvoorbeeld: schoppen aas, 10, 8, 6, 3. Alle kleuren zijn gelijkwaardig. De hoogste kaart geeft de doorslag. Bij gelijk hoge kaarten geeft de tweede kaart de doorslag. Een flush aas/tien is hoger dan een flush aas/negen.
Full hand = Full House: Een drieling en een paar. Bijvoorbeeld: schoppen aas, harten aas, ruiten aas, ruiten 2, klaveren 2. De hoogte van de drieling geeft de doorslag. De drie azen en de

twee tweeën zijn in ieder geval hoger dan bijvoorbeeld drie heren met een hoger paar van bijvoorbeeld twee vrouwen.

Vierling = Four of a Kind: Vier kaarten van dezelfde waarde, bijvoorbeeld: schoppen aas, harten aas, klaveren aas, ruiten aas en klaveren 3. De hoogste vierling is de aas-vierling.

Kleurensequentie = Straight Flush: Een sequentie van vijf kaarten in dezelfde kleur, bijvoorbeeld: harten aas, 2, 3, 4, 5. Ook hier kan dus het aas voor één tellen. De hoogste kaart in deze straight flush geeft de doorslag over de waarde. In ons geval is dat dus de vijf. Heeft een ander precies hetzelfde, dus ook een vijf als hoogste, dan wordt de pot gedeeld.

Royal Flush: Dit is de hoogste straight Flush, dus bijvoorbeeld: schoppen aas, heer, vrouw, boer, tien. Hij wordt Royal Flush genoemd. Kleuren hebben geen verschillende waarde. Hebben twee spelers alle twee een Royal Flush, de één van harten en de ander van schoppen, dan wordt de pot gedeeld.

Vijfling: Als Poker met 52 kaarten plus de Joker wordt gespeeld, dan geldt de regel dat de Vijfling nog boven de Royal Flush gaat. Bijvoorbeeld: Klaveren 2, schoppen 2, ruiten 2, harten 2, Joker. Dit is de hoogste combinatie in het spel. De Joker kan voor iedere waarde en kleur worden genomen. Bijvoorbeeld: een speler heeft: harten heer, boer, 10 en 9. Hij koopt een vijfde kaart en krijgt een Joker. Nu kan hij de Joker als Harten vrouw nemen en zo een Straight Flush combineren. De regel luidt echter dat een zuivere Straight Flush (dus zonder Joker) in dezelfde waarde boven de Straight Flush met Joker gaat.

Het uitdelen: Iedere speler trekt een kaart en degene met de hoogste kaart begint als eerste te geven. Deze schudt de kaarten en laat degene die rechts van hem zit couperen. Afkloppen alleen is niet genoeg. Iedere speler krijgt vijf kaarten en wel zo dat ieder één kaart krijgt, enzovoorts, tot ieder vijf kaarten heeft. Krijgt een speler meer dan vijf kaarten dan is hij 'out' en mag niet meer meespeelen. Heeft een speler te weinig kaarten gekregen, dan is hij 'out' als hij zijn hand gezien heeft. Als hij zijn kaarten nog niet gezien heeft, krijgt hij als laatste nog een kaart. Niemand mag zijn kaarten zien voordat het uitdelen ten einde is. De kaarten die overblijven legt de gever als een stapel voor zich op tafel. De inzet en het bieden in de eerste ronde. De

voorhand. (d.i. de speler links van de gever) zegt 'ik open' en zet zijn inzet in. De andere spelers die mee willen spelen moeten dezelfde inzet in de pot doen. De hoogte van de inzet wordt vooraf bepaald. De spelers die niet mee willen spelen zijn 'out' en leggen hun kaarten neer.

Het kopen van kaarten: Het kopen van kaarten heeft ten doel, de hand die men heeft te verbeteren (volgens de hier beschreven waarde van kaarten). Als vaststaat wie meespeelt, begint het kopen van kaarten. Iedere speler mag één, twee of drie (of, als dit afgesproken is, ook vier of vijf) kaarten neerleggen en laat zich dan door de gever hetzelfde aantal kaarten geven. De voorhand kan als eerste kaarten kopen. Na hem de volgende spelers in de richting van de wijzers van de klok. Als alle kaarten van de stapel verkocht zijn, terwijl niet alle spelers hebben kunnen kopen, worden alle neergelegde kaarten verzameld, geschud en hiervan weer een nieuwe stapel gemaakt. De laatste kaart van de stapel mag men niet kopen. De prijs van een gekochte kaart wordt vooraf vastgesteld en het geld komt in de pot.

Het bieden in de tweede ronde: De voorhand of, als deze out gaat of al in de eerste ronde out was, dan de volgende speler, begint nu te bieden. Naar gelang de kwaliteit van zijn hand bepaalt hij de inzet en betaalt deze in de pot. De volgende speler gaat mee (of gaat out) en betaalt dan dezelfde inzet in de pot. Hij kan ook, als hij een sterke hand heeft, aanzeggen 'ik bied meer' en de inzet verhogen. De voorhand heeft bijvoorbeeld 20 fiches ingezet, de volgende speler wil niet alleen meegaan maar meer bieden. Hij zegt dan 'de 20 en nog 20' of 'de 20 en nog 40', betaalt die inzet in de pot en dwingt op die manier de overige spelers om dezelfde inzet in de pot te leggen. De spelers die niet mee willen gaan zijn out. De spelers die nog hoger willen boieden, roepen 'de 40 en nog 40' enz. Als alle spelers, ook de voorhand, de verhoogde inzet niet willen inbrengen, dan heeft de hoogste bieder gewonnen. Hij is niet verplicht zijn kaarten te laten zien. Hij kan dus ook alleen maar bluffen. Als een voorhand of een andere speler bereid was de verhoogde inzet in te brengen en niet verder verhoogt, komen de kaarten op tafel en degene met de beste hand heeft gewonnen. Als de voorhand of een andere speler niet alleen meegaat maar verder verhoogt, dan neemt hij de leiding over. Als geen van de andere spelers bereid is mee te gaan, dan is hij de winnaar. Als de

andere spelers echter meegaan, begint het bieden in de derde ronde.

Het bieden in de derde en verdere ronden:

Het bieden gaat nu verder zoals in de tweede ronde. Bieden, passen, meegaan en verhogen gaat steeds verder, totdat uiteindelijk twee spelers overblijven, waarvan de ene, als hij na het laatste bod niet verder biedt, met de woorden 'ik wil zien' de ander dwingt zijn kaarten op tafel te leggen. Degene die de beste kaarten heeft wint. **Het chippen:** Als de voorhand, of als deze al out is, de volgende speler, niet van plan is om als eerste te bieden (een geliefde bluff voor iemand met sterke kaarten) dan zegt hij aan: 'ik chip' en legt dan een fiche in de pot. Hij blijft dan in het spel als de volgende biedt en de chipper de inzet in de pot legt. Als alle spelers chippen of out gaan blijft de pot voor het volgende spel staan, of de kaarten komen op tafel en de beste hand wint.

184. STUD-POKER

Dit is een spel dat vooral gespeeld wordt als het om hoge inzetten gaat, of als er een groot aantal spelers (tot 14) deelneemt. De gever geeft de eerste kaart blind en de tweede open. Vervolgens moet iedere speler zijn bod doen. Degene die de hoogste open kaart heeft gekregen begint met bieden. Als twee spelers dezelfde hoge kaart hebben gekregen begint degene die het eerst deze kaart heeft gekregen. Iedere speler kan out gaan, meegaan of verhogen. Zo gaat het verder in de vierde en vijfde ronde totdat iedere speler zijn vijf kaarten (vier open en één blind) heeft. Als niemand meer verder biedt, leggen alle meespelenden hun kaarten op tafel en de beste hand heeft gewonnen.

185. DE JACK-POT

Deze poker variant wordt vooral in Amerika gespeeld. Alleen een speler met twee boeren in zijn hand kan openen. Heeft hij die niet, dan geeft hij het spel aan zijn buurman verder met de woorden: 'Ik open niet'. Degene die twee boeren heeft, moet ze op het einde van het spel laten zien. Als niemand het spel kan openen, wordt opnieuw geschud en gegeven. Wanneer iemand het spel opent, moeten de anderen zeggen of ze out zijn of meegaan. Dit geldt ook voor diegenen, die al voor het openen gepast hebben. Na het openen van het spel kan iedere speler de inzet van de opener verhogen. Daarna begint het kopen en

bieden zoals bij normale poker.

186. KAARTENHUIS

Op een stabiele harde ondergrond worden twee speelkaarten schuin tegen elkaar gezet. Iedere speler zet er op zijn beurt twee tegenaan, zodat ze blijven staan. De spelers bouwen zolang aan het huis tot het in elkaar stort, of totdat alle kaarten verbruikt zijn. In het laatste geval gaat het spel in omgekeerde richting: iedere speler moet op zijn beurt twee kaarten voorzichtig wegnemen. De verliezer is degene die het huis doet instorten.

187. DE ZWARTE KAT

(Of de sluipende Johanna)

1. Voor het spel zijn minstens drie medespelers nodig. Hoe meer spelers, des te leuker is het spel.
2. Gespeeld wordt met 52 kaarten (zonder joker), waarbij iedere speler evenveel kaarten krijgt. Bij bijvoorbeeld 8 personen blijven er vier kaarten over. Daarom moeten voor het begin de vier laagste kaarten eruit gehaald worden. De hartenkaarten mogen er nooit uitgehaald worden.
3. De links van de gever zittende speler begint, willekeurig uit te leggen, echter geen hartenkaart. Pas als een speler geen andere kleuren meer heeft, mogen de hartenkaarten uitgelegd worden.
4. Er heerst een dwingende kleurplicht, maar geen slagplicht. Bezit een speler een uitgelegde kleur niet, dan kan hij de schoppenvrouw, indien hij deze bezit, uitleggen; of hij legt een hartenkaart uit, deze leveren hem echter minpunten op. Heeft de speler géén van deze kaarten, dan legt hij een andere kaart uit.
5. De hoogste kaart van een kleur slaat. Wie slaat, legt tot de volgende slag uit.
6. Zijn alle slagen gemaakt, dan is het spel beëindigd. Heeft een speler geen slag gemaakt, dan krijgt hij vijftig pluspunten. Een speler, in wiens slag zich geen schoppenvrouw of hartenkaarten bevinden, krijgt nul punten. De speler, in wiens slag zich schoppenvrouw of hartenkaarten bevinden krijgt minpunten volgens het volgende overzicht: schoppenvrouw: 40 punten harten aas, -koning, -boer, -tien: voor iedere kaart 10 punten. Alle andere kaarten leveren punten op naar hun waarden.

Per spel geeft dit een minpunten-totaal van 134.
7. Wie na beëindiging van de zelf vastgestelde ronden (ca. 5-10) de minste minpunten heeft, heeft gewonnen.

188. KAARTENDOMINO

Een onbeperkt aantal spelers speelt met 52 kaarten. De kaarten worden gelijkmatig onder de spelers verdeeld. Een eventuele rest komt in de stok (op de stapel). Wie harten zeven heeft, legt die op tafel. Iedere speler mag nu op zijn beurt, zoals bij domino aanleggen, ofwel een hogere of een lagere waarde. De kleur speelt geen rol. Iedereen mag zo lang aanleggen totdat hij geen passende kaart meer heeft. Voordat nu de volgende speler aan de beurt komt, mag de aanlegger nakijken of de bovenste kaart van de stapel past en eventueel ook de volgende kaarten van de stapel. Als nu een stokkaart zo past, dat de aanlegger weer eigen kaarten kan aanleggen, mag hij ook dit nog doen. Pas als hij geen passende kaart meer in de eigen hand of in de stok heeft, mag de volgende speler aanleggen. Het aas mag zowel aan de heer als aan de twee aangelegd worden en omgekeerd. De winnaar is degene die het eerst geen kaarten meer heeft.

189. ROOD EN ZWART

Een spel voor een onbeperkt aantal deelnemers en met 52 kaarten. Door loting wordt een bankhouder gekozen. Hij gaat aan de korte kant van de tafel zitten en deelt het tafelblad met een krijtstreep in twee helften. Aan de lange kant van de tafel zitten de spelers. Zij vormen zo twee partijen rood en zwart. Bij een oneven aantal spelers moet één van de spelers voor twee spelen. Iedere speler zet een bepaald aantal fiches in. De bankhouder schudt de kaarten en geeft. De kaarten hebben de volgende waarden: aas = 1, twee = 2, drie = 3 enz; tien = 10 en de prentkaarten, dus heer, vrouw, boer tellen ook allen voor tien. De bankhouder legt van de stapel (de stok) zoveel kaarten in de rode helft tot de kaarten samen een waarde tussen 30 en 40 hebben. Vervolgens legt hij in de zwarte helft een gelijk aantal kaarten. Winnaar is de helft met de minste punten. De bankhouder moet aan de partij met de minste punten de dubbele inzet teruggeven. Hij krijgt van de andere helft, dus van de helft met de hogere punten, alle inzetten. Als beide helften een gelijk aantal punten heeft, moet iedereen aan

de bank twee fiches betalen.

190. LUCIFER

Het spel kan door meerdere personen gespeeld worden. Bij 3 spelers neemt men 24 kaarten, bij vier 32 en bij vijf 40 enz. In dit spel heeft men behalve de kaarten nog 15 lucifers of iets dergelijks nodig. Het spel bestaat uit een serie van 16 spelen. Bij het eerste spel worden alle kaarten onder de spelers verdeeld. Bij het tweede spel krijgt iedere speler een kaart minder, bij het derde spel weer een kaart minder, zodat tenslotte bij het laatste spel iedere speler slechts één kaart krijgt. Dan, na twee spelen met één kaart, krijgen de spelers er steeds weer een kaart bij. De bedoeling van het spel is, voor ieder spel te beoordelen, hoeveel slagen men kan maken. Dienovereenkomstig neemt de speler zoveel lucifers weg, als hij denkt slagen te kunnen maken. Om het spel moeilijker en interessanter te maken, kan men de lucifers tot het einde van het spel toegedekt laten. Geen van de spelers weten dan wat de anderen van plan waren. Winnaar is degene, die na 16 spelen de meeste punten heeft. Er wordt volgens het volgende systeem gespeeld: raadt een speler precies het aantal slagen die hij wil gaan maken, krijgt hij voor dit spel 10 punten plus het aantal van de slagen m.a.w. bij vier juist geraden slagen 14 punten. Heeft hij mis geraden, dan wordt het verschil tussen de geraden slagen en de werkelijke slagen in punten afgetrokken. Men moet kleur bekennen. Er is geen verplichting om te troeven. Welke kleur troef is, blijkt bij de spelen waarbij niet alle kaarten uitgegeven zijn, uit de eerste omgedraaide kaart van de overgebleven kaarten. Dit is de troefkleur. Bij het eerste en het laatste spel, als alle kaarten in het spel zijn, wordt de laatste kaart omgedraaid en uitgespeeld. Dit is dan de troefkleur.

191. DUBBEL ROMMEE

Men speelt met 2 spelers met 52 kaarten en 3 jokers, dus in totaal 110 kaarten. Rommee is geschikt voor 2-6 personen, iedere speler speelt voor zich. Na het schudden wordt door afnemen bepaald, wie moet geven. Wie de hoogste kaart afneemt, is gever en laat zijn rechter buurman nog eens afnemen en verdeelt de kaarten één voor één in de richting van de wijzers van de klok. Iedere speler krijgt 13 kaarten, de gever 14. De

resterende kaarten komen als stok (stapel) met het beeld naar beneden, in het midden van de tafel. De gever legt een kaart met het beeld naar boven naast de stapel. De linker buurman begint en neemt van de stapel de bovenste kaart af en probeert, uit te leggen. Daarvoor heeft men tenminste 3 kaarten nodig en wel als reeks of als rij. Een reeks wordt van op elkaar volgende kaartenwaarden van een kleur gevormd (bijv. 7, 8, 9, of boer, vrouw, koning in een kleur). Een rij bestaat uit gelijke kaartenwaarden van verschillende kleuren (dus bijv. Telkens 1 boer in harten, ruiten en schoppen, of telkens 1 zeven in harten, schoppen en klaveren). In een rij mag iedere kleur alleen 1 keer vertegenwoordigd zijn, daarom bestaat 1 rij uit ten hoogste vier kaarten, terwijl een reeks tot 13 kaarten kan hebben. Het minimum aantal kaarten voor het uitleggen per reeks of rij is echter 3. Voor het voor de eerste keer uitleggen heeft men 40 punten nodig, die als volgt berekend worden: Joker: 20 punten
Aas: 1 punt (in de rij als buurman van de 2).
Alle anderen figuren: 10 punten
Getallenkaarten: met hun betreffende waarde. Of hij nu uitleggen kan of niet, in ieder geval moet de speler een kaart afleggen en wel naast de gesloten stapel, deze keer met het beeld naar boven. De volgende speler legt nu eveneens uit en af, en wel zo, dat men telkens alleen de bovenste kaart kan herkennen. Nadat men voor de eerste keer 40 punten met de eigen kaarten heeft uitgelegd, man men, zodra men weer aan de beurt is, zowel bij de zelf uitgelegde rijen en reeksen, als ook bij die van de tegenpartij aanleggen. Jokers, die bij het uitleggen iedere willekeurige kaart kunnen vervangen, mogen met de hulp van passende kaarten verwisseld worden, zodra men voor het aanleggen aan de beurt is. Hierbij man men ook van de afgelegde stapel de bovenste kaart kopen, in plaats van een verdeckte van de stapel af te nemen. Het spel is beëindigd, zodra het een speler gelukt, al zijn kaarten op of aan te leggen en 1 laatste kaart op de open stapel verkeerdt af te leggen. De overige spelers krijgen minpunten voor alle kaarten, die zij op dit tijdstip in de hand hebben, en wel volgens de bovenstaande puntberekening. Wanneer het een speler gelukt, een zogenoemd handrommee te maken, d.w.z. wanneer hij bij het

uitleggen voor de eerste keer alle kaarten kwijtgeraakt, zo tellen de minpunten bij de overige spelers dubbel. Handrommee kan alleen dan gedaan worden, zolang nog geen andere kaarten werden uitgelegd.

192. STANDAARD ROMMEE

Aan het spel kunnen twee tot zes spelers deelnemen. Wanneer er meer dan zes spelers zijn, dan wordt met twee kaartspelen (104 kaarten) gespeeld. Gespeeld wordt met Rommee-kaarten (52 kaarten), die in de hoeken verkleind de kaartenkenmerken dragen. De hoogste kaart is de koning, de laagste kaart de aas. In een serie mag de aas niet aan de koning worden aangelegd, alleen wanneer dit voor het spel uitdrukkelijk werd afgesproken. Wie de hoogste kaart trekt, is de gever en heeft plaatskeuze. De overige spelers nemen volgens de waarde van de getrokken kaarten plaats en wel zo, dat links van de gever de speler met de volgende laagste kaart komt zitten enz. Nemen twee spelers deel, dan krijgt iedere speler tien kaarten, bij drie of vier spelers iedere speler vijf of zes kaarten. Uitgedeeld wordt één voor één in de richting van de wijzers van de klok, de eerste kaart krijgt dus de van de gever links zittende speler. De overige kaarten van het spel vormen de stoot, die verdeckt in het midden van de tafel wordt gelegd. De bovenste kaart wordt open naast de stoot gelegd en vormt de basis voor de gedurende het spel af te leggen kaarten, de zogenoemde stok. Het volgend spel wordt telkens door de aan de linker zijde van de gever zittende speler uitgedeeld. Doel van het spel is, dat de speler zijn kaarten tot figuren samenstelt, resp. de figuren completeert. Als figuren gelden volgende combinaties: a) drielingen en vierlingen, d.w.z. drie of vier kaarten van dezelfde waarde, bijv. drie vrouwen, drie tieners, drie koningen, vier azen. B) series, d.w.z. tenminste drie of vier kaarten van dezelfde kleur volgens waarden geordend, bijv. klaveren-zeven, -acht, -negen, of harten-negen, -tien, -boer, -vrouw. De speler links van de gever (voorhand) begint het spel, doordat hij of de open kaart van de stok neemt, wanneer zij in zijn hand (combinatie) past, of de bovenste kaart van de stoot koopt, en, zonder ze te tonen, in zijn hand opneemt. Voor deze gekochte kaart legt hij een kaart uit zijn hand, die voor hem waardeloos is, weg, d.w.z. hij legt deze

open op de stok. De weggelegde kaarten moeten zo op de stok gelegd worden, dat alleen de bovenste kaart zichtbaar is. Alvorens hij afwerpt, kan hij volgens zijn goeddunken klare figuren uit zijn blad uitleggen, d.w.z. open voor zich op tafel leggen, bij. een boer-driedeling, of een serie harten-aas, -twee, -drie.

Heeft de eerste speler weggelegd, dan komt de links van hem zittende speler aan de beurt enz. Is een speler aan de beurt, dan mag hij verdere kaarten aan zijn reeds uitgelegde figuren aanleggen of aan die van de tegenpartij uitgelegde figuren. Voorbeeld: Een speler heeft een harten vrouw in zijn kaarten, hij zelf of een andere speler heeft een vrouwendrieling uitgelegd, aan deze mag hij zijn vrouw aanleggen. Hetzelfde geldt voor de serie harten-negen, -tien, -boer.

Winnaar is die speler, die het eerste glad is, d.w.z. die al zijn kaarten tot figuren geordend uitgelegd heeft en met de roep Rommee of glad zijn laatste kaart niet afwerpt. De andere spelers mogen hun kaart niet afleggen, alvorens de juistheid van de Rommee-roep in gecontroleerd.

Na de Rommee-roep is het niet meer veroorloofd, enkele kaarten of gehele groepen uit te leggen. Het spel geldt als beëindigd.

Wanneer de kaarten van de stoot zijn opgebruikt, alvorens een speler kon uitmaken, dan wordt de stok (de afgeworpen kaarten) zonder te mengen omgedraaid en met deze kaarten verder gespeeld. Legt een speler al zijn kaarten opéens in figuren geordend op de tafel, zo omschrijft men dit als Hand-Rommee, in dit geval mogen vooraf geen figuren uitgelegd zijn. Hand-Rommee wordt bijzonder beoordeeld (zie afrekening). Er moet vooraf afgesproken worden, of bij Hand-Rommee een kaart moet afgeworpen worden, of niet. Bijzondere spelregels

Na afspraak is ook het zogenaamd lenen of uitleenen toegelaten, d.w.z. dat de speler het recht heeft, één of meerdere kaarten van zijn reeds uitgelegde figuren voor het vormen van nieuwe combinaties met kaarten uit zijn kaarten te gebruiken. Dat is echter alleen dan toegelaten, wanneer de figuur, waarvan de kaart wordt uitgeleend uit meer dan drie kaarten bestaat. Men mag dus van een drieling of van één uit alleen drie kaarten bestaande serie geen kaart lenen. Werpt een speler een kaart af, die hij aan een figuur van een tegenpartij had kunnen aanleggen, dan kan iedere andere speler buiten zijn beurt

deze kaart kopen (reclameren), wanneer hij daarmee Rommee kan maken. Hij moet echter dan eveneens een kaart uit zijn kaarten afwerpen. Na vooraf getrokken afspraken is het toegelaten, uit te maken (Rommee te roepen), zonder dat men een kaart afwerpt.

De afrekening

Men kan om contanten spelen of met jetons (chips). In dit geval wordt ieder spel dadelijk uitbetaald. De winnaar (Rommee-roeper) krijgt van alle spelers de som van de punten van alle kaarten, die de verliezers bij het uitmaken van het spel nog in de hand hebben. Men kan echter ook het puntenaantal op een blok noteren en de partij, al naar afspraak, tot 100 of meer punten spelen, d.w.z. de partij beëindigen, zodra één van de spelers 100 of meer punten behaald heeft. Er wordt dan afgetrokken en volgens de vooraf afgesproken sleutel uitbetaald. Bij Hand-Rommee worden alle punten dubbel gerekend.

De punten van de kaarten zijn volgende: A. Aas – 1 punt, koning, vrouw, boer, tien – 10 punten, alle overige kaarten volgens hun waarde, dus negen – 9 punten, acht – 8 punten enz.

Andere wijze van punten: Aas – 15 punten, koning – 13 punten, vrouw – 12 punten, boer – 11 punten.

Alle overige kaarten volgens hun waarde (zoals boven).

Verdere wijze van punten, boer tot aas telkens 10 punten.

193. MICHIGAN ROMMEE

Bij deze variatie van het Rommee-spel zijn aantal van spelers, speelkaarten, beoordeling van de kaarten en het geven zo, zoals bij het Standaard-Rommee. Voor het spel zelf gelden volgende regels: De weggelegde kaarten, waarvan bij Standard-Rommee alleen de bovenste mag zichtbaar zijn, worden zo afgelegd, dat kleur en beeld van de kaarten in de volgorde van het wegwerpen voor alle spelers zichtbaar zijn. De kaarten worden dakpansgewijs op elkaar gelegd, zodat zij een slang vormen.

Is een speler aan de beurt, zo kan hij iedere kaart van deze slang kopen, wanneer hij met deze kaart een figuur (drieling, vierling, reeks) kan vormen. Hij moet echter alle kaarten in zijn hand opnemen, waarvan deze kaart bedekt is.

Voorbeeld: De speler wil ruiten-vijf kopen, waarmee hij een reeks kan vormen. Ruiten-vijf is door een klaver-acht, een schoppen-boer en een

harten-koning bedekt. Hij moet dus ook deze drie kaarten bij zijn kaarten nemen.

Is een speler aan de beurt, dan mag hij zo veel figuren uitleggen, als hij heeft, resp. als hem goed dunkt, en hij kan ook kaarten van zijn hand aan eigen figuren en aan figuren van zijn tegenpartij aanleggen.

In verschillende variaties wordt ook van de zogenoemde Stopregel gebruik gemaakt. Deze regel bestaat daarin: Wanneer een speler een kaart weglegt, die hij had kunnen aanleggen, dan kan één van de andere spelers, ook wanneer hij niet aan de beurt is, stop roepen en deze weggelegde kaart opnemen en aan één van zijn figuren aanleggen. Hij moet daarvoor een kaart uit zijn kaarten weleggen. Het spel gaat dan op de speler, die aan de beurt is, terug. Winnaar is die speler, die het eerst zijn laatste kaart weglegt en al zijn kaarten tot figuren geordend opgelegd resp. aangelegd heeft. Hij doet dat met de uitroep Rommee.

Wanneer geen speler glad is en de stoot reeds is opgebruikt, dan wordt nog een ronde gespeeld, waarbij de speler telkens een kaart van de slang kan kopen. Heeft ook dan nog geen speler Rommee gemaakt, telt iedere speler de kaarten tezamen, die in zijn hand gebleven zijn, om de winnaar te bepalen. Wie de minste punten heeft, is de winnaar. (In sommige partijen wordt ook de slang de weggeworpen kaarten, zoals zij liggen, dus zonder mengen, als nieuwe stoot gebruikt.) Afrekening en beoordeling van de kaarten gebeurt zoals bij het Standaard-Rommee met volgende afwijkingen:

- a) De winnaar krijgt van de tegenpartijen de totale waarde van alle kaarten, die in hun handen zijn, inclusief de figuren.
- b) De aas telt 1 punt, wanneer hij in een reeks ligt, anders 15 slechte punten.

Roept een speler onrechtmatig Rommee, dan wordt hij met 20 slechte punten bestraft. Evenzo krijgt men een straf van 20 slechte punten, wanneer een speler een kaart van de slang koopt, zonder deze aan een figuur aan te leggen. Variant: Bij het Michigan-Rommee kan na afspraak de volgende variant ingevoerd worden: iedere twee geldt als joker, d.w.z. hij kant door de speler in plaats van een willekeurige kaart gebruikt worden. Bijv.: een drieling bestaand uit twee boeren en een twee. Men kan bovendien een echte joker bij het kaartspel toevoegen.

Wanneer vier spelers deelnemen, krijgt iedereen 7 kaarten, spelen meer dan vier, dan krijgt iedere speler zes kaarten. Bij een nog groter aantal spelers wordt met twee spellen kaarten gespeeld, waarbij iedere speler zeven kaarten krijgt.

De aas kan binnen een reeks willekeurig gebruikt worden, dus bijv. vrouw – koning – aas of ook koning – aas – twee. Lenen is niet toegelaten (vergelijk Standaard-Rommee, punt I.). De aas telt alleen voor één punt. De joker en de twee tellen de waarden van die kaarten, aan wiens plaats zij liggen. Moeten zij echter als slechte punten beschouwd worden, dus niet in een figuur, dan worden zij met 15 punten gewaardeerd. (In sommige partijen wordt de schoppenvrouw met 40 slechte punten gewaardeerd, wanneer zij bij de speler in zijn hand gebleven is. Een zaak, die moet afgesproken worden.)

194. RUMMY-TIEN

Er wordt gespeeld volgens de normale Rummy-regels. Enige uitzondering is, dat een speler, die na het uitleggen van een kaart, nog maar tien of minder punten heeft, dit meldt. Dan wordt nog één ronde, in welke een ieder probeert zoveel mogelijk kaarten uit te leggen, gespeeld. Aansluitend worden de punten van iedere deelnemer geteld. Als de speler, die de melding maakte, de minste punten heeft, dan is hij winnaar. Van de overige spelers worden de punten als strafpunten genoteerd. Hebben echter één of meer spelers minder punten dan de melder, dan krijgen zij geen strafpunten en de melder krijgt dan zijn punten plus twintig extra als strafpunten.

195. DIEVEN-RUMMY

Er wordt gespeeld met twee stapels kaarten en in totaal vier jokers. Ieder meespeler krijgt elf kaarten. Als een speler uitgelegd heeft, kan hij zowel uitgelegde kaarten van zijn tegenspelers als van zichzelf stelen, als zodoende nog geldige combinaties van tenminste drie kaarten overblijven. Met de eigen kaarten en de gestolen kaarten te samen mogen nieuwe combinaties gevormd worden. Jokers mogen niet gestolen worden en gestolen kaarten moeten onmiddellijk weer in geldige combinaties teruggelegd worden.

196. NAMELESS-RUMMY

Dit spel wordt met één pakket kaarten, zonder jokers, door twee personen gespeeld. De gever verdeelt tussen zijn meespeler en zichzelf tien kaarten. De volgende kaart wordt als begin neergelegd naast de bedekte stapel gelegd. De tegenspeler mag beslissen, of hij de kaart wilt. Als de tegenstander de kaart niet neemt, dan mag de gever beslissen of hij hem neemt. Als geen van twee de kaart wilt, dan pakt de kaart van de stapel en legt een willekeurige kaart uit. Iedere speler pakt nu een kaart en legt tegelijk een kaart uit.; er kan een kaart gepakt worden van het talon of van de gekregen kaarten. Doel van ieder speler is, series of rijen te vormen. De aas mag in de rijen alleen als laagste kaart gebruikt worden. Heeft een speler zoveel combinaties, dat de resterende kaarten de 10-puntengrens niet overschrijdt, dan toont hij zijn kaart open in combinaties op de tafel en beëindigd zo het spel. (aas = 1 punt, figuren = 10 punten, resterende kaarten = afgedrukte waarde). Daarna toont de tegenspeler zijn combinaties en mag nog passende kaarten aan de rijen van de tegenstander leggen. Dan telt hij zijn resterende kaarten. Als de uitlegger minder punten heeft als zijn tegenspeler, dan noteert hij het verschil als 'goedpunten'. Heeft de tegenspeler echter minder punten, dan kan hij de punten van de uitlegger plus 10 goed-punten boeken. Als de uitlegger geen restkaarten meer heeft, dan noteert hij de punten van de tegenspe-ler plus 20 punten extra. Deze bonus krijgt hij ook, als de tegenspeler al zijn kaarten kon uitleggen. Alleen degenen die het spel gewonnen heeft, krijgt punten. Wie na meerdere doorgangen als eerste 100 punten kon boeken, is totaal-winnaar. Hij krijgt een extra bonus van 100 punten. Als zijn tegenspeler helemaal geen punten heeft be- haald, wordt de bonus verhoogd tot 200. Ook nog krijgen de spelers per gewonnen spel, 20 punten extra bonus. Het verschil tussen de daaruit ont- stane puntenaantal, moet de verliezer aan de winnaar uitbetalen.

197. KRAMBAMBULI

Een spel voor 2-6 personen met een compleet set van 104 rummy-kaarten, zonder jokers. Iedere speler krijgt elf kaarten, de rest van de kaarten worden bedekt, als stok (stapel), neergelegd. De aas en de figuurkaarten tellen ieder 10 pun-ten. Alle andere kaarten vertegenwoordigen de

afgedrukte waarde. Nu neemt de ene speler na de andere speler telkens de eerste kaart van de stapel af en aanschouwt, of deze kaart met zijn eigen kaarten een combinatie vormt. De combi- naties toont iedere speler open op de tafel, de overige kaarten houdt hij in zijn hand, want er is geen kaartenpot. Nadat een speler één of meer combinaties getoond heeft, zijn de volgende re- gels van toepassing als hij een rij vernieuwt. Het is hem toegestaan: aan alle op de tafel liggende combinaties aan te leggen en ook telkens de laatste kaart van een willekeurig uitgelegde combinatie, die uit min- stens vier kaarten bestaat of één van vier kaarten uit een serie te nemen, om te samen met de eigen kaarten nieuwe combinaties te vormen en te tonen. alle combinaties van tafel te nemen, om met die en eigen kaarten nieuwe combinaties te behalen. Ligt bij de tegenspeler een combinatie van vier of meer kaarten uit, dan kan deze ook opgedeeld en met eigen kaarten tot een combinatie met tenminste drie kaarten tot een combinatie met tenminste drie kaarten verbonden worden. Wie als eerste alle kaarten gebruikt heeft, roept 'krambambuli' en heeft gewonnen.

198. CANASTA

Canasta is een spel voor 2-6 personen, echter meestal zijn het 4 spelers. Men heeft 2 spellen van telkens 52 kaarten en 3 jokers, tezamen 110 kaarten, nodig. In het spel kunnen de jokers iedere willekeurige kaart, uitgezonderd de twee en rode drie, vervangen. De tweeën gelden eveneens als Joker en kunnen daarmee alle andere kaarten, uitgezonderd de rode drie, vervangen. De rode drie heeft met het spelverloop niets te doen, telt echter bij de punten aan het speleinde eveneens mee. Wie namelijk een rode drie in zijn kaarten krijgt, moet deze dadelijk open voor zich leggen. In de eindafrekening telt deze 100 pluspunten. Wanneer een speler of manschap alle vier rode drieën aan het einde heeft uitgelegd, geldt dit 800 pluspunten. Wie een rode drie uitlegt, moet daarvoor dadelijk een reservekaart kopen. De zwarte drieën zijn zogenoemde sperkaarten. Legt men een zwarte drie op de stoot met wegge- worpen kaarten, zo mag de volgende speler nog niet, echter eerst de daaropvolgende speler van deze stoot opnemen (zie spelregel verder beneden). **Kaartenwaarden:**

Rode drie	100 punten
4 Rode drieën	800 punten
Echte joker	50 punten
Tweeën (onechte jokers)	20 punten
Aas	20 punten
K, V, B, 10, 9, 8	10 punten
7, 6, 5, 4	5 punten
Zwarte drieën	5 punten
Doel van het spel:	
Iedere speler verzoekt, uit de kaarten van zijn blad door kopen, uitleggen en afleggen zo mogelijk veel Canasta's te vormen. Een Canasta bestaat uit 7 uitgelegde kaarten van dezelfde waarde (dus bijv. 7 maal tien); hierbij handelt het zich om een echte Canasta. Een onechte Canasta is, wanneer joker of tweeën mee worden gebruikt. Hierbij moet men opletten, dat in een onechte Canasta nooit meer dan 3 jokers of tweeën v oorhanden zijn mogen.	
Het vormen van een Canasta moet niet in één trek gebeuren. Voor het uitleggen zijn 3 kaarten toereikend, die dan door het aanleggen tot een Canasta kunnen worden gecompleteerd.	
Spelaafloop: Wij gaan van het meest voorkomende geval uit, namelijk: 4 spelers vormen 2 teams. De twee, die tezamen een team vormen, zitten tegenover elkaar.	
De gever geeft iedere speler 11 kaarten, neemt zelf de twaalfde kaart, die hij open op de tafel legt, terwijl de verblijvende met het beeld naar beneden naast de opgelegde kaart op de tafel komen (stok). Nu begint de speler links van de gever, neemt een kaart van de stapel voor zijn kaarten en probeert met de hulp van drie gelijk- waardige kaarten uit te leggen, waarbij deze kaarten tenminste tezamen 50 punten waarde moeten hebben. Dit geldt voor het eerste uitleggen van ieder team (bijv. 3 azen, 5 koningen).	
Alvorens de beurt aan de volgende speler komt, moet de speler een kaart van zijn blad open op de stoot van de weggeworpen kaarten leggen, onverschillig, of hij uitlegt (resp. later aanlegt) of niet. Het spel gaat dan in de richting van de wijzers van de klok verder. Heeft een speler reeds uitgelegd, mag hij de gehele stoot van weggeworpen kaarten opnemen. Hij moet dan echter tenminste twee, de bovenste kaarten van de kaartenstoot afleggen. In dit geval vervalt het opnemen.	
Zodra de speler een kaart op de stoot van weggeworpen kaarten heeft gelegd, betekent dit	

het verder geven van de beurt aan de volgende speler. Het spel eindigt, zodra één van de spelers geen kaarten meer in zijn handen heeft. Dit kan alleen zo gebeuren, dat hij, afgezien van een kaart, alle bij zich kan aanleggen en de laatste op de stoot van weggeworpen kaarten legt. Op deze manier mag het spel echter alleen dan beëindigd worden, wanneer de betreffende speler (team) tenminste één complete Canasta heeft uitgelegd. De afrekening: Ieder team berekent de punten van hun uitgelegde kaarten. Wie het spel beëindigt, krijgt 300 extra punten, als verdere pluspunten worden berekend:

1 echte Canasta	500punten
1 onechte Canasta	300 punten
Aas-Canasta	1000 punten
Onrechte aas-Canasta	

Verder de punten voor de rode drieën. Als minus- punten worden de waarden van alle in de hand gebleven kaarten afgetrokken, verder 100 straf- punten voor in de hand behouden rode drieën. Meestal worden zo veel partijen gespeeld, totdat een team 5000 punten heeft.

Belangrijke regel: Bij een teamspel spelen de beide partners, die tegenover elkaar zitten, tezamen, mogen echter niet over hun speltactiek spreken. De spelers van een team mogen bij zichzelf en bij de partner aanleggen, echter niet bij de tegenpartijen. Het sperren van de stoot van afgeworpen kaarten gebeurt of door wegwerpen van een zwarte drie voor de daarop volgende speler, door wegwerpen van een Joker voor de gehele gebruiksduur van de kaartenstoot, even- als een twee op 3 kaarten, eveneens voor de gehele gebruiksduur.

Het is aanbevelingswaardig, joker en tweeën dwars in de bodem van de stoot van weggeworpen kaarten te steken. Er kunnen natuurlijk willekeurig dikwijls tweeën of jokers weggeworpen worden.

Canasta-berekeningstabel

Voor het eerste uitleggen noodzakelijk aantal punten:

Bij bereikte notering van			
Minus	= minimum	15 punten	
0 tot 1495	= minimum	50 punten	
1500 tot 2995	= minimum	90	
punten			
3000 tot 5000	= minimum	120	
punten			

Kaartenwaarde:	Punten:
Zwarte drie (iedere)	5 punten
Vier, vijf, zes, zeven (iedere)	5 punten
Acht, negen, tien, boer, vrouw, koning (iedere)	10 punten
Aas (iedere)	20 punten
Reservekaarten:	
Joker (iedere)	50 punten
Twee (iedere)	20 punten
Premies:	
Rode drie (iedere)	100 punten
Vier rode drieën (tezamen)	800 punten
Zuivere Canasta	500 punten
Gemengde Canasta	300 punten
Beëindigen	100 punten
Beëindigen op één keer	200 punten
Goede punten: Alle opgelegde kaarten en premies volgens tabel.	
Slechte punten: Alle in de hand gebleven kaarten.	
Wanneer nog niets is opgelegd, ook de rode drieën volgens tabel.	

PATIENCE-KAARTSPellen

199. DE RIJ

Een moeilijke patience, d.w.z. een patience die moeilijk uitkomt is 'de rij'. Het wordt gespeeld met een gewoon volledig kaartspel en gaat als volgt: Men neemt eerst van de stapel 10 kaarten en legt ze in een rij. Zodra een aas of heer komt, worden ze uitgelegd en men let nu op, of één van de al liggende kaarten er bij past. Is dit het geval, dan neemt men deze kaart uit de rij en legt ze op het aas en wel in de stijgende lijn d.w.z. aas, twee, drie, vier enz. Het aantal voor de beide rijen is niet belangrijk. Men legt eenvoudig de kaarten er op. De lege plaatsen die in de rij ontstaan worden met kaarten uit de stapel opgevuld. Als geen van de kaarten van de rij op een rij begonnen met aas of heer past, dan legt men onder de eerste rij een tweede. Altijd goed opletten, of een kaart past. Men mag alleen een kaart uit de rij nemen, als ze nog open is. Wanneer twee kaarten over elkaar heen liggen, mag men alleen de onderste nemen, de bovenste moet blijven liggen. Als de tweede rij klaar is, begint men met de derde, dan de vierde enz. Hier gelden de zelfde regels als bij de eerste rij. De kaarten die men uit de rij neemt, worden, zoals gezegd, met de kaarten uit de stapel (stok) opgevuld. Is geen kaart meer voor het stapeltje te gebruiken, dan worden eerste de lege plaatsen

weer opgevuld. Hierdoor ontstaan dan steeds weer nieuwe mogelijkheden.

200. NAPOLEON- PATIENCE

De eerste zeven kaarten van een goed geschud gewoon kaartspel worden in een halve cirkel neergelegd. De volgende achtste kaart wordt als grondkaart daar tussen gelegd. Als er een koning bij is, wordt hij in het spel gemengd.

Op de grondkaart wordt een stapeltje opgebouwd en wel legt men zonder met de kleur rekening te houden er steeds een kaart bij die de dubbele waarde van de eerste heeft. Op het aas volgt dus de twee, dan de vier, dan de acht. Op het moment dat daarmee de waarde 13 overschreden wordt, volgt een kaart, waarvan de waarde gelijk is aan het verschil tussen het getal 13 en dat van de door de verdubbeling ontstane waarde. Op die manier moet du op de 8 een 3 volgen, want $8 + 8 = 16$ en het verschil tussen 16 en 13 = 3. De heer telt voor 13, de vrouw 12, de boer voor 11. Als we er van uit gaan, dat de grondkaart een aas was, dan is de volgorde van de kaarten dus: twee, vier, acht, drie, zes, vrouw, boer, negen, vijf, tien, zeven, aas, twee enz. Voor het stapeltje worden eerst de kaarten van de tafel genomen. Als één of meerdere ervan weg zijn, wordt het aantal door kaarten uit de sta[pel (stok) aangevuld. Dan worden ook de heren genomen en niet, zoals in het begin, weer in het spel gestoken. Als echter weer een kaart van de tafelkaarten past, neemt men natuurlijk deze. De lege plaatsen worden weer met kaarten van de stapel aangevuld. De stapel mag drie keer gedraaid worden. Als de patience uitkomt, liggen op het laatste de drie koningen rondom het stapeltje.

