

SCHAAK

Inhoud

1 speelbord, 32 schaakpionnen

De dames staan altijd oop hun eigen kleur, dat wil zeggen de witte dame op een wit veld en de szarte dame op een zwarte veld.

Eén speler speelt met de witte figuren, de ander met de zwarte. Wit mag altijd beginnen.

Beide spelers hebben hetzelfde aantal figuren (afb. 1). (koning-dame-torens-lopers-paarden-pionnen).

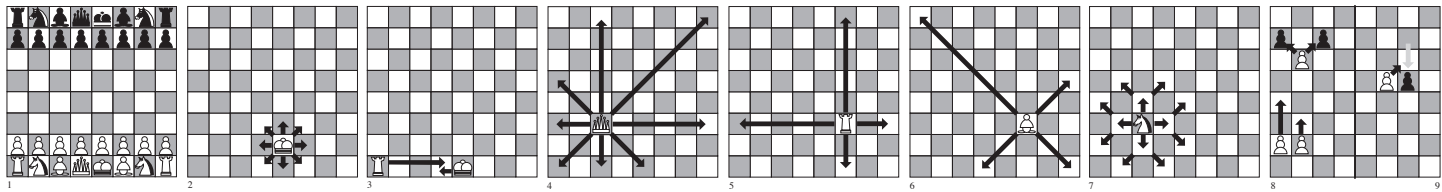
1 koning 2 lopers 1 dame
2 paarden 2 torens 8 pionnen

Het bewegen van de figuren**De koning:**

Mag telkens één plaats verzet worden in alle richtingen (afb. 2). Hij heeft tegenover de andere figuren het voorrecht, dat hij niet geslagen kan worden, maar dat hij met de uitspraak “schaak” voor gevaar en bedreiging door de tegenstander gewaarschuwd wordt.

De dame:

Is de sterkste figuur uit het spel, omdat ze zich in 8 richtingen over alle velden mag bewegen. (tot aan de rand van het speelbord) (afb. 4). Daarmee staat ze bovenaan met betrekking tot de bewegingsvrijheid.



DAM

Inhoud

1 speelbord, 24 schijven (12 witte, 12 zwarte)

Dit populaire en bekende spel wordt door 2 personen gespeeld, en wel zó: de ene peroon neem de 12 witte, de andere de 12 zwarte stenen.

De stenen worden op de zwarte velden geplaatst op de 3 onderste rijen, de witte stenen beginnen steeds met het spel. De stenen worden in schuine richting steeds één veld voorwaarts geschoven. Velden, waarop zich een eigen steen of een steen van de tegenstander bevindt, mogen niet worden bezet.

De toren:

Kan zich horizontaal of verticaal over alle beschikbare velden bewegen (afb. 5). Figuren van de tegenstander kan hij op deze velden slaan.

De loper:

Elke speler heeft twee lopers, één op een zwart en één op een wit veld. Gedurende het spel mogen de lopers niet van kleurveld veranderen. Lopers mogen diagonaal in 4 richtingen over een aantal velden verplaatst worden (afb. 6). De loper rechts van de koning heet koningsloper en links naast de dame damesloper.

Het paard:

Mag als enige springen over andere figuren. Men kan zijn bewegingen één veld rechtdoor en één veld scheef noemen. Dat betekent dat een paard altijd na zijn sprong op een veld van een andere kleur terecht komt, als waar hij vandaan gekomen is. Daarmee heeft het paard een grote bewegingsvrijheid (afb. 7).

De pion:

Mag indien hij voor de eerste maal gespeeld wordt 2 plaatsen naar voren gaan. Daarna mag hij slechts 1 plaats naar vor gespeeld worden. Het is de enige figuur die in één richting gespeeld mag worden. Bij het slaan echter mag hij uitsluitend schuin links of schuin rechts één plaats naar voren gaan (afb. 8).

Lukt het een de andere zijde van het speelbord te bereiken, dan mag men deze pion omruilen voor een stuk naar keuze. (behalve de koning). Ongeacht of deze stukken al in het veld staan of niet.

De rochade:

Is een dubbele zet waarbij de koning en de toren gelijktijdig worden verplaatst om de koning te beschermen. Er is een onderscheid tussen de korte rochade en de lange rochade. Bij de rochade wordt altijd de toren bij de koning geplaatst en de koning over de toren ernaast (afb. 3).

De rochade mag uitsluitend uitgevoerd worden indien:

- a) de koning en de betreffende toren nog niet gespeeld is.
- b) de koning niet “schaak” staat.
- c) geen figuren van beide spelers tussen de koning en de toren staan.
- d) de koning niet over een door de tegenstander bedreigd veld moet gaan of op het veld waarna hij na de rochade aankomt.

Schaakmat

Wordt de koning door een tegenstander bedreigd, moet deze schaak zeggen. Nu moet de koning proberen zich uit deze bedreiging te bevrijden.

Het doel van het spel is de koning van de tegenpartij mat te zetten. Bij mat behoren twee punten t.w.:

1. de koning moet op zijn veld aangevallen en in schaak staan.
2. alle vluchtwegen moeten afgesneden zijn.

Remise

Bij het schaken kan het voorkomen, dat geen van beide spelers de andere tot mat kan brengen. Dan spreekt men van remise.

De volgende regels en tips zijn belangrijk

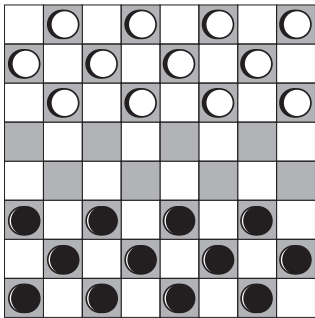
1. Na de eerste fase van het spel, de opening, speelt men de stukken uit de basisopstelling in een stelling, die in de tweede fase, het middenspel, als uitgangspunt voor de strijd dient. Hierna wordt een stelling opgebouwd die in de derde fase, het eindspel, tot mat moet lijden.

2. Bij het slaan van een stuk van de tegenstander wordt dit van het speelbord genomen.

3. Een vroege rochade is belangrijk om de koning te beschermen.

4. Open velden waarop geen pionnen staan, zal men zo snel mogelijk bezetten met stukken, zoals toren, dame of lopers, waardoor de tegenstander in zijn bewegingen beperkt wordt.

5. Bovendien moet men erop letten, dat zijn eigen stukken zoveel mogelijk door andere worden beschermd.



voorrecht om in een schuine richting zoveel velden te kunnen opschuiven als er vrij zijn, en dit alleen in voorwaartse richting, doch ook achterwaarts, waarbij het wegnemen der vijandelijke stukken net zo geschiedt als eerder vermeld.

Ziet een speler, die een steen naar voren heeft geschoven, over het hoofd, dat hij een steen van zijn tegenstander kon slaan, dan kan de tegenstander hem die steen zonder meer afnemen.

De speler, die op de hiervoor beschreven manier alle stenen van de tegenstander heeft weggenomen, of hem insluit, zodat hij niet meer kan zetten, is winnaar.

BACKGAMMON

Inhoud

Speelbord, 30 speelschijven (15 wit en 15 zwart), 2 dobbelstenen en 1 speciale dobbelsteen.

Iedere speler probeert zijn 15 stenen zo vlug mogelijk door dobbelen in zijn thuisvak te brengen en dan uit te spelen. Winnaar is degeen, die erin slaagt, als eerste alle stenen door het juiste aantal gegooide ogen van het bord te kunnen nemen.

Opstelling en speelrichting

Op de afbeelding zijn de opstelling (door witte en zwarte stippen) en de speelrichting aangegeven.

Het spel

De spelers gooien ieder met één dobbelsteen. Wie het hoogste aantal ogen gooit, begint en zet het aantal ogen, dat hij en zijn medespeler samen gegooit hebben. De tweede speler zet hetzelfde aantal ogen. Daarna gooien beide spelers om de beurt met 2 dobbelstenen. De gegooide ogen mogen of afzonderlijk (met 2 stenen) of samen (met 1 steen) gezet worden. Tot alle stenen van één kleur het thuisvak bereikt hebben, moet er gezet worden, indien mogelijk. Kan men de ogen van beide dobbelstenen niet zetten, dan moet men het hoogste aantal van de twee zetten. Is ook dit niet mogelijk, dan vervalt de zet en de tegenspeler is aan de beurt. Om te kunnen zetten, moet de punt, waar men terecht komt, of vrij zijn of mogen er alleen stenen van de eigen kleur op staan.

Wordt het aantal ogen van beide dobbelstenen opgeteld en met één steen gezet (b.v. 4+5), kan de speler kiezen, of



Inhoud: 28 dominostenen

Domino is een spel voor 2-4 personen en bestaat uit 28 dominostenen. Als er met twee personen wordt gespeeld, krijgen beide spelers zeven stenen. Als er met vier personen wordt gespeeld, krijgt iedere speler vijf stenen.

Voordat met het spel wordt begonnen, moet met een dobbelsteen worden gegooit. De speler die het hoogste gooit,

hij eerst de 4 en daarna de 5 of andersom will zetten. In elk geval moet hij op de 4e of de 5e punt terecht kunnen en ook op de 9e, anders vervalt de zet.

Bij een doublet (op beide dobbelstenen hetzelfde aantal ogen) wordt 4 x het aantal ogen gezet. Dat kan op volgende manieren gebeuren: b.v. doublet van 4: a) met 1 steen 4 x 4 punten = 16 punten b) met 2 stenen 2 x 4 punten, elke steen 8 punten = 16 c) met 4 stenen 4 punten = 16 d) met 1 steen 8 punten, 2 stenen elk 4 punten = 16 e) met 1 steen 12 punten, 1 steen 4 punten = 16.

Ook hierbij moet men op elke 4e punt terecht kunnen en in elk geval zoveel zetten maken als mogelijk is; de rest vervalt.

Slaan en terughalen

Komt men op een punt terecht, waar één steen van de tegenspeler staat, dan wordt deze "geslagen". Er kan meer dan één steen in één zet geslagen worden, bij een doublet b.v. tot 4. Deze geslagen stenen worden op de zogenaamde bar gezet, en de speler, van wie ze zijn, mag pas verder spelen, als hij alle stenen in het spel teruggehaald heeft, en wel in het thuisvak van de tegenspeler. B.v.: 2 zwarte stenen staan op de bar. Als zwart een 4 en een 5 gooit, mag hij op punt 4 en 5 elk één steen zetten, tenzij op punt 5 één of meer stenen van de tegenspeler staan. In dit geval mag hij geen steen in het spel terughalen, omdat het hoogste aantal ogen altijd het eerst gezet moet worden, anders vervalt de zet.

Rijen van stenen

Staat er een rij van 2 of meer stenen op een

punt, dan mag de tegenspeler er geen steen neerzetten.

6 van deze rijen achter elkaar heten een brug. Heeft een speler in zijn thuisvak een brug opgebouwd, dan kan de mederspeler geen steen van de bar in het spel terughalen, zolang de brug staat.

Uitspelen

Zodra een speler alle 15 stenen in zijn thuisvak gebracht heeft, mag hij met het uitspelen beginnen, zelfs al met het aantal ogen van de tweede dobbelsteen, nadat de laatste steen het thuisvak met de ogen van de eerste dobbelsteen bereikt heeft. Ook hierbij telt een doublet 4 x. Men moet altijd het benodigde aantal ogen gooien, om een steen van het bord te mogen nemen. Om b.v. van punt 6 en punt 1 elk een steen weg te mogen nemen, moet men een 6 en een 1 gooien.

Wel mogen met de gegooide ogen ook stenen binnen het thuisvak verplaatst worden. Wordt tijdens het uitspelen een steen door de tegenspeler verslagen, moet deze steen eerst weer in het spel teruggehaald worden en mag men pas verder gaan met het uitspelen, als deze weer in het thuisvak aangekomen is. De uitgespeelde stenen worden naast het speelbord neergelegd.

Puntentelling

Winnaar is de speler, die als eerste al zijn stenen heeft uitgespeeld. Heeft de verliezer al 1 of meer stenen uitgespeeld, dan scoort de winnaar 1 punt. Heeft de verliezer nog geen stenen uitgespeeld, dan scoort de winnaar 2 punten. Zo'n overwinning wordt een GAMMON genoemd. Heeft de verliezer nog 1 of meer stenen in het thuisvak van de winnaar en/of moet hij nog geslagen stenen in het spel brengen, dan

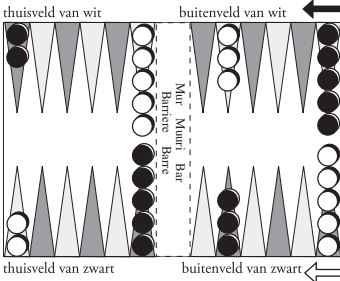
scoort de winnaar 3 punten. Dit wordt een BACKGAMMON genoemd.

Doubleren

Backgammon wordt gespeeld om een overeengekomen inzet per punt. Elk spel begint op een punt. In de loop van het spel kan een speler die het gevoel heeft dat hij een voldoende grote voorsprong heeft opgebouwd een doublet voorstellen. Hij mag dit alleen doen aan het begin van zijn eigen beurt, en voordat hij met de dobbelsteen heeft gegooit.

Een speler die een doublet wordt aangeboden kan dit afwijzen. Hij verliest het spel dan, en betaalt één punt. Anders, moet hij het doublet accepteren en doorspelen voor de nieuwe hogere punten. Als een speler een doublet accepteert, wordt de dubbelsteen aan zijn kant gelegd, en mag alleen hij als volgende doubleren.

De volgende doublets in hetzelfde spel worden herdoublers genoemd. Als een speler een herdouplet weigert, moet hij het aantal punten betalen dat de inzet was voorafgaand aan de herdouplet. Anders wordt de dubbelsteen aan zijn kant gelegd, en gaat het spel verder tegen een inzet die tweemaal zo hoog is als voorheen. Er gelden geen beperkingen voor het aantal herdoublers in een spel.



DOMINO

mag beginnen. Degene die begint, legt een van zijn stenen op tafel. Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld, waarbij elke speler een steen met hetzelfde aantal ogen aan een van de uiteinden van de eerste steen probeert aan te leggen. Als de speler geen passende steen heeft, gaat de beurt naar de volgende speler. Het spel is be'indigd wanneer door niemand meer een steen kan worden aangelegd.

Als het spel is be'indigd, wordt het aantal ogen van de resterende stenen van elke speler bij elkaar opgeteld en genoteerd als strafpunten. De winnaar (= de beste) mag de volgende ronde beginnen. Het spel is be'indigd als een van de spelers 100 of 200 strafpunten heeft behaald. Degene die de minste strafpunten heeft, heeft gewonnen.

Regels:

1. De dominostenen worden met de

onderkant naar boven op tafel gelegd en door elkaar gehusseld, waarna elke speler een steen pakt. De speler die de hoogste dubbele steen heeft, mag beginnen. Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld. Als niemand een dubbele steen heeft gepakt, mag de speler met het hoogste aantal ogen beginnen.

2. De spelers leggen hun stenen terug op tafel en husselen ze opnieuw door elkaar (zie punt 4). Als er met twee spelers wordt gespeeld, pakt elke speler zeven stenen. Als er met meer spelers wordt gespeeld, pakt elke speler vijf stenen.

3. De eerste speler legt een steen op tafel. De volgende speler legt aan een van de uiteinden van de eerste steen een steen met hetzelfde aantal ogen aan. Als hij geen passende steen heeft, gaat de beurt naar de

TIC TAC TOE

Inhoud

1 speelbord, 10 schijven (5 witte, 5 zwarte)

Doel van het spel

De eerste die erin slaagt 3 van zijn schijven

horizontaal, vertikaal of diagonaal op een rij te plaatsen heeft gewonnen. Niemand wint als er geen enkele rij is ingevuld.

Het spel

Elke speler krijgt een reeks schijven. De

speler die begint plaatst één van zijn schijven op om het even welk vakje.

De spelers spelen om beurt en plaatsen telkens een schijf op een vrij vakje.

