Spelregels

Inhoudsopgave Kaartspellen

Spel	Pagina
Pesten	4
Pokeren	5
Hartenjagen	8
Eenentwintigen	10
Fun towers	12
Duizenden	13
Meppen	15
Patience	16
Canasta	17
Ezelen	22
Jokeren	23
Klaverjassen	24
Eenendertigen	27
Waarheid of leugen	29
Simon de schoorsteenveger	30
Ruilhandel	30
Harten aas - harten 10	31
Mau-mau	32
Mijn vrouw - jouw vrouw	33
Zeventien en vier	34
Escarté	36
Turks zwaard	36
Vier dezelfde	37
Kameroen	38
Kaartdomino	38
Rood of zwart	39
Stapels draaien	40
Klaver 3	41
Wie wil snoepen, snoept maar mee	42
Oogsten	43
Stapels	43
Stapel op stapel	44
Schuif patience	45
Waaier	45
Koppel patience	46
Bridge	46
Tachtigen	49
Toepen	53
Zwikken	55
Liegen	58
Zenuwen	59
Presidenten	60
Rumba	62
Shithead	65

Inhoudsopgave Dobbelspellen

Spel	Pagina
Chicago	67
Mexicanen	68
Vijf vinger spel	70
Magisch getal	70
Alles of niets	70
Las vegas	71
Sultan	72
Hoog huisnummer	72
Jule	73
Verdraaide 66	73
Alle negen	74
Gooi 21!	75
Langzame Peter	75
Dubbel lotje	76
Ramba zamba	76
Graag klein	77
Onder de tien wint	78
De goede tien	79
Penningmeester	80
Gevangenisluiken	80
Sprong in het diepe	81
Delen	81
Dubbelen	82
Grappige 7	83
Craps	84
Elf tot de macht	85
Klavertje vier	85
Dobbelsteen raden	86
Viltluis	87
Blinde koe	87
Huisnummers	87
Kruisen schrappen	88
Handjes	88
Blote mus	89
Weggestreepte 12	89
Knippen	90
Vroeg verliest	90
De spin	91
Eenvoudige dubbelworp	91
Sterren	92
Van 1 tot 10	92
Even getallen	93
Oneven getallen	93
Serie	93
1+2=3	94
Wiskunde	94
Even en omhoog	95
10.000	95
Dobbelen: hèt bekende dobbelspel	96
Dertigen	98
Even en omlaag	99
Hoge pief	100
Een is gelijk aan twee	100
Bankier	101
Va-banque	101
Hoe hoog kom jij?	103
Scoreblock	104 e.v.

Pesten

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten, inclusief jokers.

Het spel
Alle spelers krijgen een gelijk aantal kaarten, bijvoorbeeld 7. De rest van de kaarten worden in het midden van de tafel gelegd. Dit heet de pot.

Om het spel te beginnen, mag de jongste speler een kaart opleggen. Dit kan elke kaart zijn, als het maar geen pestkaart is. Daarna mag elke speler om de beurt een kaart opleggen, op de stapel in het midden. Je speelt in de richting van de wijzers van de klok. De kaart die je oplegt, moet qua waarde of qua kleur gelijk zijn aan de bovenste kaart van de stapel. Je mag op een ruiten 6 dus alle zessen èn alle ruiten opleggen.

Als je niet op kunt leggen, moet je een kaart van de pot pakken. Als de kaart, die je net hebt getrokken, wel opgelegd zou kunnen worden, mag je deze niet meer opleggen in dezelfde beurt.

Let op: als je nog maar 1 kaart hebt, moet je op de tafel kloppen en zeggen 'laatste kaart'. Als je dit vergeet, en jouw medespelers dit door hebben, moet je 5 kaarten uit de pot pakken! Dit geldt ook als je per ongeluk klopt als je nog twee of meer kaarten hebt.

Speciale kaarten
Sommige kaarten hebben een bijzondere functie. Je hebt pestkaarten en beurtwisselkaarten.

Pestkaarten
een 2: de volgende speler pakt twee kaarten uit de pot
een joker: de volgende speler moet 5 kaarten uit de pot pakken. Als deze speler ook een joker heeft, mag hij deze opgooien. In dit geval moet de volgende speler 10 kaarten pakken. De speler, die de laatste joker heeft opgelegd, mag de te spelen kleur bepalen door zelf een kaart op te gooien. Een joker mag op alle kaarten gegooid worden!

Beurtwisselkaarten
een 7: de speler, die deze kaart speelt, mag nog een kaart opgooien van dezelfde kleur ("zeven blijft kleven")
een 8: de speler, die na jou aan de beurt is, moet een beurt overslaan ("acht wacht")
een boer: de speler, die deze kaart speelt, mag een kleur of vorm kiezen. Een boer mag op alle kaarten gelegd worden, los van welke soort dit is.
een aas: de volgorde, waarin de spelers aan de beurt zijn, keert om ("aas draai")

De regels van pesten veranderen per regio en per speelgezelschap. Je mag zelf bepalen met welke regels je wel en niet speelt!

Pokeren - Texas Hold'em

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- fiches, muntjes of lucifers

Het spel
Het doel van dit spel is om de hoogst mogelijke kaartcombinatie te maken. Je doet dit door 5 kaarten te kiezen uit 2 eigen gesloten kaarten en 5 gemeenschappelijke open kaarten. Je mag kiezen om twee, één of geen van jouw eigen kaarten te gebruiken.

Begin het spel door te bepalen wie de dealer is. Dit doe je door elke speler 1 kaart te geven. De speler met de hoogste kaart is de dealer. De dealer-beurt schuift na elke hand met de klok mee door naar de volgende speler.

Eerst worden er door de dealer 2 dichte kaarten uitgedeeld aan elke speler: met de klok mee 1 kaart per speler. Je begint met dealen bij de speler direct links naast de dealer. Hierna krijgt elke speler nog 1 kaart. De speler direct links naast de dealer is verplicht om een bepaald bedrag (of een aantal fiches, lucifers of muntjes) in te zetten: de small blind of kleine blind, en degene die 2 posities links van de dealer zit, legt standaard de big blind (grote blind, meestal het dubbele van de small blind) in. Hiermee begint de eerste biedronde.

Je mag zelf afspreken hoe hoog de 'blinds' zijn. De bedragen verschillen per toernooi of cashgame. In een toernooi worden de blinds vaak na een tijdsperiode verhoogd. In het geval dat er (nog) twee spelers spelen, een zogenaamde heads-up situatie, zet de persoon die dealer is, de small blind in en de andere speler is de big blind. Bij de volgende hand draaien de rollen om.
Als de small en de big blind hun verplichte inzet hebben geplaatst, begint de eerste ronde van het inzetten. De speler links van de big blind is als eerste aan zet en heeft 3 mogelijkheden. Hij beslist of hij de vereiste inzet (de big blind) inlegt (call) en gaat spelen. Je kunt ook beslissen om de inzet te verhogen (een raise). De derde mogelijkheid is om te passen (fold). Je legt de kaarten weg op tafel en hoeft geen inzet te doen. Je speelt dan niet mee deze ronde. Als je past, mag je jouw kaarten niet laten zien! Zo houd je jouw spelstrategie geheim. Het inzetten gaat net zo lang door totdat elke speler die wil spelen, hetzelfde heeft ingezet.

Na deze eerste inzetronde legt de dealer eerst de bovenste

kaart van de kaartstapel blind weg (een burn). Dit is een regel in het pokeren, om te voorkomen dat je kaarten kunt merken. Nu draait de dealer 3 gemeenschappelijke kaarten om. Dit heet de flop. Nu kunnen de spelers hun kansen inschatten. Je kijkt naar welke combinaties zijn mogelijk zijn (zie verderop bij 'kaartcombinaties'), en je bepaalt wat je bij de volgende biedronde wilt doen. De eerste speler direct links van de dealer die nog in het spel zit, mag nu kiezen of hij verder speelt zonder een bedrag in te zetten (check) of in gaat zetten (bet). De andere spelers kunnen ook checken (als voor hen nog niet een bet gemaakt is) of kunnen meegaan met de inzet (call), een inzet verhogen (raise), of passen (fold).

Na de tweede inzetronde en als iedereen weer evenveel heeft ingelegd, wordt er een vierde gemeenschappelijk kaart omgedraaid (de turn), gevolgd door weer een inzetronde. Daarna draait de dealer de vijfde kaart om (de river) en volgt de afsluitende inzetronde.

Na deze laatste inzetronde volgt de showdown (nadat iedere speler hetzelfde bedrag heeft ingezet) en laat iedereen zijn beide kaarten zien. De speler met de beste kaartcombinatie van 5 kaarten wint de pot. De allerbeste hand is een Royal Flush; de minst goede hand is een High Card.

Is een hand van een speler lager dan een reeds getoonde hand dan mag de speler deze blind weggooien (muck). Bij een gelijke pokerhand wordt de pot tussen deze spelers verdeeld, een zogenaamde split pot. Is de combinatie van kaarten die op tafel liggen hoger dan elke speler zelf kan maken, dan volgt er ook een split pot tussen de spelers, die nog meespelen.

Het spel is afgelopen als één van de spelers alle fiches, lucifers of muntjes heeft gewonnen.

Kaartcombinaties van hoog naar laag
Royal flush: vijf opeenvolgende kaarten van dezelfde soort, met de aas als hoogste kaart.
Straight flush: vijf opeenvolgende kaarten van dezelfde soort.
Four of a kind: ook wel carré of quads genoemd, vier kaarten met dezelfde waarde.
Full house: drie kaarten van dezelfde waarde, gecombineerd met twee kaarten van een andere dezelfde waarde.
Flush: vijf willekeurige kaarten van dezelfde soort.
Straight: Straat. Vijf in waarde opeenvolgende kaarten van willekeurige soort. (De aas kan hier ook als 1 gebruikt worden).
Three of a kind: ook wel trips of set. Drie kaarten van dezelfde waarde.
Two pair: twee paar, twee kaarten van gelijke waarde, gecombineerd met een paar kaarten van een andere gelijke waarde.
One pair: een paar. Twee kaarten van dezelfde waarde.
High card: ook bekend als No pair of hoog. De hoogste kaart telt, waarbij de twee als laagste en aas als hoogste kaart geldt.

Hartenjagen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- pen en papier

Het spel
Nederlands hartenjagen speel je met 4 spelers. Je haalt eerst van alle kleuren de kaarten 2 t/m 6 uit het kaartspel, zodat er 32 kaarten overblijven: 7 t/m aas. Schud de kaarten goed, zodat alle soorten goed door elkaar zitten.

Alle kaarten worden verdeeld onder de spelers. Uiteindelijk heeft iedereen dus acht kaarten in zijn/haar hand. De speler links van degene die de kaarten heeft gedeeld, mag beginnen.

De volgorde (van hoog naar laag) van de speelkaarten is: Aas – Heer – Vrouw – Boer – Tien – Negen – Acht - Zeven.

Alle hartenkaarten tellen voor 1 punt, de klaverboer is 2 punten en de schoppenvrouw is 5 punten.

Bij hartenjagen moet je altijd kleur bekennen. Dat betekent dat je altijd de soort moet spelen die op tafel ligt. Legt speler 1 een harten 7 op tafel, dan moet je harten spelen. Behalve als je geen harten in je handen hebt. Dan mag je ook een andere kaart spelen. De speler met de hoogste kaart van de gevraagde kleur (dit is de eerste kaart van de slag), wint.

Een voorbeeld: in slag 1 speelt de 1e speler een klaver zeven, de 2e speler een klavervrouw en de 3e speler een klaver 10. De 4e speler kan geen kleur bekennen en speelt een harten 7. Speler 2 heeft in dit geval de slag gewonnen omdat zijn kaart het hoogst is.

De speler die in de vorige slag mocht uitkomen, is nu de deler. Zo komt iedereen aan bod. In totaal speel je acht slagen voor een complete ronde.

Na acht slagen is het tijd om de punten te tellen. Elke speler telt de punten van de slagen die hij heeft gehaald. Noteer de punten per deelnemer. Spreek van tevoren af, tot welk aantal punten je doorspeelt.

Het doel van hartenjagen is om zo min mogelijk punten te behalen. Je moet dus heel slim van al jouw puntenkaarten af zien te komen en je moet voorkomen dat jij een

slag wint met veel punten. **Tip**: kun je geen kleur bekennen, speel dan een puntenkaart.

Als een speler **alle punten** weet te behalen (8 hartenkaarten + de schoppenvrouw + de klaverboer = 15 punten), dan heeft hij een 'mars' behaald. Daarmee krijgt hij geen 15 punten, maar 0 punten. De overige drie spelers krijgen vervolgens elk vijftien strafpunten.

Draai het speldoel om
Op het moment dat één van de spelers het maximum puntenaantal (bijvoorbeeld 100) heeft, draait het speldoel om. Alle spelers moeten vanaf nu juist zo veel mogelijk punten behalen. De 'mars' (zie vorige stap) geldt niet in dit gedeelte van het spel. **Let goed op**: de speltactiek om zo min mogelijk punten te halen, moet je nu niet meer toepassen. Kun je geen kleur bekennen, gooi dan geen puntenkaart op.

De speler die als eerste 0 punten heeft, is de winnaar. Alle punten van de tweede helft van de spel worden daarvoor van het puntentotaal van de eerste helft afgetrokken.

Eenentwintigen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten, zonder jokers
- fiches, muntjes of lucifers

Het spel
Eenentwintigen is een variant op blackjack. Het doel van dit spel is om een hoger puntentotaal dan de dealer (ook wel bank genoemd) te halen, zonder een totaal van 21 te overschrijden. Alle spelers spelen tegen de bank, dus niet tegen elkaar.

Kaartwaarden
Aas: 1 of 11 punten
Koning, vrouw, boer: 10 punten
Overige kaarten - Tellen gewoon voor het aantal punten dat op de kaart staat.
De 'kleur' van de kaart is niet van belang.

Het spel
Bepaal wie de dealer is. Alle andere spelers en de dealer zelf krijgen twee kaarten, één dicht en één open. De spelers plaatsen hun inzet voor zich. De spelers mogen pas hun dichte kaart bekijken nadat zij een bedrag hebben ingezet. Dit bedrag kan na iedere kaart verhoogd worden maar mag niet meer verlaagd worden.
Als alle inzetten zijn geplaatst, laat de bank zijn dichte kaart aan alle spelers zien zodra hij zijn beurt gaat uitspelen. Als er geen blackjack is dan kan de speler de volgende stappen zetten:

Een kaart 'kopen'
Je krijgt een kaart van de dealer.

Passen
Je wilt geen extra kaart en dan moet de dealer spelen.

Splitsen
Als je twee dezelfde kaarten heeft bij het delen, mag je splitsen. Je speelt dan verder met twee handen en je moet een extra inzet met dezelfde waarde van de oorspronkelijke inzet plaatsen.

Dubbelen
Nadat de eerste twee kaarten gedeeld zijn, kun je jouw oorspronkelijke inzet verdubbelen (behalve als deze eerste twee kaarten een Blackjack vormen). Kiest de speler ervoor om te dubbelen dan wordt er slechts één nieuwe kaart gedeeld. In het Engels zegt men 'double'.

Verzekeren
Indien de eerste kaart voor de dealer een aas is, heeft de speler de mogelijkheid een 'verzekering' af te sluiten. De verzekering heeft de waarde van de helft van de oorspronkelijke inzet van de speler. Je kunt een verzekering kopen wanneer je denkt dat de volgende kaart voor de bank een waarde van 10 punten zal hebben. Indien de Bank inderdaad een Blackjack heeft, betaalt de insurance-inzet 2 tegen 1. Heeft de Bank geen Blackjack dan verliest de Speler zijn insurance-inzet. In het Engels zegt men 'insurance'.

Als de speler per ongeluk de 21 punten voorbij gaat, verliest hij. De inzet gaat dan naar de dealer. Als de dealer voorbij de 21 gaat, en de speler niet, dan wint de speler het spel.

Fun Towers

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten, zonder jokers
- pen en papier

Het doel is alle kaarten in de 3 torens weg te spelen, door telkens een kaart uit de torens te kiezen met een waarde die 1 hoger of 1 lager is dan de waarde van de kaart op de stapel.

Het spel
Schud het kaartspel, en maak drie torens. De onderste rij heeft 10 kaarten naast elkaar, de rij hierboven 9 kaarten; dan maak je drie torens door in de rij hierboven 6 kaarten te leggen en de rij hierboven 3 kaarten.

De rest van het kaartspel is de deelstapel. Je draait 1 kaart van de deelstapel om. Nu is het de bedoeling om

kaarten uit de piramide te pakken die 1 kaart hoger of lager zijn dan de kaart die je hebt omgedraaid van de deelstapel. Je moet wel eerst met de onderste rij kaarten beginnen! Je mag langere reeksen maken: boer - 10 - 9 - 8 - 7 - 8 - 9 - 8 - 7- 6.

Puntentelling
Per weggespeelde kaart uit de torens krijg je 10 punten. Er zijn 28 punten dus maximaal 280 punten te verdienen.

Duizenden

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 2 pakken kaarten
- pen en papier

Het doel van dit spel is om als eerste 1000 punten te behalen. Dit spel kan met 2 tot 6 spelers worden gespeeld; de voorkeur gaat uit naar 4 spelers.

Het spel
De deler geeft iedereen 13 kaarten. De rest van de kaarten die over zijn, worden gesloten op een stapel gelegd. De bovenste kaart mag omgedraaid worden en naast de gesloten stapel worden neergelegd.

Duizenden wordt in verschillende rondes gespeeld. Bij elke ronde moet een andere speler het spel beginnen. Je speelt met de klok mee.
Een ronde wordt begonnen door de opengedraaide kaart te pakken of door een kaart van de gesloten stapel te pakken. Daarna mag je kijken of je in het bezit bent van een set van drie kaarten, om die set vervolgens (open) op de tafel voor je neer te leggen. Daarna moet je 1 van je kaarten op de stapel leggen. Dan is het de beurt aan de andere spelers om een kaart te pakken en een set van

drie neer te leggen.

Alleen bij de eerste beurt mag je slechts 3 kaarten neerleggen. Je tweede en alle volgende beurten moet je gaan proberen om zoveel mogelijk kaarten op tafel te leggen.

Je mag deze kaarten opleggen:
- minimaal drie opeenvolgende kaarten van dezelfde soort;
- minimaal drie kaarten met gelijke waarde van verschillende soorten;
- een passende kaart, die je toevoegt aan een set die je zelf hebt neergelegd.

Er zijn ook enkele bijzondere kaarten in het spel:
- joker: deze mag (behalve in de eerste beurt) gebruikt worden in plaats van iedere andere kaart. Wanneer deze open op tafel ligt mag deze worden 'ingepikt' door de overige spelers in ruil voor de kaart die de joker op dat moment representeerde;
- aas: deze kaart kan gebruikt worden als laagste en als hoogste kaart;
- schoppenvrouw: de schoppenvrouw mag tijdens het spel niet weggegooid worden op de stapel, tenzij je de kaart in de laatste ronde als laatste kaart trekt.

Het is niet altijd toegestaan om een kaart van de stapel te pakken in plaats van een gesloten kaart. Je moet op het moment van het pakken van de bovenste kaart van de stapel in ieder geval aan 1 van de volgende eisen voldoen:
- je hebt minimaal drie kaarten in je handen, waarvan twee bijbehorende kaarten;
- je hebt één kaart in de hand en de stapelkaart kan worden aangesloten op door jezelf uitgelegde kaarten.
Let op: Wanneer je de bovenste kaart van de stapel wilt gebruiken moet je het hele stapeltje kaarten pakken.

Een ronde is afgelopen zodra iemand zijn laatste kaart op stapel heeft gelegd of zijn laatste twee kaarten dezelfde waarde hebben. Daarna mag je de punten tellen. Iedere speler telt zijn eigen punten. De kaarten op tafel tel je bij je totaal op, de kaarten in je hand trek je vervolgens weer van je totaal af.

Puntentelling:

2 t/m 9	: 5 punten
10, Boer, Vrouw, Heer	: 10 punten
Aas	: 20 punten
Joker	: 25 punten
Schoppenvrouw	: 100 punten

Je speelt door, totdat één speler 1000 punten of meer heeft behaald.

Meppen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 of 2 pakken kaarten

Het kaartspel meppen is een spel, dat snel gespeeld wordt en waarbij een goed reactievermogen nodig is. Het wordt gespeeld met minimaal 2 spelers. Het doel van het spel is om alle kaarten in je bezit te krijgen.

Het spel:
De deler verdeelt alle kaarten over de spelers. De kaarten moeten gesloten blijven.

De speler aan de linkerkant van de deler mag het spel beginnen. Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is legt de bovenste kaart van zijn of haar gesloten stapel open op tafel. De speler daarna doet precies hetzelfde, en ga zo maar door. Als er 2 kaarten

met dezelfde waarde op elkaar komen te liggen, moet er 'gemept' worden, met je hand bovenop de stapel. De speler, die dat het snelste heeft gedaan, mag de gemepte stapel hebben. Je moet die stapel nu, zonder te schudden, gesloten onder je eigen stapel met kaarten leggen. Daarna moet je gelijk weer een nieuwe kaart opgooien en gaat het spelletje weer verder.

Als één speler alle kaarten in zijn of haar bezit heeft, heeft diegene het spel gewonnen.

Jokers
Dit spel kan met of zonder jokers worden gespeeld. Als er met jokers wordt gespeeld, representeert de joker automatisch de kaart met waarde eronder. Er moet dan dus gemept worden!

Patience

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten

Patience is een populair kaartspel voor 1 persoon. Het doel van het spel is om 4 stapels in één kleur en oplopende volgorde te vormen.

Voorbereiding
Schud de kaarten en vorm daarmee 7 stapels met gesloten kaarten, die je naast elkaar op tafel legt. De eerste stapel bestaat uit 1 kaart, de tweede uit 2 kaarten, enzovoort.

Leg de kaarten die je overhoudt, als stapel onder de 7 stapels. Deze stapel noemen we de 'bank'. Draai nu de bovenste kaart van elk van de 7 stapels om.

Het spel
Je mag alle open kaarten van een stapel naar een andere stapel verplaatsen, als de onderste kaart van de te verplaatsen stapel direct aansluit op de bovenste kaart van de stapel waar deze naartoe wordt verplaatst.
Een kaart sluit aan als de waarde ervan één lager is en van een andere kleur is. De volgorde van de kaarten is: H, V, B, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A. (een schoppen 3 sluit aan op een harten 4).
Je mag de bovenste open kaart van een stapel naar de ruimte boven de stapels verplaatsen. Daar moeten uiteindelijk 4 stapels worden gevormd. Elke stapel bestaat uit kaarten van 1 kleur en moet beginnen met de aas, daarna volgt de 2, enzovoort. Als je een kaart verplaatst hebt, waardoor een stapel alleen maar uit gesloten kaarten bestaat, mag je de bovenste kaart omdraaien.
Als je niks meer kunt met de omgedraaide kaarten, dan pak je van de 'bank'stapel 3 kaarten en je draait deze om. Je mag alleen de bovenste kaart gebruiken.
Is de 'bank' leeg, draai dan de aflegstapel om en gebruik deze als nieuwe 'bank' (je mag niet schudden!).

Je wint, als je alle 4 stapels in de ruimte boven de gedekte stapels volledig hebt gevormd. Het kan ook gebeuren dat je vastloopt. Dan verlies je het spel.

Canasta

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 2 pakken kaarten, inclusief jokers
- pen en papier

Canasta is een kaartspel dat 1 tegen 1 gespeeld kan worden, maar ook in teams tegen elkaar. De bedoeling van het spel is om zoveel mogelijk punten te halen door kaartcombinaties op tafel te leggen.

Voorbereiding
De kaarten worden gedeeld, afhankelijk van het aantal spelers:
2 deelnemers: 15 kaarten per persoon
3 deelnemers: 13 kaarten per persoon
4 deelnemers: 11 kaarten per persoon
6 deelnemers (teamverband): 11 kaarten per persoon (gebruik dan 3 pakken kaarten)

De rest van de kaarten wordt gesloten op een stapel gelegd. Daarna wordt de bovenste kaart van de stapel omgedraaid. Als deze kaart een 2, een 3 of een joker is, wordt deze ongeldig verklaard en moet de volgende kaart worden omgedraaid.

Het spel
Het spel wordt met de klok mee gespeeld. Als je aan de beurt bent, pak je 1 kaart van de stapel en gooi je vervolgens 1 van je kaarten op een aparte stapel naast de stapel. De weggegooide kaarten zijn voor alle deelnemers zichtbaar. De volgende speler heeft 2 keuzes: je pakt 1 kaart van de stapel of je pakt alle kaarten van de stapel van weggegooide kaarten. Als je voor deze laatst genoemde optie kiest, mag je alleen de bovenste kaart van de gekregen kaarten in diezelfde beurt gebruiken. Je moet ook nog een kaart wegleggen.
Let op: je mag de weggegooide kaarten-stapel alleen pakken als je al kaarten op tafel hebt liggen, of als je met de bovenste kaart op tafel kunt komen.

Er zijn 3 kaarten waarmee de stapel met weggegooide kaarten kan worden geblokkeerd: de zwarte 3, de joker en de 2. Die wordt ook wel ‘pseudojoker’ genoemd.

Er zijn nog een aantal andere bijzondere kaarten bij dit spel:

Rode drie
De rode 3 mag niet in combinaties worden gebruikt. Deze kaart moet apart open worden neergelegd. Wanneer je deze kaart in je bezit krijgt is het ook verplicht om hem direct op tafel neer te leggen. Als je deze kaart bij het delen van de speelkaarten in je bezit krijgt, leg je hem gelijk weg en krijg je een nieuwe kaart. Een rode 3 is 100 punten waard. Als alle vier de rode 3'en in je bezit hebt, krijg je 800 punten. Die punten tellen, als de speler al op tafel is gekomen.

Zwarte drie
De zwarte 3 wordt als blokkeerkaart gebruikt, Als deze kaart bovenop de weggegooide kaarten-stapel ligt, mag de stapel niet meer worden gebruikt totdat er een andere kaart bovenop die stapel ligt.

Wilde kaarten
De 4 jokers en alle tweeën worden de wilde kaarten genoemd. Deze kaarten kunnen worden gebruikt in plaats van elke andere kaart, behalve een rode 3. De wilde kaarten kunnen ook de weggooistapel blokkeren, maar dan permanent (en niet tijdelijk zoals de zwarte 3). De wilde kaart wordt met een hoek van 90 graden op de stapel met weggegooide kaarten gelegd. De speler die aan de beurt is, mag de stapel alleen pakken als de kaart onder de wilde kaart aansluit op twee kaarten in zijn of haar hand.

Het spel - vervolg
Het is de bedoeling dat je met je kaarten 'op tafel komt'. Dit kan wanneer je setjes van minimaal 3 kaarten van dezelfde waarde hebt (bijv. 3 vijven). 2 kaarten van dezelfde waarde aangevuld met een (pseudo)joker mag ook.

Als je 'op tafel bent', mag je vanaf de volgende beurt gebruik maken van de stapel met weggegooide kaarten. Dit kan alleen als je 1 kaart van gelijke waarde in je hand

hebt of wanneer de kaart van de stapel aansluit op een van de setjes kaarten waarmee je op tafel bent. Je moet dus iets met de kaart 'kunnen'. Let op: als er een (pseudo)joker wordt opgegooid, geldt dit voordeel niet meer. Iedereen moet dan minimaal 2 kaarten met dezelfde waarde in zijn of haar handen hebben.

Het minimale aantal punten waarmee je 'op tafel' mag komen is afhankelijk van het aantal punten dat de speler op dat moment heeft:

Negatief puntenaantal	15 punten
0 - 1495	50 punten
1500 – 2995	90 punten
3000 – 4995	120 punten
5000 – 6995	150 punten
7000 – 10000	Canasta

Maar hoe kom je eigenlijk aan die puntenaantallen? Iedere kaart die je in de hand hebt is punten waard. Als die punten bij elkaar worden opgeteld kom je op een puntentotaal uit:

Aas	20 punten
8, 9, 10, boer, vrouw, heer	10 punten
4, 5, 6, 7	5 punten
Zwarte drie	5 punten.
	In je hand: 100 minpunten;
Rode drie	100 punten als er is uitgelegd
2	20 punten
Joker	50 punten
Alle vier rode drieën	800 punten
Zuivere canasta	500 punten (rode kaart boven)
Onzuivere canasta	300 punten (zwarte kaart boven)
Zuivere azen canasta	800 punten (rode aas boven)
Onzuivere azen canasta	500 punten (zwarte aas boven)
Canasta jokers	1000 punten (alleen jokers en tweeën)

Bij alle spelers die niet zijn uitgegaan, worden er punten afgetrokken volgens het puntenschema. Trek alle kaarten af van het puntentotaal.

Canasta
Een canasta is eigenlijk gewoon een kleine verzameling van minimaal 4 kaarten met dezelfde waarde. Er wordt hierin onderscheid gemaakt tussen een zuivere en een onzuivere canasta. Een canasta is zuiver, als er minimaal 7 kaarten van dezelfde waarde bij elkaar op tafel liggen. Een canasta wordt een onzuivere canasta als er een verzameling van 4 tot 7 kaarten met dezelfde waarde is, maar als die is aangevuld met (pseudo)jokers. Als je een canasta kunt maken, moet je een stapel creëren van je verzameling kaarten. Bij een onzuivere canasta moet een zwarte kaart boven liggen, en bij een zuivere canasta moet een rode kaart boven op het stapeltje liggen. Let op: pas als je in het bezit bent van een canasta mag je uitgaan! Wanneer je als eerste 'uit' bent, krijg je 100 punten extra. Je bent uit, als je je laatste kaart in je hand hebt gespeeld.

Aan het einde van het spel worden de punten geteld. Hierbij ga je uit van het puntenschema op de pagina hiernaast. De rode 3 wordt nu als een normale kaart gerekend, en is dus 5 punten waard; plus de 100 punten voor zijn waarde als rode drie.

Als je nog kaarten in je hand hebt, worden die punten van je totale punten afgetrokken. Als je geen enkele Canasta in je bezit hebt, dan worden alle kaarten van je puntenaantal afgetrokken. Dan kom je waarschijnlijk in de negatieve getallen.

Ezelen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- pen en papier

Ezelen is een spel voor 4 tot 8 spelers, waarbij de snelheid erg hoog ligt. Het doel van het spel is om 4 dezelfde kaarten in je handen te krijgen.

Je moet van tevoren een gebaar afspreken met elkaar, dat aangeeft dat iemand 4 dezelfde kaarten in handen heeft. Als iemand dit afgesproken gebaar maakt, moeten de andere spelers reageren. Wie hier als laatste op reageert, krijgt een letter! De letter E. Dit gaat door tot iemand alle letters heeft en dan de Ezel is.

Het spel
Sorteer de kaarten. Als je met vier spelers speelt, haal je de azen, heren, vrouwen en boeren uit het kaartspel. Met deze kaarten wordt het spel gespeeld; de rest van de kaarten leg je aan de kant.

Schud de kaarten en verdeel ze. Nu ga je beslissen welke kaarten je wilt verzamelen, om uiteindelijk 4 dezelfde kaarten te krijgen. Alle spelers pakken 1 kaart van zichzelf die ze niet nodig hebben, en schuiven deze naar de speler links. Dit herhaal je, tot iemand 4 dezelfde kaarten heeft. Als jij 4 dezelfde kaarten hebt, doe je het afgesproken gebaar. Bijvoorbeeld: je duim op de rand van de tafel plaatsen, of met je hand op het midden van de tafel slaan.

Wie het laatst reageert, verliest de ronde en krijgt een letter, de letter E. Houd per speler bij, wie welke letters heeft. Wie als eerste alle letters heeft en de 'EZEL' is, verliest het spel.

Jokeren

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 of 2 pakken kaarten, afhankelijk van het aantal spelers
- pen en papier

Jokeren kan met minimaal 2 personen worden gespeeld, maar ook met meerdere mensen of een grote groep. Het doel van het spel is, om zoveel mogelijk kaarten (punten) kwijt te raken, door setjes of rijen te maken.

Aan het begin van het spel krijg je 13 kaarten, en die moet je zo snel mogelijk weer kwijt raken, in de goede combinaties. Daar zijn 2 manieren voor:
- door het maken van setjes: een set moet uit drie of vier kaarten met dezelfde waarde bestaan;
- door het maken van rijen: een rij moet uit minimaal drie opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur bestaan.

Het spel
Elke speler krijgt dus 13 kaarten; de rest van de kaarten worden op een gesloten stapel gelegd. Elke speler pakt een kaart van de stapel, en probeert daarmee een set of rij te maken om op tafel te leggen. Daarna moet je een kaart open wegleggen. De speler, die daarna aan de beurt is, heeft dan de keuze om die open kaart te pakken, of een gesloten kaart van de stapel. Als je 'op tafel ligt' mag je ook aanleggen bij sets en rijen van jezelf en van anderen.

Jokers
De joker heeft in dit spel een speciale functie. Je mag 'm aan elke kaart aanleggen; je moet wel even van tevoren aangeven voor welke kaart hij geldt. De joker mag later ook weer omgeruild worden voor die kaart waarvoor hij op tafel lag. Dat mag alleen als je al een rij of set op tafel hebt liggen.

De waarde van de kaarten:

Joker	25 punten
Aas	11 punten
Heer, vrouw en boer	10 punten
2 t/m 10	2 tot en met 10 punten

Als je al je kaarten op tafel hebt liggen, èn een laatste kaart hebt om weg te leggen, ben je de winnaar! De rest van de spelers moeten nu het aantal punten optellen van de kaarten die ze nog hebben. Dat zijn strafpunten. Noteer van alle spelers het aantal punten. Na een vooraf afgesproken aantal ronden is het spel afgelopen.
De speler met het minste aantal punten is de winnaar.

Amsterdams klaverjassen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- pen en papier

Dit spel is geschikt voor 4 spelers. Je vormt twee tegenover elkaar zittende en samenwerkende paren. Elk team probeert in 16 ronden zoveel mogelijk punten te halen. Het team dat troef kiest, moet ten minste de helft van de te behalen punten verzamelen. Lukt dat niet, dan scoren ze niks en gaan alle punten naar de tegenstanders. Een team kan punten winnen door waardevolle kaarten in zijn slagen te verzamelen en door tijdens het spel bonuspunten te verdienen.

Voorbereiding
Gebruik 32 kaarten, van elke kleur (harten, ruiten, schoppen en klaveren) de aas, heer, vrouw, boer, 10, 9, 8 en 7.

Het spel
Bepaal wie de deler is. Hij schudt de kaarten en geeft ie-

dere speler achtereenvolgens 3, 2 en nog eens 3 kaarten, Elke speler krijgt 8 kaarten. De speler links van de gever kiest nu een troefkleur (troef maken) of past. Past hij, dan mag de speler links van hem troef maken of passen, enzovoort. Passen alle spelers, dan moet de speler links van de gever troef maken.
Het maakt niet uit welke speler er troef maakte, de speler links van de gever mag beginnen. Hij legt 1 kaart open op tafel. De kleur (harten, ruiten, schoppen of klaveren) van deze kaart noemen we de gevraagde kleur. Daarna spelen de andere spelers met de klok mee ook 1 kaart open op tafel. Dit noemen we een slag.

De punten zijn onder te verdelen in de volgende rangorde:

Troef	*Waarde*	*Gewone kaart*	*Waarde*
Boer	20	Aas	11
9 (nel)	14	10	10
Aas	11	Heer	4
10	10	Vrouw	3
Heer	4	Boer	2
Vrouw	3	9	0
8	0	8	0
7	0	7	0

Een speler moet altijd een kaart van de gevraagde kleur spelen (bekennen). Kan een speler niet bekennen, dan moet hij een kaart in de troefkleur spelen, als de tot dan toe winnende kaart van een tegenstander is. Is deze kaart van de tegenstander een troef, dan moet hij een hogere troef spelen. Kan hij dat niet, dan moet hij een kaart van een andere kleur spelen (hij mag geen lagere troef spelen - ondertroeven - , tenzij hij niet anders heeft). Is de tot dan toe winnende kaart van zijn partner, dan mag hij een kaart naar keuze spelen (behalve als de kaart van zijn partner een troef is. In dat geval mag hij niet ondertroeven, tenzij hij niet anders heeft). Kan een speler niet bekennen en heeft hij geen troef, dan speelt hij een kaart naar keuze.

De speler die de hoogste kaart in de troefkleur speelt, wint de slag. Is er geen troef gespeeld, dan wint de speler die de hoogste kaart in de gevraagde kleur heeft gespeeld de slag. Hij legt de gewonnen kaarten gedekt voor zich neer en speelt de eerste kaart van de volgende slag.

Roem en stuk
Een team dat een bepaalde combinatie van kaarten in een slag opgooit, mag daar bonuspunten voor claimen. Dit noemen we roem. De meest voorkomende roemsoort bestaat uit opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur (harten, ruiten, schoppen of klaveren). De volgorde van de kaarten is in het geval van roem voor alle kleuren gelijk (ook voor de troefkleur!): A, H, V, B, 10, 9, 8, 7. De heer en vrouw van troef vormen een speciaal soort roem. Dit noemen we 'stuk'.

De volgende combinaties leveren roem op:
- 3 opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur: 20 punten
- 4 opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur: 50 punten
- 4 heren, 4 vrouwen, 4 azen of 4 tienen: 100 punten
- 4 Boeren: 200 bonuspunten
- heer en vrouw van troef (stuk): 20 bonuspunten

Bevat een serie van 3 of 4 opeenvolgende kaarten in de troefkleur het stuk, dan leveren deze respectievelijk 40 en 70 roem op (de roem is in dit geval dus cumulatief)
Roem melden is niet verplicht. Ligt er roem op tafel, dan moet het team dat de slag heeft gewonnen direct duidelijk aangeven of ze de bonuspunten al dan niet willen noteren. Achteraf roem claimen is niet toegestaan.
Verder is er een bonus van 10 punten voor het team dat de laatste slag haalt en een bonus van 100 punten als een team alle slagen haalt (dit laatste wordt ook wel een pit of een mars genoemd).

Puntentelling
Nadat alle slagen zijn gespeeld, telt elk team zijn punten

(de slagen plus roem en andere bonuspunten). Heeft het team dat troef gekozen had meer punten dan zijn tegenstanders, dan krijgt elk team de behaalde punten.
Heeft het team evenveel of minder punten, dan scoren ze 0 punten (dit noem je nat gaan). Alle punten (inclusief roem en andere bonuspunten) gaan dan naar het andere team.
Let op: zonder roem bevat het spel 162 punten (de puntenwaarde van de kaarten plus 10 punten voor de laatste slag). Normaal gesproken heeft een team dat troef maakt dus 82 punten nodig om niet nat te gaan.

Na het tellen van de punten geeft de nieuwe gever (links van de laatste gever) voor de volgende ronde.
Het team dat na 16 ronden de meeste punten heeft, wint het spel.

Seinen
Er zijn manieren om jouw maat te laten weten in welke kleuren je sterk bent en in welke kleuren je geen goede kaarten hebt. Door een kleine kaart (7, 8 of 9) van een andere kleur bij te spelen, laat je jouw maat weten dat je in die kleur de aas hebt of wil dat de partner in die kleur terugkomt. Een plaatje spelen geeft vaak aan dat je weinig van die kleur hebt. Als je echter sterk bent in een kleur bijvoorbeeld aas, 10, heer, 8 hebt, dan is het niet handig om te seinen met de 8 aangezien de kans groot is dat de tegenstander je slag introeft zodra je maat in deze kleur terugkomt. Hierbij wordt dan vaak de aas op de maatslag gegooid en dat geeft aan dat je de 10 ook nog hebt.

Eenendertigen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- pen en papier

Eenendertigen is een kaartspel dat wordt gespeeld met drie kaarten. Het doel is om met deze drie kaarten het hoogst mogelijke aantal punten te halen.

Het spel
Dit spel speel je met 32 kaarten: van elke kleur de 7 t/m aas. Bepaal wie de deler is, en laat de deler aan iedereen 3 kaarten geven. Er moet ook een 'pot' worden gedeeld van drie kaarten.
Nu mag de deler een keuze maken over welke kaarten hij gaat nemen: de kaarten die hij heeft gedeeld, of de kaarten van de pot. Je mag niet allebei de kaarten bekijken dus het blijkt altijd een gok. De kaarten die de deler heeft gekozen, worden open op tafel gelegd. Als er een 7, 8, en een 9 op tafel ligt heb je 'vuile was' en worden er drie nieuwe kaarten open op tafel gelegd.

De speler aan de linkerkant van de deler mag beginnen. Het spel wordt met de klok mee gespeeld. Elke speler mag per beurt 1 kaart uit de pot wisselen met een kaart van zichzelf. Het is de bedoeling dat je dan uiteindelijk een zo hoog mogelijke combinatie vormt.

De waardes van de kaarten zijn:

Aas	11 punten
10 t/m heer	10 punten
7 t/m 9	de waarde die op de kaart staat.

Een kaartcombinatie geldt alleen, als de kaarten van dezelfde kleur zijn.

Voorbeeld
Je hebt een harten boer, een schoppen vrouw en een schoppen zeven. Je hebt dan twee schoppen kaarten en dat maakt dan samen 18 punten. Je zou ook kunnen proberen om drie kaarten in verschillende kleuren van dezelfde waarde te verzamelen. Bijvoorbeeld drie keer een 10. Zo'n

combinatie is dan 30,5 punt waard. De hoogste score haal je als je drie keer een aas hebt. Dat is 32 punten waard.

Het spel stopt als één van de spelers denkt de hoogste kaartcombinatie te hebben, en 'pas' roept. De rest van de spelers mogen dan nog maar 1x een kaart wisselen in de pot.

Let op: als er door de speler die 'pas' heeft geroepen ook 'verbied' wordt geroepen, dan mogen de spelers niet meer een kaart met de pot wisselen, want dat betekent dat de speler die gepast heeft 31 heeft.
Na een ronde worden de kaarten met elkaar vergeleken, en de speler die de meeste punten heeft, wint. Speel een afgesproken aantal rondes en houd de score bij.

Waarheid of leugen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten

Dit spel is geschikt voor 2 of meer spelers. Je speelt dit spel met de kaarten 7 tot en met de aas. Iedere speler krijgt evenveel kaarten. Zijn er restkaarten, dan doen deze niet mee aan het spel.

De eerste speler legt een kaart in het midden van de tafel, met de waarde naar beneden gekeerd. Hij roept dan het puntenaantal wat hij denkt dat de kaart heeft: bijvoorbeeld 7. De speler daarna legt er een kaart bovenop en roept bijvoorbeeld 9. Denkt de volgende speler dat de voorgaande speler niet de waarheid sprak, dan mag hij de bovenste kaart omdraaien.

Sprak de voorgaande speler de waarheid, dan moet de speler die het niet geloofde de hele pot pakken (de stapel met opgegooide kaarten). Was de waarde inderdaad niet

wat de voorgaande speler zei, dan moet de leugenaar de hele pot pakken. De speler, die als eerste alle kaarten kwijt is, is de winnaar van dit spel.

Simon de schoorsteenveger

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten

Dit spel is geschikt voor 2 of meer spelers. Je speelt dit spel met de kaarten 7 tot en met de aas.
'Simon de schoorsteenveger' is eigenlijk een 'zwarte piet'-spel met speelkaarten. Eerst worden er 3 heren uit het spel gehaald. 1 heer blijft in het spel en is de zwarte piet.
De kaarten worden geschud en onder de spelers verdeeld. Iedere speler kijkt of hij een paar heeft. Een paar is 2 gelijke kaarten van een gelijke kleur. Dus twee rode vrouwen, 2 zwarte zevens etc. Paren mag je gelijk op tafel wegleggen.
Nu begint het spel. Iedereen mag om de beurt een kaart trekken bij de linker buurman. Als je hierdoor een paar kan vormen, mag je deze wegleggen. Uiteindelijk blijft alleen de heer over. Heb je deze aan het einde van het spel als enige kaart nog in je hand? Dan heb je verloren!

Ruilhandel

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- pen en papier

Dit spel kan worden gespeeld door een even aantal spelers (bij voorkeur 4). Je speelt dit spel met de kaarten 7 tot en met de aas.
Bepaal wie de deler is. Alle spelers krijgen 4 willekeurige kaarten. In het midden van de tafel worden vervolgens

4 kaarten open op tafel gelegd. De kaarten, die over zijn, worden aan de kant gelegd.

Nu mag iedere speler om de beurt zijn eigen kaart ruilen met een kaart in het midden van de tafel. Het is de bedoeling, om uiteindelijk vier kaarten van dezelfde kleur te verzamelen, of vier kaarten van hetzelfde teken (dus 4 kaarten van klaver, of 4 vrouwen, heren etc.) De pot met kaarten, die open op tafel liggen, verandert dus continu! Ruilen hoeft niet, het mag. Er mag maar één kaart per keer worden geruild.
Als alle spelers hebben gepast, wordt het aantal punten geteld. Als je een viertal hebt, win je altijd.
Als er geen spelers zijn met een viertal, dan geldt de volgende puntentelling:

Aas	11	Tien	10
Koning	10	Negen	9
Vrouw	10	Acht	8
Boer	10	Zeven	7

Noteer elke ronde de punten. De speler, die na een afgesproken aantal rondes het minste aantal punten heeft, heeft gewonnen!

Harten aas - harten 10

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- pen en papier

Dit spel speel je met 32 kaarten: van elke kleur de 7 t/m aas. Het spel is geschikt voor vier spelers.

Het spel
Elke speler krijgt 8 kaarten. De speler die harten aas krijgt, speelt samen met de speler die de harten tien krijgt tegen de andere spelers. Maar... je mag niet door woorden en/of gebaren kenbaar maken dat je de

hoofdtroef in handen hebt!

Je speelt dit spel in slagen, net zoals bij klaverjassen. Harten is altijd troef en de volgorde van troef is aas, tien, heer, vrouw, boer, negen, acht, zeven. Troeven is niet verplicht, maar kleur bekennen wel. Als een speler de beide kaarten in handen heeft, dus harten aas en harten 10, dan speelt deze speler tegen de drie andere spelers. In dit geval moet je dit wel kenbaar maken.
Het spel wordt door het koppel of de solo-speler gewonnen als je tenminste 61 punten behaalt.

Puntentelling:

Aas =	11
10 =	10
Heer =	4
Vrouw =	3
Boer =	2
9,8,7 =	0

Mau-mau

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- 60 fiches, muntjes of lucifers

Dit spel speel je met 32 kaarten: van elke kleur de 7 t/m aas. Het spel is geschikt voor twee tot vijf spelers.

Het spel
Verdeel de fiches evenredig onder de spelers. Daarna schud je de kaarten. Elke speler krijgt 5 kaarten. De rest van de kaarten leg je in een stapel op tafel. De bovenste kaart mag je omdraaien.

De waarde van de kaarten is als volgt:

Aas =	11	Tien =	10
Koning =	4	Negen =	9
Vrouw =	3	Acht =	8
Boer =	0 (Joker)	Zeven =	7

Een willekeurige speler begint met het spel. Hij moet op de geopende kaart één kaart leggen van dezelfde kleur of van hetzelfde teken (een koning, boer, vrouw of cijfer). Als je geen passende kaarten in je hand hebt, mag je ook een joker opleggen. Je mag dan aangeven welke kleur er gelegd moet worden. Hierna gaat de beurt naar de volgende speler. Als deze speler ook niet de gevraagde kaart kan opleggen en ook geen joker bezit, dan moet hij een kaart pakken van de stapel. Je mag gelijk kijken of je deze kaart op kunt leggen. Als dit niet het geval is, moet je de kaart houden en gaat de beurt naar de volgende speler.

Wie als eerste al zijn kaarten kwijt is, is winnaar van de ronde! De winnaar krijgt van elke speler evenveel fiches als dat hij kaarten in zijn hand heeft. De winnaar van het spel is de speler, die na een afgesproken aantal rondes de meeste fiches heeft.

Mijn vrouw - jouw vrouw

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- pen en papier
- 60 fiches, muntjes of lucifers

Dit spel speel je met 32 kaarten: van elke kleur de 7 t/m aas. Het spel is geschikt voor twee of meer spelers.

Het spel
Kies iemand uit, die de bankier is. Deze speler tekent op

een groot vel papier vier gelijke lange parallelle lijnen. Boven en onder deze lijnen staan de volgende kaartbegrippen:

	Boven de lijn	Onder de lijn
Eerste lijn	Aas	Tien
Tweede lijn	Heer	Negen
Derde lijn	Vrouw	Acht
Vierde lijn	Boer	Zeven

De spelers mogen een zelf gekozen aantal fiches, muntjes of lucifers inzetten, aan het einde van een lijn. De bankier schudt de kaarten en legt achter elkaar allebei de bovenste kaarten op tafel. De eerste kaart draait hij om en legt hij boven een lijn, terwijl hij roept: 'mijn vrouw'. De bankier ontvangt nu alle fiches die ingezet waren op deze kaart.

Nu draait hij de tweede kaart om, legt deze onder dezelfde lijn en roept: 'jouw vrouw'. De spelers ontvangen nu hun inzet dubbel terug. Zo gaat het spel verder tot alle kaarten gespeeld zijn. De winnaar is de speler, die de meeste fiches, muntjes of lucifers heeft verdiend.

Zeventien en vier

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- 60 fiches, muntjes of lucifers

Dit spel speel je met 32 kaarten: van elke kleur de 7 t/m aas. Het spel is geschikt voor twee spelers.

De waarde van de kaarten is als volgt:

Aas =	11	Tien =	10
Koning =	4	Negen =	9
Vrouw =	3	Acht =	8
Boer =	2	Zeven =	7

Je wint als je precies 21 punten in handen hebt, twee azen, óf - als beide winnende combinaties niet voorkomen - wint de speler die het dichtst onder de 21 punten zit. Als je meer dan 21 punten in handen krijgt, val je af en speel je die ronde niet verder mee.

Eén medespeler is de bank: hij deelt de kaarten uit met de klok mee en speelt tegen iedere speler. Elke speler zet fiches, muntjes of lucifers in voordat hij de eerste kaart ontvangt. De bank geeft de eerste kaart aan speler A en de tweede kaart aan zichzelf. Denk eraan: de kaart wordt ondersteboven uitgedeeld, zodat de waarde van de kaart niet zichtbaar is. Daarna geeft hij speler A kaarten, net zolang tot speler A 'kaart' zegt. Als speler A denkt een goed aantal punten te hebben of exact 21 punten, dan stopt het kaarten delen aan speler A.

Daarna krijgt de bank de kans om meer punten te halen of het liefst natuurlijk ook 21 punten. De bank pakt nu kaarten, tot hij denkt speler A te verslaan. Heeft hij bijvoorbeeld 20 punten, dan zegt hij: 21 wint!

Heeft speler A inderdaad 21 punten, dan wint speler A en moet de bank de inzet aan alle spelers uitbetalen. Heeft speler A minder punten dan de bank, dan heeft speler A verloren en krijgt de bank van alle spelers de inzet van speler A.
Hebben de bank en speler A beide 21 punten, dan wint de bank altijd. Twee azen winnen altijd en staan gelijk aan 21 punten.

Escarté

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- pen en papier
- 60 fiches, muntjes of lucifers

Dit spel speel je met 32 kaarten: van elke kleur de 7 t/m aas. Het spel is geschikt voor twee of meer spelers.

Je speelt dit spel in slagen, net zoals bij klaverjassen. Iedere speler krijgt 5 kaarten. De rest van de kaarten leg je in een stapel op tafel. Je mag de bovenste kaart van de stapel omdraaien. Deze kaart is de troefkleur.

Iedere speler mag voordat het spel begint, bepalen of hij 'slechte' kaarten wil omruilen tegen hetzelfde aantal kaarten van de stapel.

Dan zet iedere speler zijn fiches in. Het is de bedoeling om 3 slagen te maken. Je moet kleur bekennen, troef hoeft niet per se. Als je geen kleur kunt bekennen, dan moet je wel de troefkaarten uitspelen. Voor drie slagen krijg je één punt. De winnaar is de speler, die het vooraf afgesproken aantal punten haalt.

Turks zwaard

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- 60 fiches, muntjes of lucifers

Dit spel speel je met 32 kaarten: van elke kleur de 7 t/m aas. Het spel is geschikt voor twee spelers.

Het spel
Bepaal samen, wie de bankier is. Hij schudt de kaarten en verdeelt deze in twee gelijke stapels. De bankier vraagt de tegenspeler een kaart te noemen, en zijn inzet.

De bankier draait de bovenste kaart van de linker stapel om. Is dit de genoemde kaart, dan ontvangt de speler de inzet dubbel terug. Anders ontvangt de bank de fiches.

Daarna wordt de bovenste kaart van de rechter stapel omgedraaid. Is dat de genoemde kaart, dan ontvangt de bank de inzet dubbel. Anders ontvangt de speler de fiches. De winnaar is de speler, die alle fiches verdient.

Vier dezelfde

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- 10 fiches, muntjes of lucifers

Dit spel speel je met 32 kaarten: van elke kleur de 7 t/m aas. Het spel is geschikt voor twee of meer spelers.

Verdeel alle kaarten evenredig onder de spelers. In het midden van de tafel ligt een aantal fiches, eentje minder dan het aantal spelers. Je moet nu zo snel mogelijk een serie van vier vormen, bijvoorbeeld vier vrouwen, vier azen etc... Je doet dit, door kaarten bij elkaar te trekken. Als je aan de beurt bent, mag je een kaart aan je linker buurman geven. Daarna trek je een kaart bij je rechter buurman. Heb je een serie van vier, dan mag je deze kaarten op tafel leggen en een fiche uit de pot pakken. Wie als laatste een serie heeft, krijgt geen fiche meer en is dus verliezer!

Kameroen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- 40 fiches, muntjes of lucifers

Dit spel speel je met 32 kaarten: van elke kleur de 7 t/m aas. Het spel is geschikt voor drie of meer spelers.

Het spel
Eerst kies je een bankier. Elke speler krijgt 3 kaarten en legt die open voor zich neer. Nu draait de bankier een kaart van de stapel open. Als één van de spelers een kaart met dezelfde waarde heeft als de bankier, dan betaalt hij het vooraf afgesproken aantal fiches aan de bankier.

Als de speler voor de tweede keer moet betalen, dan moet hij dubbel betalen. Als de speler voor de derde keer moet betalen, dan moet hij het driedubbele betalen. De eerstvolgende keer dat hij betalen moet, draaien de rollen om: de bankier moet de eerste keer betalen, de tweede keer dubbel en de derde keer triple.

Het spel is afgelopen als alle kaarten van de stapel op zijn. Degene met de meeste fiches, muntjes of lucifers wint.

Kaartdomino

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten

Dit spel speel je met 32 kaarten: van elke kleur de 7 t/m aas. Het spel is geschikt voor twee of meer spelers.

Het spel
Verdeel alle kaarten evenredig onder de spelers. Wie de harten zeven heeft, legt deze in het midden van de tafel. De volgende speler moet een kaart opleggen die in waarde eentje hoger of lager is. De kleur maakt niet uit. Er moet dus een kaart met een zes of een acht opgelegd worden. Iedereen mag opleggen zolang hij kan. Heb je, als je aan de beurt bent geen passende kaart, dan gaat de beurt naar de volgende speler.

Wie als eerste al zijn kaarten heeft opgelegd is winnaar!

Rood of zwart

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- 10 fiches, muntjes of lucifers

Dit spel speel je met 32 kaarten: van elke kleur de 7 t/m aas. Het spel is geschikt voor twee of meer spelers; in ieder geval een **even** aantal spelers.

Het spel
Kies een bankier. Nu mogen de spelers aangeven, of ze voor rood of voor zwart gaan spelen. Er moeten evenveel spelers zijn die voor rood kiezen als voor zwart. Daarna zetten de spelers in.

De bankier draait op volgorde van spelers de kaarten om en wijst deze toe aan de speler die aan de beurt is om een kaart te ontvangen: draait de bankier een rode kaart om dan krijgt de speler die voor rood koos, deze kaart. Draait de bankier daarna bijvoorbeeld weer een rode kaart om, dan ontvangt de volgende speler die voor rood koos, deze kaart. Op deze volgorde deelt de bankier zijn kaarten uit.

Je krijgt per kaart een aantal punten. De speler die exact op 40 punten uitkomt, wint zijn inzet dubbel terug. Wordt dit aantal overschreden, dan ontvangt de bankier de fiches.

Puntentelling:

Aas = 11	Tien = 10
Koning = 10	Negen = 9
Vrouw = 10	Acht = 8
Boer = 10	Zeven = 7

Stapels draaien

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- 40 fiches, muntjes of lucifers

Dit spel speel je met 32 kaarten: van elke kleur de 7 t/m aas. Het spel is geschikt voor twee of meer spelers.

Het spel

Kies een bankier. Iedere speler krijgt hetzelfde aantal fiches. De bankier verdeelt de kaarten evenredig over de spelers, inclusief zichzelf.

Alle spelers mogen nu een stapel van de aan hen gedeelde kaarten maken. Je zet daarna een van tevoren afgesproken aantal aantal fiches in. Nu draaien de spelers hun hele stapeltje om, zodat de bovenste kaart zichtbaar is. Heeft de bankier een hogere waarde dan de speler, dan ontvangt de bankier de inzet. Heeft de speler een hogere waarde, dan krijgt deze de inzet dubbel terug van de bankier.

Puntentelling

Aas =	1	Tien =	10
Koning =	13	Negen =	9
Vrouw =	12	Acht =	8
Boer =	11	Zeven =	7
Zes =	6	Drie =	3
Vijf =	5	Twee =	2
Vier =	4		

De aas is dus de slechtste kaart: dit wordt altijd betalen! Zo wordt het spel gespeeld tot elke kaart van de stapel omgedraaid is geweest.

Klaver drie

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- 40 fiches, muntjes of lucifers

Dit spel speel je met 32 kaarten: van elke kleur de 7 t/m aas. Het spel is geschikt voor twee tot 5 spelers.

Het spel
Iedere speler ontvangt drie kaarten en de inzet wordt onderling bepaald. Let op: de inzet moet deelbaar zijn door drie. De rest van de kaarten vormt de 'pot'.

Draai de bovenste kaart van de pot om. Deze kaart is nu de troefkleur. Elke speler bekijkt zijn kaarten en bepaalt of hij speelt of past. Als je verder speelt mag je kaarten ruilen uit de pot. Nu kan het spel beginnen.

Je speelt dit spel in slagen, net zoals bij klaverjassen. Je moet kleur bekennen. Als je geen kaarten hebt van de gevraagde kleur, dan moet je troef spelen. Kun je geen van beide opleggen, dan mag je een willekeurige kaart

opleggen. Voor iedere slag ontvangt elke speler een derde van de inzet. Een speler die geen slag heeft geslagen, moet drie inzetten in de pot leggen. De winnaar is de speler, die na een afgesproken aantal rondes de meeste fiches, muntjes of lucifers heeft.

Wie wil snoepen, snoept maar mee

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- snoepjes

Dit spel is geschikt voor drie of meer spelers.

Het spel

Leg de snoepjes in het midden van de tafel. Per speler komen er vier kaarten van gelijke waarde in het spel, bijvoorbeeld als er vier spelers zijn: vier heren, vier azen, vier tienen en vier zevens.

Je moet proberen om zo snel mogelijk vier dezelfde kaarten te krijgen. De kaarten worden geschud en zó verdeeld dat iedere speler vier kaarten heeft. Het komt bijna nooit voor dat een speler voor aanvang van het spel al vier gelijke kaarten heeft. Als alle spelers tegelijk „hop“ roepen, geven de spelers tegelijkertijd één kaart door aan de linkerbuurman.

Uiteraard geef je een kaart door die je zelf niet goed gebruiken kunt. Wie als eerste vier gelijke kaarten heeft, mag de snoepjes uit de pot hebben.

Oogsten

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten

Dit spel is geschikt voor 1 speler. Je hebt een complete set van 52 kaarten nodig. Je legt vier rijen van 8 kaarten op tafel. De rest houd je in de hand. Dit is de 'pot'. De onderste kaart leg je open op tafel.

Nu mag je kijken of er een kaart van de onderste rij in oplopende of aflopende lijn bij de op tafel liggende kaart past. De onderste kaart is steeds de 'vrije' kaart. De kleur is hierbij niet belangrijk, het gaat om de waarde van de kaart. Als er zo'n kaart is, dan leg je deze kaart op de op tafel liggende kaart. Daarmee wordt de kaart die één rij hoger ligt dan de passende kaart dus de onderste kaart en daarmee ook de 'vrije kaart' van die rij.

Je mag net zolang aanleggen totdat er in de onderste rij geen passende kaarten meer zijn. Daarna wordt de volgende kaart van de pot omgedraaid en zoek je steeds weer naar zoveel mogelijk aansluitende kaarten in de onderste rij, enzovoort. Je moet proberen om alle kaarten die op tafel liggen op deze manier weg te spelen.

Stapels

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten

Dit spel is geschikt voor 1 speler. Je hebt een complete set van 52 kaarten nodig. Leg de vier azen als beginkaart op tafel. De rest van de kaarten mag je schudden en in twaalf stapeltjes van vier kaarten verdelen, waarvan de

bovenste kaart steeds zichtbaar is.

Nu is het de bedoeling om de kaarten aansluitend op de azen te leggen, dus oplopend in waarde: op een harten aas komt een harten twee, harten drie, etc.

Als er geen passende kaarten meer te zien zijn, mag je bij alle 12 stapeltjes de volgende kaarten open leggen en herhaalt het spel zich. Dit gebeurt net zolang tot alle kaarten weggespeeld zijn, oftewel tot alle reeksen van harten aas tot harten heer, klaver aas tot klaver heer, ruiten aas tot ruiten heer en schoppen aas tot schoppen heer zijn uitgelegd.

Stapel op stapel

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten

Dit spel is geschikt voor 1 speler. Je hebt een complete set van 52 kaarten nodig. Verdeel de kaarten in 13 stapeltjes van 4 kaarten. Uiteindelijk is het stapeltje helemaal links bedoeld voor de 4 azen, het tweede stapeltje voor de heren, het derde stapeltje voor de vrouwen, het vierde stapeltje voor de boeren, etc. tot de dertiende stapel helemaal rechts voor de tweeën.

Draai de bovenste kaart van de eerste stapel om en plaats 'm onderaan de stapel van de betreffende waarde. Als de eerste kaart bijvoorbeeld een zeven is, dan komt die onder aan de stapel die bestemd is voor de zevens, in dit geval de achtste stapel van links. Dan draai je de bovenste kaart om, van de stapel waar je de laatste kaart ondergeschoven hebt. Als dit bijvoorbeeld een aas is, dan schuif je deze kaart onder de stapel die helemaal links ligt. Op die manier worden de kaarten stuk voor stuk

verschoven en gerangschikt. Het is de bedoeling om het spel geheel uit te spelen, dat wil zeggen: alle kaarten op de goede stapel krijgen, dus alle azen in de eerste rij tot alle tweeën in de 13e rij.

Schuif-patience

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten

Dit spel is geschikt voor 1 speler. Gebruik alle 52 kaarten en leg 13 willekeurige kaarten op tafel. Je maakt twee rijen: eentje van zeven en eentje van zes kaarten.
Nu is het de kunst om door middel van schuiven de reeks van aas tot heer te maken. Als het lukt, is de patience uitgekomen.

Waaier

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten

Dit spel is geschikt voor 1 speler. Gebruik alle 52 kaarten en leg de de azen als beginkaarten op tafel. Leg de rest van de kaarten in waaiers van drie willekeurige kaarten neer. Je mag alleen alleen de bovenste kaart van de waaier gebruiken. Deze bovenste kaarten moet je gebruiken om een rij op te bouwen van aas tot heer. Als dit lukt voor alle vier de rijen, is de patience uitgekomen.

Koppel patience

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten

Dit spel is geschikt voor 1 speler. Pak de harten vrouw en de harten heer uit het complete spel van 52 kaarten. Leg de vrouw op tafel, de heer komt onderaan de 'pot'. Nu leg je dertien kaarten naast de vrouw open op tafel. Als er één of twee kaarten tussen twee kaarten van dezelfde kleur of waarde liggen, dan mag je de twee middelste kaarten wegpakken. Alle kaarten schuiven dan op, en worden weer aangevuld met kaarten van de pot. De patience is uitgekomen als het lukt om als laatste zet de harten heer naast de harten vrouw te krijgen.

Mini bridge

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- pen en papier

Mini bridge is een eenvoudige vorm van Bridge. De complicaties, die zich bij het bieden voor kunnen doen, gelden bij dit spel niet. Je kunt gelijk het spel spelen, zonder het bieden. Zo kun je leren hoe het spelgedeelte van Bridge gaat: het uitspelen van een spel en ook hoe de tegenpartij moet spelen om te voorkomen dat een geboden contract wordt gemaakt. Dit spel is geschikt voor vier spelers.

Voorbereiding
Verdeel alle 52 kaarten evenredig onder de vier spelers, zodat iedere speler 13 kaarten krijgt. Iedereen mag nu bepalen wat de kracht is van zijn 13 kaarten, en kloksgewijs, beginnend bij de deler, vertelt iedereen hoeveel punten hij heeft.

Puntentelling
De puntentelling gaat als volgt: ieder van de honneur kaarten (plaatjes) heeft een waarde, gebaseerd op het feit hoe waarschijnlijk het is dat ze een slag winnen:

Aas =	4 punten
Heer =	3 punten
Vrouw =	2 punten
Boer =	1 punt

Het paar dat samen de meeste punten heeft wordt de aanvallende partij. De speler met de meeste punten van dat paar wordt de leider en zijn partner de dummy.

De dummy legt zijn kaarten op tafel, zodat iedereen zijn kaarten kan zien. De leider, die ook zijn eigen kaarten bekijkt, kiest de troefkleur uit. Dat is natuurlijk de kleur, waarvan ze samen de meeste kaarten hebben. De troefkleur hoeft niet de sterkste kleur te zijn, wel de langste, want je wil samen tenminste 8 kaarten van die kleur hebben. Heb je samen tenminste 8 kaarten van een kleur? Dat noemen we een fit. Heb je geen fit? Dan kun je het beste zonder troef (SA, Sans Atout) spelen.

Als je zonder troef (SA) speelt, is de eerste kaart van iedere slag de troefkleur, wat betekent: er is niet één bepaalde troefkleur in dit spel. Is er wel een troefkleur dan legt de dummy, wanneer hij zijn kaarten op tafel legt, deze kleur links van de andere kleuren (gezien vanaf de plek waar de leider zit).

De leider schat nu in, hoeveel slagen hij hoopt te maken. Omdat de leider meer slagen moet maken dan de verdediging, moet hij meer dan 6 slagen halen. Daarom zegt hij niet: “Ik hoop 8 slagen te halen met harten als troef”, maar hij zegt 2. De 2 geeft aan dat hij 2 slagen meer wil maken dan de 6 die hij sowieso moet maken. Er kunnen 13 slagen gemaakt worden, zodat één paar tenminste 6

haalt. Om de meerderheid van slagen te behalen moet je dus 7 slagen halen, één meer dan 6.

Deze bieding van bijvoorbeeld 1, 2 of 7SA noemen we het contract. De tegenstander die voor de dummy zit legt nu een kaart op tafel. De leider speelt zowel met zijn eigen èn met de kaarten van de dummy. De dummy doet verder niet mee bij dit spel.

Het scoren

Je scoort bij dit spel punten, afhankelijk van wat het contract is en of je het contract maakte of niet. Je krijgt punten voor het totaal aantal slagen dat je meer haalt dan 6, plus een bonus, die er van afhangt hoe hoog je contract was. Over het algemeen geldt: hoe hoger het contract, hoe hoger de bonus. Als klaveren of ruiten troef is krijg je voor iedere slag meer dan 6, 20 punten. Als harten of schoppen troef is krijg je voor iedere slag meer dan 6, 30 punten. Als er geen troef is (SA) dan krijg je voor iedere slag meer dan 6, 30 punten, behalve voor de eerste slag meer. Daar krijg je 40 punten voor.

Wanneer je op een contract meer dan 100 punten scoort, dan heb je een manche gescoord. Wanneer het contract minder dan 100 punten scoort, dan heb je een deelscore behaald. Dus de manche contracten zijn 5-in-een-lage-kleur (5 of 5, 4-in-een-hogekleur (4 of 4) of 3SA. De bonus voor een manche is 300, terwijl je voor een deelscore 50 punten krijgt. Voor alle contracten die je niet maakt geldt dat de tegenpartij 50 punten krijgt voor iedere slag die jij te weinig maakt.

Bijvoorbeeld:

Contract	Slagen	Punten voor de slagen	Bonuspunten	Totaal
2	9	90	50	140
3	9	90	50	140
3	10	120	50	170
4	10	120	300	420
4	11	150	300	450
4	9	0	-50	-50
4	8	0	-100	-100

Let op: de score voor 2+1 is hetzelfde als voor 3 en dat geldt ook voor 4+1 en 5. Ook scoort 3+1 niet hetzelfde als 4, omdat je de manche moet bieden én maken om de manche-bonus te verkrijgen.

Tachtigen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- pen en papier
- fiches, muntjes of lucifers

Dit is een kaartspel voor 3 personen. Het doel van het spel is, dat de speler die het hoogste bod heeft gedaan, tegen de andere 2 spelers moet proberen zijn bod te realiseren. Het spel kan gaan om punten of om een bepaald aantal slagen.

Het spel
Bij dit spel heb je 33 kaarten nodig: van alle kleuren de 7 tot en met de aas + harten 6. Je geeft de kaarten om de beurt: 10 kaarten per persoon + 3 kaarten legt u omgekeerd op tafel.

De speler die na de deler zit (in de richting van de wijzers van de klok) mag het openingsbod doen. Het eerste bod is minimaal 80 punten of u moet passen (Zie D).

Waarde van de kaarten:

	Niet-troef	Troef
Aas	11	11
Heer	3	3
Vrouw	2	2
Boer	1	20
Tien	10	10
Negen	0	14
Alle andere	0	0

Totaal punten in het spel: 141 + 9 punten voor laatste slag = 150 punten

Een normaal bod is een puntenbod (in tienvoud en minimaal 10 punten hoger dan het voorgaande bod) of een bod voor een bijzonder spel (zie B). De speler, die het hoogste bod doet, mag de 3 kaarten op tafel hebben. De andere 2 deelnemers krijgen 3 kaarten van de pot en mogen die 3 kaarten van de pot ook bekijken. Daarna moet de hoogste bieder 3 kaarten naar eigen keuze wegdoen. Deze zijn voor de tegenstanders, die ze niet mogen bekijken.

Vóór het uitspelen moet de speler bij een normaal spel om punten, de roem in de hand (zie C) melden en aangeven wat de troefkaart wordt. Roem wordt van het eindbod afgetrokken bij een puntenspel. Het eindbod tot een bepaald niveau kun je afkopen te kopen (zie E).

De speler mag zelf uitkomen. Hij moet minimaal proberen dat wat hij geboden heeft, verminderd met de roem, te halen. Het halen van de laatste slag levert 9 punten op. Maak je alle slagen bij een normaal spel dan levert dit 100 punten extra op (pit). Het is verplicht kleur te bekennen, maar er mag altijd getroefd worden. Bij niet kunnen bekennen hoeft er niet getroefd te worden.

Bij een puntenspel krijgt de speler 1 fiche, muntje of lucifer van de beide anderen, per iedere 10 punten die hij meer heeft dan het gebodene min de roem. Bij verlies betaalt hij 1 fiche, muntje of lucifer per 10 punten aan beide andere spelers. Voor de volgorde van de kaarten bij het nemen van een slag, zie A.

A) Volgorde van de kaarten voor het nemen van een slag
Troef kaarten: boer, 9, aas, heer, vrouw, 10, 8, 7, 6
Niet-troef kaarten: aas, heer, vrouw, boer, 10, 9, 8, 7, 6

B) Bijzondere spelen

	Troef Ja/Nee	Wegbieden met	Winst/ Verlies in fiches, muntjes of lucifers
Zwabbersolo: *minimaal 9 slagen halen*	Nee	160 pnt	8
Piek: *één slag halen*	Nee	170	12
Zwabber: *10 slagen halen*	Nee	180	12
Misere: *nul slagen halen*	Ja	190	14
Piek met: *één slag halen*	Ja	200	16
Piek ouvert: *één slag halen*	Nee	210	18
Ouvert: *nul slagen halen*	Ja	220	20
Piek ouvert met: *één slag halen*	Ja	230	22
Piek praat: *één slag halen*	Nee	240	23
Praat: *nul slagen halen*	Ja	250	25
Piek praat met: *één slag halen*	Ja	260	27
Privé: *alle slagen halen*	Ja	280	30
Schoppen vrouw: *schop.vrouw niet halen*	Nee	150	5

Bij de ouvert spellen gaan de kaarten van degene die speelt na de derde slag open. Bij praat spellen (dan mag er onderling gesproken worden wat te doen) gaan alle kaarten nadat degene die uitspeelt open op tafel.

C) Roem in de hand

3-kaart	20 pnt
Stuk (heer+vrouw bij troef)	20
4-kaart	50
5-kaart	100
6-kaart	120
7-kaart	140
8-kaart	200
9-kaart	220
4 boeren	200
4 azen	100
4 heren	100
4 vrouwen	100

D) Spel om schoppen vrouw

Wanneer als startbod wordt gepast en de volgende speler ook past, dan moet de derde speler minimaal 150 bieden om normaal te kunnen spelen. In dat geval mogen de eerste twee spelers ook weer normaal bieden. Als de derde speler echter ook past, dan wordt er gespeeld om schoppen vrouw en de derde speler mag hierbij uitkomen. Deel de 3 kaarten op tafel willekeurig uit aan de spelers, zodat dit spel met 11 kaarten per persoon wordt gespeeld. Dit spel speel je zonder troef. De speler, die de schoppen vrouw krijgt, is de verliezer en betaalt 5 fiches, muntjes of lucifers aan de andere twee.

E) Overig

Een puntenbod t/m 140 kan worden afgekocht voor 5 fiches, muntjes of lucifers per persoon. Een puntenbod t/m 190 kan worden afgekocht voor 10 fiches, muntjes of lucifers per persoon.

Zwabbersolo, zwabber, piek, piek ouvert, piek praat en schoppen vrouw worden zonder troef in het spel gespeeld. Bij alle andere spelen bepaalt de speler welke kleur troef wordt.

Toepen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- pen en papier
- fiches, muntjes of lucifers

Dit spel is geschikt voor 4 spelers. Toepen speel je met 32 kaarten, de zogenaamde piketkaarten. Dit zijn de aas, heer, vrouw en boer en de kaarten tien tot en met zeven. De rest van de kaarten haal je uit het spel. De deler schudt vervolgens goed de kaarten. Hij geeft, met de klok mee, iedere speler twee kaarten en daarna (in een volgende deelronde) nog eens twee. Elke speler heeft uiteindelijk dus vier kaarten.

De deler moet ook de puntenscore bijhouden. Vind je het vervelend om steeds te moeten wisselen, dan kun je er natuurlijk ook voor kiezen om dit gedurende het spel door één persoon te laten doen.

De waarde van de kaarten bij toepen is anders dan bij andere kaartspellen. Van hoog naar laag is de volgorde: tien - negen - acht - zeven - aas - heer - vrouw - boer.

Inzet
Bij toepen kun je overal om spelen: fiches, muntjes of lucifers. Het gaat om punten, beter gezegd: strafpunten. Wie als eerste 10 punten heeft, heeft verloren. De winnaar van een ronde krijgt geen punten, deze gaan juist naar de verliezers. Het aantal punten is gerelateerd aan

de keren dat er is geklopt (zie het kopje Toep).

Het basisspel
Het spel gaat om het winnen van de vierde (laatste) slag in een ronde. En dus niet of je de eerste drie slagen wint of verliest. De laatste kaart die je in je hand hebt, moet dus de winnende kaart zijn.

De speler naast de deler begint. Hij gooit de eerste kaart op en bepaalt daarmee dus de kleur. De andere spelers moeten 'kleur bekennen'. Gooi jij harten op, dan moeten de anderen ook harten spelen. Kun je geen kleur bekennen, dan mag je een andere kaart opgooien. De speler met de hoogste kaart van de uitgekomen kleur, wint de slag. De gespeelde kaarten blijven gedurende een ronde open op tafel liggen, zodat iedereen kan zien wat er gespeeld is. De speler die de laatste slag wint, krijgt geen punten. De verliezers wel (zie hieronder).

De winnaar van de ronde is de deler van de volgende ronde. De speler links van de deler mag als eerste uitkomen en bepaalt de kleur.

Toep
Misschien denk jij bij het zien van je kaarten dat je de laatste slag kunt winnen. Dan hoef je niet tot de laatste slag te wachten, maar kan je toepen. Roep hard 'toep' of klop op de tafel (spreek van te voren af wat het signaal is). Je medespelers kunnen ervoor kiezen om mee te gaan of te passen. Met de klok mee laat elke speler weten wat hij/zij doet. Degene die past krijgt één (straf)punt. Degene die meegaat en kijkt, maar niet de laatste slag kan winnen krijgt twee (straf)punten. De speler die toept kan ook de ronde verliezen als blijkt dat hij/zij niet de slag kan winnen. Hij/zij krijgt dan ook twee punten.

Het kan natuurlijk ook voorkomen dat er tijdens een ron-

de niet wordt getoept. De winnaar van de ronde krijgt dan geen punten, de verliezers allemaal één.

Overtoep wanneer mogelijk
Ben jij helemaal zeker van je overwinning, maar ben je niet degene die toept dan kun je er altijd nog voor kiezen om te overtoepen. Dit doe je door 'toep' te roepen of op de tafel te kloppen (afhankelijk van wat is afgesproken). Elke keer dat je overtoept, wordt de inzet met één punt verhoogd. Dit kan doorgaan tot een zelf bepaald maximum. De verliezende punten gaan per 'toepronde' telkens met één omhoog. In de tweede toep krijgen de spelers die passen bijvoorbeeld twee punten, de spelers die meegaan en verliezen drie punten etc.

Je kunt jezelf niet overtoepen. Ben jij degene die heeft getoept, dan moet je wachten totdat een andere speler tussendoor toept en jij mee wilt gaan.

Zwikken

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- pen en papier
- fiches, muntjes of lucifers

Zwikken is een gokspel, geschikt voor 3 tot 5 spelers. Je gebruikt 20 kaarten (van iedere kleur de aas, heer, vrouw, boer en 10). Bepaal de deler door loting.

Regels
Elke speler legt een fiche in de pot. De deler geeft iedereen drie kaarten en draait een kaart voor troef. De spelers zeggen nu om beurten wat ze van het spel verwachten, door te zeggen "ik vraag" (of "ik speel") of "pas".

Het is mogeljk dat meerdere spelers willen vragen. In dat geval is het gebruikelijk dat men zegt “ik vraag beter” of “ik vraag nóg beter”.

Heeft er iemand gevraagd, dan komt er nog een biedronde, zodat spelers die eerst gepast hebben alsnog kunnen besluiten beter te vragen. Dit komt vooral voor als een speler zwik heeft (zie verderop).

Daarna komt de speler links van de gever uit voor de eerste slag. Kleur bekennen is verplicht. Wie niet kan bekennen moet troeven, als hij dat kan. Ondertroeven is verboden, tenzij je niet anders kan. Wordt troef gevraagd, dan mag je naar keuze hogere of lagere troeven bijspelen.

Winnaar van de slag is de speler, die de hoogste troefkaart speelde, en als er niet getroefd is degene die de hoogste kaart speelde in de gevraagde kleur. De winnaar komt uit voor de volgende slag.

Zijn alle slagen gemaakt, dan tellen de spelers hun punten: aas=4, heer=3, vrouw=2, boer=1, tien=0. De speler met de meeste punten wint. De overige spelers verliezen. Hebben twee spelers allebei het hoogste aantal punten, dan verliest iedereen.

Een speler die gevraagd heeft en wint, krijgt de inhoud van de pot. De spelers die gevraagd hebben en verliezen, moeten hetzelfde bedrag in de pot zetten. De spelers die gepast hebben krijgen en betalen niets.

Zoeken
Wordt er rondgepast, dan kan de gever, als hij wil, een nieuwe troef draaien. Dit heet zoeken. Er wordt twee keer gezocht, er zijn dan dus in totaal drie troeven geweest. Wordt er een troefkleur gedraaid die al eerder geweest is, dan is iedereen verplicht te passen. Als de gever zoekt,

dan moeten alle spelers een fiche inzetten. De tweede keer zoeken is 'gratis'. Zoeken is niet verplicht, heeft de gever slechte kaarten, dan zoekt hij niet.

Zwik

Heeft een speler drie gelijke kaarten, bijvoorbeeld drie boeren of drie azen, dan wint hij direct. Tijdens de bieding vraagt hij gewoon (zie de volgende alinea). Is de bieding geëindigd, dan laat hij zijn kaarten zien en wint. De andere spelers verliezen (als ze gevraagd hebben). Hebben meerdere spelers zwik, dan wint degene met de hoogste kaarten.

Een speler met zwik zal bij voorkeur in eerste instantie passen. Vraagt een andere speler, dan kan de speler met zwik in de tweede biedronde beter vragen. Wordt er rondgepast en een andere troef gezocht, dan heeft de speler met zwik een nieuwe kans om beter te vragen. Wordt er rondgepast en besluit de gever niet te zoeken, dan heeft de speler met zwik verkeerd gegokt, want hij krijgt geen kans meer om alsnog te vragen.

Troef tien

De speler die troef tien heeft, mag deze kaart omruilen voor de gedraaide troefkaart. Doet hij dat, dan moet hij dat doen voordat hij een kaart in de eerste slag legt. Een speler kan ook zwik krijgen door troef tien om te ruilen. Is er een nieuwe troef gezocht, dan kunnen alle eerder gedraaide troeven worden omgeruild.

Een speler die troef tien heeft, moet dat aankondigen door in de bieding te zeggen: "ik ken hem". Hij zegt dus: "ik ken hem en ik pas" of "ik ken hem en ik vraag". Hij kan ook zeggen "ik verwacht een betere", en dat betekent: "ik heb troef tien, maar ik hoop dat er een andere troefkaart van dezelfde kleur gezocht wordt, en dan kan ik daarmee zwik maken."

Liegen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten

Liegen is een eenvoudig kaartspel, waarin de spelers mogen valsspelen, zolang ze niet worden betrapt. Het doel van het spel is, om als eerste je kaarten kwijt te raken. Dit spel is geschikt voor 3 of meer spelers.

Voorbereiding
Gebruik een volledig kaartspel van 52 kaarten. Verdeel de kaarten zo gelijk mogelijk onder de spelers. Bepaal wie de startspeler wordt.

Spelverloop
De startspeler noemt een kleur (klaveren, ruiten, harten, schoppen). Dit noemen we de actieve kleur. Hij legt als eerste een kaart uit zijn hand gedekt op tafel (deze kaart is het begin van de pot).

Zo legt iedere speler steeds 1 kaart gedekt op deze stapel. Een speler mag in zijn beurt, in plaats van het spelen van een kaart, de vorige speler uitdagen door te zeggen: "je liegt!". Als de door de vorige speler als laatste gespeelde kaart (de bovenste van de stapel) de actieve kleur toont, heeft de speler niet gelogen en moet de uitdager de hele pot pakken.

Heeft de vorige speler geen kaart in de actieve kleur gespeeld, dan heeft hij gelogen en moet hij de hele pot in zijn hand nemen. De verliezer van een uitdaging bepaalt de nieuwe actieve kleur en speelt de eerste kaart.

De speler die als eerste zijn kaarten kwijt is, wint direct het spel.

Zenuwen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 of 2 pakken kaarten

Dit spel is geschikt voor 2 of meer personen. Het doel van het spel is, om zo snel mogelijk al je kaarten kwijt te raken. Voor iedere 2 spelers wordt er 1 volledig kaartspel gebruikt.

Spelverloop
Schud alle kaarten en verdeel ze onder de spelers. Elke speler maakt nu 5 gesloten patience stapels van zijn kaarten, waarbij de bovenste kaart wordt omgedraaid zodat deze zichtbaar wordt. De kaarten moeten tijdens het hele spel steeds zichtbaar blijven.

De kaarten worden dus op deze manier neergelegd:
1 kaart; 2 kaarten; 3 kaarten; 4 kaarten; 5 kaarten.
Twee kaarten met dezelfde waarde mogen op elkaar worden gelegd zodat er een nieuwe kaart omgedraaid kan worden.

Leg de rest van de kaarten als pot neer op tafel. Elke speler heeft zijn eigen gesloten stapeltje. Iedereen draait de bovenste kaart van zijn stapeltje om en dan kan het spel beginnen. De bedoeling is dat je zoveel mogelijk kaarten van groot naar klein of van klein naar groot boven op de omgedraaide kaarten van de stapeltjes legt. De kaarten moeten opeenvolgend zijn.

Een aantal voorbeelden :
2-3-4-5-6-7
3-4-5-4-3-4-5
8-9-10-boer
4-3-2-Aas-Koning

Als niemand meer kan aanleggen, draait iedere speler de volgende kaart van zijn stapel open en worden de kaarten daar weer aangelegd.

Dit is een spel zonder beurten: leg dus zo snel mogelijk je kaarten op voordat een andere speler je voor is! Een ronde is afgelopen wanneer een speler al zijn kaarten kwijt is, behalve zijn pot. Dan moeten de spelers zo snel mogelijk op een stapeltje met zojuist gespeelde kaarten slaan. Deze kaarten worden dan aan de speler zijn pot toegevoegd. Alle spelers maken nu weer 5 patience stapeltjes met hun kaarten en de rest wordt weer op tafel gelegd.

Het kan zo zijn, dat de speler die al zijn kaarten als eerst had uitgespeeld, eindigt met het grootste stapeltje kaarten van de tafel, omdat andere spelers hem voor waren met slaan.

Tip: sla altijd op het kleinste stapeltje kaarten, zodat er minder kaarten aan je pot worden toegevoegd. Je moet natuurlijk zo snel mogelijk al je kaarten kwijtraken.

Je bent de winnaar van het spel als je na het maken van je 5 patience stapeltjes geen kaarten meer over hebt, en de ronde wint, die er gespeeld wordt. Je slaat dan op een leeg stapeltje kaarten (niet bestaand stapeltje kaarten). Je bent al je kaarten kwijtgeraakt en hebt het spel gewonnen!

Presidenten

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten

Presidenten is een partykaartspel. Het doel van het spel is om zo snel mogelijk van je kaarten af te komen. Dit

spel is geschikt voor 4 tot 7 spelers.

Het spel
Gebruik een spel met 52 kaarten; de jokers heb je niet nodig. Bepaal wie de deler wordt. De deler verdeelt alle kaarten zo evenredig mogelijk over de spelers. De spelers direct links van de gever kunnen 1 kaart meer gedeeld krijgen.

De speler links van de gever begint en legt 1 of meer kaarten van dezelfde waarde open op tafel. De volgende speler met de klok mee speelt nu precies zoveel kaarten, maar met een hogere waarde, enzovoort. De kleur van de kaarten is niet van belang. Kan of wil hij dat niet, dan past hij. De volgorde van de kaarten is als volgt (van hoog naar laag): 2, aas, heer, vrouw, boer, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

Een speler die past, mag als hij weer aan de beurt komt alsnog spelen als hij dat wil. Dit gaat zo door totdat alle spelers passen. De speler die als laatste (een) kaart(en) heeft gespeeld, legt de gespeelde kaart(en) aan de kant en speelt weer 1 of meer kaarten van gelijke waarde. Heeft een speler geen kaarten meer, dan is automatisch de speler links van hem aan de beurt.

Sociale status
De eerste speler die zijn kaarten kwijt is, wordt de President in de volgende ronde. Wie als tweede uit is, wordt Vice-president, enzovoort. De laatste spelers kunnen bijvoorbeeld ‘arbeider’ of ‘slaaf’ genoemd worden.
De spelers nemen nieuwe posities rond de tafel in. De President kiest de meest comfortabele stoel, links van hem de Vice-president, enzovoort. De laatste speler (slaaf) zit rechts naast de President. Spelers met een hogere sociale status mogen bevelen aan spelers van lagere status geven. Dat kan van alles zijn met als doel het speelplezier te verhogen. Tijdens het spel mogen

geen opdrachten gegeven worden; alleen tussen de rondes door. De slaaf schudt, deelt en verzamelt de kaarten in de volgende ronde. De slaaf moet zijn hoogste kaart aan de President geven, die op zijn beurt een kaart naar keuze aan de slaaf teruggeeft. De President begint in de volgende ronde met het spelen van 1 of meer kaarten van dezelfde waarde. Het spel is afgelopen na een afgesproken aantal rondes.

Rumba

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- pen en papier

Dit spel is geschikt voor 4 spelers. Iedere speler start met 21 punten. Het doel is om zo snel mogelijk naar 0 te zakken. Wanneer één of meerdere spelers 0 punten hebben, is het spel afgelopen.

Het spel
Gebruik een volledig spel van 52 kaarten, zonder jokers. Noteer voor iedere speler 21 punten op een vel papier. Bepaal de eerste deler.

De deler schudt de kaarten en geeft iedere speler 5 kaarten. De rest van de kaarten leg je op een stapel. De deler draait de bovenste kaart van de stapel om. Deze geeft de troefkleur (harten, ruiten, schoppen of klaveren) aan. Te beginnen met de speler links van de gever beslist iedere speler of hij meespeelt of niet. Wie niet meespeelt, kan deze ronde geen punten winnen of verliezen. Hij legt zijn kaarten op de kop weg.

Speelt maar 1 speler mee, dan wint hij automatisch en mag hij 5 punten van zijn score aftrekken. Hij mag geen

‘rumba’ roepen; zie verderop.

Doen er meer spelers mee, dan mag - te beginnen met de speler die als laatste besloot en dan tegen de klok in terug - iedere speler maximaal 3 kaarten met de stapel ruilen.

De speler links van de deler speelt 1 kaart uit zijn hand open op tafel. De kleur (harten, ruiten, schoppen of klaveren) van deze kaart noemen we de gevraagde kleur. Met de klok mee leggen ook de andere spelers 1 kaart open op tafel. Dit noemen we een slag.

Daarbij gelden de volgende spelregels:
- kan een speler een kaart van de gevraagde kleur spelen, dan moet hij dat doen;
- kan een speler geen kaart van de gevraagde kleur spelen, dan mag hij een kaart naar keuze spelen (in zo’n geval is het niet verplicht om een kaart in de troefkleur te spelen);
- kan een speler met een kaart in een bepaalde kleur de slag (voorlopig) winnen, dan mag hij in de betreffende kleur geen kaart spelen waarmee hij de slag niet zou overnemen.
- de ronde is afgelopen als alle 5 slagen zijn gespeeld.

Puntentelling na een ronde
Een speler die niet meespeelde, behoudt zijn punten. Een speler die meespeelde en ten minste 1 slag won, trekt het aantal gehaalde slagen van zijn score af. Een speler die meespeelde, maar geen slag won, telt 5 punten bij zijn score op.

Volgende ronde
Hebben alle spelers een score van meer dan 0 punten, dan start de volgende ronde. De speler links van de vorige gever wordt de nieuwe.

Rumba

Een speler mag ‘rumba’ roepen op het moment dat hij beslist om mee te spelen.
Dit heeft de volgende gevolgen:
- alle spelers links van hem, tot en met de deler, zijn verplicht om deze ronde mee te spelen;
- voor alle spelers, behalve de speler die ‘rumba’ riep, tellen de punten dubbel (-2 per gewonnen slag, +10 voor geen gewonnen slagen);
- de spelers mogen geen kaarten ruilen;
- haalt de speler die ‘rumba’ riep 3 of meer slagen, dan trekt hij 10 punten van zijn score af. Wint hij minder dan 3 slagen, dan telt hij 10 punten bij zijn score op.

Boer van troef

Is de omgedraaide kaart die de troefkleur aangeeft een boer, dan moet iedere speler meespelen. De biedronde vindt wel gewoon plaats om de spelers de mogelijkheid te bieden om ‘rumba’ te roepen.

Twee van troef

Heeft een speler op het moment dat hij beslist om mee te spelen de ‘2’ in de troefkleur in zijn hand, dan mag hij deze ruilen tegen de omgedraaide kaart die de troefkleur aangeeft.

Einde van het spel

Hebben 1 of meer spelers 0 punten of minder, dan winnen deze spelers.

Shithead

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 pak kaarten
- pen en papier

Je probeert bij dit spel zo snel mogelijk je kaarten kwijt te raken, zodat je niet als laatste uit bent. Als je als laatste uit bent, ben je namelijk de spreekwoordelijke 'Shithead'. Het spel kent dus geen winnaar, alleen een verliezer. Dit spel is geschikt voor 2-6 personen en je gebruikt een volledig pak kaarten zonder jokers.

De kaarten worden als volgt verdeeld: iedereen krijgt drie kaarten die niet bekeken mogen worden (face down). Boven elk van deze kaarten wordt een kaart open gelegd (face up). Iedere speler krijgt 3 kaarten in zijn hand, die alleen door de speler zelf gezien mogen worden. In het midden ligt de rest van de kaarten, met de rug omhoog. Leg van de middelste stapel 1 kaart open.

Iedere keer dat je aan de beurt bent, mag je een kaart op de open kaart in het midden gooien. Daarna pak je een kaart van de stapel omgedraaide kaarten. Dan is de volgende speler aan de beurt. De stapel met open kaarten bouwt zich op. Wanneer een speler niet kan spelen, moet diegene de hele stapel pakken.

De regels voor het spelen van de kaarten zijn:
- kleuren (ruiten, harten, klaveren en schoppen) hebben in het spel geen betekenis;
- je gooit altijd een kaart op die in waarde gelijk is of hoger.

Enkele kaarten hebben een andere betekenis:
2: mag altijd opgegooid worden, de volgende speler begint met 2 of hoger.

3: mag altijd opgegooid worden en is transparant. Dus als een speler een boer opgooit en de volgende speler een 3, moet de volgende speler een boer of hoger opgooien
7: mag opgegooid worden bij een 7 of lager, De volgende speler moet eenmalig een 7 of lager opgooien. De volgende speler moet weer hoger opgooien
10: mag altijd opgegooid worden. De stapel kaarten wordt dan omgedraaid en weggelegd. De speler die de 10 opgooit mag een nieuwe stapel beginnen. Wanneer je niet kunt spelen moet je dus de hele stapel pakken en is de volgende speler aan de beurt.

Het spel
Als de kaarten zijn verdeeld mag je eenmalig de kaarten die je in je hand hebt wisselen met de kaarten die open op tafel liggen. Het slimste is om de beste kaarten op tafel te leggen en de slechtste in je hand te houden.

Je probeert dus zo snel mogelijk je kaarten kwijt te raken door kaarten op de middelste stapel te gooien. Je speelt eerst met de kaarten die je in je hand hebt. Als je minder dan drie kaarten in je hand hebt pak je een kaart van de stapel omgedraaide kaarten.

Op een gegeven moment zijn de kaarten van de omgedraaide stapel in het midden van het spel op. Je hoeft en kunt dan dus geen kaart pakken. Als je ook de kaarten in je hand hebt weggespeeld mag je de kaarten opgooien die open op tafel liggen. Eén kaart per beurt (mits twee of drie dezelfde kaarten).

Tenslotte speel je met de kaarten die omgedraaid op tafel liggen. Deze mag je NIET bekijken. Het is dus een gok welke kaart je opgooit. Op deze manier kan het spel op het laatst verassende wendingen krijgen. Wie als laatst uit is, is de Shithead!

Chicago

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 5 dobbelstenen
- pen en papier

Doel van het spel
Bij Chicago wint de speler, die als eerste het puntenaantal 1000 bij elkaar gooit.

Het spel
Je maakt een lijst van alle spelers, waarin je de punten bijhoudt. De één telt bij Chicago voor 100 punten en de zes 60 punten. Alle andere ogen worden normaal geteld.

Elke speler mag per ronde maximaal 3 keer gooien. Hierbij mag je drie keer achter elkaar alle 5 dobbelstenen gebruiken. Je kunt er ook voor kiezen om gunstige dobbelstenen te laten „staan" en alleen met de andere dobbelstenen verder te spelen. Dobbelstenen die blijven staan, mogen niet meer worden veranderd.
Als je denkt al na twee worpen of al na de eerste worp voldoende punten te hebben behaald, dan kun je stoppen. De volgende spelers hebben dan ook recht op twee resp. een worp – net als de eerste speler.
De volgende ronde mag de volgende speler in de rij beginnen en hij bepaalt het aantal worpen voor deze ronde. Houd elke ronde het aantal punten per speler bij. De eerste die op 1000 uitkomt, heeft gewonnen!
Er is nog een extra regel: gooit een speler tijdens de eerste worp twee zessen, dan mag hij een zes in een één omzetten.

Mexicanen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- dobbelstenen

Mexicanen is een leuk dobbelspelletje, dat vaak in de kroeg wordt gespeeld. Er is een ongelimiteerd aantal spelers. Met 6 dobbelstenen kun je met maximaal 4 spelers Mexicanen.

Het spel
Alle spelers pakken een dobbelsteen en leggen deze met de 6 omhoog voor zich neer. Daarnaast zijn er twee dobbelstenen waarmee wordt gegooid. Bepaal welke speler begint. Er wordt met de klok mee gespeeld. Als alle spelers 1 keer zijn geweest noem je dat een ronde. Het doel per ronde is om niet de laagste score van alle spelers te krijgen.

De startende speler van een ronde mag maximaal 3 keer gooien om zijn eigen score te bepalen. Alle andere spelers mogen in een ronde maximaal het aantal keer gooien dat de startende speler ook heeft gedaan. Voor alle spelers geldt dat alleen de score van de laatste worp in een ronde telt. Een evt. hogere score bij een eerdere worp in dezelfde ronde is komen te vervallen toen werd besloten om door te gooien.

Scores
Als je twee dezelfde getallen gooit, dan vermenigvuldig je de waarde van 1 dobbelsteen met 100. Als je twee vijven gooit is je score dus 500.
Als je 2 verschillende getallen gooit dan staat het hoogste getal voor tientallen en het laagste getal voor eenheden. Bijvoorbeeld de worp 4 - 2 levert de score 42 op.
Uitzondering: gooi je een 1 en een 2, dan heb je een Mex!

Deze worp staat voor de score 1000 en is de hoogst mogelijke score.

Het spel - vervolg
Na afloop van een ronde moet de speler met de laagste score zijn eigen dobbelsteenwaarde met 1 verlagen, tenzij er door 1 of meerdere spelers in de ronde een Mex is gegooid. In dat geval gaat de dobbelsteenwaarde niet 1 terug, maar 2 per gegooide Mex.

Als in een ronde nog geen enkele speler een Mex heeft gegooid, dan mag de speler die aan het gooien is besluiten om de ronde af te breken. Dit kan handig zijn als je een lage score hebt behaald en er in deze ronde nog spelers mogen gooien. In dat geval bestaat namelijk het risico, dat er door deze spelers ook Mex gegooid gaat worden. Door een ronde af te breken voorkomt de speler met de slechte score dat er 2 of nog meer punten aan dobbelsteenwaarde verloren gaan. Besluit je om een ronde af te breken en heb je dezelfde laagste score als een eerdere speler in deze ronde, dan gaat toch alleen de dobbelsteenwaarde van de speler die de ronde afbreekt 1 omlaag.

Als in een ronde twee of meer spelers dezelfde laagste score hebben gegooid, dan spelen deze spelers een extra ronde om te bepalen wie de gewone ronde werkelijk verliest. Dit kan worden herhaald als dit nodig is. Als bijvoorbeeld de gewone ronde 3 spelers oplevert met de laagste score en er in de 1e extra ronde 2 spelers overblijven, dan is een 2e extra ronde noodzakelijk om de gewone ronde te beslissen.
Een Mex gegooid in een extra ronde staat nog wel steeds voor het hoogste, maar geeft geen extra verlies aan dobbelsteenwaarde. Dit wordt dan slechts gebruikt om te bepalen wie de gewone ronde wint.

Vijf-vinger spel

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- pen en papier

Dit spel is geschikt voor 2 of meer spelers. Iedereen mag maximaal 10 keer gooien. Het doel van het spel is, om zo snel mogelijk met 3 dobbelstenen vijf ogen te gooien. Wie dit met het minste aantal worpen lukt, heeft gewonnen.

Magisch getal

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 dobbelsteen
- voor elke speler 10 fiches, muntjes of lucifers

Het doel van dit spel is, om jouw fiches, muntjes of lucifers zo snel mogelijk kwijt te raken. Want de speler, die als eerste alles kwijt is, heeft gewonnen. Elke speler heeft aan het begin van het spel zijn 10 fiches, muntjes of lucifers voor zich liggen. Nu ga je om de beurt gooien. Elke speler mag één keer gooien. Voordat je gooit met de dobbelsteen, moet je een voorspelling doen, zoals "Ik gooi een zes." Gooi je inderdaad het voorspelde getal, mag je een fiche, muntje of lucifer in het midden van de tafel leggen. Klopt je voorspelling niet, hoef je ook niks in te leveren en is de volgende speler aan de beurt.

Alles of niets

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 dobbelsteen

- pen en papier
Dit spel is geschikt voor 2 of meer spelers. Elke speler moet proberen om 300 punten te halen. Als je 5 gooit, verdien je 50 punten. Iedereen die aan de beurt is, dobbelt zo lang hij wil en telt zijn punten bij elkaar op. Gooi je een 1, zijn alle gegooide punten verloren! Bij dit spel wint de speler, die met veel geluk de 300 punten bereikt of er het dichtst bij komt.

Las Vegas

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- pen en papier
- voor elke speler dezelfde hoeveelheid fiches, muntjes of lucifers

Las Vegas is een kansspel voor twee of meer spelers. Wat je nodig hebt is dobbelgeluk...

Het spel
Begin het spel door de inleg vast te stellen: bijvoorbeeld 5 of 10 fiches, muntjes of lucifers. Elke speler moet aan het begin van elk spel deze inzet op het midden van de tafel leggen.

Nu ga je om de beurt gooien. Elke speler gooit twee keer, op de volgende manier:
- de eerste keer gooi je met twee dobbelstenen. De ogen van beide dobbelstenen worden bij elkaar opgeteld.
- de tweede keer gooi je met de derde dobbelsteen.

Je mag nu de som van de twee eerste dobbelstenen vermenigvuldigen met de waarde van de derde dobbelsteen. Noteer je eindresultaat. De speler, die in een ronde het hoogste resultaat behaalt, mag de 'pot' legen.

Daarna speel je een nieuwe ronde; elke speler doet weer de verplichte inzet.
Ter verduidelijking een voorbeeld:

Eerste worp	Tweede worp	Eindresultaat
Speler A: 3 + 4 = 7	2	7 x 2 = 14
Speler B: 6 + 2 = 8	4	8 x 4 = 32
Speler C: 5 + 3 = 8	1	8 x 1 = 8

In dit geval heeft speler B de 'pot' gewonnen. Je speelt door, totdat 1 speler alle fiches, muntjes of lucifers heeft gewonnen.

Sultan

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 dobbelsteen
- 21 fiches, muntjes of lucifers

Je gooit om de beurt. Wie het eerst een 6 gooit, is Sultan. De Sultan mag nu bepalen, welk getal door de andere spelers gegooid moet worden. Als je pech hebt, en je het gewenste getal niet gooit, moet je een fiche, muntje of lucifer in de 'pot' leggen. Als je wel het gewenste getal gooit, krijg je van de Sultan fiches, muntjes of lucifers ter hoogte van het gegooide getal uitbetaald. Wie een zes gooit, gooit de Sultan van zijn troon: je krijgt nu de pot! Je speelt door, totdat 1 speler alle fiches, muntjes of lucifers heeft gewonnen.

Hoog huisnummer

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 dobbelsteen
- pen en papier

Bij dit spel, voor 2 of meer spelers, mag elke speler 3

keer gooien. Bij de eerste gooi mag je nog uit alle mogelijkheden kiezen: je mag de gegooide ogen noteren op de eerste plaats (honderdtal), op de tweede plaats (tiental) of op de derde plaats (eenheid). Na de derde gooi heb je een getal opgeschreven van 3 cijfers. Dit is jouw huisnummer. De speler met het hoogste huisnummer heeft gewonnen.

Jule

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 dobbelsteen
- pen en papier

Dit spel kun je met een willekeurig aantal deelnemers spelen. Je dobbelt om de beurt. Iedereen probeert, om zo snel mogelijk alle ogen van 1 t/m 6 en weer terug in de juiste volgorde te gooien.
Gooi je bijvoorbeeld een 1, dan noteer je dit getal en moet je bij de volgende worp een 2 gooien. Lukt dit niet, dan gaat de dobbelsteen naar de volgende speler.
Wie alle getallen van 1 t/m 6 heeft gegooid, begint met het retourspel. Je wint het spel als je als eerste alle getallen van 1 tot 6 en weer terug hebt gegooid.

Verdraaide 66

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- pen en papier

Doel van het spel
Het getal 66 moet exact gehaald worden.

Het spel
Je speelt dit spel met twee of meer spelers. Je mag om

de beurt gooien; steeds met 3 dobbelstenen tegelijk. Elke speler mag 1 keer gooien. Tel het gegooide aantal ogen van alle deelnemers bij elkaar op, op een papiertje. Ga je over de 60 punten heen? Dan mag de speler die aan de beurt is nog met één dobbelsteen verder gaan. Het gaat erom, dat je het getal 66 exact bereikt.
Als je met je worp dit eindgetal overschrijdt, dan worden de worpen van de volgende speler ervan afgetrokken. Je gaat net dus net zolang door, totdat je weer onder de 66 uitkomt. Dan pas worden de worpen weer bij elkaar opgeteld. Dit gaat net zo lang door tot een speler met zijn worp het eindgetal exact bereikt. Hij is de winnaar van dit spel.

Alle negen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 2 dobbelstenen
- 9 fiches, muntjes of lucifers
- pen en papier

Doel van het spel
Iedereen moet proberen, jouw in de eerste speelfase gewonnen lucifers in de tweede fase zo snel mogelijk weer kwijt te raken. Dit spel is geschikt voor 2 of meer spelers.

Het spel
Aan het begin van het spel leg je 9 fiches, muntjes of lucifers in het midden van de tafel. Elke speler mag per ronde één keer met twee dobbelstenen gooien.
Haal je met deze worp meer dan 9 ogen, dan moet je zoveel fiches, muntjes of lucifers pakken, als jouw worp het aantal negen overschrijdt. Dus bij 10 ogen 1, bij 11 ogen twee en bij 12 ogen 3 fiches, muntjes of lucifers.
Als je exact 9 ogen of minder gooit, hoef je niks te pakken en is de volgende speler aan de beurt. Dit gaat net zo lang

door, totdat alle lucifers zijn verdeeld.

Nu begint de tweede speelfase: alle spelers, die geen fiches, muntjes of lucifers hebben gekregen vallen nu af. Het dobbelen gaat op dezelfde manier als in de eerste fase verder – met één verschil – de behaalde punten van meer dan 9 worden nu omgekeerd geteld, wat betekent dat de fiches, muntjes of lucifers weer teruggelegd mogen worden. Wie als eerste al zijn fiches, muntjes of lucifers kwijt is, heeft gewonnen.

Gooi 21!

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- pen en papier

Dit spel wordt met 3 dobbelstenen gespeeld en is geschikt voor 2 of meer personen. Je wint, als je precies 21 ogen gooit, of zo dicht mogelijk daaronder blijft. De eerste ronde gooi je met 3 dobbelstenen; de tweede met 2 dobbelstenen en vanaf de derde ronde gooi je met één dobbelsteen. Houd van elke speler de score bij. Tel na een afgesproken aantal rondes de scores bij elkaar op. De speler met de hoogste score wint!

Langzame Peter

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 dobbelsteen

Elke speler noemt een getal tussen de 1 en 6 en probeert dit getal zo snel mogelijk te gooien. Wie hiervoor het vaakst moet gooien is de 'Langzame Peter' en heeft verloren.

Dubbel Lotje

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- pen en papier

Dit spel kun je spelen met 2 of meer spelers. Je gooit om de beurt. Je telt voortdurend het gegooide aantal ogen van alle deelnemers bij elkaar op. Je hebt verloren, als je het getal 66 bereikt of overschrijdt. Wie het dichtste bij eindigt, heeft gewonnen!

Ramba Zamba

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- pen en papier

Doel van het spel
Doel is om de drie achter elkaar gegooide aantallen ogen zó in een getallenlijst van drie cijfers in te vullen, dat een zo hoog mogelijk getal ontstaat. Dit spel is geschikt voor twee of meer spelers.

Maak een schema, zoals dit voorbeeld voor 4 spelers:

Karin			Suzanna			Désirée			Erik		
H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E

Het spel
De eerste speler op de lijst begint met het gooien door de dobbelstenen één voor één op tafel te laten rollen. Je moet na elke worp beslissen in welke van de kolommen je het gegooide aantal ogen wil plaatsen:
In kolom H (honderdtallen), in kolom T (tientallen) of in kolom E (eenheden). Op deze manier ontstaat na de derde en de laatste worp een getal van drie cijfers, dat zo hoog mogelijk moet zijn.

Het hoogste aantal punten is 666, het laagste aantal is 111.

Gooi je met jouw eerste worp een zes, dan ga je dit getal natuurlijk bij het honderdtal invullen. Gooi je aan het begin een laag getal, dan ga je dit waarschijnlijk bij de tientallen of eenheden plaatsen – in de hoop, tijdens de volgende worp beter te gooien. Je gooit om de beurt.
Na een aantal (van te voren overeengekomen) ronden telt elke speler zijn getallen op. Wie het hoogste totaal bereikt is de winner van 'Ramba Zamba'.

Graag klein

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- pen en papier

Doel van het spel
Wie het vaakst een 2 of een 5 gooit is de winnaar. Je speelt dit spel met twee of meer spelers.

Het spel
Je gooit om de beurt. Elke speler mag met drie dobbelstenen één keer gooien. Je telt de ogen van de drie dobbelstenen van een worp bij elkaar op en je noteert

dit aantal op een papiertje. Als je een twee of een vijf gooit, mag je dit getal van de som van de ogen aftrekken (getallen in de min gelden niet, het laagste getal is een nul!).

Wie na verloop van de spelronden de laagste score heeft is 'Graag klein" en heeft dus gewonnen.

Onder de tien wint

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- 50 fiches, muntjes of lucifers

Dit spel is geschikt voor 3 of meer spelers. Verdeel alle fiches, muntjes of lucifers over de spelers. Daarna bepaal je, door het gooien met 1 dobbelsteen, wie de 'bank' wordt. Degene met het hoogste aantal ogen is de bank. Deze speler gooit tijdens het spel voor alle deelnemers en heeft daarnaast de taak om de winst te verdelen en verloren fiches, muntjes of lucifers te innen. Tenslotte mag hij ook de hoogst mogelijke inleg bepalen.

Voor het begin van het spel bepalen alle spelers, met uitzondering van de bank, hun inleg. Je zet zoveel fiches, muntjes of lucifers in, als je denkt te kunnen riskeren. Nu gooit de bank voor de eerste keer. Is de worp lager dan 10 ogen, dan winnen alle spelers het door hen ingelegde bedrag. De bank moet uitbetalen. Vanaf 10 ogen wint de bank en hij mag nu alle inzet van de spelers pakken.

De persoon die de bank vertegenwoordigt, kan de bank op zijn vroegst na 5 rondes aan een volgende speler doorgeven, maar hij moet dit dan 1 ronde van te voren doorgeven. De winnaar is de speler, die na een afgesproken aantal rondes de meeste fiches, muntjes of lucifers heeft.

De goede tien

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- pen en papier

Doel van het spel
Zo hoog mogelijke ogen gooien en deze slim vermenigvuldigen - als je dit lukt heb je al bijna gewonnen!

Het spel
Dit spel is geschikt voor 2 of meer spelers. Voordat het spel begint, schrijft elke speler eerst zijn naam op. Daarna zet je hieronder de getallen 1 tot en met 10 onder elkaar neer. Nu mag je om de beurt met de 3 dobbelstenen gooien. Je kunt hierbij een score behalen tussen de 3 en de 18; je telt de ogen van de dobbelstenen bij elkaar op. Je mag je score van elke ronde bij de getallen van 1 tot 10 neerzetten. Je mag dan je score vermenigvuldigen met het getal, waarbij je je score hebt neergezet.

Voorbeeld:

Speler A	Speler B
1 x 5 = 5	1 x 7 = 7
2 x 9 = 18	2 x 6 = 12
3 x 15 = 45	3 x 17 = 51
4 x 8 = 32	4 x 4 = 16
5 x 10 = 50	5 x 11 = 55
6 x 18 = 108	6 x 7 = 42
7 x 5 = 35	7 x 17 = 119
8 x 15 = 120	8 x 13 = 104
9 x 16 = 144	9 x 15 = 135
10 x 14 = 140	10 x 11 = 110
Totaal: 697	Totaal: 651

In dit voorbeeld wint speler A. Na 10 rondes staat bij elke speler een vermenigvuldigde score achter de getallen 1

tot en met 10. Ook deze getallen tel je weer bij elkaar op. De speler met de hoogste totaalscore wint. De kunst van dit spel is om vanaf het begin af aan de gegooide resultaten achter de juiste getallen de plaatsen, om een zo hoog mogelijke score te behalen.

Penningmeester

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- pen en papier

Dit spel is geschikt voor twee of meer spelers. Je noteert allemaal op een papiertje van boven naar beneden de getallen 8, 7, 6, 5, 4 en 3.
Nu ga je om de beurt gooien met de 3 dobbelstenen; iedereen moet 6 keer gooien. De gegooide ogen schrijf je naast de getallen op, in de volgorde zoals ze werden gegooid. Je vermenigvuldigt deze getallen met elkaar. Je telt nu de resultaten bij elkaar op en het hoogste aantal punten wint.

Een voorbeeld:

8 x 12 (1e worp)	= 96
7 x 5 (2e worp)	= 35
6 x 14 (3e worp)	= 84
5 x 12 (4e worp)	= 60
4 x 16 (5e worp)	= 64
3 x 3 (6e worp)	= 9
	348

Gevangenisluiken

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 2 dobbelstenen

Dit spel is geschikt voor twee of meer spelers. Je speelt om de beurt. Iedereen mag 3 keer gooien met 2 dobbelstenen. Je telt alleen de gegooide tweeën. Noteer je score op een papiertje. Een dubbele twee (een 2 op allebei de dobbelstenen) telt dubbel. De speler met de hoogste score wint.

Sprong in het diepe

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 dobbelsteen
- pen en papier

Dit spel is geschikt voor 2 of meer spelers. Gooi allemaal met 1 dobbelsteen. De speler die het hoogste aantal ogen gooit mag een getal onder de 40 noemen.

De speler links van deze speler mag beginnen met gooien. Noteer het gegooide aantal ogen. Het resultaat van de volgende spelers tel je hier weer bij op. Dit gaat net zolang door, tot één van de spelers het aan het begin genoemde getal bereikt of overschrijdt. Als je boven dit getal uitkomt, heb je verloren. Jouw sprong in het diepe faalde!

Delen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 2 dobbelstenen
- 50 fiches, muntjes of lucifers

Doel van het spel
Door goed te gooien als eerste 10 fiches, muntjes of lucifers winnen. Dit spel is geschikt voor 2 of meer spelers.

Het spel
Aan het begin van het spel leg je de fiches, muntjes of lucifers op tafel neer. Nu begint de eerste speler te gooien. Iedereen mag 2 keer gooien, de eerste keer met 2 dobbelstenen en de tweede keer met 1 dobbelsteen.

Kun je het opgetelde aantal ogen van de eerste worp zonder restgetal delen door het aantal ogen van de tweede worp, dan ontvang je een fiche, muntje of lucifer. Wie als eerste alle fiches, muntjes of lucifers heeft is de winnaar van het spel.

Dubbelen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 2 dobbelstenen
- 50 fiches, muntjes of lucifers

Dit spel is geschikt voor 4 spelers. Voor het begin van het spel worden 50 fiches, muntjes of lucifers in het midden van de tafel gelegd. Nu leg je het aantal spelronden vast (bijvoorbeeld 10).

Je gooit om de beurt met twee dobbelstenen. Iedere speler mag 3 keer gooien. Gooi je dubbel (dus bijvoorbeeld twee drieën) dan krijg je zoveel fiches als het aantal ogen dat je hebt gegooid. Worpen zonder dubbelen hebben bij dit spel geen betekenis. Gooi je na drie worpen nog geen dubbele, dan is de volgende speler aan de beurt.

De winnaar van het spel is de speler, die aan het eind van het overeengekomen aantal ronden de meeste fiches, muntjes of lucifers heeft gewonnen.

Grappige 7

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 2 dobbelstenen
- pen en papier
- 20 fiches, muntjes of lucifers per speler

Dit spel is geschikt voor twee of meer spelers. Teken dit schema op een stuk papier:

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

Het spel
Geef iedere speler 20 fiches, muntjes of lucifers. Aan het begin van elke ronde zet elke speler een zelf te bepalen aantal chips op één van de getallen in. Je vertelt aan elkaar hoeveel en waar je ingezet hebt.

Eén speler wordt tot 'bank' benoemd. Hij is de enige die mag gooien, en hij beheert de pot. Als hij één van de getallen gooit, die in de *rechter kolom* staan, gaat de gehele inleg van deze kant naar de pot van de bank. De spelers zijn nu hun inzet kwijt.
Als de bank een getal uit de *linker kolom* gooit, verdubbelt hij de inzet en keert dit uit aan de spelers.

Valt de 'grappige 7', dan moet de bank de inleg op dit getal verdrievoudigen. Als er een speler op dit getal heeft ingezet, wint hij zijn inzet keer 3. De bank wint in dit geval de

inleg van de linker en de rechter kolom. De speler, die aan het eind van een aantal rondes de meeste fiches, muntjes of lucifers in zijn bezit heeft, is de winnaar.

Craps

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 2 dobbelstenen
- 20 fiches, muntjes of lucifers per speler

Doel van het spel
Als je de voorspelde getallen gooit, kun je winnen. Maar helemaal zo gemakkelijk is Craps nu ook weer niet...
Dit spel is geschikt voor twee of meer spelers.

Het spel
Gooi allemaal met 1 dobbelsteen. De speler, die het hoogste getal heeft gegooid, is de 'bank'. Je speelt dan een van te voren vastgesteld aantal spellen tegen de andere spelers.
De bank noemt nu een getal tussen de 2 en 12. Op dit getal wedt hij met een aantal fiches, muntjes of lucifers die hij in de 'pot' legt. Hierna moeten alle tegenspelers samen hetzelfde aantal fiches, muntjes of lucifers bijleggen.

Gooit de bank bij de *eerste worp* het voorspelde getal, dan wint hij de hele inzet. Als hij dit getal niet gooit, dan moet hij verder gooien – en wel net zo lang, totdat hij óf het voorspelde getal óf het eerst gegooide getal gooit. Hierbij zijn de winstkansen van de bank precies omgekeerd! Gooit hij namelijk het voorspelde getal, dan verliest hij de hele inzet aan de tegenspelers. Zij mogen de pot verdelen. Gooit de bank zijn eerst gegooide getal nog een keer, dan mag hij alle ingezette fiches, muntjes of lucifers pakken. Je speelt net zo lang door, totdat tot alle spelers even vaak 'bank' zijn geweest.

Elf tot de macht...

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 2 dobbelstenen
- 20 fiches, muntjes of lucifers per speler

Dit spel is geschikt voor 2 of meer spelers. Elke speler legt 5 fiches, muntjes of lucifers in de pot. Je gooit om de beurt. Als je 11 ogen gooit, win je de hele pot! Als je een 12 gooit, moet je de pot verdubbelen met jouw eigen fiches, muntjes of lucifers.

Iedereen die minder dan 11 ogen gooit, moet het verschil tot 11 aan de kas betalen. Bijvoorbeeld bij een worp van 5 ogen zes speelchips. Je wint het spel, als je de meeste fiches, muntjes of lucifers hebt na een afgesproken aantal rondes. Als je niet meer aan je inzetverplichting kunt voldoen, heb je verloren.

Klavertje vier

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- 20 fiches, muntjes of lucifers per speler

Dit spel is geschikt voor 3 personen. Maak een 'pot' in het midden van de tafel, met daarin 11 fiches, muntjes of lucifers.

Je gooit bij dit spel om de beurt. Als je minder dan 11 ogen gooit, mag je 2 fiches, muntjes of lucifers uit de pot pakken. Als je meer dan 11 ogen gooit, moet je toekijken hoe jouw medespelers elk een fiche, muntje of lucifer pakken. Bij een worp van precies 11 ogen krijgt niemand iets.
De laatste (elfde) fiche, muntje of lucifer die op de tafel

blijft liggen, dient om elkaar 'te slaan'. Je krijgt 'm, als je het hoogste aantal ogen gooit in de laatste worp. Hierdoor valt dan ook een beslissing als tot dan toe 2 spelers een gelijk aantal chips in hun bezit hebben. De speler met de meeste fiches, muntjes of lucifers wint.

Dobbelsteen raden

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen

Dit spel is geschikt voor twee of meer spelers. Je legt 3 dobbelstenen op elkaar op tafel. Wie nu als eerste de som van alle horizontale ogen (die je dus niet ziet) kan noemen, wint het spel.

Oplossing
Je trekt het bovenste, zichtbare getal van het gelijkblijvende getal 21 af. Als dit bijvoorbeeld een 6 is, is het resultaat 15.

De proef op de som
De onderste waarde van de bovenste dobbelsteen 6 is 1
De bovenste waarde van de tweede dobbelsteen is b.v. 5
De onderste waarde van de tweede dobbelsteen is b.v. 2
De bovenste waarde van de derde dobbelsteen is b.v. 4
De onderste waarde van de derde dobbelsteen is b.v. 3
Totale som 15

Je kunt dit spel ook met 4, 5 of 6 dobbelstenen spelen. gespeeld. Het 'gelijkblijvende getal' stel je vast, door het aantal dobbelstenen met 7 te vermenigvuldigen.

Viltluis

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 dobbelsteen

Je speelt dit spel met twee of meer spelers. Iedereen dobbelt net zo lang, tot hij een 1 gooit, maar hooguit tien keer. Wie het minst vaak hoeft te gooien is de winnaar.

Blinde koe

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 dobbelsteen
- pen en papier
- dobbelbeker

Je speelt dit spel met twee spelers. Terwijl de ene gooit, doet de ander zijn ogen dicht. De speler, die aan het dobbelen is, onthoudt het gegooide getal en legt de dobbelbeker op de dobbelsteen.
Nu moet de tweede speler raden, of het gegooide getal boven of onder de 4 ligt. Heb je het goed? Dan mag je een punt noteren. Als je een 4 gooit, moet de gooi worden herhaald. De winnaar is de speler, die na een van tevoren afgesproken aantal rondes de meeste punten heeft.

Huisnummers

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 dobbelsteen

Je speelt dit spel met twee spelers. Het doel van dit spel is om het hoogste huisnummer te behalen. Iedereen mag 3 keer gooien. Na elke gooi moet je direct beslissen of je het gegooide getal op een eenheid-, tiental- of

honderdtal-plaats van een uit 3 getallen bestaand huisnummer wil plaatsen. Wie aan het begin een 1 gooit, zal deze op de eenheidsplaats plaatsen.

Als je aan het begin een 6 gooit, kun je deze het beste aan het begin van het huisnummer plaatsen. Je wint, als je met 3 worpen het hoogste huisnummer kunt samenstellen.

Kruisen schrappen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 2 dobbelstenen
- pen en papier

Je speelt dit spel met twee of meer spelers. Elke speler tekent 20 kruisen op een papiertje.

Dan ga je om de beurt met 2 dobbelstenen gooien. Elke speler mag zoveel kruisen schrappen (doorstrepen) als je ogen gooit. Gooi je meer ogen dan je kruisen hebt, dan moet je het verschil erbij tekenen. Je wint het spel, als je als eerste alle kruisen kunt schrappen.

Handjes

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 2 dobbelstenen
- pen en papier

Je speelt dit spel met twee of meer spelers. Leg het aantal rondes vast. Nu gooi je om de beurt met twee dobbelstenen. Als je 5 gooit (het 'handje'), dan mag je 5 punten noteren. Een dubbele 5 telt als 25 ogen. De speler, met de meeste punten na de afgesproken rondes, wint het spel.

Blote mus

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 dobbelsteen
- pen en papier
- dobbelbeker

Dit spel is geschikt voor een willekeurig aantal deelnemers. Iedereen dobbelt voor de buurman aan de linkerkant.
Gooi met de dobbelbeker; laat de dobbelsteen onder de dobbelbeker op de tafel terechtkomen. Draai nu de beker om en kijk welk aantal ogen je hebt gegooid voor jouw buurman. Schrijf de score op. Als je een 1 gooit (de blote mus) krijgt de dobbelaar (en niet zijn buurman) een minpunt. Na 10 rondes telt elke speler zijn score op. De verliezer en 'blote mus' is de speler, die het laagste aantal punten heeft verdiend.

Weggestreepte twaalf

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 2 dobbelstenen
- 50 fiches, muntjes of lucifers per speler

Je speelt dit spel met twee of meer spelers. Elke speler schrijft de getallen van 2 t/m 12 naast elkaar op een papiertje.

Het spel
Als je aan de beurt bent, gooi je net zo lang, als je op je papiertje het gegooide aantal ogen door kunt strepen.
Zo lang je nieuwe getallen gooit, mag je blijven strepen. Alleen het getal zeven mag meerdere keren worden doorgestreept. Als je niet meer verder kunt, is de volgende speler aan de beurt.

De speler, die als eerste al zijn getallen door kan strepen, betaalt aan elke speler zoveel fiches, muntjes of lucifers, als deze nog niet doorgestreepte getallen heeft. Daarnaast moet elke speler aan de winnaar 10 fiches, muntjes of lucifers geven voor elke streep door het getal 7 op zijn papiertje.

Knippen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 dobbelsteen
- pen en papier

Dit spel speel je zonder beker, met 2 of meer spelers.
Je knipt met je wijsvinger tegen de bovenkant van de dobbelsteen, zodat deze omhoog springt. Dit doe je om de beurt. Je wint het spel, als je het getal 50 hebt gehaald, door alle ogen die je hebt gegooid, op te tellen.

Vroeg verliest

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 1 dobbelsteen

Je speelt dit spel met twee of meer spelers. Gooi allemaal met 1 dobbelsteen. De speler, die het hoogst gooit, mag beginnen. Hij gooit, en geeft met deze worp het 'troef'getal aan. Dit getal kun je maar beter niet gooien!

Nu mag iedereen 10 keer gooien. Je wint, als je dit getal helemaal niet gooit. De speler, die het vaakst het 'troef'-getal gooit, is de verliezer.

De spin

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 2 dobbelstenen
- pen en papier

Dit spel speel je met twee of meer spelers. Iedereen tekent een spin op zijn papiertje, met het getal zeven in het midden en de getallen 2 tot 6 en 6 tot 12 eromheen.

Tijdens de eerste ronde gooit iedereen 1 keer en je streept het gegooide getal weg. Vanaf de tweede ronde gooit en streept elke speler net zo lang, totdat je op een al doorgestreept getal komt. Alleen het getal zeven mag je meerdere keren wegstrepen.
Het spel is afgelopen, als een speler alle getallen – de zeven eventueel meerdere keren – doorgestreept heeft. Deze speler is de winnaar.

Eenvoudige dubbelworp

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 2 dobbelstenen
- pen en papier

Dit spel speel je met twee of meer spelers. Bespreek samen, hoeveel rondes je gaat spelen. In dit spel moet je proberen, om dubbel te gooien. Als je dubbel gooit, mag je het getal noteren, dat je dubbel hebt gegooid. Je wint, als je na het afgesproken aantal rondes de hoogste totaalscore haalt.

Sterren

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 2 dobbelstenen
- pen en papier

Dit spel speel je met twee of meer spelers. Je gooit om de beurt met 2 dobbelstenen. Je telt alleen de enen en schrijft deze op. De speler, die na 10 rondes de meeste enen heeft gegooid, is de winnaar.

Van 1 tot 10

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- pen en papier

Dit is een moeilijk, maar spannend dobbelspel voor twee of meer spelers. Het doel van dit spel is, om met de ogen die je gooit, iedere combinatie van 1 tot 10 te kunnen maken. Je mag met alle drie gegooide ogen optellen of aftrekken.
Bijvoorbeeld: je gooit 1-3-6:

1 = 1	6 = 6
2 = 3 – 1	7 = 6 + 1
3 = 3	8 = 6 + 3 – 1
4 = 3 + 1	9 = 6 + 3
5 = 6 – 1	10 = 6 + 3 + 1

De speler, die het als eerste lukt om alle combinaties te maken, is de winnaar!

Even getallen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- pen en papier

Dit spel kun je spelen met twee of meer spelers. Je gooit om de beurt. Je mag alleen de even getallen optellen, dus bijv. de 2, de 8 en de 6. Je schrijft deze getallen op een briefje. De speler, die als eerste boven de 60 punten komt, is de winnaar.

Oneven getallen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- pen en papier

Dit spel kun je spelen met twee of meer spelers. Je gooit om de beurt. Je mag alleen de oneven getallen optellen, dus bijv. de 1, de 9 en de 7. Je schrijft deze getallen op een briefje. De speler, die als eerste boven de 60 punten komt, is de winnaar.

Serie

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen

Dit spel is geschikt voor 2 of meer spelers. Je gooit om de beurt. Iedereen mag drie keer gooien. Je moet proberen om een serie - een getallenreeks- te gooien: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6.
Je mag bij elke worp zelf kiezen, of je dobbelstenen wilt laten liggen. Je wint het spel, als je opgeteld het hoogste aantal ogen hebt gehaald.

1+2=3

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- pen en papier

Dit spel kun je spelen met twee of meer spelers. Iedereen mag 7 keer gooien. Het aantal ogen van 2 dobbelstenen moet hetzelfde getal vormen als dat van dobbelsteen 3. Voorbeeld: 1+2 en 3, 1+3 en 4, 1+4 en 5, 2+4 en 6 enz. Je houdt bij, bij hoeveel worpen deze combinatie is gelukt. De speler, die het vaakst de combinatie heeft gegooid, wint het spel.

Wiskunde

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- pen en papier

Dit spel kun je spelen met twee of meer spelers. Je gooit om de beurt. Iedereen mag vier keer gooien. Na elke worp mag je de ogen bij elkaar optellen. Je schrijft het totaal van elke worp op een papiertje. Worp 1 is a, worp 2 is b, etc.

Nu ga je rekenen met deze formule:
a + b x c : d = resultaat.
Rekenvoorbeeld:
1e worp (a) = 7 ogen
2e worp (b) = 5 ogen
3e worp (c) = 9 ogen
4e worp (d) = 4 ogen
7 + 5 = 12 x 9 = 108 : 4 = 27 (totaal)
De speler met het hoogste totaal is de winnaar van de ronde. Je kunt samen afspreken hoeveel rondes je speelt.

Even en omhoog

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- pen en papier

Dit spel is geschikt voor twee of meer spelers. Elke speler gooit drie keer. Bij de eerste worp tellen alleen dobbelstenen met 2 ogen, bij de tweede die met 4 ogen en bij de derde die met 6 ogen. Je noteert bij elke worp hoe vaak je de juiste ogen hebt gegooid en je telt dit bij elkaar op. De speler met het hoogste puntentotaal wint het spel.

10.000

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 5 dobbelstenen
- pen en papier
- dobbelbeker

Doel van het spel
Het gaat er bij dit spel om, om zo snel mogelijk 10.000 punten bij elkaar te dobbelen – met gewijzigde dobbelsteenwaarden. Dit spel is geschikt voor twee of meer spelers.

Het spel
Je gooit om de beurt met vijf dobbelstenen. Je wint het spel als je als eerste 10.000 punten haalt. Hierbij gelden de volgende dobbelsteenwaarden:
De „1“ = 100 punten
De „5“ = 50 punten
Drie keer „1“ = 1000 punten
Drie keer „2“ = 200 punten
Drie keer „3“ = 300 punten
Drie keer „4“ = 400 punten
Drie keer „5“ = 500 punten

Drie keer „6“ = 600 punten
Grote straat = 2000 punten
(alle vijf dobbelstenen staan in een volgorde b.v. 1-2-3-4-5 of 2-3-4-5-6)

Iedere speler mag per ronde tot drie keer toe gooien. Hierbij mag je na elke worp beslissen welke dobbelstenen je laat staan en met welke je verder gooit. Dobbelstenen die zijn blijven staan, mogen bij de tweede of de derde gooi niet meer gebruikt worden.

Na de derde gooi worden de punten geteld (b.v. 3x4=400; 1x1=100, is in totaal 500 punten voor deze ronde). Wie als eerste het getal 10.000 bereikt of overschrijdt is de winnaar van dit spel!

Hèt bekende dobbelspel!

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 5 dobbelstenen
- scoreblok, **zie aan het einde van dit boekje**
- dobbelbeker
- pen of potlood

Dit spel wordt gespeeld met vijf dobbelstenen en 1 scoreblok-velletje per persoon. Elke speler gooit om de beurt met de dobbelstenen. Het doel is om zo bepaalde combinaties te maken, waarmee je punten kunt verdienen.

Tijdens een beurt mag je maximaal drie keer gooien met de dobbelstenen. Bij de tweede en derde worp mag je enkele dobbelstenen opzij leggen en alleen met de andere dobbelstenen opnieuw gooien. Na de derde beurt ben je verplicht om jouw combinatie op te schrijven in één van de dertien categorieën. Dit mag trouwens ook na de eerste of tweede worp. Nadat de speler een categorie

ingevuld heeft, is de volgende speler aan de beurt.

Je moet elke categorie één keer invullen tijdens het spel. Dit betekent dat het kan gebeuren dat een speler nul punten scoort in een bepaalde categorie.

Nadat alle spelers in alle categorieën een combinatie ingevuld hebben, tellen zij hun punten op. De speler met het hoogste aantal punten is de winnaar.

Er zijn twee soorten categorieën:
Bovenste vakken: de nummercombinaties 1 t/m 6.
Onderste vakken: pokerachtige combinaties.

Bovenste vakken
Bij de vakken 1 t/m 6 is het aantal punten gelijk aan het aantal keer dat je dit aantal ogen hebt gegooid, vermenigvuldigd met het aantal ogen. Gooi je een 2, een 3, een 2, een 4 en een 2 dan kun je bijv. 3 x 2=6 in het vakje van de 2 noteren.
Als je 63 punten of meer behaalt in de bovenste vakken dan krijg je 35 bonuspunten.

Onderste vakken
Three of a kind: de score is het totaal van alle ogen, als er minstens 3 dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen zijn.
Carré: de score is het totaal van alle ogen, als er minstens 4 dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen zijn.
Full House: 25 punten voor 3 gelijke en één paar.
Kleine straat: 30 punten voor 4 oplopende dobbelstenen.
Grote straat: 40 punten voor 5 oplopende dobbelstenen.
Topscore: 50 punten als a lle dobbelstenen hetzelfde aantal ogen hebben.
Kans: De score is het totaal aantal ogen van alle dobbelstenen.
De speler, die na 6 ronden de meeste punten heeft verdiend, wint het spel!

Dertigen

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 6 dobbelstenen
- pen en papier

Doel van het spel
Iedere speler heeft aan het begin van dit spel standaard dertig punten. De eerste speler die vervolgens op nul of minder dan nul punten komt, verliest het potje.

Het spel
Als je aan de beurt bent, mag je gooien met zes dobbelstenen. Na je worp moet je minstens één dobbelsteen aan de kant leggen. Dat mogen er natuurlijk ook meer zijn. Met de overige dobbelstenen gooi je opnieuw en hierna moet je nog eens minimaal één dobbelsteen opzij leggen. Dit herhaal je net zo lang tot alle dobbelstenen aan de kant liggen.

Als alle dobbelstenen aan de kant liggen, zijn er drie mogelijkheden:
- de eerste mogelijkheid is dat er precies dertig ogen liggen. In dat geval verandert er bij dit dobbelspel niets aan je score en blijf je op dertig punten staan. Je beurt is voorbij en de volgende speler mag beginnen met gooien.

- een andere mogelijkheid is dat je minder dan dertig ogen hebt gegooid. Het aantal ogen dat je hebt gegooid wordt afgetrokken van de dertig punten waar je mee begint. Je komt hierdoor dichter bij de nul en daarmee ook direct dichter bij het verliezen van het spel.

- de derde mogelijkheid bij dertigen is dat je met de dobbelstenen meer dan dertig ogen gooit. In dat geval mag je er voor kiezen punten weg te spelen bij je buurman.

Dit werkt zo: eerst tel je het verschil tussen het aantal gegooide ogen en de dertig. Dit kan maximaal zes zijn, aangezien de hoogste score met zes dobbelstenen 36 is. De speler die de punten weg wil spelen, gooit nu opnieuw met alle zes de dobbelstenen. Wanneer er een dobbelsteen tussen zit, die gelijk is aan het verschil dat zojuist geteld is, wordt deze aan de kant gelegd. Vervolgens wordt er nogmaals gegooid en dit herhaalt zich tot er in een worp geen dobbelsteen meer bij is, die gelijk is aan het eerder geteld verschil. Dat kan dus ook al direct tijdens de eerste worp! De dobbelstenen die aan de kant gelegd werden, worden opgeteld. De uitkomst hiervan wordt afgetrokken van het puntentotaal van de rechterbuurman.

Heel soms komt het voor dat je met alle zes de dobbelstenen het aantal ogen gooit dat gelijk is aan het getelde verschil. In dat geval heb je pech en worden de punten niet van je buurman maar van je eigen punten afgetrokken.

Zorg dat je niet teveel punten verliest, want de eerste die op nul punten (of minder dan nul punten) komt, verliest het spel.

Even en omlaag

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- pen en papier

Dit spel is geschikt voor twee of meer spelers. Elke speler gooit drie keer. Hierbij moet tijdens de eerste worp zo vaak mogelijk het getal 6, bij de tweede het getal 4 en bij de derde het getal 2 worden gegooid omdat alleen deze ogen tellen.

Je noteert bij elke worp hoe vaak je de juiste ogen hebt gegooid en je telt dit bij elkaar op. De speler met het hoogste puntentotaal wint het spel.

Hoge Pief

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- pen en papier

Dit spel is geschikt voor twee of meer spelers. Iedereen mag één keer gooien. Tel het aantal ogen van twee dobbelstenen bij elkaar op, en deel het door het aantal ogen van de derde dobbelsteen. Wie behaalt het hoogste resultaat? (Ook de cijfers achter de komma tellen!)
Voorbeeld:
Worp: 5-3-2 5 x 3 = 15 15: 2 = 7,5
Worp: 6-4-3 6 x 4 = 24 24: 3 = 8,0

Eén is gelijk aan twee

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 3 dobbelstenen
- pen en papier

Dit spel is geschikt voor twee of meer spelers. Iedereen gooit tien keer. Je telt alleen de worpen, waarbij de opgetelde ogen van 2 dobbelstenen gelijk zijn aan het aantal ogen van de derde dobbelsteen.
Bijvoorbeeld de combinaties 4-2-6 (4+2=6) of 1-4-5 (1+4=5). Je telt bij de geldige worpen steeds het aantal ogen van de derde dobbelsteen. Wie na een afgesproken aantal rondes de meeste punten heeft, wint het spel.

Bankier

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 5 dobbelstenen
- pen en papier

Dit spel is geschikt voor twee of meer spelers. Iedereen mag 5 keer gooien, per keer met één dobbelsteen. Je mag bij jouw worpen een keer optellen, een keer aftrekken, een keer vermenigvuldigen en ook een keer delen. Je beslist zelf in welke volgorde je dit doet.

Voorbeeld: liggen na de eerste 2 dobbelstenen de getallen 2 en 5 op tafel, dan zul je deze waarschijnlijk bij elkaar optellen en krijg je het getal 7. Gooi je bij de derde worp een 1, dan is het aan te bevelen om te delen. Het getal 7 blijft staan. Brengt nu de vierde worp een 6, dan kun je vermenigvuldigen en 42 behalen. Bij de laatste worp is dan alleen nog af het aftrekken over. Als je nu een 3 gooit, dan heb je een eindresultaat van 39 punten behaald.
De speler met het hoogste eindresultaat wint. Je mag bij het tellen naar boven afronden.

Va-banque

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 5 dobbelstenen
- pen en papier
- 20 fiches, muntjes of lucifers per speler

Doel van het spel
Elke speler probeert vijf achter elkaar gegooide aantallen ogen - met behulp van de vier basis rekenwijzen - zodanig met elkaar te verbinden dat je een hoog mogelijk resultaat haalt.

Het spel
Door dobbelen om het hoogste getal bepaal je één speler, die als eerste de 'bank' op zich neemt. Elke speler geeft zijn inleg van 20 fiches, muntjes of lucifers aan de bank. Deze begint nu voor elke speler te gooien door de ene na de andere dobbelsteen op tafel te rollen.
De speler, waar de bank voor gooit, moet nu proberen door alle vier de rekenwijzen een zo hoog mogelijk aantal punten te behalen. Je mag één keer optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen, in willekeurige volgorde.

Voorbeeld
De bank gooit met de eerste dobbelsteen een 4 en met de tweede een 2. Na de tweede worp beslist de speler, welke wijze van rekenen tussen beide getallen gebruikt wordt: hij vermenigvuldigt de twee getallen en krijgt 8 (4x2). Bij de derde worp gooit de bank een 6, die de speler erbij optelt: 8 = 6 = 14. Voor de vierde worp blijven voor de speler nu alleen de rekenmogelijkheden aftrekken en delen over. De vierde worp is een 4, die de speler aftrekt:
14 – 4 = 10. Dit eindresultaat moet aan het einde door de waarde van de vijfde worp, een 2 worden gedeeld, waardoor het eindresultaat een 5 wordt.

De bank noteert in lijst het behaalde resultaat van de speler en begint hetzelfde spel met de volgende speler. Wie na afloop van een ronde de hoogste score heeft behaald, mag de hele inleg pakken. Hij is de winnaar van deze ronde.

Een nieuwe ronde begint met een nieuwe 'bank'.

Hoe hoog kom jij?

Dit heb je nodig voor dit spel:
- 5 dobbelstenen
- pen en papier

Dit spel is geschikt voor twee of meer spelers. Je mag om de beurt gooien. Je telt alleen de even getallen op, dus 2-4-6. De oneven getallen (1-3-5) trek je van de score af. Komt jouw totaal aantal punten onder de nul, dan noteer je nul punten. Wie als eerste boven de 50 punten komt, is de winnaar van dit spel.

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

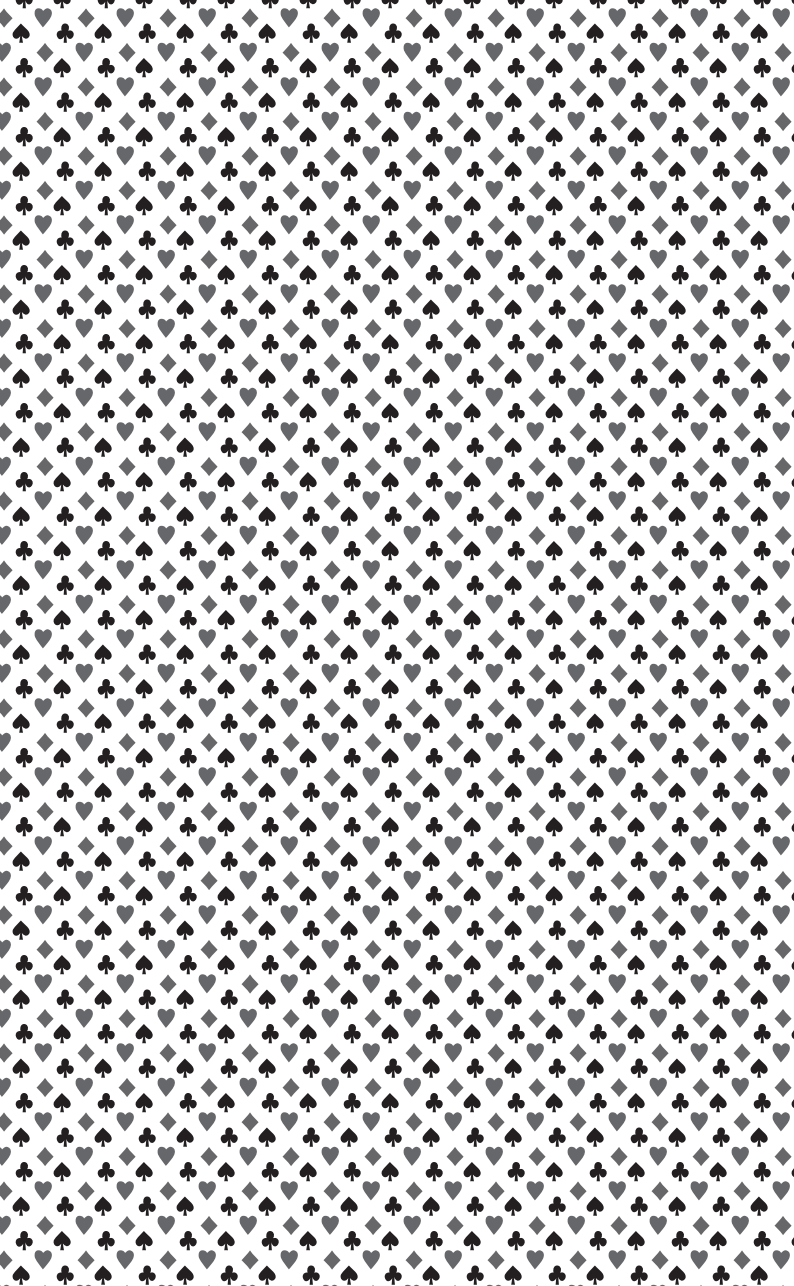
deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→						

Score

deel 1	punten telling	1e spel	2e spel	3e spel	4e spel	5e spel	6e spel
enen	tel alle enen						
tweeën	tel alle tweeën						
drieën	tel alle drieën						
vieren	tel alle vieren						
vijven	tel alle vijven						
zessen	tel alle zessen						
totaal aantal punten	→						
extra bonus bij punten-totaal van 63 of meer	35 punten						
totaal van de bovenste helft							
deel 2							
three of a kind 3 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
carré 4 dezelfde	totaal v.d. 5 stenen						
full house 3 en 2 dezelfde	25 punten						
kleine straat 4 opeenvolgende nummers	30 punten						
grote straat 5 opeenvolgende nummers	40 punten						
topscore 5 dezelfde	50 punten						
chance vrije keus	totaal v.d. 5 stenen						
totaal van de onderste helft	→						
totaal van de bovenste helft	→						
totaal generaal	→