

## BILJARTTAFEL

### DOEL VAN HET SPEL:

8-bal is een eenvoudig spel voor spelers van alle niveaus. Het is een "call shot" spel, wat betekent dat de spelers hun beoogde shot moeten voorspellen, anders telt het niet. Bij 8-bal speelt een speler met de volle ballen (nummers 1 tot en met 7) terwijl de tegenstander met de gestreepte ballen speelt (nummers 9 tot en met 15). De speler die het eerst zijn of haar ballen pot en daarna de 8-bal scoort, is de winnaar.

### DE BREAK:

De ballen worden op de tafel geplaatst zoals op afbeelding 1 wordt getoond. Een toss bepaalt welke speler mag beginnen. In de volgende spelletjes is het de verliezer van het vorige spel die mag beginnen. De witte bal moet achter de kaderlijn worden geplaatst en de speler moet ofwel (A) een bal potten, of (B) vier ballen tegen de achterste band van de tafel spelen. Als een speler er niet in slaagt om op een rechtmatige manier te breken, heeft de tegenstander de keuze om de ballen te aanvaarden in de positie waarin ze liggen of om een re-rack te vragen en de break zelf opnieuw te spelen.

### ALS ER BALLEEN WORDEN GEPOT BIJ DE BREAK:

De speler blijft aan de beurt. De tafel is echter nog altijd open, wat betekent dat de keuze voor gestreepte of volle ballen nog niet is bepaald. Deze keuze wordt bepaald door de eerste voorspelde bal die na de break wordt gescoord.

### ALS DE 8-BAL WORDT GEPOT BIJ DE BREAK:

De speler blijft aan de beurt en heeft de mogelijkheid om de 8-bal terug op zijn plaats te leggen en het spel voort te zetten of om een re-rack van de ballen te vragen en de break opnieuw te spelen.

### ALS DE WITTE SPEELBAL WORDT GEPOT BIJ DE BREAK:

Als de witte speelbal wordt gepot bij de break: (A) alle gepotte ballen blijven gepot, behalve de 8-bal die terug op zijn plaats wordt gelegd, (B) de tafel is nog altijd open, (C) de tegenstander heeft de witte speelbal in de hand en mag die eender waar, achter de kaderlijn, leggen en eender welke bal, die niet achter de kaderlijn ligt, raken.

### HET SPEL SPELEN:

Na de break, ongeacht of er bij de break ballen werden gepot of niet, is de tafel open. De keuze voor gestreepte of volle ballen wordt pas bepaald na de volgende rechtmatig gescoorde bal.

Tijdens het spel moet een speler elk shot op voorhand voorspellen. Dit doet hij door aan te geven welke bal in welke pocket zal worden gepot. Verdere details, zoals banden of caramboles, enz. zijn niet nodig. Als een speler er niet in slaagt om een voorspeld shot uit te voeren, gaat de beurt naar de tegenstander. Als het shot zoals voorspeld wordt uitgevoerd, tellen ook alle andere ballen die tijdens het shot werden gepot. Als het voorspelde shot echter niet wordt gemaakt, maar er worden wel andere ballen gepot, worden de gescoorde ballen van de speler aan beurt terug op hun plaats gelegd, maar blijven de gescoorde ballen van de tegenstander in de pocket.

Om een rechtmatig shot uit te voeren, moet de eerste geraakte bal een van de ballen van de speler aan beurt zijn (gestreept of vol). En de aangespeelde bal moet worden gepot of de witte speelbal of eender welke andere bal moet contact maken met een band (OPMERKING: het is perfect rechtmatig om de witte speelbal via een band tegen de aangespeelde bal te spelen).

Een speler die op rechtmatige manier een bal pot, blijft aan beurt tot hij mist of een fout begaat. Zodra alle ballen van een speler (gestreept of vol) zijn gepot, mag deze speler de 8-bal proberen te potten. Nogmaals, een speler moet duidelijk aangeven in welke pocket hij zal spelen, zelfs als dit overduidelijk is. De speler die op rechtmatige manier alle ballen van zijn groep en de 8-bal pot, is de winnaar.

### FOUTEN:

1. Het niet uitvoeren van een rechtmatig shot, zoals hierboven wordt beschreven.

2. Een "scratch" shot (als de witte speelbal wordt gepot of van de tafel wordt gespeeld).
3. Een bal verplaatsten of aanraken op een niet-rechtmatige manier.
4. Een opzettelijke sprongbal over een andere bal uitvoeren, waarbij het uiteinde van de keu onderaan de witte speelbal wordt opgeschept. Een sprongbal waarbij de keu de witte speelbal boven het middelpunt raakt, is wel toegelaten.
5. De 8-bal als eerste bal van een combinatie raken als de tafel niet open is.

#### STRAF BIJ EEN FOUT:

De tegenstander krijgt de witte speelbal "in de hand". Dit betekent dat de speler de witte speelbal eender waar op de tafel mag leggen (moet niet achter de kaderlijn zijn, behalve bij de openingsbreak).

#### TERUGPLAATSEN VAN BALLEEN:

Als een aangespeelde bal moet worden teruggeplaatst, wordt deze op de (imaginaire) lengtelijn zo dicht mogelijk bij de foot spot (het punt waarop de bovenste bal in een rack wordt gelegd) geplaatst.

#### VERLIES:

1. Een speler die een van de volgende fouten begaat, verliest het spel.
2. Fout bij het potten van de 8-bal.
3. Het potten van de 8-bal tijdens dezelfde stoot als de laatste van zijn of haar groep ballen.
4. Een "scratch" shot als de 8-bal de rechtmatig aangespeelde bal is.
5. Een sprongbal van de 8-bal in een andere pocket als werd voorspeld.
6. Het potten van de 8-bal in een andere pocket als werd voorspeld.
7. Het potten van de 8-bal als deze niet de rechtmatig aangespeelde bal is (behalve bij de break).

### TAFELVOETBAL

1. Vóór het spel begint, mogen de spelers zich in eender welke positie bevinden.
2. Om het spel te starten, gooit u een muntstuk op om te bepalen wie mag aftrappen. Laat het balletje vallen of leg het in het midden van de tafel, of gebruik het gaatje in de zijkant van de tafel.
3. Pas en schiet door aan de stangen te trekken en tegen de stangen te duwen en door aan de handgrepen te draaien. Al naargelang uw voorkeur is het al dan niet toegelaten om de stangen rond te draaien. Zodra de bal in het spel is, mogen teams (meer dan twee spelers) niet van positie aan de stangen wisselen tot er een nieuwe bal in het spel komt.
4. Er wordt een punt gescoord als de bal in het doel verdwijnt. Na elk doelpunt wordt er afgetrapt door het team dat vóór het doelpunt aan het verdedigen was.
5. Na elk spel wordt er van kant gewisseld.
6. Het opzettelijk stoten tegen of kiepen van de tafel tijdens het spel is verboden (behalve in geval van een stilliggende bal).
7. Het aanraken van het speelveld tijdens het spel is verboden (behalve in geval van een stilliggende bal).

#### STILLIGGENDE BAL:

Als een bal tussen twee tegenspelers blijft stilliggen, wordt hij terug in het spel gebracht door hem in het midden van de tafel te plaatsen of te laten vallen. Als een bal tussen spelers van eenzelfde team blijft stilliggen, wordt hij terug in het spel gebracht door hem in de dichtstbijgelegen hoek van het speelveld te plaatsen en te laten rollen.

#### BUITEN HET SPEL:

Als een bal tijdens het spel buiten het speelveld terechtkomt (en niet via een van de doelen), wordt de bal terug in het spel gebracht door hem in het midden van de tafel te leggen of te laten vallen of door het gaatje aan de zijkant van de tafel te gebruiken.

### TAFELHOCKEY

1. Dit spel is ontworpen voor 2 spelers, waarbij elke speler aan elke kant van de speeltafel plaatsneemt.
2. Gooi een muntstuk op om te bepalen wie het spel mag beginnen.
3. Het spel begint zodra de puck op het speelveld wordt gelegd. De spelers moeten de puck raken met hun schuifdiscus en proberen om de puck in het doel van de tegenstander te

schieten.

4. Voor elk doelpunt wordt één punt toegekend.

5. Het spel winnen: de speler die als eerste een vooraf bepaalde score bereikt of die binnen een bepaalde periode de meeste doelpunten scoort, is de winnaar.

## TAFELTENNIS

### DEFINITIES:

- Een "rally" is de periode waarbinnen de bal in het spel is.
- Een bal is "in het spel" zodra hij via een service bewust naar de tegenstander wordt geslagen.
- Een "let" is een rally waarbij er niet wordt gescoord.
- Een "punt" is een rally waarbij er wordt gescoord.
- De "bathand" is de hand waarmee een speler zijn bat vasthoudt.
- "De bal spelen" betekent het raken van de bal met de bat in de bathand of met de bathand onder de pols.
- Een "volley" is het raken van de bal zonder dat deze eerst het speelveld van een speler heeft geraakt sinds de laatste slag van de tegenstander.
- De "serveerder" is de speler die bij een rally de bal als eerste de bal moet spelen.
- "Rond het net" betekent onder of rond de projectie van het net en de dragers buiten de tafel, maar niet tussen het einde van het net en de paal.
- Het deel van de speeloppervlakte dichtst bij de serveerder en aan de rechterkant van de middellijn wordt "de rechterhelft van de serveerder" genoemd. Het deel aan de linkerkant de "linkerhelft van de serveerder". Het deel van de speeloppervlakte aan de andere kant van het net (vanuit het standpunt van de serveerder) en aan zijn linkerkant van de middellijn wordt de "rechterhelft van de ontvanger" genoemd.

### DE VOLGORDE VAN SPELEN:

Bij het enkelspel wordt een goede service van de serveerder gevolgd door een goede return van de ontvanger. Hierna wisselen de serveerder en de ontvanger goede returns af.

Bij het dubbelspel wordt een goede service van de serveerder gevolgd door een goede return van de ontvanger. Daarna is het de beurt aan de partner van de serveerder om de bal over het net te spelen, waarna de partner van de ontvanger de return voor zijn rekening neemt. Hierna wisselen alle spelers, in deze volgorde, goede returns af.

### EEN GOEDE SERVICE:

Bij de service wordt de bal op de palm van de vrije hand, die open en vlak wordt gehouden, gelegd. De serveerder gooit de bal omhoog en speelt de bal voordat deze iets raakt. Op het moment dat de bat de bal raakt, bevindt de bal zich achter de achterlijn van de speelhelft van de serveerder of een denkbeeldige uitbreiding ervan en boven het niveau van de speeloppervlakte.

Nadat de serveerder de bal heeft geraakt, moet de bal eerst op de speelhelft van de serveerder botsen, hierna rechtstreeks over het net of rond de netinstallatie worden gespeeld en ten slotte op de speelhelft van de tegenstander botsen.

Bij het dubbelspel moet de bal eerst op de rechterhelft van de serveerder of de middellijn botsen, over het net worden gespeeld en ten slotte op de rechterhelft van de ontvanger of de middellijn botsen.

Als bij de service een speler er niet in slaagt om de bal te spelen, verliest hij een punt.

### EEN GOEDE RETURN:

Nadat de bal werd geserveerd of succesvol werd teruggespeeld, moet de bal rechtstreeks over het net en de volledige installatie worden geslagen en de speelhelft van de tegenstander raken. Een bal die bij de return het net of de dragers raakt en toch aan de speelhelft van de tegenstander belandt, wordt als een goede return beschouwd.

### DE BAL IS IN HET SPEL -- TOT:

De bal is in het spel vanaf het laatste moment dat de bal op de palm van de vrije hand van de serveerder rust vóór de service tot:

- er een punt wordt gescoord.
- de bal tweemaal na elkaar dezelfde speelhelft raakt.
- er een volley wordt uitgevoerd.
- de bal een speler, of een item dat de speler draagt of vastheeft, raakt, behalve zijn bat of zijn bathand onder de pols.
- de bal een voorwerp, behalve het net of de dragers (zie hierboven), raakt.
- de bal meer dan één keer na elkaar door eenzelfde speler wordt geraakt.
- de bal, bij een service in het dubbelspel, op de linkerhelft van de serveerder of ontvanger botst.
- de bal, bij het dubbelspel, wordt geraakt door een speler die niet aan de beurt is, behalve ingeval er een oprechte fout in de volgorde van spelen wordt gemaakt.

Een bal die de bovenste rand van de tafel raakt, is nog altijd in het spel. Een bal die de zijkant van de tafel, onder de rand, raakt, is buiten het spel. Het punt gaat in dit geval naar de tegenstander van de laatste persoon die de bal heeft geslagen.

#### EEN LET:

De rally is een let:

- als de bal bij de service het net of de dragers raakt, op voorwaarde dat de service anders goed is of als de bal door de ontvanger of zijn partner wordt geblokkeerd.
- als er wordt geserveerd als de ontvanger of zijn partner niet klaar is. Een speler kan echter niet als niet klaar worden beschouwd als hij of zijn partner probeert om de bal te spelen.
- als, ten gevolge van een incident buiten zijn controle, een speler er niet in slaagt om een goede service of een goede return te slaan of op een andere manier een regel overtreedt.
- als de rally wordt onderbroken om een fout in de volgorde van spelen te corrigeren.

#### VERLIES VAN PUNT:

Tenzij de rally een let is, verliest een speler een punt:

- als hij er niet in slaagt om een goede service te spelen.
- als hij er niet in slaagt om een goede return te spelen.
- als hij een volley speelt.
- als hij de bal speelt met de zijkant van de bat, wat een onrechtmatige oppervlakte is.
- als hij, of een item dat hij draagt of vastheeft, het speelveld verplaatst terwijl de bal in het spel is.
- als hij, of een item dat hij draagt of vastheeft, de bal raakt voordat deze over de achterlijn of zijlijn gaat en zonder dat de bal de speeloppervlakte aan zijn kant van het net heeft geraakt sinds de laatste slag van zijn tegenstander.
- als hij met zijn vrije hand de speeloppervlakte aanraakt terwijl de bal in het spel is.
- als hij, of een item dat hij draagt of vastheeft, het net of de dragers aanraakt terwijl de bal in het spel is.
- als hij, bij het dubbelspel, vóór zijn beurt de bal speelt.

#### EEN GAME:

De speler die of het duo dat eerst 21 punten scoort, wint een game, tenzij beide spelers of beide duo's 20 punten hebben. In dit geval is de speler die of het duo dat eerst 2 punten meer dan de tegenstander scoort, de winnaar.

#### EEN WEDSTRIJD:

Een wedstrijd bestaat uit twee ("best of three") of drie ("best of five") gewonnen games. Het spel wordt niet onderbroken. Een speler heeft wel het recht om een pauze van niet meer dan twee minuten tussen opeenvolgende games in een wedstrijd te vragen.

#### WISSELEN VAN KANT:

De speler die of het duo dat een game aan de ene kant van de tafel startte, begint in het volgende game aan de andere kant enzoverder tot het einde van de wedstrijd. In het mogelijk allerlaatste game van een wedstrijd wisselen de spelers of duo's van kant als de eerste speler of het eerste duo 10 punten scoort.

#### WISSELEN VAN SERVICE:

Bij het enkelspel wordt na vijf punten de ontvanger de serveerder enzoverder tot het einde van het game of tot een score van 20-20. Bij deze score serveren de spelers om de beurt één maal tot het einde van het game.

Bij het dubbelspel:

-- de eerste reeks van vijf services wordt gegeven door de geselecteerde partner van het duo dat mag beginnen serveren en wordt ontvangen door de aangewezen partner van het tegenstandersduo.

-- de tweede reeks van vijf services wordt gegeven door de ontvanger van de eerste reeks services en wordt ontvangen door de partner van de eerste serveerder.

-- de derde reeks van vijf services wordt gegeven door de partner van de eerste serveerder en wordt ontvangen door de partner van de eerste ontvanger.

-- de vierde reeks van vijf services wordt gegeven door de partner van de eerste ontvanger en wordt ontvangen door de eerste serveerder.

-- de vijfde reeks van vijf services wordt gegeven en ontvangen zoals de eerste vier enzoverder tot het einde van het game of tot een score van 20-20.

-- vanaf 20-20 is de volgorde van serveren en ontvangen dezelfde, maar alle spelers geven om de beurt maar één service tot het einde van het game.

De speler die of het duo dat begon met serveren in een game zal ontvangen in de volgende game enzoverder tot het einde van de wedstrijd. In het mogelijk allerlaatste frame van een dubbelwedstrijd verandert het ontvangende duo de volgorde van ontvangen als een van de duo's 10 punten scoort. In elke game van een dubbelwedstrijd is de startvolgorde van ontvangen tegengesteld aan de volgorde in de onmiddellijk voorafgaande game.

#### VERKEERDE BEURT BIJ HET SERVEREN OF ONTVANGEN:

Als, bij vergissing, de spelers vergeten om van kant te wisselen, als dit is vereist, wordt het spel onderbroken zodra de fout wordt ontdekt en wisselen de spelers van kant. Als er sinds de fout een game werd afgewerkt, wordt de fout genegeerd.

Als, bij vergissing, een verkeerde speler serveert of ontvangt, wordt het spel onderbroken en voortgezet met de service of return van die speler die, in overeenstemming met de volgorde die bij het begin van de wedstrijd werd vastgelegd, de serveerder of ontvanger zou moeten zijn bij de score die op dat moment op het scorebord staat.

### BOWLING

Een wedstrijd "American ten pins"-bowling bestaat uit tien frames. Een speler werpt twee ballen in elk van de eerste negen frames tot er een strike wordt gescoord. In het tiende frame werpt een speler drie ballen, maar enkel als er een strike of spare wordt gescoord. Elk frame moet door elke speler en in de rechtmatige volgorde worden afgewerkt.

Wedstrijd - Hoe wordt de score geteld - Behalve als er een strike wordt gescoord, wordt het aantal kegels dat bij de eerste worp van een speler wordt omvergeworpen, genoteerd naast het kleine vierkantje in de rechterbovenhoek van dat frame. Het aantal kegels dat bij de tweede worp van een speler wordt omvergeworpen, wordt in het kleine vierkantje genoteerd. Als er bij de tweede worp in een frame geen enkele kegel wordt omvergeworpen, wordt er een (-) op het scoreblad genoteerd. Het totaal voor de twee worpen in het frame wordt onmiddellijk genoteerd.

Strike - Een strike wordt gescoord als alle tien kegels bij de eerste worp in een frame worden omvergeworpen. Een strike wordt met een (x) genoteerd in het kleine vierkantje in de rechterbovenhoek van het frame waarin hij werd gescoord. Het totale aantal punten voor een strike is 10, plus het aantal kegels dat bij de twee volgende worpen van de speler wordt omvergeworpen.

Double - Twee opeenvolgende strikes is een double. Het totale aantal punten voor de eerste strike is 20, plus het aantal kegels dat bij de eerste worp na de tweede strike wordt omvergeworpen.

Triple of Turkey - Drie opeenvolgende strikes is een triple of turkey. Het totale aantal punten voor

de eerste strike is 30. Om de maximumscore van 300 te halen, moet een speler 12 opeenvolgende strikes werpen.

Spare - Een spare wordt gescoord als bij de tweede worp alle resterende kegels worden omvergeworpen. Een spare wordt op het scoreblad aangegeven met een (-). Het totale aantal punten voor een spare is 10, plus het aantal kegels dat bij de volgende worp wordt omvergeworpen.

### SCHAKEN

Bij schaken zijn er twee tegenstanders die om de beurt een zet doen; één speler speelt met de witte schaakstukken, de andere met de zwarte. De speler met de witte stukken is altijd als eerste aan zet. Elke speler beschikt over zes verschillende schaakstukken: één dame, één koning, twee torens, twee lopers, twee paarden en acht pionnen. Het schaakbord bestaat uit vierenzestig velden - acht horizontale rijen (rijen) en acht verticale rijen (lijnen). Als u naar het bord kijkt, bevindt er zich altijd een wit veld in de rechterbenedenhoek. Plaats de witte schaakstukken als volgt van links naar rechts op de eerste rij op het bord: toren, paard, loper, dame, koning, loper, paard en toren. Plaats de acht pionnen op de tweede rij. Plaats de zwarte schaakstukken, van links naar rechts als u naar de tegenstander kijkt, als volgt op de eerste rij: toren, paard, loper, koning, dame, loper, paard en toren. De twee koningen en dames staan tegenover elkaar op de verticale rijen. Plaats de pionnen op de tweede rij.

#### ZET:

Elk schaakstuk beweegt op een verschillende manier.

Koning: beweegt één veld in alle richtingen - verticaal, horizontaal en diagonaal. De koning kan elk schaakstuk van de tegenstander op een aangrenzend veld slaan en van het veld verwijderen.  
 Dame: beweegt, net zoals de koning, in elke richting, maar met een belangrijk verschil. De dame kan blijven bewegen tot haar beweging door een obstakel, zoals een eigen schaakstuk of een stuk van de tegenstander, wordt geblokkeerd. De dame slaat een stuk van de tegenstander door op het respectieve veld te landen en het geslagen stuk van het veld te verwijderen.  
 Toren: beweegt verticaal of horizontaal in één richting per zet, tot hij door de aanwezigheid van een eigen schaakstuk of een stuk van de tegenstander, wordt geblokkeerd. De toren slaat door op het veld van de tegenstander te landen en het respectieve schaakstuk van het bord te verwijderen.  
 Loper: beweegt enkel diagonaal in één richting per zet. De loper slaat door het schaakstuk van de tegenstander van het bord te verwijderen. Paard: beweegt 1) één veld voor- of achteruit en daarna twee velden naar links of rechts of 2) één veld naar rechts of links en daarna twee velden voor- of achteruit. Het paard kan op weg naar het derde veld over een schaakstuk springen en slaat een stuk enkel op het eindveld van de zet. Het paard kan een schaakstuk waarover het springt, niet slaan.  
 Pion: beweegt slechts in één richting rechtdoor tenzij dat veld door een eigen schaakstuk of een stuk van de tegenstander is bezet. Enkel bij de allereerste zet heeft een speler de keuze om een pion één of twee velden vooruit te zetten. Een pion kan een vijandig stuk enkel slaan als dit zich schuin ervoor bevindt.

### DAMMEN

Elke speler probeert om ofwel de stukken zodanig te zetten dat de tegenstander niet in staat is om een zet te doen of om alle stukken van de tegenstander te slaan en ze van het speelbord te verwijderen.

#### HET SPEL BEGINNEN:

Elke speler plaatst de twaalf stukken op de twaalf donkere velden op de eerste drie rijen aan zijn kant van het speelbord. Het spel wordt enkel op de donkere velden gespeeld. De speler met de donkere, of zwarte, stukken doet de eerste zet. Elke speler mag slechts één stuk per beurt verplaatsen. De stukken worden één veld tegelijkertijd en enkel diagonaal verplaatst. Zodra een speler een stuk heeft aangeraakt, moet hij dit stuk verplaatsen. Stukken mogen niet achteruit worden verplaatst.

#### HET SPEL:

Een speler slaat de stukken van de tegenstander door over het respectieve stuk naar het volgende veld, dat vrij moet zijn, te springen. Het is mogelijk om meerdere stukken in één

beurt te slaan, op voorwaarde dat er na elke opeenvolgende sprong een vrij veld is om te landen. Het is niet toegelaten om meerdere keren over eenzelfde stuk te springen. Een speler heeft de keuze om een klein of groot aantal stukken te slaan. Als de speler beslist om een groot aantal stukken te slaan, moeten alle mogelijke sprongen en slagen worden afgewerkt. Zodra een stuk de laatste rij aan de kant van de tegenstander bereikt, wordt dit stuk een 'koning'. De beurt van de speler eindigt als een stuk 'koning' wordt. Een koning wordt 'gekroond' door een ander stuk met dezelfde kleur op het stuk te plaatsen. Zodra een stuk koning wordt, mag het zowel vooruit als achteruit langs de diagonale velden tot een vrij veld worden verplaatst. Een koning kan zowel door een gewoon stuk als door een andere koning worden geslagen. Als geen enkele speler alle stukken van de tegenstander kan verwijderen of de tegenstander kan verhinderen om een zet te doen, eindigt het spel op een draw.

## BACKGAMMON

### DOEL VAN HET SPEL:

Het doel is om de eerste speler te zijn die al zijn of haar speelstenen naar het thuisveld verplaatst waar ze van het speelbord kunnen worden verwijderd (uithalen of "bear off"). De eerste speler die al zijn of haar speelstenen van het bord verwijdert of "uithaalt", wint.

### HET BORD:

Het bord bestaat uit 24 punten, of driehoeken, in afwisselende kleuren. In het midden wordt het bord door een bar gescheiden. De spelers zitten tegenover elkaar. De eerste zes punten worden het "thuisveld" genoemd. Punten zeven tot twaalf zijn het "buitenveld" van een speler. Elke speler heeft 15 speelstenen die een andere kleur hebben dan de speelstenen van de tegenstander.

### HET SPEL BEGINNEN:

De speelstenen worden op het bord geplaatst zoals hieronder wordt afgebeeld. Elke speler gooit met één dobbelsteen. De speler die het hoogste aantal ogen gooit, kiest aan welke kant van het bord en met welke kleur hij of zij zal spelen. Deze speler doet ook de eerste zet, waarbij de twee worpen van de spelers worden gecombineerd voor de eerste zet. Tijdens de rest van het spel gooien beide spelers de dobbelstenen en verplaatsen ze om de beurt hun speelstenen.

Het aantal ogen van beide dobbelstenen die bij elke beurt worden geworpen, kunnen afzonderlijk worden gebruikt om twee speelstenen te verplaatsen, of samen worden gebruikt om één speelsteen te verplaatsen.

Een speelsteen van een speler mag naar elke punt worden verplaatst, behalve als dit punt reeds door twee of meer speelstenen van de tegenstander is bezet. Als een speler twee of meer speelstenen op een punt heeft, wordt dit "een punt maken" genoemd. De tegenstander kan niet meer op dit punt landen. Als een speler een dubbel gooit, mag deze speler het aantal gegooide ogen tweemaal bewegen. De speler mag de vier getallen in eender welke combinatie gebruiken. Een speler moet altijd, als dit mogelijk is, beide gegooide getallen gebruiken, maar als er slechts één van de getallen kan worden gebruikt en er een keuze is, moet altijd het hoogste getal worden gebruikt.

De twee spelers bewegen hun speelstenen in tegengestelde richting. Bijvoorbeeld, wit beweegt van het thuisveld van zwart naar het thuisveld van wit. Als alle speelstenen zich in het thuisveld van een speler bevinden, kan deze speler beginnen met ze "uit te halen".

### HET SPEL:

Een enkele speelsteen op een punt is een blot. Als een tegenstander op een blot landt, wordt de speelsteen van het bord verwijderd en op de "bar" geplaatst, waar de steen blijft tot hij op het thuisveld van de tegenstander kan worden geplaatst. Stukken op de bar moeten opnieuw in het spel worden gebracht voordat een andere zet kan worden gedaan. Een steen wordt terug op het bord geplaatst op een punt dat overeenkomt met het aantal gegooide ogen. Bijvoorbeeld, als er een "vijf" en een "drie" worden gegooid, mag een steen op punt vijf of punt drie in het thuisveld van de tegenstander worden geplaatst. Als er een punt wordt gemaakt door twee of meer stenen van de tegenstander kan een speler niet op dit punt landen. Als alle zes punten van het thuisveld van de tegenstander zijn gemaakt, slaat de speler zijn of haar beurt over tot de zet van de

tegenstander het thuisveld opent en het mogelijk is om een speelsteen te verplaatsen. Een speler kan tijdens eenzelfde zet op twee of meer blots landen. De speler heeft de keuze om al dan niet op een blot te landen, tenzij er geen andere zet mogelijk is.

#### UITHALEN:

Een speler haalt een speelsteen uit door het getal te gooien dat overeenkomt met het punt waarop de speelsteen zich bevindt en daarna de steen van het bord te verwijderen. Als een speler een 6 gooit, mag hij of zij een steen van punt zes verwijderen. Als er zich geen steen bevindt op het punt dat door de dobbelstenen wordt aangegeven, moet de speler een steen verwijderen van het punt met het hoogste getal waarop zich een steen bevindt. Een speler is niet verplicht om stenen uit te halen als hij een rechtmatige zet kan doen (i.e. een steen dichterbij het einde in het thuisveld verplaatsen). Als een steen tijdens het uithalen wordt geslagen, moet de speler deze steen naar zijn thuisveld terugbrengen voordat hij of zij kan verdergaan met het uithalen van stenen.

#### HET SPEL WINNEN:

De winnaar kan op de volgende manier worden bepaald:

Een enkel punt of "single point" - als de tegenstander minstens één speelsteen heeft uitgethaald en geen speelstenen in het thuisveld van de winnaar heeft. Twee punten of "gammon" - als de tegenstander geen enkele speelsteen heeft uitgethaald. Drie punten of "backgammon" - als de tegenstander geen enkele speelsteen heeft uitgethaald en nog minstens één steen op de bar of in het thuisveld van de winnaar heeft.

### **BASKETBAL**

- 1) Zodra de scoreteller is ingesteld, drukt u op de "Start"-knop om het spel te starten.
- 2) Werp de bal zoveel mogelijk binnen de toegekende tijd door de basketbalring.
- 3) Een pieptoon geeft aan dat er nog 15 seconden overblijven.
- 4) Als de ingestelde tijd voorbij is, weerklinkt een lange pieptoon die het einde van het spel aangeeft.