

i2 MEER, ALS U IN TEAMS SPEELT

MOEILIKHEID



BENODIGDHEDEN

Papier en
een potlood.

WAAR SPELEN?

Thuis aan
tafel of op een
plaats waar
u vrienden
ontmoet.

DRIE-OP-EEN-RIJ

Heel populair strategisch spel dat snel gaat en zonder uitzondering geschikt is voor alle leeftijden. Met dit spel kunt u zelfs korte toernooien houden.

HET SPEL

Teken op een vel papier een rooster met 3 lijnen en 3 kolommen met genoeg ruimte tussen.

Loot een speler die kruisjes zal zetten en een andere die cirkels zal gebruiken.

De eerste speler zet zijn symbool in een vakje. Dan is het de beurt aan de andere, dan weer de eerste enz. De persoon die erin slaagt drie dezelfde symbooltjes op een rij te krijgen (verticaal, horizontaal of diagonaal) wint het spel.

Als alle vakjes zijn ingevuld en niemand drie symbooltjes op één rij heeft kunnen zetten, is er geen winnaar.

Spelers kunnen in de omgekeerde volgorde opnieuw spelen: de persoon die als eerste begon, begint nu als tweede en vice versa.

VARIANTEN / OBSERVATIES

U kunt uw eigen bord maken met sterk karton en tien pionnen in twee verschillende kleuren (ze kunnen ook een andere vorm hebben).

U kunt het ook extra spannend maken door iedere speler maar vier pionnen te geven. Zodra alle pionnen op het bord staan, verplaatsen de spelers ze om de beurt naar een vrij vakje, tot een van de spelers erin slaagt drie van zijn pionnen op een rijtje te zetten.

OX

Een bijzondere en erg leuke variant op boter-kaas-en-eieren.

HET SPEL

Teken een rooster met 5 kolommen van 4 lijnen op een stuk karton of ruitjespapier en plaats de pionnen zoals getoond in de tekening.

Doe een trekking om te weten welke speler mag beginnen en wie met welke pionnen zal spelen.

Om de beurt verplaatsen de spelers een van hun pionnen naar een vrij vak ernaast.

De pionnen kunnen verticaal of horizontaal worden verplaatst en mogen niet over een andere pion springen, ongeacht of dat een eigen pion is of die van de tegenstander.

Het is de bedoeling om drie pionnen in dezelfde kleur op een rijtje te krijgen, verticaal of horizontaal. De winnaar is de eerste persoon die daarin slaagt.

X	O	X	O	X
O	X	O	X	O

VARIANTEN / OBSERVATIES

De pionnen mogen niet diagonaal worden verplaatst of worden 'gevangen' door de tegenstander.

U kunt van dit spel ook een toernooi maken als er genoeg spelers zijn, of spelen met een groter rooster terwijl u de aanvankelijke plaats van de pionnen behoudt.

i2

MOEILIKHEID



BENODIGDHEDEN

Een speelbord met

5 kolommen van 4 lijnen en 5 pionnen in 2 verschillende kleuren (of 5 pionnen met een O en 5 met een X op).

WAAR SPELEN?

Aan tafel.

i2

MOEILIKHEID



BENODIGDHEDEN

16 stokjes of
tandenstokers.

WAAR SPELEN?

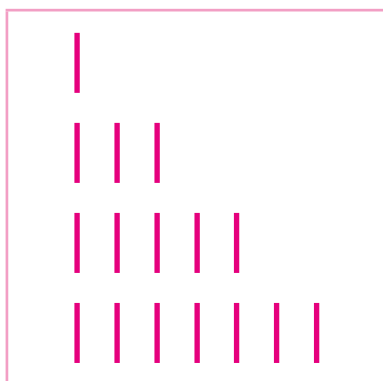
Aan tafel.

DE LAATSTE HEEFT VERLOREN

Spelen en amuseren hoeft geen geld te kosten. Een paar heel eenvoudige voorwerpen volstaan daarvoor al, of u nu alleen of met anderen speelt. Dit is een strategisch spel waarin anticipatie en nadenken de sleutels zijn tot een overwinning.

HET SPEL

Leg 16 stokjes neer volgens onderstaand patroon:



De speler die begint, wordt geloot. Om de beurt verwijdt iedere speler één, twee of drie stokjes uit dezelfde rij (horizontaal).

De verliezer is de speler die het laatste stokje moet nemen.

VARIANTEN / OBSERVATIES

Als er niet genoeg spelers zijn om een toernooi te organiseren, kunt u in een soort van ketting spelen, waarbij elke nieuwe speler het opneemt tegen de vorige winnaar.

Als de groep groot is, kunt u er ook een afvalwedstrijd van maken.

STOKJES

Ook in dit spel worden stokjes weggenomen. Hier zijn vindingrijkheid en listen een must! Maar opgelet, want haast en spoed is hier nooit goed!

HET SPEL

Neem een hoop stokjes (20 tot 40) en stort ze op tafel.

Om de beurt nemen de spelers er één, twee of drie weg.

De persoon die het laatste stokje neemt, is de winnaar.

VARIANTEN / OBSERVATIES

U kunt variëren met het aantal stokjes dat de spelers bij elke beurt mogen wegnemen (3, 5, 7 enz.).

Met de beginregel (maximaal drie stokjes wegnemen) kunt u al winnen door telkens stokjes in een veelvoud van vier te laten liggen. Tijdens de laatste ronde bent u dan zeker van de overwinning als u één, twee of drie stokjes wegneemt, afhankelijk van de strategie die uw tegenstander tot dan heeft gevolgd.

i2

MOEILIKHEID



BENODIGDHEDEN

Stokjes.

WAAR SPELEN?

Aan tafel.

i2

MOEILIKHEID



BENODIGDHEDEN

Twee roosters met 10 x 10 vakjes per speler. Om het gemakkelijker te maken, zijn de lijnen genummerd van 1 tot 10 en de kolommen van A tot J.

WAAR SPELEN?

Aan tafel, maar zo dat de spelers de roosters van de andere spelers niet kunnen zien.

ZEESLAG

Wie heeft dit spel als kind niet gespeeld? Maar het is ook nuttig om uw tactische en strategische vaardigheden op de proef te stellen.

HET SPEL

Iedere speler plaatst de volgende schepen in het geheim in zijn eigen rooster: 1 vliegdekschip (4 vakjes), 2 kruisers (3 vakjes), 3 fregatten (2 vakjes) en 4 duikboten (1 vakje).

De boten mogen elkaar niet raken – zelfs niet aan de hoekjes – en uiteraard mogen ze niet meer bewegen als ze eenmaal zijn geplaatst.

In het tweede rooster noteren de spelers de pogingen om het kamp van de tegenstander te treffen en de schepen die ze hebben kunnen raken en doen zinken.

Om de beurt noemen de spelers een vakje om zo te proberen raden waar de vijandelijke schepen verborgen zijn.

Als er in het opgegeven vakje een schip is, moet de tegenstander ‘geraakt’ of ‘gezonken’ zeggen. Dat laatste zegt hij zodra alle vakjes van dat schip werden geraakt.

Als er niets in het genoemde vakje zit, moet de tegenstander ‘gemist’ of ‘in het water’ zeggen.

Wie er als eerste in slaagt de vijandelijke vloot tot zinken te brengen, heeft gewonnen.

VARIANTEN / OBSERVATIES

U kunt variatie brengen in het aantal en de grootte van de schepen, maar ook een kampioenschap organiseren als er genoeg spelers zijn. Als u genoeg tijd en zin hebt, kunt u ook uw eigen spelborden en kartonnen scheepjes maken. In dat geval kunt u gekleurde pionnen gebruiken om de schoten aan te duiden.

DE HINDERLAAG

Relatief eenvoudig en leuk strategisch spel voor twee spelers. Het scherpt uw vindingrijkheid en concentratievermogen aan.

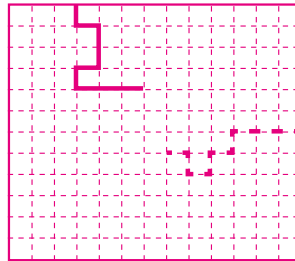
HET SPEL

Teken een speelzone op een vel ruitjespapier – bijvoorbeeld 12 x 12 ruitjes. Iedere speler gebruikt een stift of potlood in een andere kleur.

De eerste speler trekt een lijn langs de zijkant van een van de vierkanten aan de rand van de speelzone.

De tweede speler trekt een lijn langs de zijkant van een ander vierkant aan de rand van de speelzone.

Iedere speler trekt vervolgens beurtelings een lijn vanuit het laatste punt waar hij zijn stift van het blad heeft gehaald. Uw lijn mag de speelzone niet verlaten en mag geen andere lijnen kruisen, noch die van uzelf, noch die van uw tegenstander.



Iedere speler probeert ervoor te zorgen dat zijn tegenstander het moet opgeven omdat hij geen nieuwe lijn kan trekken zonder de spelregels te overtreden.

De eerste speler die zijn tegenstander volledig stil heeft gelegd, is de winnaar.

VARIANTEN / OBSERVATIES

Maak de speelzone niet te groot, want anders kan het spelletje wel heel lang duren. Als er genoeg spelers zijn, kunt u een afvalturnooi of kettingspelletjes organiseren, waarbij iedere nieuwe speler het opneemt tegen de vorige winnaar.

i2

MOEILIKHEID



BENODIGDHEDEN

Ruitjespapier en 2 potloden of stiften in verschillende kleuren.

WAAR SPELEN?

Aan tafel.

i2

MOEILIKHEID



BENODIGDHEDEN

Stokjes.

WAAR SPELEN?

Aan tafel.

HET SPEL VAN NIM

Populair oosters strategisch spel dat spelers verplicht op het einddoel te focussen en een strategie te bedenken om dat zonder haast te bereiken.

HET SPEL

Neem een handvol stokjes en leg die neer in groepjes van drie, vier of vijf.

Het aantal stokjes en groepen varieert en wordt aan het begin van elk spelletje bepaald.

Met 20 stokjes kunt u het spel bijvoorbeeld in deze opstelling beginnen spelen:



Om de beurt mogen de spelers één of meerdere stokjes wegnemen, maar altijd uit eenzelfde groepje.

De winnaar is de speler die het laatste stokje neemt.

VARIANTEN / OBSERVATIES

U kunt ook op papier spelen, door groepen van lijntjes te tekenen in plaats van stokjes te gebruiken.

Als u het spel moeilijker wilt maken, gebruikt u gewoon meer stokjes.

En natuurlijk is een tornooi ook altijd leuk!

OXO

Heel eenvoudig strategisch roosterspel voor twee spelers. Het doel is hetzelfde als dat van de vorige spelletjes, maar met wat variatie hoeft u niet altijd hetzelfde te spelen.

HET SPEL

Het spel wordt gespeeld in een rooster van 8 x 8 vakjes. De eerste speler noteert de letter O, de tweede de letter X.

Om de beurt noteren de spelers hun letter in een vakje. Het is de bedoeling om in het rooster het woord OXO te vormen.

Iedere keer dat een speler erin slaagt deze drie letters te vormen (OXO – verticaal, horizontaal of diagonaal) trekt hij een lijn door die drie vakjes, krijgt hij een punt en speelt hij opnieuw.

Zodra het rooster volledig is ingevuld, is de winnaar de speler die het vaakst het woord OXO heeft gevormd.

VARIANTEN / OBSERVATIES

U kunt dit spel ook op een dambord spelen, met pionnen in twee kleuren, of op een groter rooster zodat het spel langer duurt.

U kunt vooraf afspreken dat één letter in meerdere OXO's mag voorkomen zodat het woord meerdere keren in één zet kan worden gevormd.

i2

MOEILIKHEID



BENODIGDHEDEN

Ruitjespapier en voor elke speler een potlood in een andere kleur.

WAAR SPELEN?

Aan tafel.

i2

MOEILIKHEID



BENODIGDHEDEN

Een kubus of dobbelsteen gemaakt van ruitjespapier, waarbij elke zijde uit een rooster van 3 x 3 vakjes bestaat. Twee kleurpotloden in een verschillende kleur.

WAAR SPELEN?

Aan tafel.

DE KUBUS

Variant op drie-op-een-rij met een bijkomende moeilijkheid: de spelers spelen in 3D, zodat ze afhankelijk zijn van alle zetten, zowel de eigen zetten als die van de tegenstander.

HET SPEL

Het spel wordt gespeeld op een kubus met op elke zijde een rooster van 3 x 3 vakjes (9 vakjes per zijde), zoals bij drie-op-een-rij. Omdat u in 3D speelt, moet u tijdens het noteren van uw symbool (een X voor de ene, een Y voor de andere) extra goed opletten om er als eerste drie op een rijtje te krijgen, verticaal, horizontaal of diagonaal, op één zijde of gespreid over meerdere zijden van de kubus.

Wie er als eerste in slaagt drie symbooltjes op een rijtje te krijgen ... en dat ook beseft, heeft gewonnen. Want wie niet goed oplet, heeft misschien niet eens door dat hij drie symbooltjes op een rijtje heeft gezet!

VARIANTEN / OBSERVATIES

Als u veel spelletjes wilt spelen (in een toernooi, bijvoorbeeld), kunt u een houten kubus in de gewenste afmetingen bouwen en daar ruitjespapier op kleven.

Dit spel kan ook twee tegen twee worden gespeeld.

Meer ervaren spelers kunnen afspreken dat ze twee combinaties van drie symbolen op een rijtje moeten krijgen.

Nog een mogelijkheid: u kunt vooraf een bepaalde speelduur afspreken. Als de tijd om is, moet u gewoon tellen wie de meeste rijtjes heeft gevormd.

DE KATTEN EN DE MUIS

Strategisch spel waarin de muis zo lang mogelijk probeert te ontsnappen aan de boosaardige katten die hem proberen te vangen.

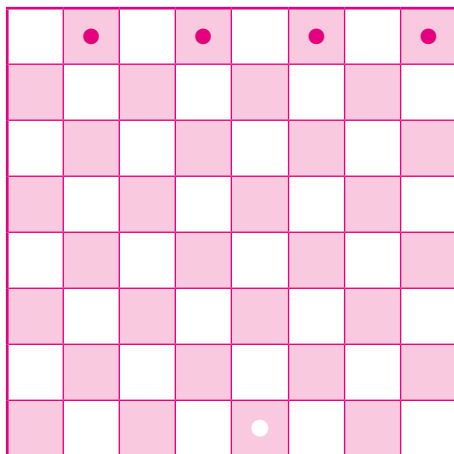
HET SPEL

Een trekking bepaalt wie de muis is en wie het baasje van de katten is. De pionnen worden vervolgens op het bord gezet, de vier poezen aan één kant, de muis aan de andere.

Beurtelings verplaatst elke speler een pion. Alle pionnen bewegen diagonaal, zoals in het damspel. De muis mag vooruit en achteruit gaan, maar de katten mogen enkel vooruit bewegen.

Het is de bedoeling dat de muis aan de andere kant van het bord geraakt zonder te worden gevangen door de katten, die de muis proberen klem te zetten.

De speler die zijn doel bereikt, is de winnaar.



VARIANTEN / OBSERVATIES

U kunt zelf een dambord maken met sterk karton of ruitjespapier waarop u dan een dambord van 8 x 8 vakjes tekent.

Als er genoeg spelers zijn, kunt u ook een toernooi organiseren.

i2

MOEILIKHEID



BENODIGDHEDEN

Een bord zoals een dambord, één pion in één kleur en vier in een andere kleur.

WAAR SPELEN?

Aan tafel.

i2

MOEILIKHEID



BENODIGDHEDEN

Ruitjespapier,
één pion in
één kleur en
13 pionnen
in een andere
kleur.

WAAR SPELEN?

Aan tafel.

DE VOS EN DE KIPPEN

Strategisch spel uit de 14e eeuw waarvan ondertussen talloze varianten bestaan. Dit is de oorspronkelijke versie, maar u kunt die uiteraard naar wens aanpassen.

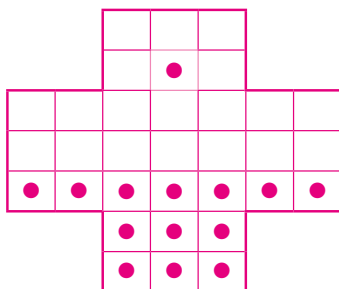
HET SPEL

Teken een spelbord zoals hieronder getoond en plaats de pionnen op dezelfde manier. De zwarte pion is de vos en de witte zijn de kippen.

Om de beurt verplaatst iedere speler een pion in verticale of horizontale richting naar een aanpalend leeg vakje. De pionnen mogen niet diagonaal worden verplaatst, maar mogen wel vooruit of achteruit gaan.

De vos mag een kip opeten en haar pion uit het spel wippen door erover te springen, net als bij het damspel, zolang het vakje waarop hij terechtkomt maar leeg is. Deze beweging mag uit verschillende stappen bestaan om meerdere kippen in één keer op te eten.

Om zich te verdedigen, proberen de kippen de vos te omsingelen zodat die niet meer kan bewegen. Als ze daarin slagen, winnen ze het spelletje. Als de vos ze allemaal opeet, is hij de winnaar.



VARIANTEN / OBSERVATIES

U kunt de vorm en afmetingen van het dambord aanpassen. Verhoog het aantal kippen als er meer vakjes zijn dan in de illustratie.

U kunt nog andere dingen uitproberen, zoals spelen met een groot dambord, twee vossen gebruiken in plaats van één enz.