

## NL Spel instructies

### Slingerbalspel

Nadat je het slingerbalveld hebt opgebouwd, kun je direct aan de slag. Je kunt het spel in verschillende varianten spelen. Deze worden hierna uitgelegd:

Doel van het spel:

Dit spel wordt met z'n tweeën gespeeld. Doel van het spel is om het eigen speelveld leeg te maken voordat de ander dat doet.

#### Variant 1: Klassiek

Elke speler krijgt zes speelstenen, die in het eigen speelveld worden gelegd.

En we gaan beginnen!

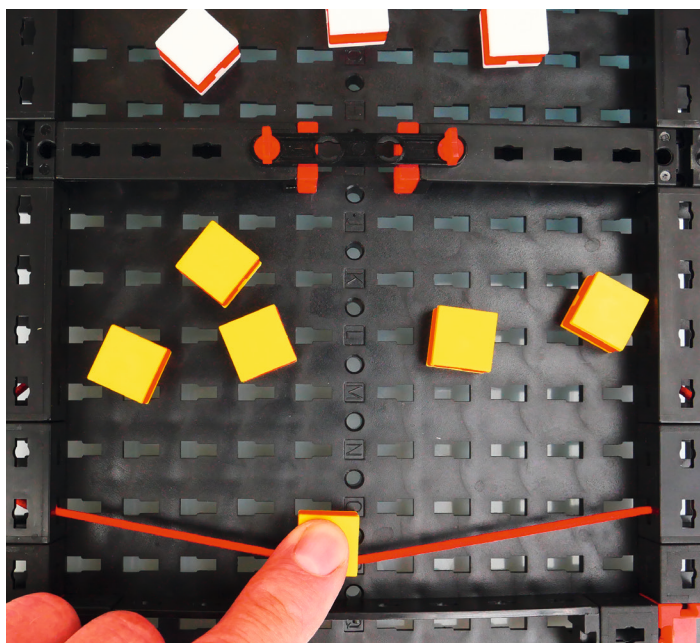
Probeer om de speelstenen zo snel mogelijk op het eigen veld door het doel van de tegenstander te schieten. Pak daarvoor een speelsteen, leg deze tegen de rubberband, trek de rubberband met het rubber naar je toe en laat deze dan los.

Door de spanning van de rubberband schiet de steen naar voren. Daarbij moet je wel goed richten om het doel van de tegenstander te raken.

Zodra het eigen speelveld leeg en alle speelstenen op het speelveld van de tegenstander liggen heb je gewonnen.

#### Variant 2: Het toernooi

Wanneer je met meer dan twee spelers of speelsters bent kunnen jullie een groot slingerbaltoernooi organiseren. Maak daarvoor altijd teams van twee spelers/speelsters, die tegen elkaar spelen. Vervolgens nemen de winnaars uit de eerste ronde het tegen elkaar op. Speel net zolang totdat er maar één speler of speelster overblijft.



## NL Spel instructies

### Tafelkegelspel

Nadat je het tafelkegelspel hebt opgebouwd, kun je direct aan de slag. Je kunt het spel in verschillende varianten spelen. Deze worden hierna uitgelegd:

Doel van het spel:

Doel van het spel is om met de tol zoveel mogelijk blokjes op te ruimen en daarmee punten te scoren.

#### Variant 1: Solo tollen

Plaats de drie blokjes zoals de afbeelding laat zien, op het speelveld. Zet de tol in het startveld aan de onderste rand van het speelveld.

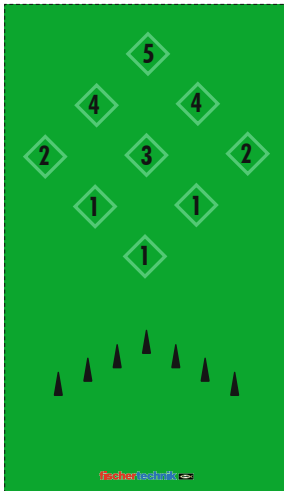
Nu beginnen wij dan ook echt: Breng de tol aan het draaien, door deze met de wijsvinger en de duim vast te houden en dan met een krachtige beweging de tol aan het draaien brengen.

De tol gaat draaien en beweegt in de richting van de blokjes. Lukt het jouw met slechts eenmaal draaien om alle blokjes te omcirkelen?

Tip: Je kunt de blokjes ook op een andere plaats neerzetten. Vorm maar een keer een driehoek of plaats twee blokjes ver uit elkaar.

#### Variant 2: Het duel

Bij deze variant speel je tegen een of meerdere spelers of speelsters. Bedenk van tevoren hoeveel rondes je wilt spelen. Voor elk omgeworpen blokje krijg je punten, bijvoorbeeld zo:



Zet de drie blokjes in elke ronde op een andere plaats. Zo wordt de uitdaging groter en het spel spannender. Laat de tol afwisselend door de spelers draaien en noteer het aantal behaalde punten van iedereen. Aan het einde van het spel wordt het aantal punten bij elkaar opgeteld. Wie de meeste punten heeft, wint.

Tip: Deze variant kun je niet alleen met z'n tweeën spelen. Hij is ook geschikt voor meerdere spelers en speelsters.

#### Variant 3: Wie laat de tol langer draaien?

Aanwijzing: Hiervoor heb je bovendien een stopwatch nodig

Voor deze variant worden alle blokjes van het speelveld verwijderd. Beslis wie als eerste mag beginnen en wie de tijd opneemt. Degene die de tijdmeting doet telt af: 3, 2, 1, AF! Dan wordt de stopwatch gestart en draait de tol als een dollie. Wie in staat is om de tol, door slechts eenmaal aanstoten, het langst te laten draaien, wint.

## **NL** Spel instructies

### **Labyrint**

Nadat je het labyrint hebt opgebouwd, kun je direct aan de slag. Je kunt het spel in verschillende varianten spelen. Deze worden hierna uitgelegd:

Doel van het spel:

Het is de bedoeling van het spel om de kleine metalen kogel door het labyrint naar het doelwit te geleiden, zonder dat deze uit het speelveld valt of in de hoeken blijft hangen.

#### **Variant 1: De juiste weg**

Pak de metalen kogel en leg deze op de startpositie in het speelveld.

Pak het labyrint met beide handen goed vast en begin ermee om de metalen kogel door het labyrint te balanceren. Zorg ervoor dat je bewegingen niet te krachtig zijn, omdat de metalen kogel daardoor van het speelveld kan vallen. Je hebt het spel gewonnen wanneer de metalen kogel de finish heeft bereikt.

Dat vraagt een beetje handigheid en oefening. Ben je erin geslaagd om de kogel over de finish te krijgen, dan kun je jezelf een nieuwe uitdaging geven. Neem een stopwatch of een horloge met een secondewijzer en controleer hoe lang je nodig hebt om de metalen kogel vanuit het labyrint over de finish te krijgen. Kun jij de volgende keer je eigen tijd verbeteren?

#### **Variant 2: Goed teamwork**

Voor de tweede spelvariant heb je een medespeler of medespeelster nodig. Leg de kogel op de startpositie. Pak vervolgens elk twee hoeken van het speelveld vast. Nu zijn goede afspraken en een beetje fijngevoeligheid gevraagd.

Het is jullie doel om de metalen kogel over de finish te krijgen. Om dit te laten slagen moeten jullie de bewegingen perfect op elkaar afstemmen. Kijk wie het speelveld in welke richting moet bewegen om de kogel door het labyrint te bewegen.

Tip: Ook hier kunnen jullie proberen om een snelste tijd te realiseren, door de tijd op te nemen die de kogel nodig heeft om door het labyrint te bewegen.

#### **Variant 3: Een nieuw labyrint**

Nadat je de kogel met succes door het opgebouwde labyrint hebt gemanoeuvreerd, is het tijd voor een nieuwe opbouw. Je kunt alle onderdelen van het speelveld flexibel verzetten om daarmee een nieuw labyrint op te bouwen. Wanneer je merkt dat je een bepaalde opbouw heel leuk vindt, kun je deze uittekenen of fotograferen, zodat je deze opbouw later opnieuw op kunt bouwen.

## NL Spel instructies

### Pachinko

Nadat je het model hebt opgebouwd, kun je direct aan de slag. Je kunt het spel in verschillende varianten spelen. Deze worden hierna uitgelegd:

Doel van het spel:

Het doel van het spel is om te raden waar de kleine metalen kogel zal aankomen zodra deze zich een weg heeft gebaand door het speelveld.

#### **Variant 1: Waar gaat het langs?**

Verplaats de trechter naar een positie van waaruit je de metalen kogel wilt laten starten. Bedenk dan welke kant de kogel op zal gaan om over het speelveld te rollen en schat in waar hij de onderste speelrand zal bereiken. Op deze plek plaats je het doelwit.

Als de kogel het doelwit raakt, had je gelijk met je vermoeden. Wanneer de kogel ernaast valt, moet je nog een beetje bijstellen. Verplaats het doel naar een andere positie. Het kan ook zijn dat de kogel een andere weg inslaat dan de eerste keer. Observeer precies welke verschillende paden de metalen kogel neemt als je hem altijd vanuit dezelfde positie laat beginnen.

Als je het pad van de kogel goed hebt weten in te schatten, kun je het vanuit verschillende startposities proberen. Lukt het je om het pad van de kogel te voorspellen?

#### **Variant 2: Een nieuwe opbouw**

In de tweede variant kun je het speelveld veranderen. De wippen en hindernissen worden op andere posities gezet. Hoe beïnvloedt dit het pad van de kogel?

Probeer eerst om een vaste startpositie en een vaste positie voor het doelwit te kiezen. Vervolgens bouw je de hindernissen zo op dat de kogel van de trechter naar de finish rolt. Probeer de hindernissen net zolang te verplaatsen totdat de kogel over de finish komt.

#### **Variant 3: Het duel**

Een speler of speelster bouwt de hindernissen weer op en kiest voor een vaste startpositie. Nu is het jouw beurt: Denk er over na waar de kleine metalen kogel zal landen en duw het doelwit in de juiste positie. Als jou inschatting klopt, krijg je een punt. Als de kogel ernaast valt, krijg je geen punten. Speel om de beurt en bouw voor elkaar steeds een nieuw baan op. Wie uiteindelijk de meeste punten heeft, wint.

## Pinball

Nadat je het model hebt opgebouwd, kun je direct aan de slag. Je kunt het spel in verschillende varianten spelen. Deze worden hierna uitgelegd:

Doel van het spel:

Het doel is om zoveel mogelijk punten te verzamelen. Daarvoor wordt een kleine metalen kogel het speelveld in geschoten. De kogel komt verschillende hindernissen tegen, die de weg door het veld beïnvloeden. Tenslotte landt de kogel op een genummerd veld, dat het behaalde aantal punten aangeeft.

### Variant 1: Solo-punten-avontuur

Hiervoor heb je pen en papier nodig om de punten te noteren.

Pak een kleine metalen kogel en leg deze op de startpositie.

Trek dan de plaat waarop de kogel ligt weg, door de daaronder liggende schijf omlaag te trekken. Bij het loslaten schiet je de kogel door middel van de veer het speelveld in.

Pak pen en papier en tel het door jou behaalde aantal punten uit vijf pogingen bij elkaar op. Kun je de volgende keer je aantal punten verbeteren? Welke invloed kunt je op de kogel uitoefenen, door deze meer of minder krachtig het speelveld in te schieten?

### Variant 2: Het duel

Bij deze variant speel je tegen een speler of speelster. Bedenk van tevoren hoeveel rondes je wilt spelen. Schiet de kogel dan om de beurt het speelveld in en vergeet niet om jullie score te noteren.

Tenslotte wordt het aantal punten bij elkaar opgeteld. Degene die het hoogste aantal punten scoort is de winnaar.

Tip: Deze variant kun je niet alleen met z'n tweeën spelen. Hij is ook geschikt voor meerdere spelers en speelsters.

### Variant 3: Nieuwe banen

Pak de metalen kogel en leg deze op de startpositie. Schiet de kogel drie keer achter elkaar het speelveld in en tel het aantal punten bij elkaar op.

Verander dan het speelveld door bijvoorbeeld de wieltjes op een andere plaats neer te zetten of de kleine vierkante hindernissen te verplaatsen.

Schiet de kogel nu opnieuw drie keer het speelveld in en tel het aantal punten bij elkaar op. Kun je jou score door de verschillende manieren van opbouwen beïnvloeden?

Tip: Deze variant kun je met meerdere spelers en speelsters spelen. Jullie kunnen bijvoorbeeld elk een nieuwe baan bouwen en kijken wie de hoogste score heeft.

## NL Spel instructies

### Kogelspel

Nadat je het kogelspel hebt opgezet, kun je direct beginnen.

Doel van het spel:

Dit spel gaat over het met de metalen kogel omverwerpen van alle kegels.

#### Variant 1: De perfecte worp

Bouw de drie kegels naast het speelveld op zoals de afbeelding laat zien.

Plaats vervolgens de metalen kogel in de wip.



Pak nu de pingpongbal en ga op ongeveer een meter van het speelveld staan. Je moet zo staan dat de open trechter in jouw richting wijst.



Richt de pingpongbal op de trechter en gooi hem vervolgens in de trechter. De tafeltennisbal triggert de wip. De metalen kogel wordt op de baan gelegd en begint te rollen. Eenmaal onderaan rolt de kogel naar de kegels. Raakt de kogel alle kegels?

## NL Spel instructies

### Roulette

Nadat je de roulette hebt opgezet, kun je direct beginnen. Je kunt het spel in verschillende varianten spelen. Deze worden hierna uitgelegd:

Doel van het spel:

Het doel van het spel is om in elke ronde (coup) te raden op welk nummer de kogel zal landen.

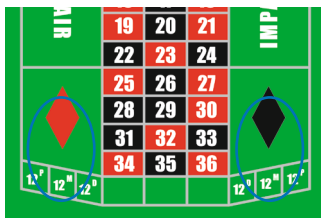
### We gaan beginnen!

Roulette is een Frans spel. De naam betekent „wieletje“. Je kunt roulette alleen of in een groep spelen. Het spelbord is opgebouwd als een echte roulette in het casino: het bestaat uit een roterende schijf en een inzettafel.

Bepaal voordat jullie beginnen hoeveel rondes jij/jullie willen spelen. Met „Faites vos jeux!“, of op z'n Nederlands: „Uw inzet graag!“ begint het. De spelers of speelsters bepalen de plaats en inzet (zwart, geel of rood blokje). Er kan als volgt worden ingezet:

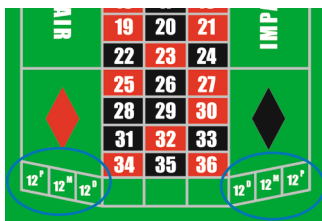
Leg een blokje op:

- rood of zwart (1 punt)



Op rood of zwart

- Impair (oneven) of pair (even) (1 punt)
- Manque (laag 1-18) en passe (hoog 19-36) (1 punt)
- 12P (1-12), 12M (13-24), 12D (25-36) (3 punten)



Zet in op 12P, 12M, 12D

- Op individuele nummers (5 punten)



Inzetten op individuele nummers

Zodra de inzetten zijn geplaatst, zet een van jullie de rouletteschijf in beweging en gooit de kogel tegen de draairichting in. Als de schijf langzamer draait, blijft de kogel uiteindelijk op een nummer staan. Als de rouletteschijf stopt, worden de punten toegekend.

Voorbeeld:

Ronde 1:

Frieda heeft op rood ingezet, Alfred op 12D en Kris op 24. De kogel blijft op de rouletteschijf op nummer 27 staan.



Frieda: 1 punt  
Alfred: 3 punten  
Kris: 0 punten

Ronde 2 :

Frieda zet in op pair, Alfred op 17 en Kris op passe. De kogel blijft op de rouletteschijf op nummer 24 staan.

Frieda: 1 punt  
Alfred: 0 punten  
Kris: 1 punt

Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint.

**Rad van fortuin**

Nadat je het rad van fortuin hebt opgezet, kun je direct beginnen.

**Doel van het spel:**

Bij dit spel gaat het erom, over meerdere rondes het hoogste aantal punten te scoren.

**Verdien punten**

Je kunt dit spel alleen of in een groep spelen.

Bedenk van tevoren hoeveel rondes je wilt spelen. Dan draai je om de beurt aan het rad van fortuin en noteer je de punten. Wie uiteindelijk de meeste punten heeft, wint.

**Speciale velden:**

De „Uitstekend velden“ zijn speciale velden. Hier kun je de onderstaande suggesties gebruiken of de velden zelf gebruiken.

**Voorstel 1:**

Speciaal veld donkergroen: Je mag weer draaien, de behaalde score wordt verdubbeld.

Speciaal veld lichtgroen: De volgende speler/speelster moet een beurt overslaan.

Speciaal veld paars: De score uit de laatste ronde wordt verdubbeld.

Speciaal veld oranje: In de volgende ronde mag je twee keer draaien.

Speciaal veld blauw: In de volgende ronde telt het aantal door jou gescoorde punten driedubbel.

**Voorstel 2:**

Speciaal veld donkergroen: In de volgende ronde telt het aantal door jou gescoorde punten dubbel.

Speciaal veld lichtgroen: Het aantal door jou gescoorde punten uit de laatste ronde wordt verdrievoudigd.

Speciaal veld paars: Het aantal door jou gescoorde punten uit de laatste ronde wordt in mindering gebracht.

Speciaal veld oranje: De voorgaande speler/speelster krijgt 5 punten in mindering.

Speciaal veld blauw: Je moet weer draaien, het aantal door jou gescoorde punten wordt van je totale aantal afgetrokken.