

GEEN BOTER, KAAS EN EIEREN

DE LEUKSTE SPELLETJES VOOR PEN EN PAPIER

Door Hans van Maanen

Oorspronkelijke uitgave: Uitgeverij Aramith, Bloemendaal, 1992

PDF-versie: Hans van Maanen, Amsterdam, 2002

INHOUD

Voorwoord

Kiem

Incongruent

Laatste woord

Pingpong

Jennen

Pi

Ragaman

Sinko

Nummeren

Vijftien

Klee

Vier op een rij

Oxox

Kristallen

Formule I

Ombuigen

Slangen

Tentenkamp

Amsterdam

Geen kamertje verhuren

Lasso

Sim

Spruiten

Valbijtje

Zeeslag

Forten

Peiling

Doolhof

Avontuur

Zwarte doos

Dieren

Quizl

Geheime boodschap

Jotto

Voorhoofden

Vijfje

Hindernis

Categorieën

Guggenheim

Woordjacht

Acrostino

Kruiswoord

Digrammen

Meneer Van Dale wacht op antwoord

Bibliografie

Systematisch register

VOORWOORD

Het zou leuk zijn als er een spelletje bestond dat VOORWOORD heette: dan had u hier meteen kunnen beginnen. Nu dat niet zo is, zal ik de gebruikelijke weg bewandelen en eerst iets over dit boek vertellen.

Over de hele wereld zijn mensen voortdurend bezig met het bedenken van potlood-en-papierspelletjes, maar het grootste deel daarvan komt niet verder dan de kring der kenners. Het repertoire van de meeste mensen beperkt zich tot klassiekers als BOTER, KAAS EN EIEREN, GALGJE en KAMERTJE VERHUREN; slechts een verwende enkeling kent JOTTO of VIJFJE, RAGAMAN en ZWARTE DOOS bijna niemand. Dit boek is ervoor om uw repertoire te vergroten.

In dit boekje heb ik de — naar mijn mening — mooiste oude en vooral nieuwe spelletjes bij elkaar gezet. Ik sta dan ook, zoals dat heet, op de schouders van reuzen. De grootsten onder hen zijn Eric Solomon, David Pritchard en David Parlett in Engeland, François Pingaud in Frankrijk en Davis Silverman en Sid Sackson uit de Verenigde Staten. Deze inventieve geesten hebben talloze spelen op hun naam staan, van makkelijk tot moeilijk en van geestig tot loodzwaar. Hun werk heb ik vrijelijk mogen plunderen: ik hoop dat u dit boek evenzo zult plunderen.

Liefhebbers zal wellicht een deel van dit boekje bekend voorkomen, het deel dat in 1986 onder de titel *Meneer Van Dale wacht op antwoord* verscheen bij uitgeverij Het Spectrum. In deze nieuwe uitgave zit een tiental nieuwe spelletjes, terwijl enkele andere verhuisden naar een verwant boekje met spelletjes op het dambord, *Geen wolf en zeven geitjes*, eveneens door Aramith uitgegeven.

Er zit enig systeem in het boek. Eerst komen de spelletjes waarbij de spelers een vel papier gezamenlijk als speelveld hebben (zoals bij BOTER, KAAS EN EIEREN en GALGJE), dan de spelen waarbij geheime opstellingen of woorden moeten worden gevonden (zoals ZEESLAG en JOTTO). Vervolgens de spelletjes waarbij het erom gaat dat de spelers onafhankelijk van elkaar zo goed mogelijk aan een bepaalde opdracht trachten te voldoen (bijvoorbeeld een lijst woorden maken, zoals in CATEGORIEËN), en daarna nog enkele spelen waarbij een woordenboek of het gebrek daaraan een belangrijke rol speelt (zoals MENEER VAN DALE WACHT OP ANTWOORD).

Aan het eind heb ik een aantal overzichten gezet die de spelletjes sorteren op aard en moeilijkheidsgraad. Zo vindt u, of uw tegenstander, altijd wel een spel om een avond, of vijf minuten, te vullen.

KIEM

De kiemspelen zijn al vrij oud, maar in Nederland niet erg bekend. In Engelstalige landen worden ze vaker gespeeld, onder de naam GHOST. Uit een kiem groeit, bij woordspelletjes althans, een woord. Zo is GLI de kiem van GLIMLACH, van GLINSTEREN, van WEGLIGGING en nog ettelijke andere woorden.

De grondvorm is het gewone KIEM. Het aantal deelnemers is onbeperkt, maar moet, omwille van het tempo, niet te groot zijn. Met meer dan zes wordt het langdradig.

De eerste speler noemt een letter naar eigen goeddunken. Iedere volgende speler moet hieraan nu een letter toevoegen, zodanig dat de volgende speler er in theorie een langer woord van kan maken, maar zonder dat hijzelf een bestaand woord maakt. Met elke nieuwe letter moet dus steeds de mogelijkheid blijven een langer woord te maken. De speler die niet aan die voorwaarden kan voldoen, verliest.

Een voorbeeld voor drie spelers. De eerste speler noemt een G. De tweede speler voegt hieraan een R toe. Met een T zou hij onmiddellijk verliezen, want er is geen Nederlands woord dat met GT begint. Aan de nu staande GR voegt speler drie een O toe. Dat is veilig genoeg: GROEP, GROND, GROTESK zijn allemaal mogelijkheden en GRO is geen woord. Volgt de eerste speler weer, die een E toevoegt: GROE. Zijn opvolger komt dan al enigszins in de problemen, want er bestaan wel woorden met GROE langer dan vijf letters, maar die lopen allemaal via woorden die al Nederlands zijn: GROEI, GROEN, GROEP. Hij vindt echter nog een fraaie uitweg: GROEV. Daardoor verliest de derde speler, want die kan alleen naar het werkwoord GROEVEN toe en dat loopt via GROEVE, een Nederlands woord. Speler 3 gaat aldus ten onder.

Een ander voorbeeld, met vier spelers:

1: K

2: KN

3: KNE (denk aan KNELLEN)

4: KNEU (denk aan KNEUTERIG)

1: Roept 4 ter verantwoording.

Volgens het woordenboek is KNEU inderdaad al een bestaand woord en speler 4 heeft het spel verloren. Beter had hij kunnen kiezen voor KNEE of KNEV. Met KNES had hij ook kunnen verliezen, namelijk als de eerste speler had beweerd dat daarmee geen woord meer te maken is.

Uit de voorbeelden blijkt dat spelers elkaar in dwangposities kunnen brengen door goed te rekenen. Als speler 4 had gekozen voor KNEE, zou hij zijn opvolger meteen voor het blok hebben kunnen zetten: van KNEE kan alleen KNEED of KNEEP worden gemaakt en met elke andere toevoeging zijn geen woorden te maken. Alleen bluff zou dan nog redding brengen. Als hij bij voorbeeld KNEES had gezegd zou zijn opvolger dit misschien aanvaarden als die denkt dat KNEESTEREN een Nederlands woord is.

Speler 4 kon ook speler 2 in moeilijkheden brengen door KNEC of KNEV te zeggen: dat wordt vast en zeker KNECHT of KNEVEL. En speler 3 gaat de boot in als speler vier KNET zegt, want dat leidt bijna gedwongen tot KNETTER. En natuurlijk moet elke speler ervoor zorgen dat hij niet zichzelf in moeilijkheden brengt bij de volgende beurt. Oplettendheid is dus geboden.

Geoefenden kunnen het spel overigens ook zonder papier en potlood spelen en er in de auto de tijd mee doden.

Een logisch vervolg op KIEM is DUBBELKIEM. Ook hierbij moeten de kiemen voor woorden worden gelegd en mogen geen woorden worden gevormd,

maar nu mogen de spelers aan beide kanten van de kiem verder bouwen.

Dus:

1: K

2: NK

3: NKS (denkend aan SLINKS)

1: NKSP

2: Geloof ik niet!

Nu verliest speler 2, want met NKSP is bij voorbeeld DENKSPORT te maken.

Bij DUBBELKIEM begint men meestal pas te tellen bij de vijfde letter: er mogen woorden van vier letters worden gevormd. Vandaar dat men ook direct kan beginnen met een woord van vier letters, om daarmee verder te bouwen.

DUBBELKIEM is over het algemeen onoverzichtelijker en daardoor spannender dan het eenvoudige KIEM.

De modernste variant van de kiemspelen is ISOKIEM, waarin een beperking aan de te vormen kiemen wordt opgelegd: de kiemen moeten uit allemaal verschillende letters bestaan.

De letters mogen, net als bij DUBBELKIEM, aan beide kanten van de kiem worden toegevoegd, zoals blijkt uit:

1: N

2: EN

1: ENS

2: CENS

1: CENSU

In DUBBELKIEM zou nu CENSUU mogen, maar deze weg is in ISOKIEM afgesneden omdat er al een U is gebruikt. Uitkomst biedt de R naar CENSUR, zodat de eerste speler verliest — de E voor CENSURE is verboden — tenzij bij voorbeeld de G van WEGCENSUREREN zou worden gepikt.

Het ‘iso’ in de naam slaat op de eigenschap dat elke letter slechts een keer voorkomt in de kiemen: in kringen van woordpuzzelaars worden woorden met allemaal verschillende letters ‘isogrammen’ genoemd. Het maken en vinden van isogrammen is voor sommigen een sport op zich.

De moeilijkste, maar mooiste vorm van Kiem is ANAKIEM. Hierbij hoeven, zoals de naam van het spel al doet vermoeden, de letters van de kiem niet meer in de juiste volgorde te staan. Ook nu begint men pas te tellen bij de vijfde letter. Een eenvoudig voorbeeld:

1: P

2: MP

3: IMP

1: IMPE

2: IMPED (denkend aan PEDIMETER)

3: GIMPED (denkend aan MEIDENPAGINA)

1: Opzoeken!

En daarmee verliest speler 3, die over het hoofd had gezien dat DEMPIG al een woord is.

Ook hierbij is een isovorm mogelijk, waarbij geen letter meer dan eens mag worden gebruikt — het bovenstaande voorbeeld voldoet daaraan. Dat is echter alleen voor gevorderden; veel mensen achten die beperking trouwens te veel van het goede en vinden anakiemen als EEENNN spannender.

ANAKIEM ontleent zijn naam aan het 'anagram': een anagram van een woord wordt gevormd door de letters van dat woord te herschikken: ANDER is een anagram van NADER. Ook woorden en zinnen worden vaak dooreengegoid; de bedoeling is dan meestal dat de nieuwe vorm ook leesbaar is en dat de anagrammen iets met elkaar te maken hebben: SLIJK DER AARD is een anagram van RIJKSDAALDER en O, JE BENT 'N VADER VAN HOLLAND van JOHAN VAN OLDENBARNEVELDT.

INCONGRUENT

Twee letters heten congruent als ze gelijk zijn en op dezelfde plaats in een woord staan. Van KAT en BAK zijn de A's congruent, de K's niet.

De eerste speler schrijft een woord op van willekeurige lengte bij voorbeeld KAT. De volgende speler zet onder het eerste woord een even lang woord, zodanig dat geen letter van het nieuwe woord congruent is met een letter van het eerste woord. Na KAT mag dus niet BAK volgen, maar wel TIK. Na KAT en TIK volgt bij voorbeeld BOS, en zo gaat het spel verder tot een der spelers geen incongruent woord meer kan toevoegen.

KAT

TIK

BOS

OMA

RIJP

GLIJ

UUR

WEB

ENG

ARE

...

De oorspronkelijke versie van het spel stamt van de Amerikaan A. Ross Eckler, die het publiceerde in het helaas al lang geleden ter ziele gegane tijdschrift *Games and puzzles*.

Met lange woorden wordt het een heel gepuzzel. David Parlett kwam daarom, in zijn *Penguin book of word games*, met een variant toe die het spel

met langere woorden overzichtelijker maakt. Dan hoeven, bij bij voorbeeld vijf- of zevenletterige woorden, alleen de middelste drie incongruent te zijn. Van BETALEN kan dan BEESTEN, BEDUCHT, BLOEMEN enzovoorts worden gemaakt.

Het spel kan solitair worden gespeeld door te zoeken naar de langste dan wel kortste rij die met een gegeven woordlengte mogelijk is.

LAATSTE WOORD

LAATSTE WOORD is een bedenkspel van Dave Silverman, die het in het blad *Word ways* publiceerde.

De eerste speler schrijft een woord van een willekeurig aantal letters op, dat met een A begint, bij voorbeeld AL, ANDERS of ACHTERNAMIDDAG. De leukste spelen geven woorden van vier tot zeven of acht letters. De volgende speler moet nu een woord vinden van evenveel letters met ten minste een congruente letter — dezelfde letter op dezelfde plaats — en dat na het eerste woord in het woordenboek staat. Van ANDERS kan hij bij voorbeeld ANGINA of BORDES maken, maar niet DONDER (geen congruente letter) en ook niet ACHTER (staat alfabetisch voor ANDERS). Zo gaat het spel verder tot een van de spelers geen woord meer kan vinden dat aan de eisen voldoet.

Volgens de spelregels mag de tweede speler na de A meteen naar de Z springen en van ANDERS onmiddellijk ZWOERD maken. Dat maakt het spel een stuk korter, maar ook wat minder interessant.

LAATSTE WOORD kan, om het spannender te maken, ook zo worden gespeeld dat degene die het laatste woord maakt verliest tenzij hij kan aantonen dat een volgend woord voor zijn opvolger wel degelijk mogelijk is. In bovenstaand geval dus ZYMOSE of ZIJWAND. Iedere speler moet dan eigenlijk, net als bij de hiervoor genoemde kiemspelen, twee woorden bedenken: zijn eigen woord en een volgend woord. En wie zelf geen volgend woord meer weet, kan erop gokken dat zijn voorganger er ook geen wist.

Andere varianten liggen voor de hand. Elk volgend woord moet een of meer letters met het vorige gemeen hebben, maar die letters hoeven niet op

dezelfde plaats in het woord te staan. Of elk volgend woord moet een of meer letters met het vorige gemeen hebben, maar die letters mogen niet op dezelfde plaats in het woord staan.

PINGPONG

PINGPONG is een eenvoudig en snel spelletje voor twee personen, bedacht door de Amerikaan Paul Perkins en gepubliceerd in *Games and puzzles*.

Een van de spelers begint met ‘serveren’ en schrijft een woord van vier letters op. Zijn tegenspeler moet van dat woord een ander bestaand woord van vier letters maken door de derde of de vierde letter te veranderen. Dan is de serveerder weer aan de beurt, hij mag alleen de eerste of de tweede letter wijzigen. Elk woord mag maar een keer worden gebruikt, en iedere speler mag een letter maar drie keer op dezelfde plaats gebruiken. Wie ten slotte geen woord meer kan maken dat aan de regels voldoet, verliest. De ander krijgt een punt, bij vijf punten wordt van opslag gewisseld en wie het eerst bij de 21 is heeft gewonnen.

Na opslag met DOEL maakt de ander bij voorbeeld DOEN. Daarop volgen ZOEN en ZOON. Door het ZOON van zijn tegenstander is de eerste speler gedwongen nu al zijn derde O te gebruiken — BOON, LOON of iets dergelijks. Geen benijdenswaardige positie, zoals uit het vervolg blijkt. Na zijn BOON volgt BOOG en hij kan al geen goed woord meer vinden. Beter was het voor hem om na DOEN te vervolgen met DIEN of, nog beter, DIJEN: dat brengt zijn tegenstander meteen in moeilijkheden.

Het eerste woord moet in ieder geval door de tweede speler kunnen worden gewijzigd — de serveerder mag, anders gezegd, geen ace slaan: dat levert een punt voor de tegenstander op.

PINGPONG kan ook met vier deelnemers als dubbelspel worden gespeeld.

JENNEN

Het spel JENNEN, zo schrijven Ad van Gaalen en Ineke Mahieu in hun gelijknamige boekje, werd in de jaren zeventig vooral op school gespeeld om vervelende uren te korten. Het lijkt wel wat op SINKO.

Gespeeld wordt in een rooster van vier bij vier. Degeen die het vorige spelletje heeft gewonnen zet in de bovenste rij een woord van vier letters (bijvoorbeeld VIER).

Elke volgende speler — JENNEN kan met meer dan twee worden gespeeld — maakt op zijn beurt een woord dat aansluit op de al staande letters. Met de V van VIER naar beneden kan VEEL worden gemaakt, en met de I IETS, maar er kan ook SLA worden gemaakt. Zo gaat het spel verder, zodanig dat er horizontaal of verticaal nieuwe woorden ontstaan.

| | | | |
|---|---|---|---|
| V | I | E | R |
| | S | L | A |
| | | | |
| | | | |

De puntentelling ligt voor de hand: het aantal letters van de nieuw gevormde woorden. Zodat VEEL slechts vier punten oplevert en SLA negen. Winnaar is degeen die aan het eind de meeste punten heeft.

Het rooster kan, als er meer tijd te verdoen is of er meer mensen meedoen, natuurlijk ook groter worden gemaakt.

PI

Waarom het volgende spel PI heet is even onduidelijk als waarom de verhouding tussen omtrek en doorsnee van een cirkel zo wordt genoemd.

Uitvinder van het spel is de Amerikaan John Shepherd.

Twee spelers zetten om beurten een letter in een van de hokjes van een veld van vijf bij vijf — al mag het ook groter. Daarbij moet het veld steeds aan de volgende voorwaarden voldoen: ten eerste moeten van links naar rechts en van boven naar beneden overal drie of meer letters een woord vormen, en ten tweede mag nergens een letter staan die het afmaken van woorden van meer dan twee letters blokkeert. Dat zijn simpele regels, maar ze zijn voldoende voor een verrassend diepzinnig spelletje.

Een voorbeeld zegt meer dan duizend woorden.

| | | | | |
|---|---|---|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| T | A | L | | |
| | | | | |
| | | | | |

Staat er, na drie beurten, TAL en er wordt TALI van gemaakt, dan moet u op de volgende zaken letten. U kunt in elk geval pal boven de T bij voorbeeld een S invullen (dat is goed, want er kan STA of STIP of ASTER van worden gemaakt), of in het wilde weg ergens een E of een K — de letters hoeven immers niet aaneen te sluiten. U moet zich echter ook afvragen of het TALI van de tegenstander wel een Nederlands woord is en of er wel een langer woord van te maken is, want het is telkens de

verantwoordelijkheid van de speler die de beurt heeft afgerond, om ervoor te zorgen dat het veld aan alle eisen voldoet. Als u dus meent dat TALI geen woord is of dat er geen langer woord van te maken is, moet u de tegenstander ter verantwoording roepen. In dit geval zou u overigens verliezen: TALI is een tropische houtsoort, en van TALI kan TALIE, takel, worden gemaakt. Maar als u TALI aanvaardt zonder die woorden te kennen en zwijgend uw S boven de T zet, loopt u ook risico: als de tegenstander dan vraagt wat TALI betekent en welk woord ervan is te maken, staat u met de mond vol tanden en verliest u: u heeft een veld ingeleverd waarvan u weet dat het niet aan de eisen voldoet. Maar de tegenstander weet natuurlijk niet of die woorden u werkelijk onbekend zijn, dus misschien vraagt hij niets — enzovoort.

Een grote woordenschat, en vooral inzicht in de woordenschat van de tegenstander, zijn van groot belang.

RAGAMAN

RAGAMAN werd bedacht door de Brit Richard Sharp, die het publiceerde in zijn *The best games people play*.

RAGAMAN wordt gespeeld op een veld van vijf bij vijf. Het is het aardigst met twee spelers, maar het kan met meer. De eerste speler zet een klinker naar keuze in het midden, dan kan het spel beginnen.

Om beurten voegen de spelers een letter naar keuze toe die verticaal, horizontaal of diagonaal op de al staande letter of letters aansluit. De toe te voegen letter moet zo gekozen dat er zoveel mogelijk woorden kunnen worden gemaakt met de bestaande letters — verticaal, horizontaal of diagonaal. De letters van de te vormen woorden moeten wel achter elkaar staan, maar ze hoeven niet in de juiste volgorde te staan; met andere woorden, er kunnen ook anagrammen worden gemaakt. Dat maakt meteen de naam van het spel duidelijk.

De score wordt bepaald door het aantal letters van de gevormde woorden met elkaar te vermenigvuldigen. De tweede speler kan uiteraard slechts twee punten verdienen, maar daarna kan het snel oplopen. In de figuur werd begonnen met de A, daarna volgden de M voor MA, de I voor MI en IA (vier punten), de N voor NA en IN (vier punten), de K leverde KIN en KA (zes punten), de A vervolgens KA, IA en AAN (twaalf punten).

| | | | | |
|--|---|---|---|--|
| | | A | | |
| | I | N | K | |
| | M | A | | |
| | | | | |
| | | | | |

Met elke letter kan theoretisch in vier richtingen een woord worden gevormd.

Het kiezen van de juiste letter op de juiste plaats wordt met het vorderen van het spel moeilijker en duurder, en de bedenktijden stijgen navenant — vandaar dat het met twee spelers leuker is.

Het spel kan ook op een groter veld worden gespeeld. De Amerikaan Sid Sackson kwam op hetzelfde idee als Sharp, maar hij ging uit van een veld van elf bij elf. Nu worden, om te beginnen, de middelste negen vakjes opgevuld met willekeurige letters, bijvoorbeeld een naam of een regel uit een boek. Als men begint met IK WEEN OM BLOEMEN IN DE KNOP GEBROKEN worden de negen vakjes ingevuld zoals in de figuur hiernaast. Voor het overige werkt Sacksons spel — hij noemde het LAATSTE WOORD — precies als RAGAMAN. Het eindigt echter iets anders: als alle vier de zijkanten door ten minste een letter worden geraakt (een hoekletter raakt twee zijkanten). Dat opent een belangrijke strategische mogelijkheid: een speler die in het begin veel punten heeft weten te verzamelen zal trachten met spoed een eind aan het spel te maken door zo wijd mogelijk te spelen. De achtergeblevenen willen daarentegen het spel zo compact mogelijk houden.

| | | | | | |
|--|---|---|---|--|--|
| | | | | | |
| | I | K | W | | |
| | E | E | N | | |
| | O | M | B | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

SINKO

SINKO is het geesteskind van de Amerikaanse puzzelaar Dave Silverman.

SINKO is, net als BOTER, KAAS EN EIEREN, binnen een paar beurten afgelopen, maar bij SINKO stellen die beurten de spelers voor een leuke uitdaging — met mogelijkheden tot analyse achteraf. Silverman publiceerde zijn spel in 1970 in *Word ways*.

SINKO wordt met z'n tweeën gespeeld, op een veld van vijf bij vijf. De eerste speler vult, horizontaal of verticaal, een bestaand woord van vijf letters in. De tweede speler doet op zijn beurt hetzelfde. Zijn woord komt hetzij evenwijdig, hetzij kruisend met een gemeen schappelijke letter in het rooster. Zo maken de spelers beurtelings een woord van vijf letters. Wie het laatste woord kan invullen wint. Dat gebeurt meestal voordat alle hokjes vol zijn: na vijf of zes beurten wordt het al moeilijk een passend woord te vinden.

Bedrieglijk simpele regels voor een fraai spel.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| K | A | B | E | L |
| O | K | A | P | I |
| | K | | I | |
| | E | | E | |
| | R | | K | |

Na KABEL, AKKER, OKAPI en EPIEK wordt het al lastig voor mij. Er zijn nog mogelijkheden genoeg, maar kan ik al een woord vormen waardoor ik win? BAJES ziet er goed uit. Dan krijgt de vijand de keus tussen KO en

LI, want met KJI en RSK zijn geen woorden meer te vormen. Maar als hij op ZEEËN komt? Kan ik dan nog een woord maken?

Het is fraai, maar ook gevaarlijk om aansluitende letters gemakkelijk combineerbaar te maken, want dat maakt het spel onoverzichtelijker. Met het woord OKAPI blijven veel rijen open, met alle spanningen van dien. Enige routine leert dat het voor de tweede speler in het algemeen nadelig is om een woord evenwijdig neer te zetten zodanig dat er geen kruisende woorden meer kunnen worden gevormd. Dat geeft de eerste speler het derde en het laatste woord zodat speler 2 verliest.

Een kleine complicatie kan men aan het spel geven door ook woorden van rechts naar links en van beneden naar boven te laten lezen.

NUMMEREN

NUMMEREN werd bedacht door de Engelsman David Parlett. Het kan ook zonder nummers, maar met getallen telt het handiger.

Het speelveld is vijf bij vijf. De eerste speler zet ergens in het veld, in een hok naar keuze, een 1. De volgende speler zet, in een leeg hok dat in dezelfde horizontale of verticale rij ligt, het volgende cijfer, dus een 2. Vanaf nu telt de echte regel: elke speler zet het volgende cijfer in een leeg hok in dezelfde horizontale of verticale rij als het vorig geplaatste cijfer, zodanig dat er geen reeds gevulde hokjes tussen het vorige cijfer en het nieuw te plaatsen cijfer staat.

Degeen die geen cijfer meer kan plaatsen verliest, en de winnaar krijgt zoveel punten als zijn laatst geplaatste cijfer.

| | | | | |
|--|---|---|----|---|
| | | 8 | 9 | |
| | | | | |
| | 1 | | | 2 |
| | 5 | 7 | | 6 |
| | 4 | | 10 | 3 |

De figuur geeft een winnend spel voor de eerste speler — die dus de oneven cijfers beheert: de 10 van de tegenstander was zo onhandig geplaatst dat hij nu de mogelijkheid heeft 11 punten te scoren. Maar hij kan ook kiezen voor doorspelen om te proberen een hogere score te behalen.

De verliezer begint het volgende spel. Degeen die het eerst bij 50 punten is, wint de pot.

Een speler mag opgeven als hij ziet aankomen dat hij verliest: daarmee kan hij de schade beperken. Ook dan krijgt de tegenstander zoveel punten als zijn eigen laatst geplaatste cijfer.

VIJFTIEN

Over BOTER, KAAS EN EIEREN zouden we het niet hebben. Een aardige rekenkundige variant van het spel is echter zeker waard genoemd — en gespeeld — te worden.

VIJFTIEN werd in 1956 bedacht door de wiskundige Ron Graham. Om beurten zetten de tegenstanders een getal tussen de een en de tien in een van de negen vakjes. De eerste speler heeft de beschikking over de oneven cijfers, 1, 3, 5, 7 en 9, de tweede speler mag de even cijfers 2, 4, 6 en 8 gebruiken. De speler die erin slaagt het eerst een rij van drie getallen te maken met een som van 15 mag zich winnaar noemen. In de figuur kan de oneven speler, die nu aan de beurt is, winnen.

| | | |
|---|---|---|
| | 2 | 1 |
| 3 | 8 | 5 |
| 6 | | |

Het lijkt allemaal buitengewoon eenvoudig, maar wie het een paar keer heeft gespeeld, merkt dat er heel wat meer achter steekt. Anders dan bij BOTER, KAAS EN EIEREN ligt er geen eenvoudige strategie voor de hand. Er zijn, dat is duidelijk, 9 verschillende openingszetten (bij Boter, kaas en eieren slechts 3), en in totaal 9.355.565 verschillende combinaties mogelijk. Het duurde dan ook tot 1989 voordat een computer, geprogrammeerd door de informaticus George Markowsky, het spel had gekraakt: oneven blijkt te kunnen winnen mits hij niet begint met een 5 in het midden. Maar zoals vaker met computeroplossingen, het is voor gewone mensen onmogelijk de winstvoeringen in alle vertakkingen te onthouden, en het pad naar de winst

is zo smal dat elke afwijking fataal kan zijn. Zelfs met Markowskys complete analyse bij de hand zult u het niet redden — maar als u die toch eens wil bekijken, hij is gepubliceerd in het tijdschrift *Journal of recreational mathematics*, dl. 22 (1990), nr. 2 en 3.

KLEE

De Amerikaanse spelletjesverzamelaar Sid Sackson kwam op het fraaie spel KLEE, genoemd naar de schilder Paul Klee. Sackson publiceerde het in zijn boek *Beyond tic-tac-toe*. Daar liet hij het spelen met vier verschillend gekleurde potloden — daardoor oogt het spel wel mooi, maar is het lastig spelen. Vandaar dat wij hier gebruikmaken van vier letters, A, B, C en D — — al iets mooier wordt het met kruisjes, nulletjes, sterretjes en andere tekens.

Het veld is een ruitjespapier van twaalf bij twaalf, en het is makkelijk als er nog wat ruimte aan de zijkanten overblijft.

Eerst maken de spelers hun ‘scorepatronen’. De eerste speler maakt een reeks met de drie letters A, B en C, bij voorbeeld BAC, en noteert die aan de zijkant van het vel papier. De A, de B en de C moeten alle drie worden gebruikt. De tweede speler doet hetzelfde; hij mag alleen de reeks van zijn tegenstrever niet overnemen of omkeren, dus in dit geval zijn BAC en CAB verboden.

Het tweede patroon wordt gemaakt door een van de letters van het eerste te laten vallen en in plaats daarvan de D te gebruiken. De eerste speler vervangt bij voorbeeld de B, en maakt ACD of CAD. De tweede speler laat ook een letter naar keuze laten vervallen en gebruikt de D, weer met het voorbehoud dat hij niet dupliceert.

Dan het derde patroon. Dat bestaat uit twee letters uit de verzameling A, B, C, D, waarbij de eerste en de derde gelijk zijn. ADA is dus goed. Het vierde patroon is op dezelfde manier opgebouwd, alleen mag de reeks niet het omgekeerde van de derde zijn — DAD is dus niet goed, maar ABA of CDC zou wel mogen.

Dat gedaan hebbende, kunnen de spelers beginnen.

De eerste speler zet een letter naar keuze in een hokje naar keuze. De tweede speler plaatst op zijn beurt een letter naar keuze in een recht of schuin aangrenzend hokje. Vervolgens zetten de spelers om beurten een letter naar keuze in een leeg hokje dat grenst aan een gevuld hokje — niet noodzakelijk het laatst gevulde hokje.

Als een speler erin slaagt een van zijn eigen patronen te vormen (recht of schuin), krijgt hij een punt. Als er in de beurt meer van zijn patronen worden gevormd, krijgt hij zoveel punten als er patronen zijn. Het vormen van patronen van de tegenstanders levert niets op.

| | | | | | | |
|--|---|---|---|---|--|--|
| | | B | D | B | | |
| | B | D | D | C | | |
| | D | ● | A | C | | |
| | | A | B | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

In bovenstaande figuur zet de speler die aan de beurt is een B in het vakje met de stip, en aangezien hij de patronen ABC, BCD, BAB en DBD heeft, scoort hij zes punten.

Wie het eerst honderd punten heeft, of vijf punten op de tegenstander voorstaat, wint. Als het veld vol is voordat een van beide situaties zich voordoet, wint de speler met de meeste punten.

VIER OP EEN RIJ

VIER OP EEN RIJ is voor weinig geld in een plastic uitvoering in warenhuizen te koop, maar het kan, voor nog minder geld, met pen en papier worden gespeeld.

Het speelveld bestaat uit een rechthoek van zeven bij zes vakjes. Net als bij BOTER, KAAS EN EIEREN zetten de spelers om beurten een kruisje of een rondje en proberen er zodoende vier op een rij te krijgen, horizontaal, verticaal of diagonaal. Om het moeilijker te maken mogen de kruisjes en rondjes echter niet willekeurig op het speelveld worden gezet. Een van de lange zijden is de — horizontale — basislijn, vanwaaraf het spel, langs de verticale kolommen, wordt opgebouwd. Het eerste kruisje moet dus op de basislijn staan, elke volgende zet moet ofwel eveneens op de basislijn, ofwel verticaal aansluiten op een eerdere zet.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | ○ | × | | × | × | |
| | × | × | ○ | ○ | ○ | |
| × | ○ | ○ | ○ | × | × | |
| ○ | ○ | ○ | × | × | × | ○ |

Het spel is niet zo eenvoudig als het oogt. Weliswaar zijn er per beurt maar zeven zetten mogelijk, maar het aantal verschillende stellingen is toch zeventig biljoen. De strategische beginselen van VIER OP EEN RIJ verschillen in principe echter niet sterk van die van BOTER, KAAS EN EIEREN. De tegenstander moet in een dwangpositie worden gebracht waarin hij niet

twee rijen tegelijk kan beveiligen. Een dubbele dwangpositie geeft figuur 9. Vooral de diagonalen zijn moeilijk te overzien, dus die verdienen extra aandacht.

Ook dit spel mag niet meer meedoen in computercompetities, omdat het is ‘opgelost’. Anders dan geroutineerde spelers meestal denken, kan de speler die begint winnen — mits hij precies de aanwijzingen opvolgt van de Nederlander Victor Allis, die het spel in 1990 oploste. Maar dat programma is toch niet in de handel, dus het spel blijft even leuk als altijd. De computer begint trouwens altijd in het midden.

Oxox

Een volgende variant van BOTER, KAAS EN EIEREN is OXOX. Het lijkt eenvoudig, maar er komt wel wat denkwerk aan te pas.

Oxox wordt gespeeld op een veld van zes bij zeven — al zijn andere formaten ook mogelijk. De spelers zetten beurtelings een kruisje en een nulletje. De eerste speler, de kruisjeszetter, moet zorgen zoveel mogelijk rijtjes X-O-X te krijgen, de tweede speler streeft naar O-X-O's op een lijn.

| | | | | | | |
|--|---|--|---|---|---|--|
| | | | ○ | ○ | | |
| | X | | ○ | | | |
| | | | X | | | |
| | X | | X | | | |
| | | | | ○ | | |
| | | | | | X | |

Elk kruisje en rondje mag maar een keer worden gebruikt bij het vormen van de benodigde reeksen. Wie aan het eind van het spel de meeste rijtjes heeft verzameld is winnaar.

KRISTALLEN

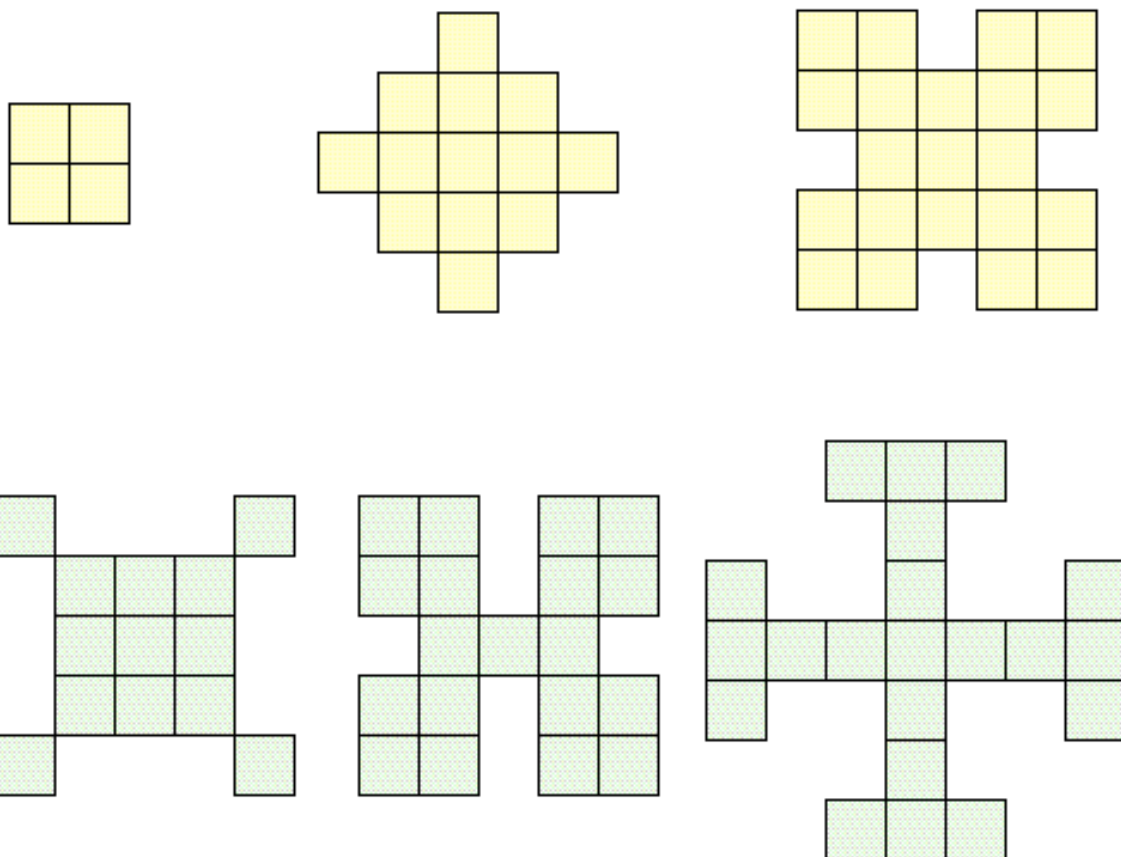
Het spel KRISTALLEN, bedacht door de Engelsman Eric Solomon, wordt op ruitjespapier gespeeld. Zijn speelveld is 21 bij 21, maar men kan ook bescheidener beginnen. Het aantal deelnemers is in principe onbeperkt, maar met twee of drie spelers krijgt men de mooiste resultaten.

Een kristal is, in het echt, een stel atomen die op een bepaalde regelmatige manier in een ‘rooster’ zijn gerangschikt. In het dagelijks leven kennen wij zout- en suikerkristallen; een korreltje zout is een klein, mooi kubusje.

Kristallen kunnen ook groeien: hang een draadje in een glas waarin veel suiker is opgelost en er ontstaat een groot suikerkristal, kandij.

Een kristal heeft dus een bepaalde symmetrie. Wat symmetrie is weet iedereen, maar om het precies te omschrijven is moeilijker. De letter M heeft een symmetrie-as verticaal in het midden: linker- en rechterhelft zijn elkaars spiegelbeeld. De letter D heeft ook een symmetrie-as, maar dan een horizontale. De symmetrie-as van de letter L (van deze drukletter niet, maar van de ‘ideale’ L wel) loopt diagonaal. Een plusteken en een vierkant hebben vier symmetrie-assen en een perfect ronde O zelfs oneindig veel.

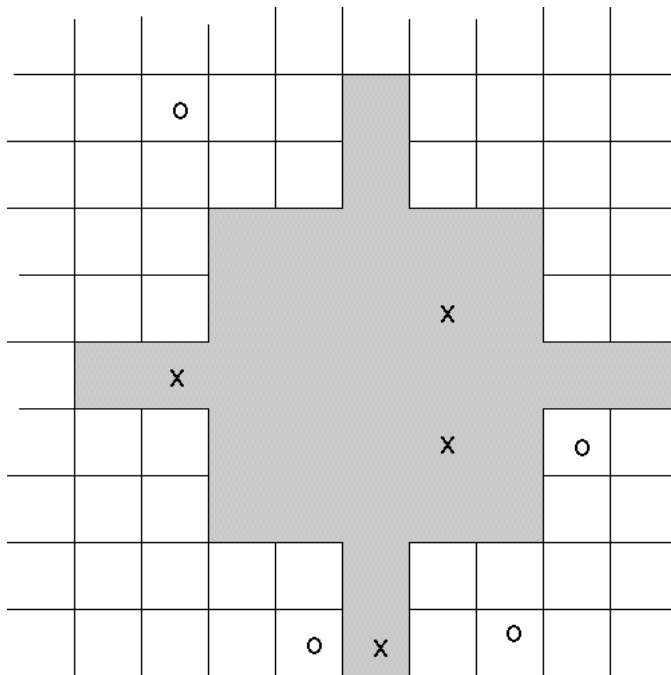
De kristallen van Solomon moeten op de plustekens en de vierkanten lijken: ze moeten vier symmetrie-assen hebben, een horizontale, een verticale en twee diagonale. Maar ze moeten aan nog een paar eisen voldoen. Ze moeten uit ten minste vier atomen bestaan, ze mogen geen gaten hebben, ze mogen geen vreemde atomen — ‘verontreinigingen’ — bevatten ze mogen niet met slechts een enkel hoekje vastzitten, en ze mogen geen holtes hebben — dat betekent dat ze er niet mogen uitzien als puzzelstukjes. Op de bovenste rij een aantal mogelijke kristallen, daaronder een aantal ontoelaatbare.



Om beurten zetten de spelers een atoom uit op het speelveld om daarmee kristallen te laten groeien. De een speelt, net als bij BOTER, KAAS EN EIEREN, met X'en, de ander met O's. Als er meer spelers zijn kunnen die driehoekjes, sterretjes of ruitjes gebruiken.

De bedoeling is nu met zo min mogelijk atomen zo groot mogelijke kristallen te maken. Met vier atomen mag een speler een kristal maken — mits er ook aan de andere regels is voldaan en er bij voorbeeld geen atomen van een tegenstander in het kristal worden opgenomen. Maar een goedgevormd kristal mag desgewenst het halve veld beslaan.

Het klinkt ingewikkelder dan het is. In de figuur heeft speler X zojuist een vierde atoom geplaatst en het aangegeven kristal gemaakt. Doordat speler O hem rechts en onder in de weg zat, kwam hij niet verder dan het aangegeven kristal — een groter kristal zou onregelmatig worden. Speler O kan op zijn beurt ook meteen een kristal volmaken, maar dat is nogal pover. Beter kan hij proberen elders een groter kristal te bouwen.



Elke speler mag per beurt een atoom plaatsen en, indien mogelijk en gewenst, een kristal maken.

Het spel eindigt als de spelers het erover eens zijn dat er geen nieuwe kristallen meer kunnen worden gevormd. Dan telt iedere speler het aantal vakjes dat zijn kristallen beslaan (voor het kristal in de figuur hierboven krijgt speler X dus 33 punten); de speler met de meeste punten wint.

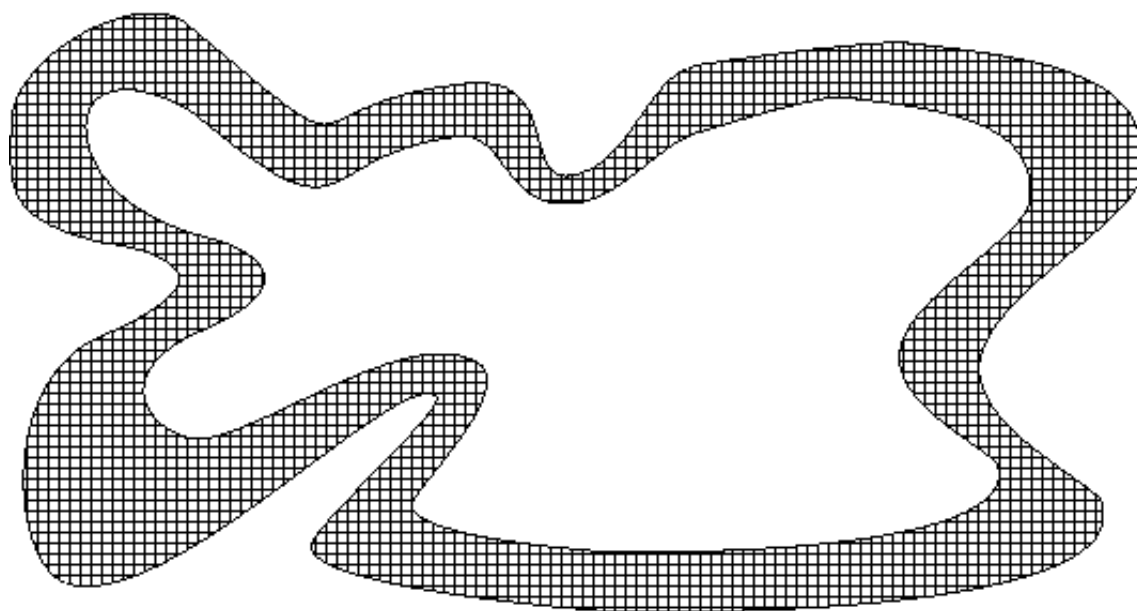
Voor degene die de atomen plaatst, is de vorm van de kristallen die hij wil gaan maken vaak veel duidelijker dan voor de anderen. Vooral als het veld al bezaaid is met atomen kan het zeer onoverzichtelijk en spannend worden.

Wie te lang wacht met het invullen van kristallen loopt de kans dat de anderen het ontwerp doorzien en met een enkel atoom de plannen doorkruisen. Maar voortdurend kleine kristallen maken levert weinig punten op.

Bedenk dat kristallen zo groot mogen zijn als u wilt, mits ze aan de regels voldoen. Lange dunne kristallen, ‘plustekens’, zijn goed voor de verdediging, maar geven weinig punten. De eerste speler heeft een belangrijk voordeel als de tegenstander niet meteen verdedigt door atomen in de buurt te zetten: dan kan hij vaak al na vier, vijf beurten zeer grote kristallen maken.

FORMULE I

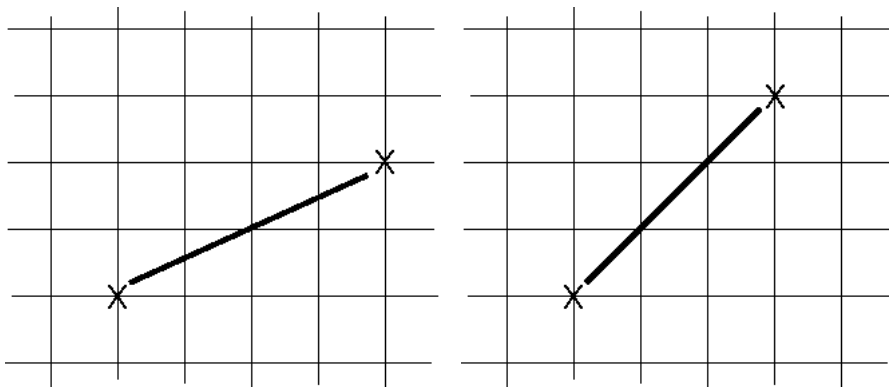
Bij FORMULE I zijn kruisjes en nulletjes nu eens niet verwickeld in een gevecht om vakjes en lijnen, maar in een racewedstrijd. Wie het bedacht heeft, weet ik niet. De racebaan wordt getekend op een vel ruitjespapier, hoe onregelmatiger hoe beter. Ergens in het circuit wordt een start- en finishlijn neergezet.



De auto van de ene speler is model X Grand Prix, die van de ander model O Turbo. Als er meer auto's meedoen kunnen driehoekjes, sterretjes en vierkantjes worden gebruikt. De auto's beginnen naast elkaar aan de startlijn, de bedoeling is als eerste daar ook weer aan te komen na een rondje te hebben gereden.

De regels van voortbeweging zijn simpel. De auto kan optrekken en afremmen en gewoon hard blijven rijden. In termen van het spel: per beurt mag een speler een vakje meer of minder vooruitgaan dan bij de vorige beurt, of evenveel vakjes. De eerste zet is dus altijd een vakje vooruit, de

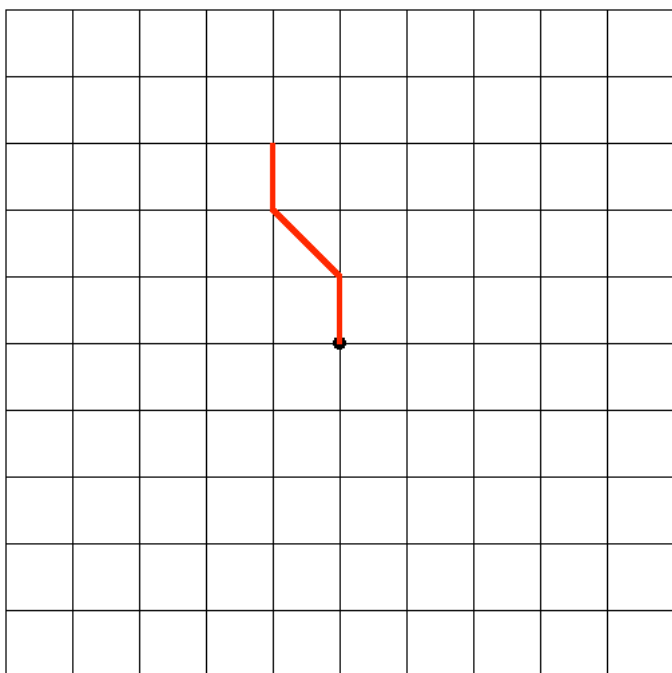
volgende hooguit twee, die daarop drie, enzovoorts. Maar de stuurinrichting van de wagens is wat gebrekkig: ze kunnen alleen van richting veranderen tussen twee beurten. Een beurt is dus altijd een rechte lijn. Die lijn mag ook diagonaal lopen en dan telt het grootste aantal doorkruiste vakjes als aantal vakjes van de beurt. In de figuur links doet de X dus vier vakjes vooruit en rechts drie. Botsen — dat is op een vakje gaan staan waar de wagen van een tegenstander op dat moment staat — is verboden. De banen van de auto's mogen elkaar wel kruisen.



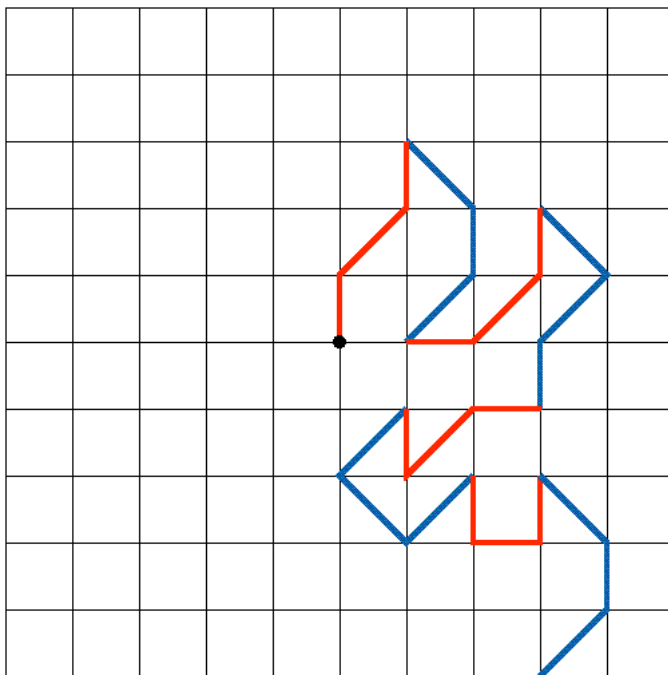
Daarnaast is het natuurlijk de bedoeling binnen de baan te blijven: u mag geen bochten afsnijden. Als u voor een bocht te hard gaat moet u weer een paar vakken terug om hem veilig te kunnen nemen. Het is dus van belang steeds op te letten wat u zich kunt permitteren. U kunt ook proberen te gaan staan op een vakje dat de tegenstander nodig heeft als hij met een vaart van tien de bocht door wil.

OMBUIGEN

Het speelveld van OMBUIGEN is welhaast standaard: tien bij tien. Echter niet de hokjes, maar de snijpunten van de lijnen zijn van belang voor het spel. De spelers zitten tegenover elkaar en zij proberen vanuit het centrum van het speelveld een verbinding te maken met de tegenover hen liggende achterlijn — dus de een naar boven, de ander naar beneden. De beurt van de een begint waar die van de ander eindigde: de eerste beurt start in het midden. Iedere speler mag per beurt drie stappen doen langs de horizontale of verticale lijnen van het speelveld, maar ook diagonaal. Iedere volgende stap moet echter een hoek maken met de voorafgaande — men mag wel in dezelfde richting als het laatste streepje van de opponent voortzetten. Speler 1 begint vanuit het middelpunt van het speelveld op te rukken naar de achterlijn — een goede, om niet te zeggen de beste, eerste zet toont de figuur.



Speler 2 vervolgt waar de speler 1 is gebleven en tracht de lijn om te buigen in de richting van zijn eigen streeflijn. De spelers mogen de zijlijnen niet raken, ze mogen geen positie achterlaten vanwaaruit de tegenstander niet verder kan, en ze mogen eerdere lijn niet kruisen of raken. Hieronder een winnend spel voor de blauwe speler. De derde zet van rood was niet optimaal.

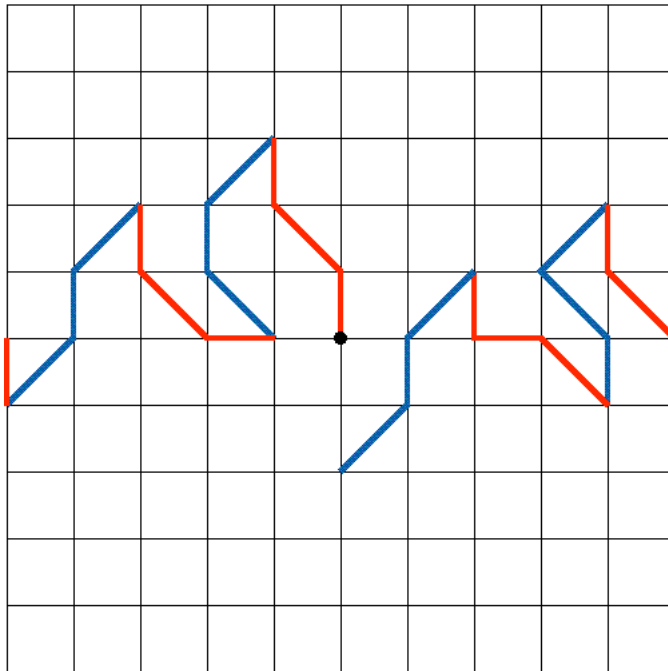


De ervaring leert dat de zijlijnen een belangrijke rol in het spel spelen. Het is mogelijk de gang langs de zijlijn voor de ander te blokkeren, zodanig dat die weer helemaal moet ‘omlopen’ om naar zijn eigen kant te komen. Er ontstaat dan een hevig gevecht om de afsluiting van de andere zijkant, met een duidelijke gevarenstrook van drie vakjes breed. Simpel en toch — althans enige tijd — boeiend.

Een variant dient zich aan als de spelers zich voorstellen op een cilinder te spelen in plaats van op een plat vlak. Dat betekent dat de zijkanten van het speelveld geen echte grens meer vormen: de zijlijnen mogen worden geraakt,

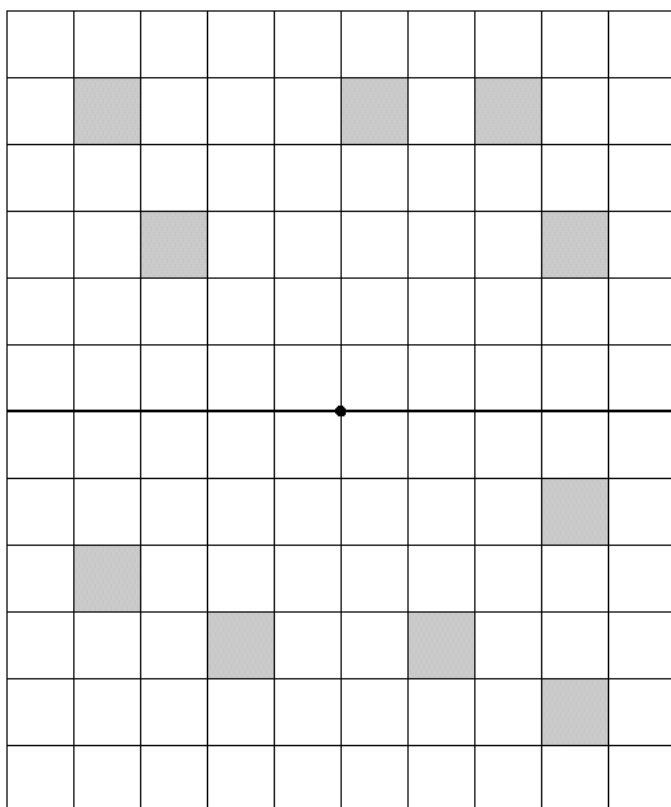
er mogen op de zijlijnen streepjes worden gezet en wie over de zijlijn heengaat komt aan de andere kant van het speelveld uit.

Doordat het spel iets onoverzichtelijker is, wordt het ook wat spannender dan het gewone OMBUIGEN. Hieronder geeft rood op omdat hij niet meer naar zijn streefkant kan komen.



TENTENKAMP

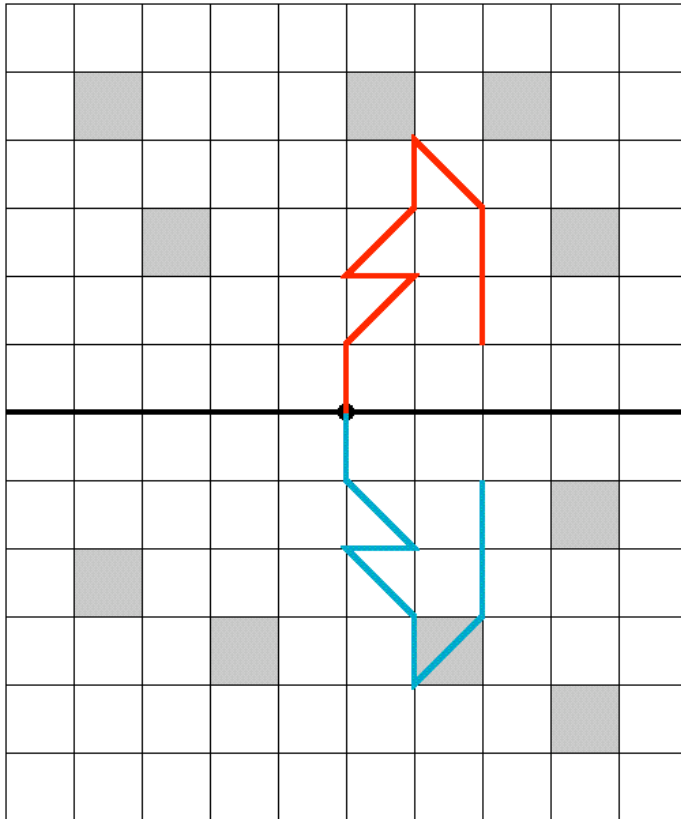
Het veld van TENTENKAMP, een spel bedacht door de Fransman Jean-Claude Rosa, is twaalf bij tien. Een middellijn verdeelt het in twee kampen van zes bij tien. Om te beginnen zetten beide spelers een vijftal tenten in hun eigen kamp, om beurten een, met de beperking dat ze geen tent symmetrisch ten opzichte van die van de tegenstander mogen zetten en dat de tenten niet tegen de rand of de middellijn mogen liggen. Hieronder een mogelijke configuratie.



Als dit gebeurd is, kan het echte spel beginnen. Ieder maakt een tocht door zijn eigen kamp, maar moet ook ernstig met de ander rekening houden.

De eerste speler start op het middelpunt van het veld, en trekt, langs een lijn of diagonaal, een streepje van een hokje lang zijn kamp in. Dan is de

tweede speler. Hij doet het streepje van de eerste speler na, maar gespiegeld ten opzichte van de middellijn, en trekt vervolgens een eigen streepje aansluitend, ook weer orthogonaal of diagonaal, naar eigen inzicht. Speler 1 spiegelt die streep weer en verlengt, enzovoort.



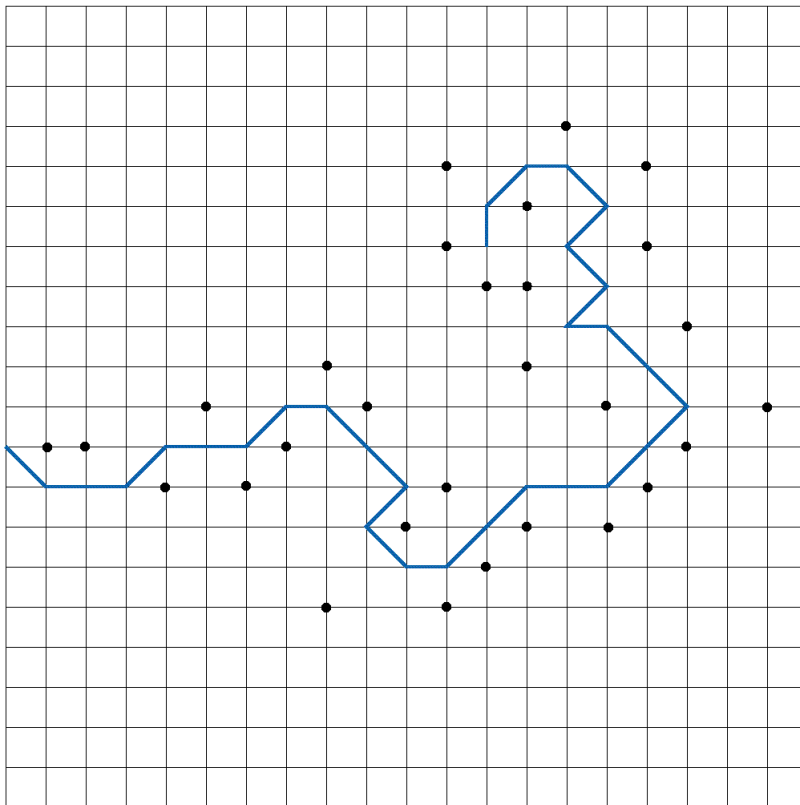
De streep mag de middellijn en de zijlijn en zichzelf wel raken, maar niet kruisen. Telkens als een speler zijn zet eindigt op de hoek van een tent, krijgt hij een strafpunt, telkens als hij dwars door een tent heenmoet, krijgt hij twee strafpunten.

Hierboven het slagveld na een achttal zetten. De kunst is natuurlijk, de tegenstander te dwingen de eigen tenten omver te lopen zonder de eigen tenten te hoeven raken. Dat vereist merkwaardig veel voorstellingsvermogen. De blauwe speler blijkt nogal onhandig: het staat nu al 4 tegen 1.

Het spel eindigt als een van de spelers niet meer kan zetten. Als dat binnen dertig zetten het geval is, verliest de vaststaande speler, anders degeen met de meeste strafpunten.

AMSTERDAM

De ene speler is een automobilist die de stad wil bezichtigen, de andere is Publieke Werken die dat probeert te verhinderen door overal kruispunten op te breken. Amsterdam zelf is een groot vel ruitjespapier van twintig bij twintig, elk kruispunt op het papier stelt een kruispunt in de stad voor. De automobilist begint op een kruispunt naar keuze aan de rand van de stad en tekent een lijn naar een horizontaal, verticaal of diagonaal aangrenzend kruispunt. Dan is de beurt aan de ambtenarij: deze blokkeert een kruispunt door er een stip op te zetten. Dit kruispunt is verder voor de automobilist afgesloten. Dan is de automobilist weer, hij gaat verder waar hij was gebleven en trekt weer een lijn — de lijn geeft aan dat er langzamerhand een steeds grotere file ontstaat.



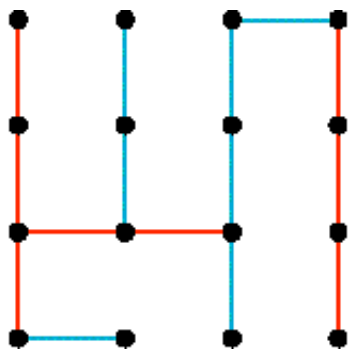
Zo gaat het verder: de automobilist wil zo lang mogelijk blijven rijden, Publieke Werken wil hem zo snel mogelijk vastzetten. De automobilist mag niet naar een afgesloten kruispunt, maar hij kan ook niet tussen twee diagonaal naast elkaar liggende afgesloten kruispunten door. En hij mag uiteraard niet door de file heen, dus zijn eigen lijn kruisen. Publieke Werken is de beperking opgelegd dat er geen vijf aaneengesloten kruispunten mogen worden opgebroken, niet diagonaal en niet orthogonaal. Hieronder is de automobilist vrijwel vastgezet.

De automobilist scoort het aantal zetten dat hij heeft kunnen doen, dan worden de rollen omgedraaid op een nieuw vel papier.

GEEN KAMERTJE VERHUREN

KAMERTJE VERHUREN kent iedereen. En omdat we geen BOTER, KAAS EN EIEREN doen, doen we ook GEEN KAMERTJE VERHUREN. Het werd bedacht door Doug Engel, maar of hij het een naam gegeven heeft, weet ik niet; ik heb het uit David Pritchards *Five-minute games*.

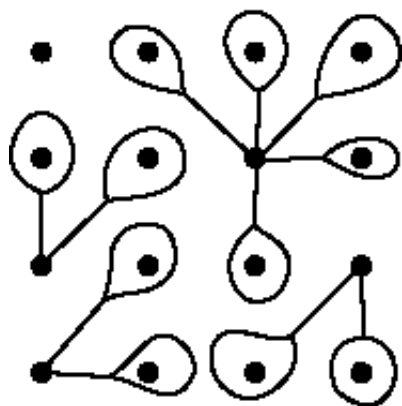
Begin met een klein rooster van bij voorbeeld vier bij vier punten. Net als bij KAMERTJE VERHUREN zetten de spelers om beurten een streep, maar die streep mag over meer dan een punt gaan. De streep moet echter geen hoek hebben en, net als bij KAMERTJE VERHUREN, niet diagonaal over het veld lopen. De bedoeling is nu geen kamer te verhuren — met andere woorden, ervoor te zorgen dat nergens een hokje dichtgaat. Ook hokjes die uit meer dan een vierkantje bestaan zijn verboden. Figuur 24 laat zien dat de rode speler, die aan zet is, verliest: hij kan niet anders dan ergens een kring sluiten.



LASSO

Ook LASSO wordt gespeeld op een klein rooster van vier bij vier of vijf bij vijf puntjes. De bedenker, Eric Solomon, legt het spel uit door te zeggen dat elk punt van het rooster een cowboy is die een lasso kan werpen om een naburige cowboy zolang hijzelf noch de ander een lasso om zich heen hebben gekregen. Lasso's mogen elkaar bovendien niet kruisen, want dan zouden ze in de war raken.

Om beurten zetten de twee spelers een soort kring van het ene punt naar het andere. Zij mogen zelf lassoër en belassode uitkiezen, mits zij binnen de regels van het spel blijven. Verliezer is degene die geen legale lasso meer kan werpen. Hieronder een volledig spel: niemand kan meer een lasso werpen — ook al is er nog een punt ongebruikt.



De speler die begint heeft het meeste belang bij een oneven aantal lasso's, de tweede speler wil natuurlijk liever dat er een even aantal lasso's kan worden geworpen. Vandaar dat het van belang is vanaf het begin goed op te letten en te blijven rekenen.

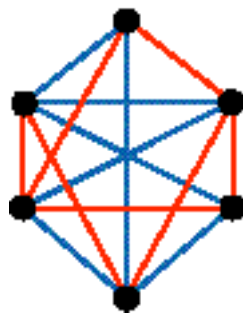
SIM

Gustavus J. Simmons was niet de eerste die op het idee van SIM kwam, maar hij was wel de eerste die over het spelletje publiceerde (in 1969), en die er zijn naam aan hechtte.

Het speelveld bestaat uit zes punten, min of meer regelmatig gerangschikt. De spelers gebruiken verschillende kleuren schrijfmateriaal.



Om beurten trekken zij een lijn tussen twee punten die nog niet met elkaar waren verbonden. Daarbij mogen andere lijnen worden gesneden. De speler die als eerste een driehoek maakt heeft verloren. Een driehoek heeft drie van de zes oorspronkelijke punten als hoekpunt: de driehoekjes die ontstaan als de lijnen elkaar snijden tellen niet als zodanig. Hieronder verliest blauw, want hij is nu gedwongen een driehoek vol te maken.



Simpeler kan het niet; met de eenvoudigste middelen zijn vaak de mooiste spelen te maken.

Simmons, toen doctoraalstudent informatica, toonde in zijn artikel overigens al aan dat de tweede speler kan winnen, maar dat hoeft de pret bepaald niet te drukken. De winstvoering is veel te ingewikkeld om te onthouden, en een enkele misser doet de kansen direct keren. De wiskundigen hebben nog steeds geen eenvoudige strategie gevonden. Misschien kunt u zich er eens over buigen.

SPRUITEN

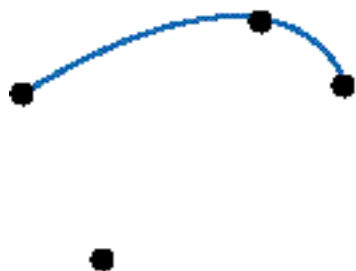
SPRUITEN werd bedacht door de Britse wiskundigen John Conway en Michael Paterson. Het is een prachtig spelletje met eenvoudige regels maar grote diepgang.

Op een vel papier wordt allereerst een aantal punten gezet — voor beginners zijn drie of vier al voldoende. Wie aan de beurt is, trekt een lijn tussen twee gegeven punten en zet een nieuw punt op deze lijn. Dat nieuwe punt komt ook weer beschikbaar als eindpunt voor een nieuwe lijn. Hierbij gelden slechts twee beperkingen: lijnen mogen elkaar nimmer kruisen en in elk punt mogen niet meer dan drie lijnen samenkomen. Na verloop van tijd komen er steeds minder punten beschikbaar, de speler die geen lijn meer kan trekken tussen twee punten verliest.

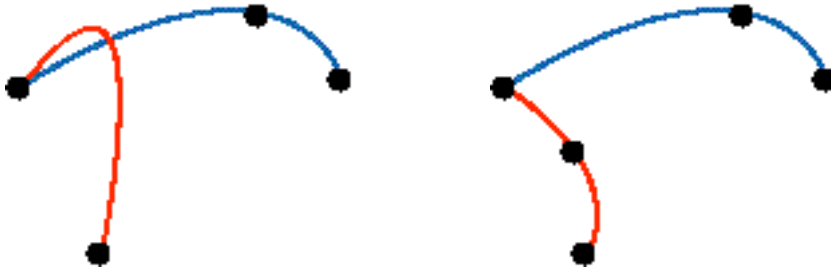
Om het principe duidelijk te maken een voorbeeld met drie punten als beginpositie.



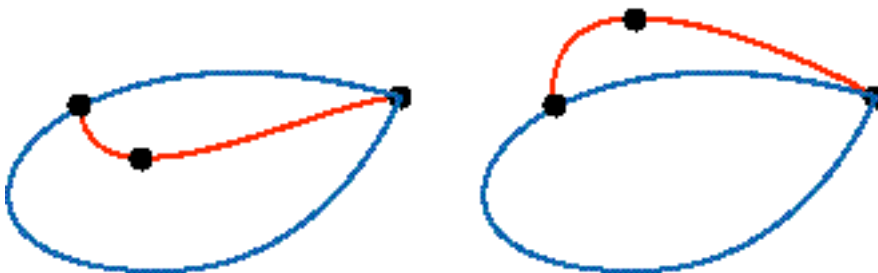
De eerste speler trekt een lijn, hier tussen de twee bovenste punten, en zet een nieuwe punt op zijn lijn.



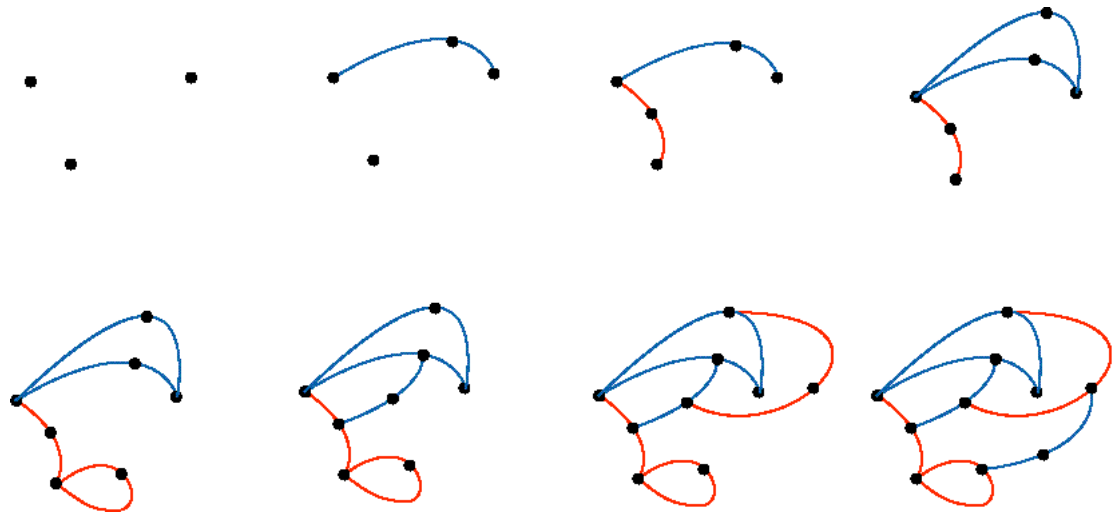
De volgende speler kan nu het derde punt in het spel betrekken, niet volgens de figuur links, want dan kruist hij een lijn, maar wel volgens de figuur rechts.



Met de juiste keuze van lijnen kan men het spelverloop beïnvloeden. In de vorige beurt heeft een speler een punt met zichzelf verbonden, waardoor een kring is ontstaan. Dat biedt nu de mogelijkheid binnen de kring (links) of erbuiten (rechts) te spelen. In het eerste geval is zijn punt ongeschikt voor verder gebruik ('dood'), in het tweede geval nog levend. Als SPRUITEN wordt gespeeld met een enkel beginpunt, kan de tweede speler dus altijd winnen.



Voor Spruiten met meer punten ligt dat niet zo simpel. Men heeft inmiddels berekend dat de eerste speler kan winnen met drie, vier en vijf punten en de tweede met twee en zes, maar verder is men nog niet gekomen.



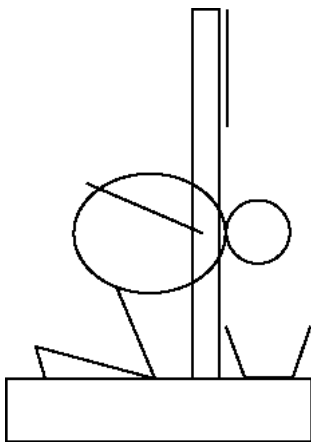
Het is trouwens ook mogelijk andersom te SPRUITEN: degeen die de laatste lijn moet zetten, verliest. Dan wordt de analyse nog moeilijker; men weet alleen dat met twee, drie en vier punten de tweede speler kan winnen.

VALBIJLTJE

BOTER, KAAS EN EIEREN, KAMERTJE VERHUREN en GALGJE zijn de eerste pen-en-papierspelletjes die een beschaafd mens leert kennen. Hier dus geen GALGJE, alleen een tweetal aardige varianten.

Uw beul kiest een woord naar eigen inzicht, bij voorbeeld INZICHT, en zegt hoeveel letters het woord bevat. U probeert, net als bij GALGJE, letter voor letter achter dit geheime woord te komen. Maar de beul zet de door u gevraagde letters niet op de juiste plaats, hij noemt slechts het aantal malen dat letters in het geheime woord voorkomen. Bij het geheime woord INZICHT krijgt u op uw vraag naar de I slechts '2' als antwoord. Daarmee weet u dan dat er twee I's in het geheime woord staan, maar nog niet waar ze staan.

Omwille van de variatie bouwt de beul in dit spel niet een galg, maar een eenvoudige guillotine, ongeveer zoals in de figuur hieronder is aangegeven. Het gaat erom dat de veroordeelde weer over niet meer dan ongeveer tien beurten beschikt om zich in veiligheid te stellen.



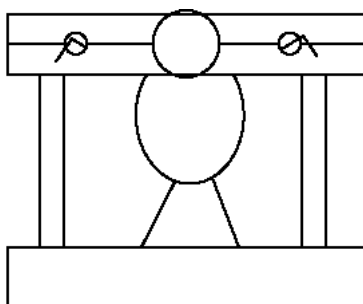
Anagrammen worden als levensreddend beschouwd: als het geheime woord KATER was en u komt ten slotte tot RAKET, dan moet de beul dat goed rekenen — tenzij u natuurlijk anders met hem bent overeengekomen.

De andere variant van GALGJE is SCHANDPAALTJE. Hierbij gaat het niet om het zoeken van een enkel woord, maar van een zinsnede — een gezegde of een spreekwoord. De veroordeelde raadt dan geen letters maar digrammen. Digrammen zijn combinaties van twee opeenvolgende letters in een woord, zoals ZOALS de digrammen ZO, OA, AL en LS bevat.

De beul schrijft op een vel papier net zoveel stippen als de spreuk die hij in gedachten heeft, letters telt. Spaties laat hij op de juiste plaats open.

De veroordeelde noemt nu steeds ‘digrammen’ — twee achtereenvolgende letters.

Stel dat de beul het gezegde heeft ZOALS DE WAARD IS, VERTROUWT HIJ ZIJN GASTEN. Dan zet hij achtereenvolgens vijf, twee, vijf, twee, negen, twee, drie en zes stippen op een vel papier. Leestekens laat hij weg. Telkens als een geraden digram voorkomt in de geheime spreuk geeft de beul dit aan, anders bouwt hij verder aan het schandpaaltje zoals in de figuur — of naar een eigen ontwerp: het gaat erom dat de veroordeelde weer een beperkt aantal kansen krijgt.



Het digram DE levert meteen al een heel woord op, het digram EN geeft de laatste twee letters. Digrammen worden geacht over de woorden heen te lopen, dus als een woord met een D eindigt en het volgende met een E begint, telt dit als een digram en wordt dit als zodanig op de regel

ingevoerd. Ook digrammen die elkaar overlappen worden ingevuld: als na het digram DE naar SD wordt gevraagd, wordt de S ingevuld aan het eind van het eerste woord.

Net als bij Galgje is het van belang te weten welke digrammen het meest voorkomen in het Nederlands. De juiste volgorde:

E-N

D-E

E-R

A-N

G-E

T-E

I-N

E-E

A-A

H-E

E-T

I-E

E-L

S-T

N-D

V-A

C-H

...

ZEESLAG

Een bekend ruitjespapier-en-potlood-spelletjes is ZEESLAG. Er bestaan nog ettelijke van dergelijke spelen, waarbij de spelers eigenlijk langs elkaar heen werken: het gaat erom het geheim van de vijand door list en intelligentie te ontsluiten voordat hij, door dom geluk, aan het onze toe is. Die andere spelen — DOOLHOF, ZWARTE DOOS, QUIZL — hebben vaak meer diepgang dan ZEESLAG, maar zijn veel onbekender. Eerst ZEESLAG.

| | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |

Beide spelers tekenen twee roosters van tien bij tien en nummeren deze à — la schaak horizontaal van A tot en met J en verticaal van 1 tot en met 10. Het veld linksonder heet dus A1, het veld rechtsonder J1. De spelers moeten niet op elkaars papier (kunnen) kijken, maar binnen gehoorsafstand zijn. Een van de twee roosters is de eigen zee, de andere die van de vijand. In de eigen zee wordt een vloot getekend van tien schepen. Er zijn vier duikboten,

die beslaan elk slechts een vakje. Drie torpedojagers zijn twee vakjes lang. Verder zijn er twee kruisers van drie hokjes (de schepen mogen, net als in het echt, geen L-vorm hebben), en tenslotte nog een slagschip van vier vakjes. De schepen mogen niet tegen elkaar aan liggen, ook niet met de hoeken, maar wel met de korte kant tegen de wal liggen. De figuur geeft een mogelijke opstelling.

De spelers gaan nu trachten elkanders vloot tot zinken te brengen. De krijgshandelingen worden door beide spelers bijgehouden. De eerste speler gooit de eerste bom, op een veld naar keuze — bij voorbeeld G3. Zijn opponent zegt zo eerlijk mogelijk of er een schip is geraakt. Zo ja, dan zegt hij de naam van het schip, zo nee, dan roept hij slechts: ‘Plons!’ De eerste speler tekent in zijn lege zee het resultaat van zijn schot op G3 aan — een stip voor een plons en de beginletter van de naam van het schip bij een voltreffer.

Wie het eerst andermans vloot geheel tot zinken heeft gebracht, heeft gewonnen.

Er bestaan lokale varianten. De vloot kan uiteraard uit meer schepen bestaan en het speelveld mag groter, maar belangrijker is de manier van gooien. In sommige kringen mag men na een voltreffer nogmaals werpen, in andere gaat de beurt steeds na een keer schieten over. Weer anderen zeggen slechts ‘Raak’, zonder de naam van het getroffen schip te noemen. Het is goed van tevoren af te spreken of men ‘Amsterdams of Rotterdams’ speelt. De ‘Haarlemse’ variant is het afvuren van salvo’s. Een speler noemt steeds drie vakjes tegelijk en de tegenstander zegt dan het resultaat van het salvo. Niet in volgorde van het vuren maar eerst de voltreffers en dan de missers. Daardoor wordt het onduidelijk welk vak wat bevat.

Ieder heeft zijn eigen favoriete manier van opstellen. Sommige mensen leggen hun vloot dicht opeen in de zee, andere voelen meer voor spreiding.

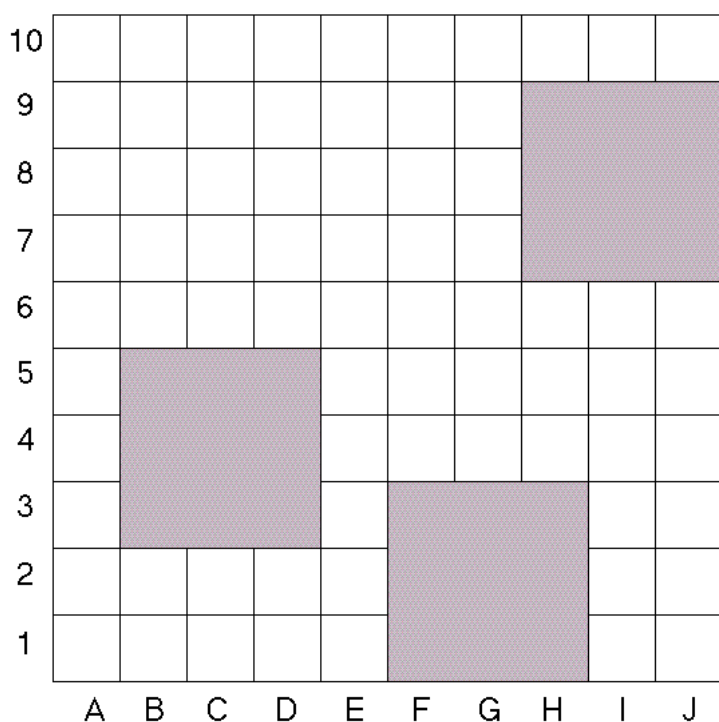
Ook het aantal vakjes dat tussen de schepen wordt overgelaten is van belang.

Het is gebruikelijk, maar niet noodzakelijk, de pogingen van de tegenstander ook op te tekenen in de eigen zee. Dit vereenvoudigt de controle. Het is duidelijk dat een duikbootje na een voltreffer al is gezonken, voor een slagschip zijn vier schoten, en vaak nog enig zoekwerk, noodzakelijk.

Ervaren zeeslaggers kunnen uit weinig informatie al de ligging van vijandelijke schepen afleiden. Zo kan men, omdat de schepen niet tegen elkaar aan liggen, de vakjes om een schip heen onmiddellijk als Plons aanstippen. Ook is het van belang in het oog te houden dat de schepen niet met de lange kant aan wal mogen liggen.

FORTEN

Een eerste mooie variant van ZEESLAG werd bedacht door de Amerikaan Harry Woollerton. Beide spelers beginnen weer met een speelveld van tien bij tien. Dit stelt nu echter geen zee voor, maar woestijn. In deze woestijn staan drie forten, drie bij drie hokjes groot. De forten mogen elkaar niet raken. Een mogelijke opstelling geeft de figuur.



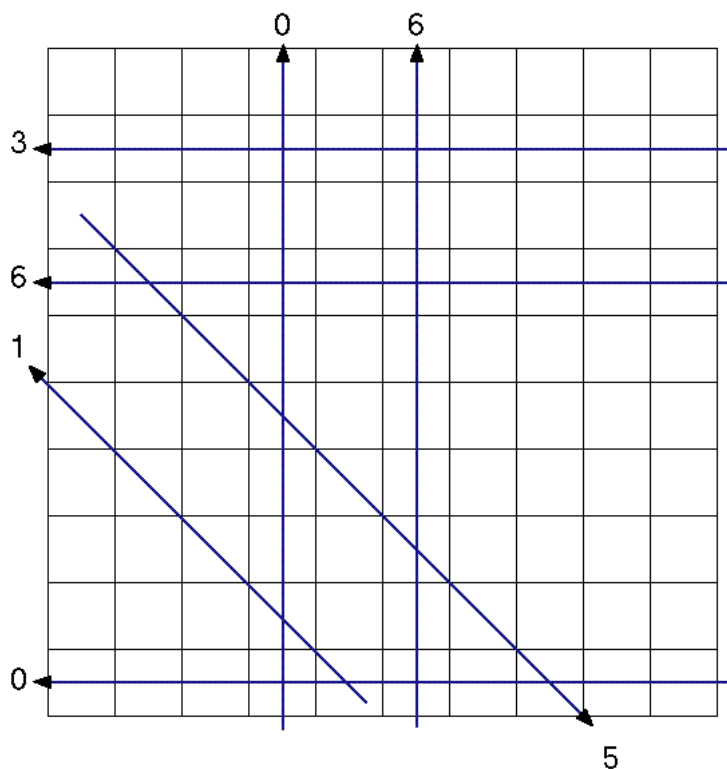
De spelers hebben de beschikking over bommenwerpers die het land horizontaal, verticaal of diagonaal kunnen overvliegen en aldus een spoor van vernieling achterlaten. Zo'n vlucht wordt aangegeven door beginpunt en windrichting te noemen. De vlucht A1-noordoost bestrijkt dus de diagonaal van linksonder naar rechtsboven. Wie niet goed is in windrichtingen kan uiteraard ook begin- en eindpunt van de vlucht noemen en A1-J10 zeggen.

De andere speler noteert de vluchten op zijn papier en zegt hoeveel bommen op zijn forten zijn gevallen — in het voorbeeld zijn dat er dus vier. Verder meldt hij niets: niet hoeveel forten zijn geraakt en niet waar hij is getroffen. Dan is hij aan de beurt om een vlucht uit te voeren.

Als een speler meent te weten waar de forten van de tegenstander liggen geeft hij de coördinaten van het ‘hoofdkwartier’ van de forten — de middelste vakjes. Hier dus C3, I7 en E9. Als hij het mis heeft verliest hij, anders wint hij.

Natuurlijk is in dit spel enig geluk nodig, maar er komt meer denkwerk bij te pas dan bij ZEESLAG. Met zo min mogelijk vluchten moet zo veel mogelijk informatie worden verzameld; het is dus zaak de vluchten met zorg uit te kiezen.

Hieronder is aangegeven hoe een speler zijn eigen vluchten op het tweede veld heeft bijgehouden. Op dit moment heeft hij al voldoende informatie om de hoofdkwartieren van de tegenstander te lokaliseren.



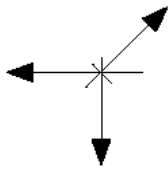
PEILING

De zee bij PEILING is negen bij negen; hierin liggen negen schepen van een enkel hokje — ‘duikbootjes’. Net als bij ZEESLAG verbergen de twee spelers hun vloot in een rooster, een tweede rooster gebruiken ze om hun eigen score bij te houden. Hieronder een opstelling volgens de regels.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | | | | | | | | | |
| 8 | | | ■ | | | | | | ■ |
| 7 | | ■ | | | | | | | |
| 6 | | | | | | ■ | | | |
| 5 | | | | | | ■ | | | |
| 4 | | | | | | | | | ■ |
| 3 | ■ | | | | | | | | |
| 2 | | ■ | | | | | | | |
| 1 | | | | ■ | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I |

De spelers gooien geen bommen, ze sonderen. Zodoende komen ze wel te weten in welke richting boten liggen, maar niet precies waar. In de spelpraktijk betekent dit dat een speler een hok noemt, en van de ander te horen krijgt in welke richtingen schepen liggen.

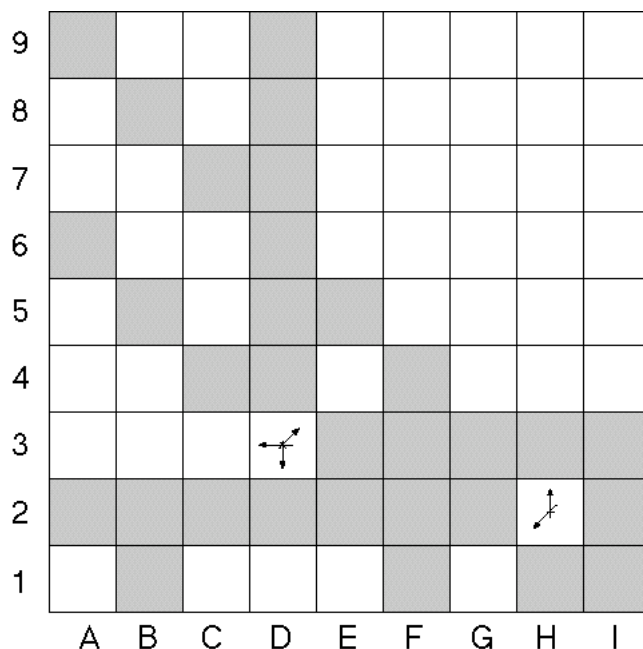
Zegt de tegenstander in de figuur hierboven bijvoorbeeld D3, dan zeggen wij dat er schepen liggen in het noordoosten, het westen en het zuiden. De tegenstander duidt dit in zijn rooster aan, bijvoorbeeld met pijltjes zoals hieronder getekend.



Als er geen enkel schip 'zichtbaar' is vanuit de opgegeven plaats, dan zet men een stipje of iets dergelijks. Als de tegenstander D1 zegt, antwoorden we dat er een boot ligt. Die wordt aangetekend, en hij mag nog eens peilen. Winnaar is degenen die het eerst de negen boten van de tegenstander heeft gelokaliseerd.

Meer dan bij ZEESLAG is het zaak na te denken en de gegevens te combineren tot zinvolle informatie, en vooral, om geen peilingen te verspillen als men uit eerdere gegevens het antwoord toch al had kunnen weten. Met enige routine heeft u aan tien, elf peilingen zeker voldoende.

De figuur toont een methode om de peilingen in de zee bij te houden. Twee duikboten zijn nu al gelokaliseerd, op D1 en op G1, en op de derde rij liggen een of meer boten. Een peiling op A2 of A4 maakt dat direct duidelijk.



Bij de opstelling is het van belang te bedenken dat hoe dicht de boten aan de rand liggen, hoe sneller ze gepeild kunnen worden. Boten op aansluitende velden zijn soms lastig te vinden.

Direct veel moeilijker, en volgens sommigen mooier, wordt het als niet de windrichtingen worden genoemd maar alleen het aantal zichtbare boten vanaf het gevraagde veld. In de voorbeeldopstelling zou men dan na ‘D3’ slechts ‘3’ te horen krijgen, zonder nadere aanduiding. Zo wordt een veel groter beroep gedaan op het combinatie- en deductievermogen van de spelers.

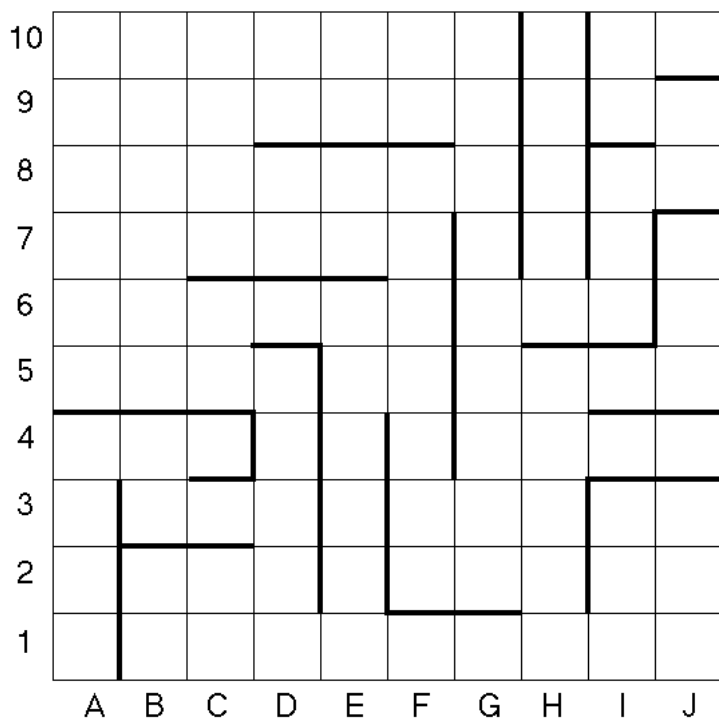
Om te kijken of deze variant u bevalt, kunt u het best met een wat kleiner, overzichtelijker zee beginnen — vijf bij vijf met vijf boten of zes bij zes kan al behoorlijk ingewikkeld zijn.

DOOLHOF

DOOLHOF is een aardig spel dat kan dienen ter afwisseling van de diverse Zeeslagen. Beide spelers beginnen weer met twee roosters van tien bij tien vakjes, geletterd en genummerd vanaf A en vanaf 1.

Veld A1 is de Ingang van de doolhof, veld J10 de Uitgang. De twee spelers tekenen — weer in het geheim — een doolhof door de lijnen van hokjes te verdikken: dat zijn de heggen. Ieder zet vijftig heggetjes. Niet meer dan vijf heggetjes mogen aan elkaar gezet worden; noch in een rechte lijn, noch met een hoek. Alle velden van de doolhof moeten bereikbaar blijven. Hieronder een voorbeeld van een eenvoudige doolhof. Men kan uiteraard afspreken meer of minder en langere of kortere heggetjes toe te staan.

De bedoeling is om van de Ingang naar de Uitgang te gaan.



Elke beurt heeft een voor- en een naspel: een speler mag eerst vragen of er tussen twee vakjes een heg staat en mag daarna proberen of een bepaalde route begaanbaar is.

In de doolhof van figuur 43 kan de eerste speler bij voorbeeld eerst vragen of er een heggetje is tussen A1 en A2 — ‘nee’, is het antwoord — en nu mag hij een zet doen. Zeker weet hij dat hij van de Ingang naar A2 kan, maar hij kan ook risico's nemen en op een snellere opmars gokken, bij voorbeeld A1-A2-B2 of zelfs A1-A2-B2-B3-B4.

In het veiligste geval, A1-A2, belandt de speler op A2 en is zijn tegenstander aan de beurt om twee vragen te stellen.

In het tweede geval, A1-A2-B2, mislukt de gok doordat er een heg tussen A2 en B2 staat. De speler blijft op A1 staan.

Meer geluk heeft hij als hij het pad A1-A2-A3-A4 uitkiest. Hij gaat in een keer rechtdoor en mag oprukken naar A4. Bij de volgende beurt begint zijn pad dus daar. Bij langere wegen is het noodzakelijk het gewenste pad precies te beschrijven: A1-A2-B2-B3-B4-A4 zou wel stuklopen op een heg.

Om beurten stellen de tegenstanders zo hun twee vragen, tot een van hen de uitgang heeft bereikt.

Het opzetten van een moeilijke doolhof blijkt een kunst op zich. Dolende geesten maken mooie hoven. Lange stukken rechte weg worden vrij snel geraden, dus een dergelijk pad moet nergens heenleiden. Een groot open stuk in het doolhof, waar de tegenstander enige tijd in den blinde rondtast, kan ook tijdwinst opleveren. Hoe dichterbij de ene speler bij de uitgang geraakt, hoe meer risico de ander zal moeten nemen.

In Frankrijk vervalt het vragen naar heggetjes en mag men per beurt steeds een vakje horizontaal of verticaal vooruit, mits men daarbij niet door een heg wil. De volgende beurt mag in dat geval, dus als de vorige stap mislukte, op een willekeurig punt van de reeds afgelegde weg beginnen. Dat

kan nuttig zijn als men bang is in een doodlopend weggetje verzeild te zijn geraakt.

In Engeland wordt het spel meestal gespeeld op een rooster van zes bij zes met twintig heggetjes en willekeurig in het veld geplaatste Start en Finish — waarvan de plaats wel vooraf wordt aangegeven. Nu mogen er niet meer dan drie heggen aan elkaar staan.

AVONTUUR

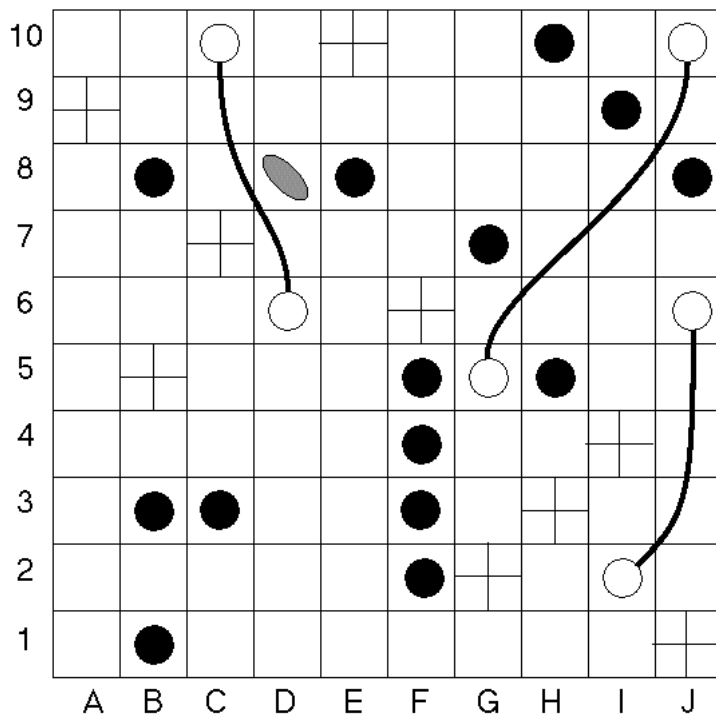
De ‘Adventure-spelen’ die voor veel huiscomputers te koop zijn, berusten op het doolhofprincipe. De computer zet een doolhof op en de speler moet op de een of andere manier de uitgang zien te bereiken. De suggestie wordt gewekt dat men hele tochten door de ruimte of Midden-Aarde maakt, maar men zoekt zijn weg gewoon over een veld van, zeg, tien bij tien. De computer heeft bovendien op min of meer willekeurige plaatsen allerlei gevaren en beloningen en raadseltjes verstopt. Maar dat kunnen gewone mensen ook. De twee spelers beginnen weer met het tekenen van twee velden van tien bij tien, beletterd en becijferd. In het ene verstoppen ze beloningen en hindernissen voor de tegenstander, op het andere houden ze hun eigen prestaties bij. De avonturen zullen we een modern tintje geven en er een ruimtetocht van maken; uiteraard kunnen naar believen andere tochten — in oceanen, door grotten — worden uitgezet, met andere objecten. Uw tocht langs de grenzen van de intergalactische ruimte begint op A1. U bent verdwaald en vakje voor vakje moet u de weg naar het eigen melkwegstelsel zien terug te vinden. De ruimte is bezaaid met zwarte gaten die u dient te vermijden, maar er zijn laserkompassen die u kunnen helpen uw weg te zoeken. Verder zijn er gravitatievelden waardoor u onverwachts naar een geheel ander deel van de ruimte wordt gebracht, en ten slotte heeft u de beschikking over drie tachyon-raketten waarmee u een sprong door de hyperruimte kunt maken en waarmee u uw melkwegstelsel kunt binnenvliegen.

Al deze zaken moet u ook verbergen op het veld voor de tegenstander.

Allereerst plaatst u ergens, naar eigen inzicht, de uitgang — het melkwegstelsel waarnaar uw opponent moet zoeken. Vervolgens zet u negen laserkompassen uit. Op elke horizontale en verticale rij moet een (en niet

meer dan een) kompas staan, behalve op de rij en de kolom van het zojuist getekende melkwegstelsel. Als u dus de uitgang op C9 hebt gezet, komt op de C-lijn en de negende rij geen kompas. Het kompas is onderverdeeld in vier kwadranten, in aardse termen in noordoost, zuidoost, zuidwest en noordwest. Wie op een vakje komt met een laserkompas krijgt te horen in welk van deze kwadranten het gezochte melkwegstelsel ligt. (De richting noord, oost, zuid en west zijn nooit nodig, want op de lijn van de uitgang staat geen kompas.)

Vijftien zwarte gaten worden willekeurig over het veld verspreid. De zwarte gaten mogen overal in de ruimte staan, maar alle andere velden moeten bereikbaar blijven. Het binnengaan van een zwart gat betekent uw einde. En ten vierde zijn er drie gravitatietunnels — in ruimtejargon kortweg gravs genoemd. Een grav is een verbinding tussen twee gravitatievelden. Als iemand op een van die velden komt te staan, wordt hij onweerstaanbaar naar het veld aan de andere zijde van de grav getrokken. Als iemand eenmaal door een grav is gegaan verliest de tunnel zijn kracht.

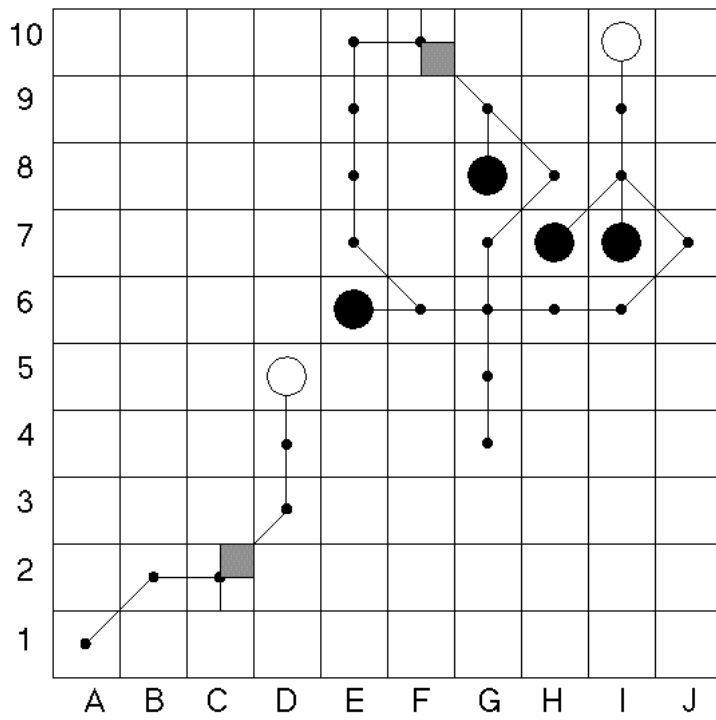


Hierboven een mogelijke opstelling. Uw melkwegstelsel is elliptisch en staat op D8, de laserkompassen zijn door kruisen aangegeven. De gebogen lijnen zijn de drie grav's, de bijbehorende velden zijn getekend met een cirkel.

Als ook uw tegenstander zijn opstelling gereed heeft, kan het spel beginnen. Om beurten mag u een zet doen, gewoonlijk een vakje horizontaal, verticaal of diagonaal. De ruimte is gekromd, eindig en onbegrensd — met andere woorden, het speelveld is eigenlijk de binnenzijde van een bol. Dat betekent dat de zijlijnen geen echte grenslijnen zijn: als u op de tiende rij zit mag u bij uw volgende zet naar de eerste. Van A1 mag u niet alleen naar A2 en B1, maar ook meteen naar J1 of J10.

Uw eigen melkwegstelsel kunt u alleen binnenvliegen met behulp van een hypersprong. Als u denkt te weten waar uw thuismelkwegstelsel zich bevindt moet u een hypersprong daarheen maken. U kunt, als u dat wilt, ook via de hyperruimte naar een willekeurig ver verwijderd veld springen, bij voorbeeld als u door een grav bent terechtgekomen in een gebied dat u al grotendeels hebt onderzocht. Als u een hypersprong maakt en u komt daarmee in een zwart gat terecht, verdwijnt u uit deze tijd-ruimte en heeft u het spel verloren.

U moet natuurlijk allereerst op zoek gaan naar kompassen om meer informatie over de ligging van uw thuishaven te verkrijgen. Het is niet altijd even zinvol om dan ook meteen in de aangegeven richting verder te gaan: soms geeft een verder uit de buurt liggend kompas meer informatie. Wees verder zuinig met uw tachyon-raketten: u heeft er maar drie en een ervan is altijd nodig om uit deze desolate, inktzwarte ruimte te geraken: als u per ongeluk uw eigen melkwegstelsel binnenstapt in de loop van het spel, hoeft de tegenstander dat niet te melden.



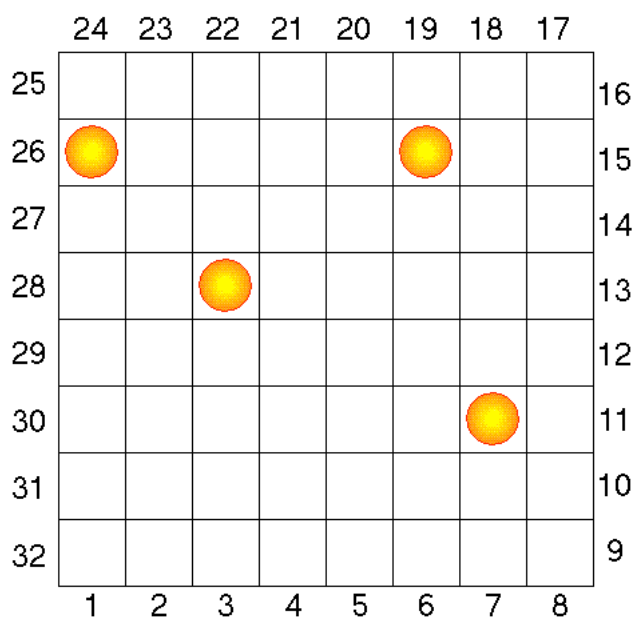
Op C2 kreeg u te horen dat uw melkwegstelsel noordelijker en oostelijker lag, op D4 stapte u in een grav en kwam er op I10 weer uit. Toen verspeelde u enkele beurten door zwarte gaten binnen te willen, daarna had u wat pech met zoeken.

ZWARTE DOOS

De naam van het spel ZWARTE DOOS slaat niet op de moderne vliegkunst, maar op de moderne wetenschap. Daar noemt men een zwarte doos een mechanisme waarvan de innerlijke werking onbekend of onbelangrijk is, maar waarvan het uiterlijk gedrag — via ‘input’ en ‘output’ — kan worden vastgesteld.

De uitvinder van ZWARTE DOOS, Eric Solomon, had in dit verband de kristallografie op het oog. Men kan een kristal niet openbreken om te weten te komen hoe de atomen in het kristal gerangschikt liggen. Daarom zendt men vakkundig lichtstralen door het kristal. De atomen weerkaatsen die stralen en uit de plaats waar het licht uittreedt kan men de plaats van het atoom in het kristal berekenen.

Volgens hetzelfde principe werkt het spel. Het is, onder verschillende namen, een tijdje te koop geweest in een mooie verpakking, maar hier een aangepaste versie voor ruitjespapier en potlood.



Beide spelers beginnen weer met twee roosters, dit keer van acht bij acht en rondom genummerd van 1 tot en met 32. Zoals bij ZEESLAG elke speler zijn eigen vloot heeft, zo heeft bij ZWARTE DOOS ieder zijn eigen kristal.

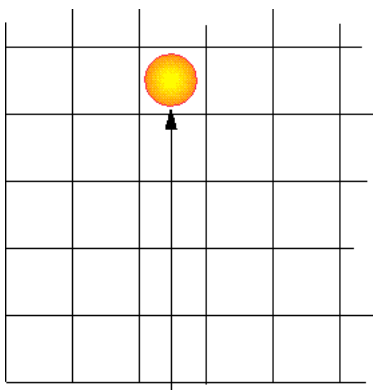
In de eigen zwarte doos legt elke speler een kristal van vier atomen. De atomen mogen overal in de doos liggen — tegen elkaar, tegen de rand, verspreid of pal bij elkaar. De bedoeling van het spel is uiteraard de vorm van het kristal van de tegenstander te ontrafelen voordat de onze is ontdekt.

Om beurten zendt men een lichtstraal in de zwarte doos van de tegenstander, door het nummer te noemen van de plek waar de lichtstraal intreedt. De tegenstander gaat dan, volgens hierna te noemen principes, na of de lichtstraal wordt afgebogen of geabsorbeerd. Hij noemt de plaats waar de afgebogen lichtstraal weer uit zijn zwarte doos komt — of dat hij is geabsorbeerd — en is daarop aan de beurt een lichtstraal te zenden.

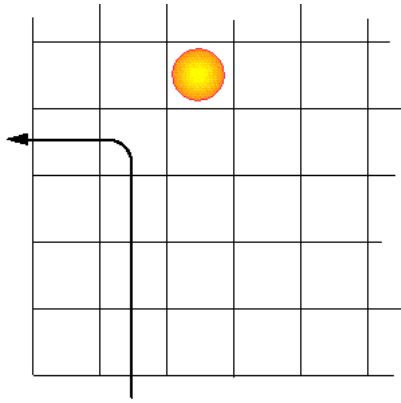
Langzamerhand verzamelen de spelers zo informatie over de vorm van het kristal van de tegenstander; degene die de minste informatie nodig heeft gehad (de minste punten heeft, daarover straks) is winnaar.

Een atoom kan de lichtstraal op verschillende manieren beïnvloeden.

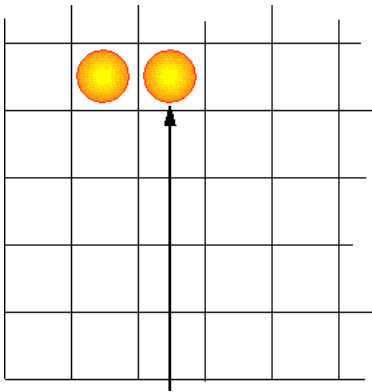
Als de straal het atoom raakt wordt de straal geabsorbeerd. De lichtstraal komt dus niet uit de zwarte doos en men zegt slechts: ‘Geabsorbeerd’.



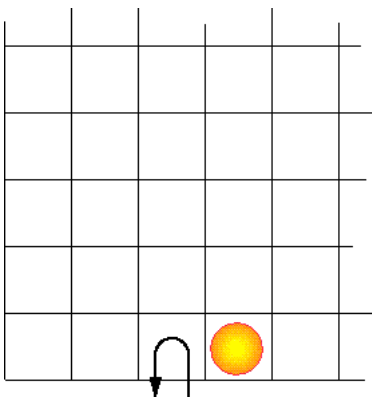
Een lichtstraal die pal langs een atoom gaat wordt door het atoom afgebogen.



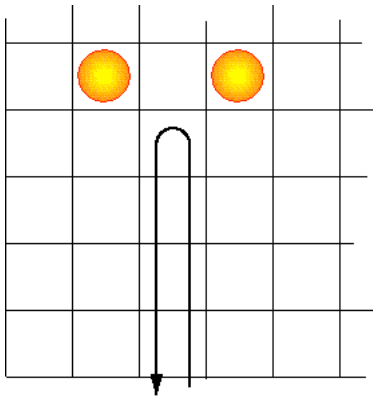
Absorptie gaat voor afbuiging. Dit is een regel waarmee nog wel eens moeilijkheden ontstaan.



Een atoom dat aan de rand ligt kaatst de straal direct terug.

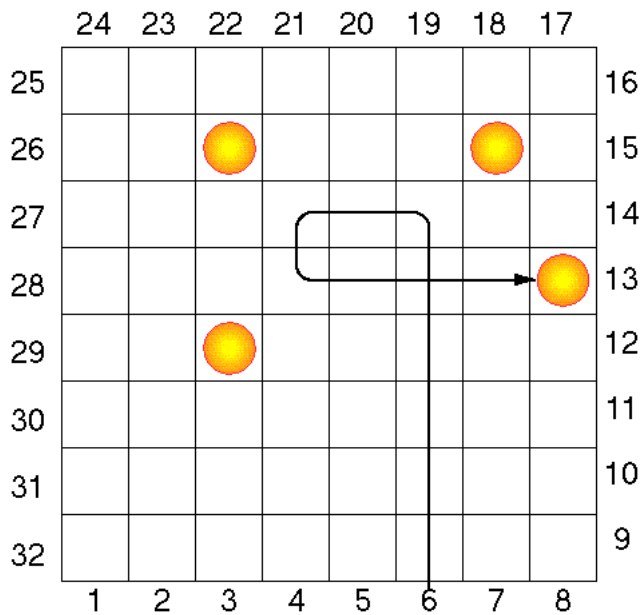


Terugkaatsing treedt ook op als de afbuigende werkingen van twee atomen elkaar opheffen.



Ten slotte kan het zijn dat een lichtstraal geen enkel atoom op zijn pad vindt, in dat geval gaat het licht gewoon rechtdoor en komt de lichtstraal aan de tegenoverliggende zijde weer naar buiten.

Een lichtstraal kan uiteraard door meer dan één atoom worden beïnvloed. In de opstelling hieronder zegt men gewoon ‘geabsorbeerd’, ook al heeft de lichtstraal een lange weg afgelegd.



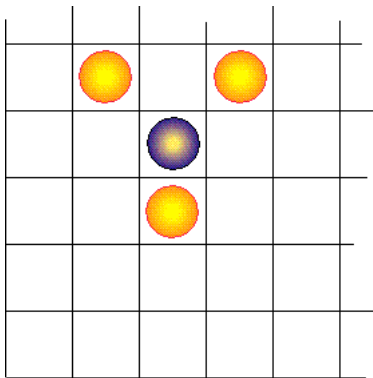
Men doet er goed aan de baan van het licht in de eigen zwarte doos in te tekenen, want in het begin maakt men gauw fouten, vooral bij afbuigende lichtstralen.

Wie meent het kristalstructuur van de tegenstander te hebben opgehelderd, noemt de vier hokjes waar volgens hem de atomen liggen. Zijn punten

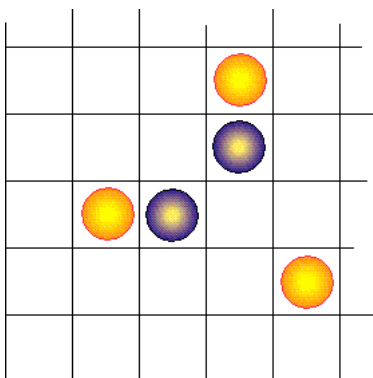
worden als volgt geteld. Elke plaats waar een straal in de doos ging of eruit kwam, telt voor een punt. Dat betekent dus dat geabsorbeerde of direct gereflecteerde stralen voor een punt tellen, en afgebogen voor twee. Voor elk foutief opgegeven atoom krijgt hij bovendien vijf strafpunten.

Het gaat er dus niet om de eerste te zijn, maar de slimste. Als een van de spelers een gok gedaan heeft, mag de ander gewoon doorspelen — al kost dat ongetwijfeld punten. Het is steeds van belang in het oog te houden hoeveel punten extra informatie kost, en wanneer het moment is gekomen om te raden.

Dat raden is soms zelfs heel verstandig, want de tegenstander kan atomen geheel verbergen of dubbelzinnig plaatsen. Hieronder een verborgen atoom: geen enkele lichtstraal kan het raken.



Spelers kunnen hun atomen ook dubbelzinnig plaatsen: in de figuur is het onmogelijk te weten welk van de twee paarse atomen de juiste is: beide plaatsen geven dezelfde ‘output’. Wie zo’n ‘verborgen-atoom-driehoek’ herkent, doet er goed aan te gokken.



Als u niets doet en meteen vier atomen gokt, heeft u hooguit 20 strafpunten. Als u een enkele straal naar binnen stuurt in de hoop dat die wordt afgebogen en de plaats van een atoom bepaalt, heeft u waarschijnlijk 17 punten. Een redelijke score is 13 punten.

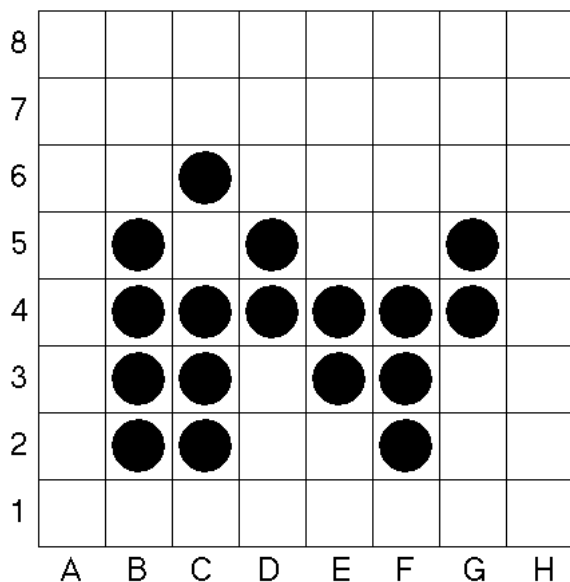
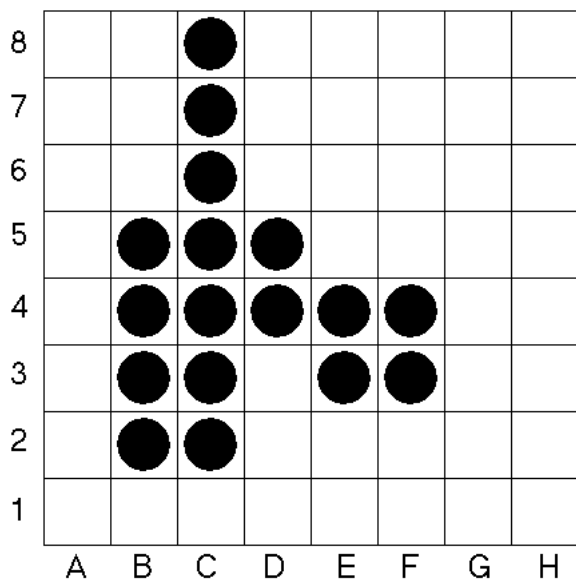
DIEREN

Ook DIEREN werd bedacht door de inventieve Eric Solomon. Het lijkt wat op ZWARTE DOOS, maar is toch heel anders.

De spelers verbergen geen schepen of melkwegstelsels in hun rooster, maar een dier. Het rooster is acht bij acht, beletterd en becijferd. Het dier bestaat uit zestien hokjes. Die hokjes moeten aaneengesloten zijn: elke ‘cel’ van het dier moet horizontaal of verticaal aansluiten op een andere cel. Verder is de opstelling geheel vrij. In de figuur op de volgende pagina boven een mogelijk, daaronder een onmogelijk dier (de cel op C6 is illegaal).

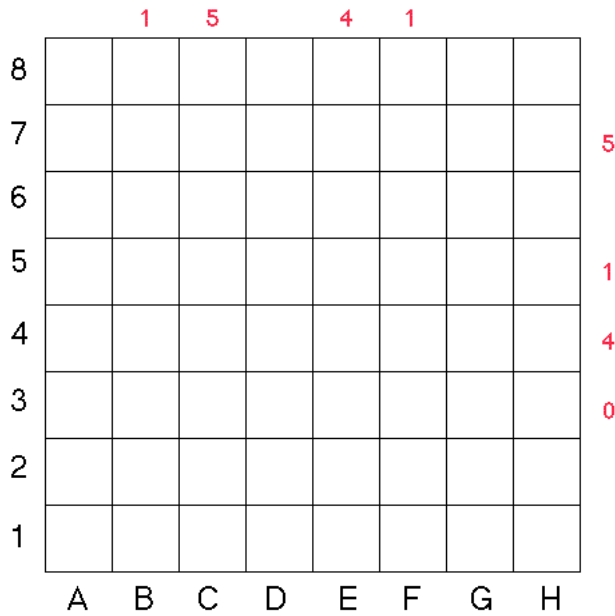
Nu proberen de spelers om beurten de lokatie van het vijandelijke dier te vinden door, zoals Solomon het noemt, röntgenstralen de kooi in te sturen, van opzij of van boven. De speler die aan de beurt is zegt waar zijn röntgenstraal naar binnengaat door een letter of een cijfer van een rij te noemen of, als hij van boven wil kijken door letter en cijfer van het gewenste hokje te noemen. De ander geeft als antwoord hoeveel dierencellen er door de straal zijn geraakt — hij zegt niet waar de geraakte cellen in het rooster liggen. Als bij voorbeeld in het dier van de figuur van de vorige pagina gevraagd wordt naar de B-lijn, zou het antwoord ‘4’ zijn, terwijl een lijn langs 4 het antwoord ‘5’ zou opleveren en een loodrechte straal op F2 uiteraard ‘0’. Stralen diagonaal zijn niet mogelijk.

De spelers houden hun antwoorden bij aan de rand van het rooster. Elk antwoord levert informatie op over de mogelijke ligging van het dier, deze moet worden bijgehouden in het veld zelf. Een antwoord ‘0’ bij voorbeeld is voordelig omdat hierdoor een hele rij en soms zelfs verschillende rijen tegelijk kunnen worden doorgestreept.



Wie meent een compleet dier van zestien op de juiste wijze verbonden cellen te hebben gevonden, mag dat zeggen. Zijn dier wordt vergeleken met het oorspronkelijke, en hij krijgt strafpunten voor elk ten onrechte als cel aangemerkt hokjes en voor elk ten onrechte als leeg aangenomen hokjes — die aantallen zijn uiteraard gelijk, dus men kan ook een van beide fouten tellen en dat aantal verdubbelen. Hierbij wordt opgeteld het aantal beurten dat de speler heeft genomen. Een score van een punt of tien is redelijk. Het staat de tegenstander vrij nog door te vragen om zijn eigen oplossing te vinden. Dat kost wel beurten, maar misschien minder strafpunten. Een van de vaardigheden die men moet ontwikkelen bij dit spel, net als bij ZWARTE

DOOS, is weten wanneer te gokken. Soms is het duidelijk dat er nog zoveel stralen nodig zijn om zekerheid te krijgen, dat het voordeliger is om de kans op strafpunten voor lief te nemen en te raden. Zeker op het eind, als er nog een of twee cellen onduidelijk zijn, kan een gokje geen kwaad.



De figuur hierboven geeft een voorbeeld van een eindsituatie, waarin als u het goed had bijgehouden, veertien cellen bekend zouden zijn geweest. De laatste twee cellen kunnen op A6, A8, D6 en D8 liggen. U kunt nog verder vragen, maar u kunt ook gokken op bij voorbeeld A6 en D8.

QUIZL

QUIZL, GEHEIME BOODSCHAP en JOTTO zijn de verbale broers van ZEESLAG, DOOLHOF en ZWARTE DOOS. Hun verwantschap ligt in het feit dat de twee spelers elkaars spel niet kunnen beïnvloeden: het gaat er alleen om het geheim van de tegenstander zo snel mogelijk te vinden.

QUIZL werd bedacht door David Parlett: hij beschreef het in zijn *Penguin book of word games*.

De spelers beginnen elk met twee roosters van vijf bij vijf, geletterd van A tot en met E en genummerd van 1 tot en met 5. Al is het vakje linksonder. De spelers kijken idealiter weer niet op elkaars papier.

In plaats van een vloot of een kristal wordt bij QUIZL een woord verborgen. Van boven naar beneden of van links naar rechts schrijven de opponenten in een van de roosters allereerst een woord van vijf verschillende letters. Met twintig van de eenentwintig overgebleven letters vullen zij de rest van hun rooster, en wel zodanig dat daarbij geen bestaande woorden ontstaan, maar 'quizls'. In dit rooster is het woord SFINX verborgen, de Q werd niet gebruikt.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 5 | P | I | K | J | E |
| 4 | S | F | I | N | X |
| 3 | U | L | C | H | T |
| 2 | W | V | M | Z | A |
| 1 | B | R | O | G | D |
| | A | B | C | D | E |

Om beurten noemen de spelers een vakje naar goeddunken en de ander zegt dan welke letter in dat vakje staat. Ook mogen de spelers raden of een

letter in een vakje staat. Winnaar is degene die het eerst het woord van de ander raadt.

Het is uitdrukkelijk de bedoeling het woord van de tegenstander te raden. Als het verborgen woord in de loop van het spel komt bloot te liggen zonder dat het is geraden, is het spel remise.

Wie het eerst het woord van de ander heeft geraden is, zoals gezegd, winnaar, maar als men zich voorneemt een aantal spelletjes achtereen te spelen, kan men geraffineerder tellen. Dan is het volgens Parlett het leukst om een score bij te houden door het aantal vakjes te tellen dat nog niet onderzocht is. Een dergelijke manier van doen bevordert het raden naar letters en woorden.

De strategie bij het verbergen van het woord is uiteraard de overgebleven letters zo in te vullen dat de tegenstander denkt dat ze deel uitmaken van het geheime woord van vijf letters. Het is verstandig in elke rij voor een klinker te zorgen; daar kan de tegenstander nooit omheen. Men mag woorden van vier letters maken en er een vijfde letter aanplakken — zoals het woord quizl. Het is duidelijk dat de overgebleven letters niet volstrekt willekeurig moeten worden verborgen. Slotletters als RS en EN zijn gunstig voor de opvulling; daar kan de tegenstander moeilijk omheen zonder nog een letter uit dat rijtje te vragen. Een Z of een V aan het eind van de rij verradt daarentegen onmiddellijk dat hier sprake is van een quizl. Maar denk aan verraderlijke woorden als GETOB en NIEUW. Links in het rooster en bovenin moeten letters staan die vaker aan het begin van een woord voorkomen.

Maak, kortom, uw quizls zo verleidelijk mogelijk en uw geheime woord zo onwaarschijnlijk mogelijk.

GEHEIME BOODSCHAP

GEHEIME BOODSCHAP is evenals QUIZL een geesteskind van David Parlett, en de verwantschap is onmiskenbaar. Hij publiceerde het in *Games and puzzles*.

Beide spelers beginnen weer met twee roosters van vijf bij vijf, geletterd en genummerd van A tot en met E en van 1 tot en met 5. Nu bedenken zij een geheime boodschap, dat wil zeggen een spreekwoord of gezegde — maar er kunnen ook boek-, film- of lp-titels worden gebruikt als de spelers het daarover eens zijn. De boodschap moet niet langer dan vijftwintig letters zijn.

Deze tekst plaatsen zij volgens een kronkellijn in hun rooster, bijvoorbeeld DEGEBROEDERSKARAMAZOV, ergens rechtsonder beginnend.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 5 | O | Z | A | | |
| 4 | V | A | M | E | G |
| 3 | | R | A | B | E |
| 2 | R | S | K | R | D |
| 1 | E | D | E | O | |
| | A | B | C | D | E |

Het doel van het spel zal duidelijk zijn: vindt de geheime boodschap van de tegenstander. Om beurten noemen de spelers een vakje en de ander meldt of daar een letter staat en zo ja welke. Als de schutter een blanco hokje raakt krijgt hij een punt (niet omdat dat een prestatie is, maar om te voorkomen dat boektitels als MEI of KAAS worden ingevuld). In plaats van een schot te lossen mag een speler ook gokken naar de geheime boodschap; als hij fout raadt krijgt de ander een punt, als hij goed raadt krijgt hij het aantal nog niet geraden letters als score en begint een nieuw spel.

In een groter rooster kunnen langere geheime boodschappen worden verborgen.

JOTTO

Ook bij JOTTO (of GIOTTO, of LEPELEN) gaat het erom het geheim van de tegenstander te vinden voordat hij het onze heeft ontsluit.

De twee spelers hebben elk een vel papier, daarop schrijven ze een woord op van vijf verschillende letters. Verder is het is makkelijk om ook even een alfabet neer te zetten, zodat letters kunnen worden weggestreept.

Op zijn beurt noemt een speler een woord van vijf letters, waarna de ander zegt hoeveel letters van dat 'peilwoord' in het geheime woord voorkomen — de positie van de letters doet er niet toe.

Stel dat de tegenstander als geheim woord CYSTE heeft, of een ander gewoon Nederlands woord als ZWALP, ZAVEL of ZUCHT. De letters van het peilwoord LEPEL komen twee keer in CYSTE voor, namelijk twee E's. De tegenstander zegt dus 'twee'. Daarentegen heeft LEPEL drie letters gemeen met ZWALP, vier met ZAVEL en nul met ZUCHT.

Als wij na ons peilwoord LEPEL te horen krijgen dat twee letters overeenstemmen, weten we in ieder geval dat de P niet in het geheime woord van de tegenstander voorkomt en wel de E of de L. Onze volgende poging, als de tegenstander aan de beurt is geweest, kan dan zijn uit deze twee letters te kiezen. Dat kan met PEPEL: '1' betekent de L, '2' betekent de E. Bij CYSTE krijgen we '2' te horen, dus weten we dat de L niet in het geheime woord voorkomt. Het is handig om een alfabet neer te zetten waaruit de letters kunnen worden geschrapt.

Vaak zijn er geen directe mogelijkheden om, zoals in het bovenstaande geval, uit te maken welke letter we moeten hebben. In plaats van PEPEL kan men bij voorbeeld kiezen voor LEPER: '1' betekent L, '2' betekent E of L + R. Soms kan men op deze manier zelfs veel tijd besparen, maar de hersenen worden meer op de proef gesteld. Met RADAR in de derde beurt

weet men meteen na het antwoord '0': geen D, geen A en geen R, dus ook geen L, dus wel een E; na '1' weet men D en E en niet-A en niet-R. Na 'twee' wordt het moeilijker: dan weten we A of R, dus ook nog steeds E of L + R, maar geen D. Na 'drie' weten we hetzelfde, maar ook dat de D er wel in voorkomt, en met 'vier' weten we al drie letters: de R, de L en de A. De risico's worden door deze manier van doen groter — vooral doordat de redeneringen vaak erg ingewikkeld worden. Het is het beste die eveneens bij te houden, want een foutje is snel gemaakt:

LEPEL: '2': E of L, en de P wegstrepen uit het alfabet

LEPER: '2': E of L + R

RADAR: '2': (A of R) en (E of L + R)

PAARD

De ervaring leert dat het het makkelijkst is eerst de klinkers op te sporen, ook de 'zeldzame' als IJ en Y. De laatste twee letters zijn meestal het moeilijkst en vaak gaat het raden op een gegeven moment sneller dan het blijven doorvragen met peilwoorden.

Om de geluksfactor zo klein mogelijk te laten zijn, kan men het best afspreken dat anagrammen van de oplossing ook als goed zijn, dus als iemand GEZIN zegt terwijl het geheime woord ZENIG, dan is dat ook winnend.

Men kan JOTTO natuurlijk ook spelen met meer of minder dan vijf letters, maar vijf is toch het leukst.

Daarnaast kan men overeenkomen dat de vijf letters niet verschillend hoeven te zijn, zodat ook woorden als EDIEL en EFEBE zijn toegestaan. Het nadeel daarvan is, dat het tot vreemde tellingen leidt: het peilwoord LEPEL heeft met beide woorden zes letters gemeen.

Er zijn meer varianten. Bij OTTO moet u het met nog minder informatie doen dan bij JOTTO. Het is gebaseerd op een idee van de Australische spelletjesenthousiast Anatol Holt.

Het idee achter OTTO is eenvoudig, maar het maakt het spel veel moeilijker. In plaats van een behoorlijk antwoord krijgt u nu na het noemen van uw peilwoord alleen te horen of het aantal overeenstemmende letters nul, even of oneven is. LEPEL geeft bij het geheime woord CYSTE dus het antwoord 'even', terwijl PLANK het antwoord 'oneven' geeft.

Het spel kan, om te oefenen, eerst met drie of vier letters worden gespeeld. Dan is het beter om de nul als even te beschouwen — iets wat gevorderden ook bij geheime woorden van vijf letters kunnen doen. Dan kan het antwoord 'even' dus 0, 2 of 4 betekenen en 'oneven' 1, 3 of 5.

Bij XOTTO moet ook de plaats van de letters overeenstemmen — de geraden letter moet 'congruent' zijn met het geheime woord. Het peilwoord LEPEL levert bij het geheime woord CYSTE het antwoord '0' op, ofschoon er wel degelijk een E in het geheime woord zit. Het peilwoord MYTHE levert bij CYSTE twee congruenties. De strategie van de spelers moet hieraan worden aangepast.

Wellicht kan XOTTO ook nog in de verzwaarde vorm, dus met de regels van OTTO, worden gespeeld, maar het is de vraag of u de informatie dan niet al te summier vindt worden.

Don Laycock, een Australische spelletjesmaker, heeft ook een aardige variant van JOTTO voorgesteld, die wij DOTTO zullen noemen. (Hij noemde zijn spel DOUBLE JEOPARDY.)

Elke keer als u een peilwoord vraagt moet u erbij zeggen hoeveel letters van uw eigen geheime woord in dat testwoord voorkomen. De kunst is dan dus peilwoorden te zoeken die veel van de tegenstander vragen en weinig informatie over het eigen woord geven.

MOTTO ten slotte is JOTTO met zinnen. Elke speler schrijft een spreekwoord of gezegde op — bijvoorbeeld EERSTE GEWIN IS KATTENGESPIN of DE EERSTE KLAP IS EEN DAALDER WAARD — en zegt hoeveel woorden zijn geheime zin bevat. Dan worden om beurten peilzinnen van dat aantal woorden gevraagd. Zowel de geheime zin als de peilzinnen moeten grammaticaal ‘welgevormd’ zijn.

Van de peilzin geeft de ander steeds per woord aan of het geheime woord eerder of later, terug of verder, in het woordenboek staat. Bij eerstgenoemde geheime zin en de peilzin DE KOFFIE STAAT KLAAR moet het antwoord dus luiden: ‘Verder, terug, terug, terug’. We weten dan dus dat het eerste woord niet met A, B of C begint — het kan nog DRIE of DWAZEN zijn.

Soms wordt ook, om het spel te bekorten, meteen aangegeven als een peilwoord de goede beginletter heeft. In het bovenstaande geval zou het antwoord dus moeten luiden: ‘Verder, terug, terug, motto’.

Al snel wordt de eerste peilzin van routiniers MET MELK MEER MANS of MINISTER MISLEIDT MOPPERENDE MIDDENSTANDERS. De beste peilmethode is immers steeds te halveren.

De spreekwoorden moeten niet te lang zijn. In plaats van motto’s kunnen ook gewone zinnen worden gemaakt — ZULLEN WE ERMEE STOPPEN of LATEN WE EEN ANDER SPELLETJE GAAN DOEN.

VOORHOOFDEN

Bij Dave Silvermans vreemde spel VOORHOOFDEN zitten de deelnemers in een grote kring, al dan niet om de tafel. Iedere speler schrijft een woord van vier letters op een stuk papier of een groot etiket en plakt dat op het voorhoofd van de speler rechts van hem. Bij gebrek aan lijm kan men het stuk papier natuurlijk laten vasthouden, maar het maken van aantekeningen is geen overbodige luxe.

Iedereen ziet dus ieders woord behalve dat op het eigen voorhoofd. Om beurten zeggen de spelers nu een woord dat is gevormd uit de letters die zij zien. Dat woord mag lang of kort zijn, maar niet al eerder genoemd. Zo kan elke speler langzamerhand een idee krijgen van de letters op zijn eigen voorhoofd: het bestaat uit de letters die hij hoort, maar niet ziet. Wie denkt dat hij zijn woord weet mag het zeggen.

Na een paar ronden wordt men handiger in het maken van woorden voor de kring. Het is het slimst om woorden te maken met letters die vaker dan eens voorkomen: daarmee geeft men de minste informatie. Maar het is onmogelijk dat steeds te blijven doen aangezien steeds nieuwe woorden moeten worden gemaakt.

VIJFJE

Een aparte plaats in de potlood-en-papier-spelletjes neemt VIJFJE in, ook wel WOORDJE, GEELTJE en LETTERPEST genoemd. Ieder werkt voor zich, maar kan een ander toch dwarszitten — vandaar wellicht de populariteit ervan. Het is al een oud spel en kent derhalve ettelijke varianten, vooral in de puntentelling. Hoe meer zielen, hoe meer vreugd.

Iedere speler tekent op een eigen vel papier een vierkant van vijf bij vijf vakjes. Die vijftwintig vakjes worden in de loop van het spel gevuld met letters. Het is de bedoeling dat men niet op elkaars papier kijkt.

De eerste speler noemt naar eigen goeddunken een letter. Alle spelers, ook degene die de letter heeft genoemd, vult die letter ergens in zijn veld in. Als zeker is dat iedereen de letter heeft geplaatst, is de volgende aan de beurt om een letter te noemen en die letter vult iedereen weer in.

Het verdere verloop van het spel laat zich raden. Het doel is nu zoveel mogelijk punten te verzamelen door zoveel mogelijk en zo lang mogelijke erkend-Nederlandse woorden te maken van de bij toerbeurt opgegeven letters. De woorden mogen zowel van links naar rechts als van boven naar beneden worden gelezen.

Hoe langer het woord, hoe meer punten het scoort, maar over de rest van de puntentelling bestaat verschil van mening. Wij zullen hier de *Opperlandse taal- en letterkunde* van Battus volgen: elk woord van vijf letters scoort 10 punten, elk woord van vier letters levert 5 punten op en elk woord van drie letters 2 punten. De figuur toont een ideale invulling. Op elke rij en kolom staat een Nederlands woord van vijf letters, dus deze ‘volledige’ invulling levert de maximale honderd punten op.

| | | | | |
|----|----|---|----|---|
| IJ | Z | E | R | S |
| Z | IJ | L | IJ | N |
| E | L | I | T | E |
| R | IJ | T | IJ | D |
| S | N | E | D | E |

Het is in Battus' puntentelling onduidelijk of een rijtje als BOMAK zou scoren voor BOM en MAK, dus voor zes punten, of voor slechts een van de twee woorden. Het is zelfs mogelijk een rij als BOMAK te tellen voor negen punten: BOM, OMA en MAK. Dergelijke mogelijkheden verlengen niet alleen de bedenktijd, ze veranderen ook de verdere opzet van het spel doordat woorden van vijf letters minder belangrijk worden. Over de puntentelling moeten van tevoren afspraken worden gemaakt — de meest gebruikelijke is in ieder geval, dat letters slechts eenmaal worden geteld: BOMAK levert dan slechts 2 punten.

De tactiek van VIJFJE wisselt behalve door de puntentelling ook met de persoonlijkheid en de ervaring van de spelers. Sommigen noemen eenvoudig de letter die hen het beste uitkomt en denken daarmee het spel van anderen toch wel in de war te schoppen. Anderen trachten voornamelijk de tegenstander dwars te zitten met Q, X en C.

Aangezien iedereen klinkers nodig heeft wachten de meeste spelers op de anderen om die klinkers te noemen. Battus begint echter met een E. Handig is het in ieder geval woorden te kiezen die veel verschillende klinkers kunnen verdragen, of in het algemeen woorden die zo lang mogelijk flexibel blijven. Een psychologisch inzicht in uw tegenstanders is echter vaak een betere hulp dan een grotere woordenschat. Wacht u voor dwangmatici die bij de derde beurt een U roepen: als een van hun laatste letters volgt dan vast en zeker een Q. Zorg er dus voor dat u uw U voor de Q pas als twee na laatste aankondigt.

Als u een letter nog wel eens wilt horen van uw tegenstander, doe dan alsof u veel moeite hebt met het kwijtraken ervan.

Geroutineerde Vijfjers trachten vaak symmetrische figuren te maken, zoals in het ideaalvoorbeeld: dat scheelt denkwerk. Woorden als ELITE, AKELA en OPERA doen het altijd goed in het midden.

Het spel is ook solitair te spelen en wel op verschillende manieren. Het hier gegeven rooster geeft een honderdpunts IJ-vijfje. Zo moet het ook mogelijk zijn O-voofjes te maken, U-vuufjes en vijfjes met zo veel mogelijk medeklinkers.

De Prijsgeit van het Opperlands looft een niet nader omschreven hoofdprijs uit voor degene die het kostbaarste rooster maakt waarin alle letters minus een slechts een maal voorkomen. Hij komt tot zestig punten, maar dat moet beter kunnen, meent hij. Het fraaist is het natuurlijk als het woord VIJFJE in zo'n 'isovijfje' voorkomt.

HINDERNIS

Ook aan HINDERNIS, bedacht door François Pingaud en gepubliceerd in zijn *50 jeux avec du papier et des crayons*, kunnen meer dan twee mensen meedoen.

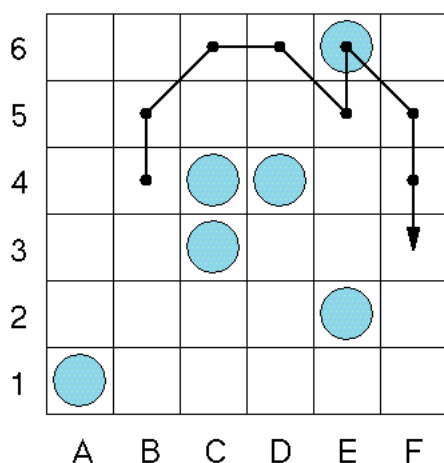
Het speelveld is zes bij zes, elke speler verbergt daarin zes hindernissen op velden naar keuze. Het is de bedoeling dat de andere spelers op die hindernissen komen, maar dat moeten ze ook weer niet te snel doen.

De eerste speler noemt een hok naar keuze, alle spelers zetten daarin een merkteken. De volgende spelers zeggen nu op hun beurt een nog onbetreden veld dat recht of schuin grenst aan het vorige genoemde veld. Iedereen zet daar steeds een merkteken. Alle spelers leggen dus dezelfde weg af.

Zodra het pad terechtkomt op een hindernis van een speler, annonceert die speler dat en krijgt hij zoveel punten als het aantal schreden dat inmiddels gezet is. Er kunnen natuurlijk meer spelers zijn die in datzelfde hok een obstakel hebben neergezet; ieder krijgt dan dat aantal punten.

Het is toegestaan het pad over de eigen hindernis te voeren, ook dan krijgt men gewoon het aantal stappen als punten.

Iedereen die een hindernis op F3 heeft staan, noteert hier negen punten:



Het spel eindigt als er geen stap meer kan worden gezet. Winnaar is degen die dan het meeste punten heeft vergaard. Soms kan het voor een speler voordelig zijn het pad voortijdig te laten doodlopen, bij voorbeeld als hij een kleine voorsprong heeft opgebouwd die zeker in het verdere verloop verloren zou gaan. Dat mag.

Om telwerk te vermijden, is het handiger om geen kruisjes in de hokjes te zetten, maar meteen de getallen 1, 2, 3 enzovoort. Men krijgt dan het aantal punten gelijk aan het rangnummer van de stap.

CATEGORIEËN

De nu volgende spelen zijn ‘lijstspelen’: iedere speler werkt voor zich en pas na elke ronde worden de verschillende prestaties vergeleken.

CATEGORIEËN is het bekende spel waarbij de spelers een lijst overeenkomen van, zeg, vijftien categorieën, waarna een willekeurige letter uit het boek of krant wordt geprikt. Dan krijgt iedereen een afgesproken aantal minuten de tijd om achter elk onderwerp een voorbeeld te zetten dat met de geprikte letter begint. Als de categorie bij voorbeeld STAD is en de geprikte letter een A, kan men denken aan Aberdeen, Aken, Antwerpen en Athene.

De lijst hoort te worden samengesteld uit onderwerpen die tot de ‘algemene ontwikkeling’ behoren, maar gebruikelijk is dat de spelers integendeel aandringen op opneming van categorieën waarin zij als enige thuis zijn — Chinese architecten uit de zestiende eeuw, vlinders van de Nieuwe Wereld, liederen van Schubert enzovoorts. Daarom is het een goede methode dat ieder om de beurt een categorie noemt, die wordt toegestaan als er ten minste een andere speler mee akkoord is. Anders is de beurt voor de speler die de afgewezen categorie voorstelde, voorbij en mag hij pas bij de volgende ronde een nieuwe categorie voorstellen. Dit voorkomt oponthoud, irritatie en koehandel.

Als de lijst vol is en ieder heeft evenveel kansen gehad om categorieën te maken, gaat de klok lopen — vijf, tien minuten en vult iedereen zijn voorbeelden in. Sommige kringen spelen dat het invullen stopt zodra de eerste zijn lijst vol heeft, andere houden zich aan de eerder overeengekomen tijd.

Dan begint het scoren. Als de spelers reden hebben elkaar niet te vertrouwen, kunnen zij afspreken de formulieren door de naaste buur te laten scoren, anders scoren zijzelf.

De belangrijkste problemen bij het scoren van deze en andere lijstspelen zijn allereerst de onbekende voorbeelden en de betwiste voorbeelden. Is Assen een stad, kent iemand de stad Anchorage? Een goede regel is een voorbeeld te aanvaarden als tenminste een medespeler het wil steunen. Vaak kan men overigens al van tevoren zien aankomen dat bepaalde categorieën, hoe leuk gevonden ze ook zijn, aanleiding geven tot conflicten: bekende Nederlander, tv-persoonlijkheid, boek uit de wereldliteratuur... — Deze categorieën, die een duidelijke kwalificatie inhouden, kan men beter niet gebruiken.

De eenvoudigste manier van scoren is uiteraard een punt per goedgekeurd voorbeeld, maar spannender is het extra punten toe te kennen voor unieke gedachten. Wie als enige bij de categorie STAD op Amsterdam is gekomen krijgt daarvoor 3 punten en als er nog iemand is die Amsterdam heeft ingevuld krijgen beiden 2 punten. Een andere methode is de volgende: ieder leest om beurten zijn of haar lijst op, de andere spelers steken hun hand op als zij hetzelfde voorbeeld hebben ingevuld. De voorlezer scoort evenveel punten als het aantal niet-opgestoken handen.

Alle punten worden opgeteld om de score te bepalen; wie de hoogste score heeft wint, en er wordt een nieuwe letter geprikt. Als iedereen het spel beu is kunnen de scores nogmaals worden opgeteld om de definitieve winnaar aan te wijzen.

Hoewel het vinden van categorieën meestal niet zo'n probleem is, geeft de volgende lijst wellicht nog wat nieuwe ideeën.

Toneelspeler, filmster, kunstenaar (schilder, schrijver, musicus, beeldhouwer, fotograaf), romanfiguur (figuur uit film, mythologie, sprookje, bijbel), historisch persoon (koning, keizer, admiraal), titel van boek (gedicht, eerste regel van gedicht), spel (bordspel, potlood-en-papier-spel), sport, sporter, tak van wetenschap, geleerde, politicus.

Kledingstuk, voedsel, drank, ziekte, dier (zoogdier, reptiel, vis, vogel, insect), plant, bloem, vrucht, gerecht, dans.

Land, taal, munteenheid, hoofdstad van een land, rivier, gebergte,
hemellichaam, gereedschap, wapentuig, muziekinstrument.

GUGGENHEIM

Een variant van CATEGORIEËN is GUGGENHEIM. De spelers maken elk een groot rooster van bij voorbeeld vijf bij vijf. Aan de linkerkant zetten zij vijf afgesproken categorieën, aan de bovenkant een woord van vijf verschillende letters, WORST, VIJFJE, of eenvoudig vijf verschillende letters — TSROW, EJFIJV. De rest is als bij CATEGORIEËN: er worden dus in feite vijf korte spelletjes CATEGORIEËN tegelijk gespeeld.

Over de oorsprong van de merkwaardige naam van het spel doen twee verklaringen de ronde. Het spel zou veel gespeeld worden in de familie Guggenheim, maar een mooiere verklaring is de volgende. De Amerikaanse schrijvers Howard Dietz en P. G. Wodehouse waren eens aan het CATEGORIEËN met de componist Jerome Kern, en een van de opgaven was ‘drukkers’. Kern had ‘Gutenberg’ ingevuld, een naam die P. G. Wodehouse volstrekt onbekend was. Toen Dietz een paar maanden later opnieuw een spelletje CATEGORIEËN wilde spelen, wilde Wodehouse alleen meedoen onder voorwaarde dat er niet weer ‘allerlei Guggenheims’ zouden worden ingevuld.

WOORDJACHT

Zeker zo bekend als CATEGORIEËN is WOORDJACHT, waarbij iedere speler probeert zoveel mogelijk woorden te maken uit een langer sleutelwoord. Iedereen heeft het spel uitentreuren gespeeld in de kindertijd, vandaar dat veel volwassenen het niet meer kunnen zien.

WOORDJACHT behoort tot de kringspelen. Ieder heeft zijn eigen potlood en papier en het is weer de bedoeling dat niemand bij iemand op het papier kijkt. Er wordt een tijdslimiet gesteld die, afhankelijk van het temperament van de deelnemers en de lengte van het sleutelwoord, kan variëren van vijf minuten tot een halfuur.

Het sleutelwoord is een min of meer willekeurig gekozen woord van rond de tien letters. Min of meer willekeurig omdat van veel lange woorden onmiddellijk al duidelijk is dat ze tot weinig geïnspireerde lijsten zullen leiden. Ieder probeert nu met uitsluitend de letters van het gegeven woord nieuwe woorden te maken. Een letter die maar een keer in het sleutelwoord voorkomt mag ook maar een keer in een nieuw woord voorkomen.

Het is verder nuttig om af te spreken dat woorden langer moeten zijn dan drie (of vier) letters en om af te spreken dat eenvoudige vervoegingen en verbuigingen van een woord niet opnieuw tellen, tenzij zo'n vervorming ook weer een zelfstandig woord is. Bij het sleutelwoord WOORDJACHT zouden onze kringen zowel HOOR als HOORT goedkeuren: HOOR kan ook worden opgevat als tussenwerpsel — 'Nee hoor!' Eenvoudige vervoegingen zijn achtervoegsels; naast DENK mag van ons wel DACHT, niet DENKE en DENKT en DENKENDEN. Verder kunnen de gebruikelijke beperkingen over eigennamen en woorden met koppeltekens en apostrofs worden opgelegd.

De speler met de langste lijst wint; hij verantwoordt zijn vondsten een voor een, de andere spelers strepen af welke woorden zij ook hebben en geven

andere woorden die zij hebben en de eerste speler niet. Discussie over de woordenlijst kan uiteraard leiden tot het aanwijzen van een nieuwe winnaar. De score kan ook verlopen als bij CATEGORIEËN. Voor originaliteit krijgen de spelers extra punten: wie als enige een woord heeft krijgt daarvoor 3 punten en als er een ander is die ook op dat woord is gekomen, krijgen beiden 2 punten. In dit geval is het om te winnen vaak nuttiger om lange, ongedachte woorden te maken dan zoveel mogelijk woorden.

Een andere methode is weer de volgende: ieder leest om beurten de lijst op. De andere spelers steken hun hand op als zij hetzelfde voorbeeld hebben ingevuld. De voorlezer scoort evenveel punten als het aantal niet-opgestoken handen.

WOORDJACHT

jawoord

cohort

dracht

wrocht

dacht

docht

wacht

jacht

wordt

woord

hoort

doch

joch

...

ACROSTINO

Een fraaie variant van WOORDJACHT werd bedacht door de Brit Gyles Brandreth. Hij noemde het, weinig origineel, DICTIONARY. David Parlett, die mijn bron voor het spel vormt, noemt het ACROSTICALS, hetgeen hier ACROSTINO is geworden. Een ‘acrostichon’ is een gedicht waarin de eerste letters van de regels of de strofes een naam of een spreuk vormen — de Nederlandse naam ervoor is dan ook naamdicht. Het bekendste voorbeeld is het Wilhelmus.

Het begin van het spel verloopt als bij WOORDJACHT. Kies een woord van rond de tien letters. Parlett geeft tien letters als enige mogelijkheid, maar daarvoor is geen dwingende reden. De bedoeling is niet zoveel mogelijk woorden uit dit woord te vormen, maar zo lang mogelijke — met elke letter van het sleutelwoord een. Als het sleutelwoord bij voorbeeld KAMERPLANT is schrijft iedereen dat woord ook verticaal op het papier. Dan gaat men op zoek naar een zo lang mogelijk woord dat kan worden gemaakt van de letters van KAMERPLANT en met een K, een A, een M enzovoort begint.

Na een vastgestelde tijd, als niemand meer iets weet, of als de eerste klaar is — daarover wordt van tevoren onderhandeld — wordt er gescoord. Elk goedgekeurd woord telt voor zijn aantal letters, de punten worden opgeteld en degenen met de meeste punten wint.

Normaal gesproken is bij een woord van tien letters vijftig een redelijke score. Zestig wijst op een grote inventiviteit en woordenschat, meer dan zeventig op doorgestoken kaart.

KAMERPLANT

Krampen 7

| | |
|-----------|---|
| Altaren | 7 |
| Merklap | 7 |
| Elkaar | 6 |
| Rampen | 6 |
| Parament | 8 |
| Lampetkan | 9 |
| Amper | 5 |
| Namaker | 7 |
| Telraam | 7 |

KRUISWOORD

Gyles Brandreth is de bedenker van KRUISWOORD. Het is een kringspel waarbij ieder voor zich werkt zoals bij CATEGORIEËN. Nu wordt echter geen lijstje, maar een kruiswoordpuzzel gemaakt. Een vlakgommetje is geen overbodige luxe.

De spelers maken elk voor zich eerst een vierkant van tien bij tien vakjes. Het mag groter en kleiner, maar dit is een goede maat voor een spel van ongeveer een kwartier met voldoende afwisseling. Een van de spelers noemt een sleutelwoord van tien of minder letters, laten we zeggen JOURNALIST. Iedere speler zet dit woord nu bovenin van links naar rechts in zijn rooster. Nu moeten de kruiswoordpuzzels worden afgemaakt met zoveel mogelijk letters en zo weinig mogelijk zwarte hokjes — maar alleen met woorden die met het sleutelwoord te maken hebben. Hieronder geeft een kruiswoord dat zijn voltooiing nadert.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| J | O | U | R | N | A | L | I | S | T |
| | P | | A | | D | | P | | Y |
| | L | | D | | V | | S | | P |
| | A | L | I | N | E | A | | | E |
| | G | | O | | R | | | | N |
| V | E | T | | S | T | E | E | N | |
| | | | | | E | | | I | |
| | I | N | T | E | R | V | I | E | W |
| | | | | | E | | | U | |
| O | P | E | N | I | N | G | | W | |

Wie meer dan de helft van zijn hokjes heeft beletterd, mag 'Ho!' roepen, maar men kan uiteraard ook met een tijdslimiet spelen.

Voor elke letter die onderdeel is van een geldige invulling krijgt men een punt. Van een foutief gespeeld woord telt geen van de letters, maar de woorden die het foute woord kruisen tellen wel gewoon. Ook een woord dat al eens is gebruikt telt niet voor de tweede keer, maar het mag uiteraard wel worden gebruikt om een ander woord te maken. En woorden die niets met het thema te maken hebben tellen al evenmin — het verband tussen woord en thema wordt vastgesteld door het gezelschap: als een van de andere spelers het woord aanvaardt telt het. Zo werd de DRANK die journalisten in legendarische hoeveelheden tot zich nemen afgekeurd. STEEN, de plaats waar de krantenpagina's in elkaar worden gezet, werd goedgekeurd. Woorden die afgekeurde woorden kruisen kunnen weer gewoon scoren.

Anders dan bij SCRABBLE zijn in kruiswoordraadsels afkortingen en eigennamen toegestaan. De spelers moeten van tevoren afspreken of ze dat gebruik wensen te volgen. IPS is het persbureau dat door Derde-Wereldlanden werd opgericht als tegenhanger voor alle Westerse informatiestromen.

Een goede strategie is over het algemeen eerst zo lang mogelijke woorden neer te zetten. Verdeel die woorden om en om verticaal vanaf het sleutelwoord, zodat het daarna nog 'slechts' gaat om het vinden van woorden die tussen de slierten passen. Lange woorden kunnen ook lucratief aan de randen worden neergezet, maar bedenk dat woorden met V's en W's en andere moeilijke letters de boel kunnen blokkeren: het kost te veel tijd om woorden te vinden die met die letters eindigen. Ten slotte is het raadzaam eerst een lijstje te maken van woorden die met het thema te maken hebben, want dat vereenvoudigt het denkwerk.

DIGRAMMEN

Twee opeenvolgende letters in een woord worden een digram genoemd. Het woord TWEE bevat de digrammen TW, WE en EE. Een spel met digrammen ligt voor de hand. Ieder neemt zijn eigen potlood en papier, iemand roept een digram en de spelers proberen binnen een bepaalde tijd zoveel mogelijk woorden met dat digram te maken. Het digram mag niet aan het begin of het eind van het woord staan of aan het begin van een lettergreep. Dus als het digram TW is, dan zijn TWEE en TWIJFEL en VERTWIJFELING fout, maar BETWETER en ZWARTWIT goed.

Het komt voor dat de opgegeven digrammen te makkelijk blijken, ook al leken ze vooraf moeilijk en andersom. Als een van de spelers binnen korte tijd twintig woorden kan opschrijven kan men beter een nieuw digram kiezen. De score kan weer verlopen zoals bij alle lijstspelen: twee punten voor een unieke vondst, een punt als iemand anders ook op de gedachte is gekomen. Ook is het mogelijk lange woorden te belonen door een punt per letter te tellen ongeacht of anderen het woord ook hebben gevonden.

Om u op weg te helpen de volgende digrammen: AZ, CC, FF, GG, GH, KP, KR, LM, EM, NJ, PG, SR, TV, WV.

Uitbreiding van DIGRAM naar TRIGRAM of zelfs TETRAGRAM ligt voor de hand. Het moeilijkste onderdeel is dan om geschikte tri- en tetragrammen te vinden waaruit goed woorden zijn te bouwen. Probeer het eerst eens met: ALB, ASM, EVU, KKI, LSR, NGA, NQU, NTB, RTR, TWE, ULM, ZUR. En met AIEE, HTBA, ISVO, LFST.

De grammen mogen weer niet aan het begin of het eind van een woord staan, eventueel kan men het verbod op de lettergreep laten vallen.

Een boek kan van pas komen: daaruit kunt u grammen prikken.

MENEER VAN DALE WACHT OP ANTWOORD

MENEER VAN DALE WACHT OP ANTWOORD is het spel dat met potlood, papiertjes en een woordenboek wordt gespeeld. Een aardige Engelse naam is FICTIONARY DICTIONARY, terwijl de BBC het vroeger onder de naam CALL MY BLUFF uitzond als televisiespel. Het is ook bekend als het WOORDENBOEKSPEL.

Het basisprincipe is eenvoudig en het genoeg dat men aan het spel beleeft is dan ook grotendeels afhankelijk van de inventiviteit van de medespelers — het leukst is het spel met vier tot zes spelers.

Een centrale rol in het geheel speelt een woordenboek. Dat hoeft echt niet speciaal van Van Dale te zijn en zeker niet de laatste druk: ook de Koenen, de Kramers of het Vreemdedwoordenboek van Prisma zou voldoen..

De spelers hebben allemaal hun eigen pen en papiertjes en kijken elkaar niet op de vingers. Een van de spelers neemt het woordenboek en zoekt een woord op dat geen van de spelers kent. Het is de bedoeling dat de andere spelers eerlijk zeggen of ze het woord dat wordt genoemd kennen of niet — ook als ze niet direct zouden kunnen zeggen wat het woord precies betekent. Dan schrijft elke speler op een van zijn papiertjes een woordenboekachtige omschrijving van het woord op. Het gaat er echter niet om een omschrijving te vinden die correct is, maar een omschrijving waarvan de andere spelers denken dat hij correct is. De papiertjes worden dichtgevouwen ingeleverd bij de voorlezer. Die heeft in de tussentijd de juiste omschrijving opgeschreven op zijn eigen papiertje en gooit dit bij de stapel.

Als iedereen zijn papiertje heeft ingeleverd leest de beheerder van het woordenboek ze een voor een voor, langzaam en duidelijk. Ook zijn eigen briefje leest hij voor.

Dan moeten de spelers, netjes op hun beurt, zeggen welke definitie volgens hen de juiste is. De spelleider mag op verzoek de omschrijvingen nogmaals voorlezen.

Het scoren verloopt meestal als volgt. De speler die de juiste woordenboekdefinitie eruit weet te halen krijgt een punt. Ook krijgt hij een punt voor elke keer dat hij iemand anders heeft weten te verleiden zijn omschrijving te kiezen. De spelleider krijgt vijf punten als niemand de juiste omschrijving raadt.

De punten worden opgeteld, en dan krijgt de volgende speler het woordenboek om een woord te zoeken.

Er is een aantal zaken waarop moet worden gelet bij het spel. De woordenboekbeheerder moet de juiste omschrijving letterlijk opschrijven, zodat de andere spelers worden gedwongen de stijl van het woordenboek bij hun omschrijvingen te volgen. Belangrijker is dat de beheerder ervoor zorgt de ingeleverde briefjes zo objectief en gelijkmatig mogelijk voor te lezen.

Het is duidelijk dat de juiste omschrijving nimmer die kan zijn welke hij niet kan ontcijferen. Daarom moet hij de omschrijvingen zodra hij ze krijgt even bekijken om te zien of hij ze kan lezen en eventueel om een toelichting te vragen. Wie het helemaal eerlijk wil spelen leest de briefjes in alfabetische volgorde voor.

Het is toegestaan voor de eigen omschrijving te stemmen. Wie als laatste aan de beurt is om een omschrijving te kiezen heeft de keuzen van de anderen al kunnen horen en het is onwaarschijnlijk dat deze keuzen niet worden meegenomen in de eigen afweging. Het kan dus dienstig zijn anderen te beïnvloeden via het eigen stemgedrag, zeker als men als eerste of tweede moet stemmen.

In sommige kringen is het gebruikelijk dat de woordenboekbeheerder zelf ook nog een fictieve omschrijving mag geven om mee te dingen naar de gunst van de anderen. Dan telt elke stem op zijn briefje ook gewoon als een punt en hij krijgt eventueel nog een extra punt als niemand de goede omschrijving heeft gevonden. Ook kan men er een gewoonte van maken na elk spelletje te zeggen wie welke omschrijving heeft gegeven.

Het eerste strategisch beginsel bij het kiezen van een omschrijving is al genoemd: de stijl van het woordenboek moet zoveel mogelijk worden gevolgd. Bedenk dat woordenboeken het verder nimmer gebruikte inzonderheid te pas en te onpas hanteren, maar dat dit in de laatste druk van de Van Dale is vervangen door het gewone met name. Van Dale is veel stijver in zijn omschrijvingen dan Koenen, die op zijn beurt weer ouderwets is dan Kramers.

Daarnaast moet de omschrijving aansluiten bij de klank van een woord. Een woord als GLINT is natuurlijk geen Zuidamerikaanse sloep, maar misschien kunt u mensen verleiden te denken dat het uit het Frans komt en zoveel betekent als verwaarloosd: 'Hij ziet er glint uit'. Ook zou het een bepaald soort azijn kunnen zijn.

Het woord GLIOM daarentegen is niet Nederlands, maar klinkt medisch. Wellicht is het een bepaald soort tumor, of een reus uit Italiaanse sprookjes. Of is het een stijlfiguur, waarin het bijvoeglijk naamwoord achter het zelfstandig naamwoord wordt gezet?

De aan de beurt zijnde meneer Van Dale probeert woorden te zoeken met omschrijvingen die ofwel zo onwaarschijnlijk zijn dat niemand ze kiest, ofwel zo eenvoudig dat niemand ze kiest.

Een eerste variant op MENEER VAN DALE is uiteraard het gebruik niet van een woordenboek, maar van een encyclopedie. De Winkler Prins is daarvoor overigens niet zo geschikt omdat de omschrijvingen daarvan vaak wat lang zijn. Beter is het te kiezen voor een meer encyclopedisch woordenboek zoals

de Larousse of de Verschuieren. Ook hier is het weer van belang de stijl van het handboek na te bootsen.

Van minder belang daarentegen is of de spelers het voor te stellen woord of begrip precies kennen. Ook als men vermoedt wat de GLIMMERGROEP, een GLIMONTLADING of zelfs een GLIMWORM is, is de keus tussen vijf ongeveer gelijke omschrijvingen niet eenvoudig. Nieuwe kansen bieden ook de eigennamen: GLIGORIC? GLYNDEBOURNE? GLYPTOTHEK?

KALENDARIUM wordt niet met een woordenboek gespeeld, maar met een kalendarium: een lijst met jaartallen uit de geschiedenis.

De spelleider noemt een jaartal en iedere speler schrijft weer op een briefje wat er in dat jaar zou kunnen zijn gebeurd.

Dit spel is eigenlijk wat leuker dan MENEER VAN DALE WACHT OP ANTWOORD, omdat iedereen wel een vaag idee heeft van de ontwikkelingsgang der historie — met een paar hoogtepunten als 1296 en 1600 — maar geen exact.

Er is genoeg gebeurd in de wereld om veel mensen avondenlang bezig te houden. Wat, bij voorbeeld, gebeurde er in 1513: Macchiavelli publiceerde zijn boek De heerser, Maximilianus lijft de Paltslanden in, de componist Monteverdi wordt geboren of de universiteit van Milaan wordt ingewijd? Het is uiteraard ook mogelijk de geschiedenis te beperken tot de vaderlandse, terwijl vakbroeders veel genoeglijke uren kunnen hebben door hun vakgebied uit te pluizen. Voor musici onder elkaar bestaan encyclopedieën van de muziek, voor geestelijken is er het woordenboek van de bijbel, en wat te denken van de medische encyclopedie? In feite leent ieder handboek onder handbereik zich voor het spel — een ongekende rijkdom.

De uiterste consequentie van al deze varianten is FANTASTICON. Hier komt geen woordenboek, encyclopedie of kalendarium meer aan te pas; het is dus weer een pen-en-papier-spel in de ware zin van het woord.

De spelleider noemt een woord — een niet-bestaand woord (of een woord waarvan niemand op dat moment het bestaan kent). De spelers schrijven op hun briefje een omschrijving waarvan zij aannemen dat de andere spelers die aannemelijk vinden. De spelleider doet hetzelfde; de briefjes worden door hem ingenomen en voorgelezen en er wordt gestemd. In FANTASTICON, zo merkt de bedenker van het spel David Parlett op, hoort men niet op de eigen omschrijving te stemmen, en men stemt in het geheim, zodat niemand door andermans keuze wordt beïnvloed. Voor elke stem krijgt de opsteller van de omschrijving een punt.

Bij dit spel kunt u eindelijk de fantasie geheel de vrije loop laten. Wat vindt u dat GLISP is? Of een GLISPLAATJE, of GLITTEN, GLITUMEN? U mag het helemaal zelf weten.

BIBLIOGRAFIE

- T. Augarde: *The Oxford guide to word games*. Oxford: Oxford University Press, 1984.
- Battus: *Opperlandse taal- en letterkunde*. Amsterdam: Querido, 1981.
- E. R. Berlekamp, J. H. Conway, R. K. Guy: *Winning ways for your mathematical plays*. Londen: Academic Press, 1982.
- L. Carroll: *The unknown Lewis Carroll*. New York: Dover, 1961.
- R. A. Eckler: *Word recreations*. New York: Dover, 1979.
- J. Frohlichstein: *Mathematical fun, games and puzzles*. New York: Dover, 1962.
- A. van Gaalen en I. Mahieu: *Jennen en zestig andere taalspelletjes*. Groningen: Wolters-Noordhoff, 1990.
- M. Gardner: *Knotted doughnuts and other mathematical entertainments*. New York: W. H. Freeman, 1986.
- M. Gardner: *Mathematical circus*. Harmondsworth: Penguin, 1979.
- M. Gardner: *Mathematical puzzles and diversions*. Harmondsworth: Penguin, 1959.
- M. Mala: *Block- und Bleistiftspiele*. München: Hugendubel, 1986.
- D. Parlett: *The Penguin book of word games*. Harmondsworth: Penguin, 1982.
- F. Pingaud en J.-F. Germe: *50 jeux avec du papier et des crayons*. Monaco: Editions du rocher, 1984.
- D. Pritchard: *Brain games*. Harmondsworth: Penguin, 1982.
- D. Pritchard: *Five-minute games*. Londen: Bell and Hyman, 1984.
- S. Sackson: *A gamut of games*. Londen: Nelson, 1974.
- S. Sackson: *Beyond tic-tac-toe*. New York: Pantheon, 1975.

F. Schuh: *Wonderlijke problemen. Leerzaam tijdverdrijf door puzzle en spel.*

Zutphen: W. J. Thieme, 1943.

E. Solomon: *Plezier met potlood en papier.* Nijkerk: Callenbach, z.j.

Het spel ZWARTE DOOS werd beschreven met vriendelijke toestemming van
Waddingtons Games Ltd. Alle rechten voorbehouden.

SYSTEMATISCH REGISTER

Woordspelletjes

Voor 2 spelers: GEHEIME BOODSCHAP, JOTTO, PINGPONG, RAGAMAN, QUIZL, SCHANDPAALTJE, SINKO, VALBIJLTJE.

Voor 2 en meer: ACROSTINO, CATEGORIEËN, DIGRAM en varianten, GUGGENHEIM, INCONGRUENT, JENNEN, KIEM en varianten, KRUISWOORD, LAATSTE WOORD, NUMMEREN, PI, VOORHOOFDEN, VIJFJE, WOORDJACHT.

Voor 3 en meer: VOORHOOFDEN, MENEER VAN DALE WACHT OP ANTWOORD en varianten.

Spelletjes met wiskundige inslag

Voor 2 spelers: LASSO, SIM, SPRUITEN, VIJFTIEN.

Overige non-verbale spelletjes

Voor 2 spelers: AMSTERDAM, AVONTUUR, DIEREN, DOOLHOF, FORTEN, GEEN KAMERTJE VERHUREN, OMBUIGEN EN VARIANTEN, OXOX, PEILING, SLANGEN, TENTENKAMP, VIER OP EEN RIJ, ZEESLAG, ZWARTE DOOS.

Voor 2 of meer: Formule I, Hindernis, Kristallen.

Spelletjes met weinig bedenktijd

Woordspelletjes: INCONGRUENT, SCHANDPAALTJE, SINKO, VALBIJLTJE.

Overige: FORMULE I, GEEN KAMERTJE VERHUREN, LASSO, NUMMEREN, OMBUIGEN, SIM, SLANGEN, SPRUITEN, VIJFTIEN.

Spelletjes met veel bedenktijd

Woordspelletjes: JOTTO, LAATSTE WOORD, RAGAMAN.

Overige: KLEE, KRISTALLEN.