

# KAMPHUIS "DE BLOKKEN" BAARLE - NASSAU

## CASINO

- Materiaal:** - zie uitleg spelen  
- lijst met deelnemers  
- fiches, dit zijn verkleinde briefjes van f 25.00
- Tijdsduur:** - maximaal 2 uur achter elkaar, of ook te gebruiken als rode draad, d.w.z. tijdens het verblijf 's avonds even zo'n half uurtje.

Bij deze activiteit hebben we zoveel leiding nodig als speeltafels.  
De deelnemers krijgen om te beginnen een "boekje" van tien (10) fiches.  
Doel is om na een bepaalde periode, zoveel mogelijk fiches over te houden of tegoed van de bank te hebben.

Komt men aan deze 10 fiches tekort, dan bestaat wel de mogelijkheid om te lenen van de bank.  
Telkens in eenheden van 10 worden deze fiches uitgeleend, maar dit wordt wel genoteerd en men dient het natuurlijk wel terug te betalen (als dat laatste tenminste lukt). Aan het einde van het spel levert iedereen zijn fiches weer in, deze worden geteld en dan zien we wie de winnaar is.  
De deelnemers zijn vrij om dat spel te spelen, welke ze zelf willen of waar ze natuurlijk het meeste geluk hebben.

Het principe gaat als volgt:

Telkens mag je aan een speeltafel niet meer als 1 (één) fiche inzetten. Als aan die tafel alle deelnemers dat hebben gedaan laat de spelleider van die tafel (de croupier) het spel beginnen.

Men speelt in feite voor de inzet van die tafel; zijn er inclusief jezelf zeven spelers, dan kan je zeven fiches winnen (eigenlijk zes als je niet je eigen fiche meetelt).

De croupier doet niet mee, kan dus niets winnen, maar ook niets verliezen.

Bij twijfel over de uitslag wordt opnieuw gespeeld. Zijn er twee winnaars, dan wordt er opnieuw gespeeld met alleen die twee personen.

Hoe worden de spelletjes gespeeld?

### **KROONSPEL (alt.: flippo-spel; munten-spel):**

**Materiaal:** - tafel, 10 kroonkurken, flippo's, munten o.i.d..

Een speciale naam voor dit spel weet ik niet, de kroonkurken mogen ook munten, bv. guldens zijn. Er zijn er maximaal 10 stuks en ze zijn genummerd. Speelvak is een tafel die tegen de muur staat. Nadat de spelers hebben ingezet krijgen ze een kroonkurk (of munt). Het getal daarop geeft de volgorde aan wanneer men aan de beurt is. Achter de tafel, tegenovergesteld aan de muur beginnen.

Eén voor 'één' gooien of schuiven de deelnemers hun kroonkurk tegen de muur, deze stuitert terug en blijft liggen (de muur moet geraakt zijn).

Diegene wiens kroonkurk (of munt) het dichtst bij de muur blijft liggen heeft gewonnen en krijgt de inzet van de tafel. Het is toegestaan om andere kroonkurken weg te stoten. Maar pas op als je van tafel rolt ben je af en mag je niet meer meespelen in deze ronde.

### **BAMZAIEN:**

**Materiaal:** - doosje met plastic fiches.

Nadat alle spelers van die tafel hebben ingezet, krijgen zij van de croupier drie fiches. De spelers houden beide handen onder de tafel en stoppen in hun rechterhand 1, 2, 3 of 0 fiches.

Deze rechterhand leg je in een gebalde vuist in het midden van de tafel, je laat natuurlijk niet zien hoeveel fiches er in je hand zitten. Je linkerhand blijft van tafel op je schoot liggen.

De spelleider wijst een persoon aan die mag beginnen en deze speler moet nu raden, hoeveel fiches er

totaal in al die rechtervuisten zitten. vervolgens komen de andere aan bod om te raden.  
Diegene die het juiste aantal heeft geraden krijgt de inzet van de tafel.  
De croupier bepaalt of je het juiste aantal precies moet raden, of hoeveel je er naast mag zitten..

### **BLACKJACK:**

**Materiaal:** - 1 stock kaarten, volledig of alleen vanaf de zeven (afhankelijk van het aantal spelers).

Nadat alle spelers hebben ingezet krijgen zij twee kaarten om mee te beginnen. De croupier wijst een persoon aan en deze moet trachten door kaarten bij te "kopen" 21 punten te halen, of er zo dicht mogelijk bij te komen. Echter niet erover, dus geen 22 punten of meer.

Zodra een speler denkt genoeg punten te hebben verzameld "past" deze en houdt de kaarten voor zich. Dan mag een volgende gaan spelen. In tegenstelling tot het normale spel "Black Jack" past iedereen, zodra er voldoende kaarten zijn gekocht, tot iedereen aan de beurt is geweest.

Of men nu "dood" is, dat betekend meer als 21 hebben, of dat men 21 heeft, men past altijd.

Pas nadat de croupier daar opdracht voor gegeven heeft laten de spelers allemaal tegelijk hun kaarten zien.

Diegenen die 21 heeft wint, of die persoon die er van onderaf er het dichtst bij zit.

Zijn er bv. twee winnaars, dan weer even kort tussen die twee het spel overspelen.

**WAARDE VAN DE KAARTEN:** aas 1 of 11  
boer, vrouw, koning 10  
alle andere kaarten geven hun waarde aan.

Bij hele grote groepen, mag de "Black Jack" tafel wel twee keer voorkomen. Het is een populair spel.

### **SJOELEN:**

**Materiaal:** - sjoelbak plus 5 schijven.

Nadat alle spelers hebben ingezet gaat het spel beginnen. Om de beurten mag men met de vijf sjoel-schijven zo hoog mogelijk proberen te scoren.

Puntentelling volgens de echte sjoelregels, m.a.w. in elk vak ☺☺n steen is 20 punten. Anders alleen wat het vak aangeeft.

Er zijn dus maximaal 24 punten te behalen.

Diegene die het hoogst heeft gescoord is winnaar en krijgt de inzet van de tafel.

### **BLUFPOKER: (vereenvoudigd)**

**Materiaal:** - 3 dobbelstenen, werpbeker.

Nadat alle spelers hebben ingezet gaat het spel beginnen. De croupier bepaalt wie er begint. Om de beurt gooit men met de drie dobbelstenen onder de beker, tilt de beker op, laat het iedereen zien en onthoudt wat er ligt, dan gooit de volgende speler.

Diegene die het hoogst heeft gegooid is de winnaar.

Puntentelling: - hoogste steen = honderdtal, op ☺☺n na hoogste = tiental en de laagste = de enkeling.

Voorbeeld: - iemand gooit een 6, 5 en een 4, dan is er 654 gegooid.

- iemand gooit een 4, 6 en een 1, dan is er 641 gegooid.

### **ROULETTE: (zeer sterk vereenvoudigd)**

**Materiaal:** - roulette, balletje en een spelkleed met nummering.

Dit is een spel wat snel gespeeld wordt, dus er kan snel gewonnen, maar ook snel verloren worden. Er kunnen maximaal 8 personen aan deelnemen.

De spelers leggen hun fiche op een vaste reeks van getallen.

Deze getallen reeksen zijn:

1 t/m 6      7 t/m 12      13 t/m 18      19 t/m 24  
25 t/m 30      31 t/m 36      37 t/m 42      43 t/m 48

Als je straks het speelbord ziet, begrijp je wel waarom!

Voor de controle wel zelf even je vinger op je fiche houden. als iedereen ingezet heeft laat de croupier de roulette draaien. Daar waar het balletje stil in komt te liggen, dat nummer bepaalt de winnaar. Komt het balletje op de nul, dan wordt er gewoon opnieuw gedraaid.

### **DARTEN:**

**Materiaal:** - dartbord, dartpijlen.

Bij dit spel kan snel en veel verdiend worden, het enige wat men nodig heeft is behendigheid en een beetje geluk. De bedoeling is met ☺☺n pijl de hoogst mogelijke score te behalen. Dat gaat als volgt: Ieder vak geeft het aantal punten zoals vermeld staat bij dat vak, echter de buitenste rand geeft 2x (double) de aangegeven waarde, de middelste rand geeft 3x (triple) de waarde, de Bull heeft een waarde van 25 punten, de Bulls-eye heeft een waarde van 50 punten. Dus de maximale score is 150 punten, nl. 3 x in de bulls-eye.

### **DE BANK: (geen spel)**

**Materiaal:** - lijst van deelnemers, een pen en veel "geld"

De bank kan tevens ☺☺n van de croupiers zijn, hoeft dus niet perse apart nog eens iemand van de leiding te zijn. Als die er wel is, is dat natuurlijk wel makkelijker.

Een nauwkeurige administratie betreffende leningen en aflossingen is noodzakelijk.

Of er rente en/of bankkosten worden berekend laten we aan jullie zelf over.

Belangrijk is, dat indien een speler over veel fiches beschikt hij ze tijdig inlevert. Natuurlijk is het nog belangrijker om die person die geen fiches meer heeft, die te lenen.

Aan het einde van het spel levert iedereen alles in en wordt de "balans" opgemaakt en de winnaar bekend gemaakt.



	naam	geleend	terug	saldo
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				
41				
42				
43				
44				
45				
46				
47				
48				
49				
50				
51				
52				