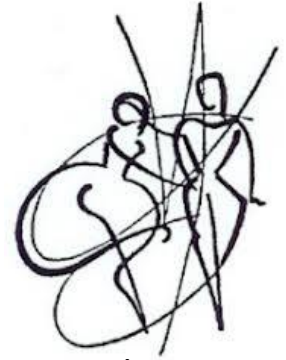


# Pietjesbak



## Doel van het spel

Zoveel mogelijk punten scoren door met de dobbelstenen te werpen om je negen krijtstrepen weg te kunnen spelen.

## Spelregels

### voorbereiding

Elke speler zet op zijn gedeelte van de rand van de pietjesbak 9 verticale krijtstreepjes. Nu werpt ieder om beurt met één dobbelsteen en wie het hoogst aantal ogen gooit, begint.



### spelverloop

Daarna wordt in de wijzerrichting van de klok gespeeld tot elk aan de beurt is geweest. De speler die opgaat, kan naar believen een-, twee- of driemaal werpen, telkens met de drie dobbelstenen. De beste worp telt. Het aantal keren dat hij geworpen heeft, bepaalt het aantal worpen dat iedere speler krijgt.

De winnaar van een beurt mag een streepje wegvegen. In sommige gevallen echter twee, drie of zelfs alle streepjes (zie score).

Bij gelijk spel tussen twee of meer spelers, moeten zij een barrage spelen. Elke speler werpt beurtelings één teerling. Nu tel je gewoon het aantal ogen. De winnaar van de barrage mag slechts één streepje wegvegen, ongeacht de waarde van de worp.

De pechvogel die de combinatie 2, 2, 3, werpt, de laagst mogelijke score, zet een streepje bij. Hetzelfde geldt voor wie bij zijn worp een teerling buiten de pietjesbak ziet belanden.

### score

- 1 oog = 100 punten / 6 ogen = 60 punten / 2, 3, 4 en 5 ogen = respectievelijk 2, 3, 4 en 5 punten
- 3 dobbelstenen hetzelfde: *zand* of *sant*: in waarde net boven de 260 → 2 streepjes uitvegen
- combinatie 6, 5, 4: 69 of *soixante-neuf*: overtreft *zand* in waarde → 3 streepjes uitvegen
- Werp je *zand* van enen (of drie *apen*) én ben je minstens al één streepje kwijt, dan mag je alle resterende streepjes uitvegen en ben je uit. Als je drie apen gooit wanneer je nog geen streepjes kwijt bent, ben je onmiddellijk verloren.

(bron: De Vroede, E. (1996). Het grote volkssportenboek. Leuven: Davidsfonds)

onbepaald aantal spelers

### Benodigdheden:

- pietjesbak
- 3 teerlingen
- krijtje