

Aan dit over de gehele wereld meest gespeelde gezelschapsspel kunnen 2-6 personen deelnemen. Tot het spel behoren: 1 dobbelsteen, 24 pionnen in 6 kleuren en een speelbord, dat aan de ene zijde (in 4 kleuren) voor ten hoogste 4 spelers en aan de andere zijde (in 6 kleuren) voor ten hoogste 6 spelers is bestemd.

### Spelregels

Wanneer er minder dan 4 resp. 6 spelers zijn, nemen één of meer spelers 2 kleuren voor hun rekening.

De bedoeling van het spel is, dat elke speler zijn 4 pionnen, beginnende bij het vakje A van zijn kleur, langs de witte cirkels het gehele speelveld één keer in pijlrichting laat omlopen en ze daarna op de kleine eindpuntcirkeltjes a-b-c-d van zijn kleur brengt. Wie dit met inachtneming van de volgende regels het eerst gelukt, is winnaar. De spelers zetten hun 4 pionnen op de cirkeltjes van het met B aangegeven vakje van hun kleur, daarna werpt iedere speler één keer met de dobbelsteen. Wie de meeste ogen werpt, mag beginnen. Hij plaatst nu één van zijn pionnen in het cirkeltje A, gooit nogmaals de dobbelsteen en zet deze pion in de richting van de pijl zoveel witte cirkels vooruit als hij ogen heeft geworpen. Vervolgens werpen en zetten, ieder op hun beurt, de overige spelers.

Wanneer een speler 6 werpt, is hij verplicht een nieuwe pion uit B op zijn cirkel A te zetten, nogmaals te werpen en met deze pion verder te spelen, zelfs al zou hij hierdoor één van zijn eigen pionnen er uitslaan. Is het weer zijn beurt, dan kan hij naar keuze met één van zijn in het spel aanwezige pionnen verder spelen.

Werpt een speler 6 ogen en heeft hij in zijn vakje B geen nieuwe pionnen meer over, dan mag hij met een willekeurige pion 6 vakjes vooruit gaan, terwijl hij voor de tweede worp een andere pion van zijn kleur mag gebruiken. Bij het verplaatsen van een pion moeten alle te passeren pionnen gewoon blijven staan; de overgesprongen cirkels tellen mee. Staat echter op de cirkel, waar men tenslotte met zijn pion terecht komt, een eigen pion dan wel één van een der andere spelers, dan moet deze pion worden geslagen, d.w.z. dat de speler van de geslagen pion deze moet wegnemen en in zijn vakje B zetten. Hij mag deze eerst dan weer in het spel brengen als hij 6 ogen werpt. Het is dus zaak, zijn medespelers zoveel mogelijk te 'ergeren', door hen te dwingen, met de geslagen pion opnieuw de gehele weg af te leggen.

Anderzijds moet door een juiste pionkeuze, de eigen kleur zoveel mogelijk worden gespaard.

De cirkels A gelden als gewone cirkels. De kleine cirkels a-b-c-d echter niet; deze zijn de eindpunten voor de pionnen van de overeenkomstige kleur en hierop gaat men dus verder, wanneer men de gehele weg, tot aan cirkel A van zijn eigen kleur, heeft afgelegd. Nu wordt het spel bijzonder spannend, want men dient nu zo te gooien dat op elk cirkeltje één pion komt te staan. Gooit men nml. zoveel ogen, dat een pion niet op een der eindpuntcirkeltjes vrij kan belanden, zelfs niet na eventueel terugtellen via cirkeltje d, dan moet men zijn volgende beurt afwachten en het opnieuw proberen. Men loopt tussentijds, natuurlijk de kans er door een van zijn medespelers te worden uitgeslagen!