

Pietjesbak

Auteur: onbekend

Uitgegeven door verschillende firma's.

Een oud dobbelsteenspel voor jong en oud.

Vrij vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Dobbelen is zo oud als de straat. Dobbelstenen waren reeds gekend door de Sumeriërs, zo'n 5.000 jaar geleden. Grieken en Romeinen lieten zich niet onbetuigd in dit kansspel en in onze gewesten was het gokken tijdens het dobbelen een sociale plaag waartegen vele verbodsbepalingen werden uitgevaardigd. Er werd ook streng opgetreden tegen valsspelers. Zonder veel succes echter, want het dobbelspel bleef onverminderd een vermaak (en een verslaving) voor vele mensen. Ook later, in de 19de eeuw, was dobbelen nog immer populair, getuige hiervan de verschillende 'teerlingmaatschappijen' in Gent. Momenteel worden dobbelstenen vooral gebruikt in tal van gezelschapsspelen, maar ook voor het 'zuivere' dobbelen dat vaak wordt gespeeld met een pietjesbak.

TERREIN EN MATERIAAL

De pietjesbak is een achthoekige, houten speelbak met een diameter van ongeveer 38 cm. De binnenzijde is gewoonlijk bekleed met vilt of een andere stof zodat de dobbelstenen niet al te veel lawaai maken.

Van het teerlingen- of dobbelspel, dat in een pietjesbak kan gespeeld worden, bestaan tientallen varianten, zowel wat de puntentelling als wat het aantal dobbelstenen betreft. Een ervan, dat in onze streken dikwijls en met een in principe onbeperkt aantal deelnemers wordt beoefend, verloopt als volgt.

Elke speler zet op zijn gedeelte van de rand van de pietjesbak negen verticale krijtstreepjes. Nu werpt ieder om beurt met één teerling en wie het hoogst aantal ogen gooit, begint. 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. Is zijn eerste worp goed, dan heeft hij er alle belang bij geen tweede maal te werpen.

Hij gunt op die manier zijn tegenstrevers zo min mogelijk kansen om zijn worp te verbeteren. De waarde van een worp wordt als volgt bepaald:

- 1 oog = 100 punten
- 6 ogen = 60 punten
- 2,3,4 en 5 ogen = respectievelijk 2,3,4 en 5 punten.

Enkele mogelijke combinaties zijn:

- (3,4,5) $3 + 4 + 5 = 12$ punten
- (1, 4,5) $100 + 4 + 5 = 109$ punten
- (1, 1, 2) $100 + 100 + 2 = 202$ punten
- (6,3,2) $60 + 3 + 2 = 65$ punten
- (1, 6,5) $100 + 60 + 5 = 165$ punten
- (1, 1, 6) $100 + 100 + 60 = 260$ punten

De winnaar van een beurt mag in principe een streepje wegvegen. In sommige gevallen echter twee, drie of zelfs alle streepjes: liggen de drie teerlingen met hetzelfde vlak naar boven gekeerd, dan scoort men zand of sant, bijvoorbeeld zand van twee (2,2,2). Zand van zes is meer waard dan zand van vijf, deze is op zijn beurt meer waard dan zand van vier enzovoort. Zand is in waarde net boven 260 en is goed voor het uitvegen van twee streepjes; de combinatie (6,5,4), samen 69 of soixante-neuf, overtreft zand in waarde en laat toe drie streepjes weg te vege; werpt men zand van enen (1, 1, 1) of drie apen en is men minstens al één streepje kwijt, dan mag men alle resterende streepjes uitvegen en is men dus uit. Er zit echter een addertje onder het gras: werpt men drie apen terwijl men nog alles streepjes heeft staan, dan is men onmiddellijk verloren en moet men een rondje betalen; bij gelijk spel tussen twee of meerdere spelers moeten zij een barrage spelen. Elke speler werpt beurtelings één teerling. Nu telt men gewoon het aantal ogen, dus zes punten voor zes ogen, een punt voor één oog. De winnaar van de barrage mag echter slechts één streepje wegvegen, ongeacht de waarde van de worp waarmee hij het gelijkspel behaalde.

Met andere woorden: ook al gooiden twee spelers in dezelfde beurt drie apen, dan nog mag de winnaar van het gelijke spel slechts één (en niet alle) streepjes wegvegen; nog een 'plaagregel': 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.

Date Last Modified: 28-12-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief