

a



Plak aan B





ONDERRIGTING IN P STRYK-WEG I

Men kan dit Spel spelen met Peperneuten, Louise, Hoorn-
tjes, of wat men goed vind en zoo sterk in getal als men begeerd.
Men speelt het met twee dobbelsteenen.

Na dat men geaccordeerd is omtrent den inleg, gooit men wie
het eerst spelen zal: Die de meeste Oogen gooit heeft de voor-
rang en dan verder met de Zon om.

Ieder moet het geen hy gegooit heeft op het Bord nazoeken:
Men mag elkander daar ook wel in helpen.

Die twee Azen gooit trekt een van elke zes stuks die in de
Pot staan. Had het Vogeltje niet van de Kruk gevlogen, daar
waren mogelijk twee zesfen gevallen.

Die twee Tweesjen gooit trekt een van elke vyf stuks die in de
Pot staan. Wie liever de Duifjes heeft moet ze maar zien tekrygen.

Die twee vierfen gooit trekt een van elke drie stuks die in de
Pot staan. Kyk dat lieve Hondje eens opzitten.

Die twee Vyven gooit trekt een van elke twee
de Pot staan, dat is de halve Pot. Voort Bokjet!

Die twee zesfen gooit trekt al wat in de Pot is
weer eerst. Wie eerst wat wil gaan reizen, heb
vrijheid.

Die twee zesfen gooit trekt alles, gelyk gezegd
ders zoo er nog eenige overig zyn, die blyven aan
voorbeeld, iemand gooit twee vierfen en daar staan
zoo trekt hy een van elke drie stuks, dat is vier-
en de overige twee blyven aan de Pot.

Die de Pot benadeeld is zyn regt kwijt van me
zoo lang tot dat weer op nieuw begonnen wordt
en boven voor die reis eens zoo veel inzetten als
Maar, die daar dan ook verder van spreken wil,
valt in dezelfde boeten.



HET SPEL GENAAMD: EN GEEF-WAT.

de stuks die in
voort maaz-
en gooit ook
eft volkomen

Maar an
de Pot. By
14 stuks in,
van de twaalf

de te spelen.
en moet daar
de anderen:
of verwyten,

Die Vloekt of onder het spelen 's Heeren Naam gebruikt, zal in het geheel van het spel verftoken zyn, en moeten wagten tot het spel van nieuws begint, en aan elken speelder die mode speelt twee moete boeten.

Die een met een twee gooit, moet acht inleggen en daar en boven driemaal Koekkoek roepen.

Wanneer men begint te spelen, zoo houd ieder den Naam van hetgeen boven de oogen staat, (dien hy of zy gegooit heeft in de eerste gooi,) zoo lang als men speelt; of, om de aardigheid, elk Spel op nieuw: Maar, die den een of ander verkeerd noemt, moet telkens twee inleggen. Die liefst zyn eigen Naam hoort, kan dat afkopen, met vier in te leggen.

Men moet spelen om elkander plezier te doen en dan kan men, door dit Spel nog al wat leeren tellen en het eene getal van het-anderen afrekken.

- | | |
|---------------|-----------|
| Een en Twee. | Koekkoek. |
| Twee en Drie. | Olievaar. |
| Drie en Vier. | Vos. |
| Vier en Vijf. | Olipbant. |
| Vijf en Zes. | Papegaal. |
| Een en Zes. | Inkhoorn. |
| Een en Drie. | Kalf. |
| Een en Vier. | Beer. |
| Een en Vijf. | Bok. |
| Twee en Vier. | Os. |
| Twee en Vijf. | Ester. |
| Twee en Zes. | Ezel. |
| Drie en Vijf. | Fenhoorn. |
| Drie en Zes. | Ram. |
| Vier en Zes. | Asp. |

