



29 TOPTAFEL

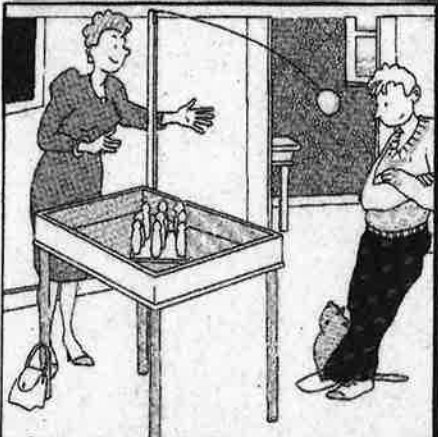
Met een krachtige ruk aan het touwtje lanceert men een tolletje, dat in zijn gang over de toptafel de kegeltjes omkeert. Alleen de omvergevalen kegeltjes leveren punten op.



2 tolletjes, 2 touwtjes, 15 kegeltjes, 1 toptafel (70x70x11)



1 tafel of één paar schragen (zie G07)



27 TAFELKEGELSPEL

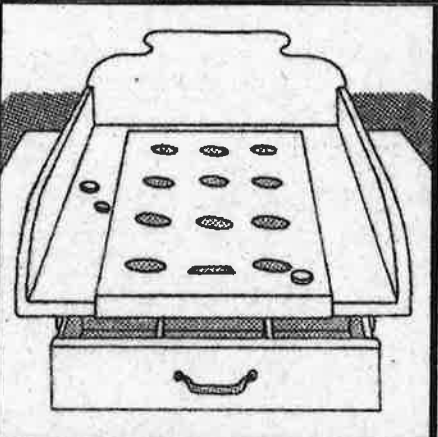
De bol wordt via de buitenzijde van het tafelkegelspel naar de kegels geslingerd. Wie in één of meerdere beurten het hoogst aantal kegeltjes vloert, wint.



9 kegeltjes, 1 tafelkegelspel (100x51x11)



1 tafel of één paar schragen (zie G07)



09 TONSPER

De schijven worden één na één naar de openingen in het tonspel gemikt. Elke schijf die in een opening verdwijnt, levert de aangeduide puntenwaarde op. De openingen zijn groter dan bij de gewone ton.



12 schijven, 1 tonspel (70x58x38)



1 tafel of 2 schragen (zie G07)



03 DOPSPER

Door het tolletje aan het draaien te brengen worden de kleine bolletjes weggeschoten. Komen ze in een van de gaatjes van het dopspel terecht, dan leveren ze de speler punten op.



1 tolletje, 15 bolletjes, 1 dopspel



1 tafel



22 SJOELBAK

De schijven worden in drie beurten naar de poortjes achteraan in de sjoelbak geschoven. Wie zijn schijven gelijkmatig over de vier vakjes kan verdelen, verdubbelt zijn score voor die reeks.



30 sjoelschijven, 1 sjoelbak (205x41x7)



1 of 2 tafels of één paar schragen (zie G07)



08 REKKER-TREKKER

Elke speler schiet met de rekker zo vlug mogelijk zijn schijven door het poortje naar de andere helft van de bak. Wie als eerste al zijn schijven op de speelhelft van zijn tegenstander krijgt, wint.



10 houten schijven, 1 rekker-trekterspel (123x63x3)



een tafel

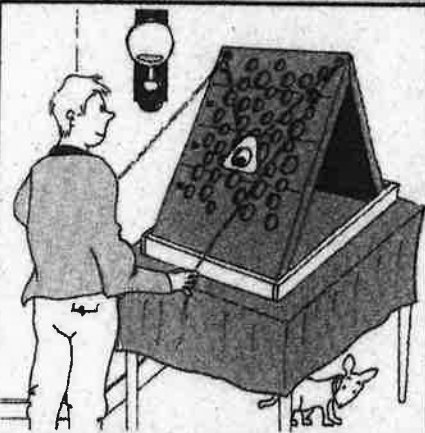


18 PUDEBAK

Het doelwit van de koperen schijven bestaat uit 6 openingen, de kikker, het rad en 2 valluikjes of bruggetjes. Naargelang de opening waarin een schijf verdwijnt, levert ze meer of minder punten op.



12 schijven, 1 pudebak (53x43x83)



03 KLIMBAK

Door aan de touwtjes te trekken probeer je het houten balletje zo hoog mogelijk te laten klimmen. Hoe hoger je met het balletje geraakt, hoe hoger je score. De opening waar het balletje in terechtkomt bepaalt je score!



1 houten balletje, 1 klimbak (103x63x6)



een tafel of 1 paar schragen (zie G07)



31 TROU-MADAME

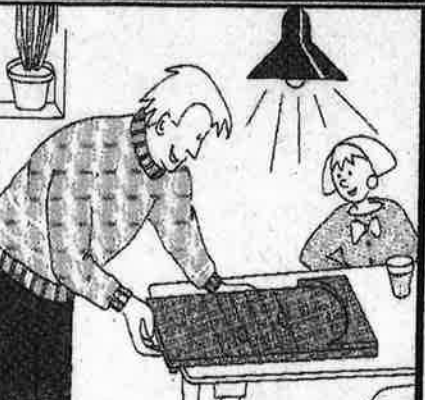
De poortjes vormen het doelwit van de bakbolletjes. Bolletjes die in de poortjes verdwijnen leveren de aangeduide puntenwaarde op.



5 bakbolletjes, 1 trou-madame (155x22x26)



vlakke ondergrond



20 SHOVE HA'PENNY

Bij dit behendigheidsspel (Engelse schuiftafel) trachten de spelers zo vlug mogelijk drie munten in elk van de negen vakjes te schuiven. Om beurt speelt elke speler vijf munten.



12 munten, 1 shove ha'penny-bord



1 tafel, krijt



21 SCHUIFTAFEL

Man tegen man of in twee ploegen tracht men met de keu de schijven zo kort mogelijk bij de achterste pin te schuiven. Elke schijf korter bij die staak dan een schijf van de tegenstander levert één punt op.



2 keus, 10 schijven, 1 schuiftafel (217x48x21)



2 tafels of één paar schragen (zie G07)



16 PIETJESBAK

Meestal wordt er met drie dobbelstenen gespeeld en trachten de spelers een bepaald aantal ogen te werpen, waarbij de beste worp telt. Er bestaan talrijke variëteit spelvormen.



3 teerlingen, 1 pietjesbak



eventueel krijt



07 HOEFIJZERWERPEN

De kunst van dit spel bestaat erin zoveel mogelijk hoefijzers netjes rond de staak te werpen. Wil je punten scoren dan dient een hoefijzer volledig rond het paaltje te liggen.



10 hoefijzers, 1 metalen staak



een grasveld of niet verharde ondergrond; hamer



24 STOPSCHIETEN

De spelers werpen om beurten een schijf naar de stop waarop de ingezette munten gestapeld zijn. Valt deze om, dan wordt gemeten wiens schijf het dichtst bij de muntstukken ligt om uit te maken wie de inzet wint.



1 houten stop, 10 koperen schijven



niet verharde ondergrond (aarde of gras)