

SPELREGELS VOOR DJONGKLAK

zoals Oooom Piet het deed.

Voor 2 spelers.

In Indie/Indonesië werd het spel ook in kuiltjes in het zand gespeeld. Soms noemen mensen het Dakon, en soms gebruiken ze heel andere regels of zitten er minder kuiltjes in de plank. Er zijn veel varianten. Een Afrikaanse vorm heet Mangkala en in Egypte heet het Wari.

- voorbereiding

Doe in elk kuiltje evenveel schelpjes.

De kuiltjes opzij blijven leeg totdat er gespeeld wordt. Dat zijn de opslagplaatsen.

Je kunt ook spelen met asem- of kersenpitten, koffie-, cacao- of andere bonen, of met gladde kiezelstjes. De 'fiches' moeten wel klein en makkelijk te pakken zijn.

Met minder schelpjes per kuiltje is het spel makkelijker, dus begin met 2 of 3 schelpjes in elk kuiltje. Er zijn genoeg schelpjes om met 7 schelpjes per kuiltje te spelen.

- kiezen wie er mag beginnen

Op een bepaald teken, bijv. "1, 2, 3!", doet elke speler een duim, wijsvinger of pink omhoog.

Duim=olifant, wijsvinger=mens, pink=mier.

De olifant kan de mens vertrappen, de mens kan de mier doden, maar de mier kan de olifant verslaan door in z'n slurf te kruipen.

Dus:

-als A een duim omhoog houdt en B een wijsvinger mag A beginnen.

-als A een duim omhoog houdt en B een pink mag B beginnen.

-als A een wijsvinger omhoog houdt en B een pink mag A beginnen.

Je kunt het ook doen met vuist=steen, wijs-+middelvinger=schaar en platte hand=papier.

Maar dat is niet Indisch of Indonesisch!

- beginnen met spelen

Elke speler zit aan een tegenovergestelde kant van de djongklak plank.

Als je mag beginnen neem je alle schelpjes uit een van de kuiltjes aan je eigen kant. Je gaat met de klok mee en doet in elk kuiltje waar je langs komt een schelpje.

Je mag zelf kiezen met welk kuiltje je begint, maar je begint altijd aan je eigen kant en je mag als je eenmaal een schelpje aangeraakt hebt niet meer veranderen.

Vergeet niet als je er langskomt een schelpje in je eigen voorraadkuiltje te doen, rechts naast de gewone kuiltjes. Die schelpjes zijn straks van jou en wie aan het eind het meeste schelpjes heeft wint.

Doe dus nooit schelpjes in het voorraadkuiltje van je tegenstander!

Het kuiltje waar je het laatste schelpje in doet, behalve als het je voorraadkuiltje is, haal je leeg. Dan ga je verder en doet in de volgende kuiltjes telkens weer een schelpje.

- wanneer is je beurt voorbij?

Je moet je beurt aan je tegenstander geven als je laatste schelpje in je opslagplaats terecht komt of in een leeg kuiltje.

- wanneer zit je goed?

Als je laatste schelpje in een leeg kuiltje aan je eigen kant terechtkomt en er zitten schelpjes in het kuiltje daar net tegenover.

Die mag jij hebben en in je voorraadkuil doen.

Bijvoorbeeld: je laatste schelpje komt in een leeg kuiltje aan jouw kant. In het kuiltje van je tegenstander ertegenover zitten 8 schelpjes. Die krijg jij allemaal. Je beurt is nu voorbij en je eigen schelpje blijft in je eigen kuiltje.

- wanneer is het spel afgelopen?

Als een van de spelers geen schelpjes meer in de kuiltjes over heeft om mee te spelen is het spel voorbij.

- hoe win je?

Je hebt gewonnen als je aan het eind meer schelpjes hebt in je voorraadkuil en in de kuiltjes aan jouw kant.

Ga dus zo vaak mogelijk langs je voorraadkuil zodat je er iets in kan doen, bijvoorbeeld door te beginnen met een kuiltje waar veel schelpjes in zitten.

Probeer in een leeg vakje aan je eigen kant uit te komen tegenover een, liefst goed gevuld, vakje van je tegenstander.

Maar je mag niet uittellen (behalve in je hoofd) of uitproberen waar het laatste schelpje komt.

Succes! En als je verliest speel je gewoon nog een spelletje!