

Pitjesbak – Pietjesbak



Het pietjesbak dobbelspel kan gespeeld worden met twee tot acht spelers. Aan het begin van het spel zetten alle spelers een zelfde aantal krijtstreepjes op een zijde van de pietjesbak die hun score voorstelt. Meestal 9 streepjes. Doorheen het spel kunnen de krijtstreepjes weggeveegd worden of bijgezet worden. Wie als eerste als zijn strepen kwijt is, wint het pietjesbak dobbelspel.

Om te beginnen wordt er om de beurt gegooid met 1 dobbelsteen. De persoon met de hoogste waarde mag het eerste spel beginnen. (Het volgende spel wordt aangevangen door de volgende in de draairichting) De speler die eerst aan beurt is, gooit de drie dobbelstenen. Hij mag stoppen, ofwel nog een tweede of een derde keer dobbelen. De laatst gegooide worp telt. De andere spelers mogen nu op hun beurt met de dobbelstenen gooien. Ze proberen een betere score te behalen, maar mogen maximum evenveel keer dobbelen als de eerste speler. Wie per ronde de hoogste score heeft, mag dan één streepje wegvegen.

Berekening scores:

(Het aantal ogen van een dobbelsteen bepaalt het puntenaantal)

één oog = 100 punten

twee, drie, vier of vijf ogen = 2, 3, 4 of 5 punten

6 ogen = 60 punten

Hieronder vind je de andere mogelijke dobbelsteen combinaties die kunnen scoren (of verliezen):

1, 1, 1 = Drie apen

Wanneer iemand drie apen gooit bij de pietjesbak, wint hij onmiddellijk het volledige pitjesbak spel. Dit telt wel enkel wanneer hij voorheen al minstens één streepje heeft uitgewist. Als dit niet het geval is, dan mag hij niet meer verder spelen.

6, 5, 4 = Soixante-neuf (Soixante neuf = hoger dan “zand”)

Bij het winnen met een soixante-neuf worp mogen direct drie streepjes weggeveegd worden.

6, 6, 6 of 5, 5, 5 of 4, 4, 4 of 3, 3, 3 of 2, 2, 2 = Zand.

(zand= hoger dan elke score behalve “soixante neuf” en “drie apen”)

Bij het winnen met een “zand” worp mogen direct twee streepjes weggeveegd worden

Er is nog een bijzondere situatie bij de pitjesbak, stoef genaamd. Dit is wanneer in een spel de eerste speler na één worp al stopt met dobbelen. Als hij met deze worp de hoogste score behaald, dan mag hij direct twee krijtstreepjes wegvegen. Verliest hij van iemand anders, dan is hij verplicht om twee streepjes bij te zetten.

3, 2, 2 = Zeven. Gooit iemand een 7, dan moet iedere speler een streepje bij zetten.