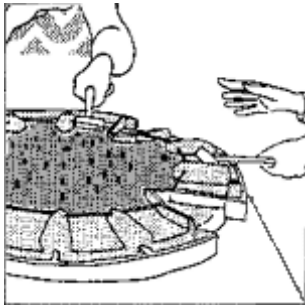


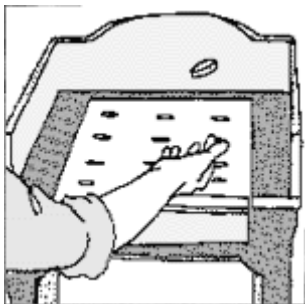
## Hamertjesspel



Met het hamertje verdedigt elke speler zijn 2 doelen. Tegelijkertijd tracht hij het knikkertje in het doel van één van de tegenstrevers te stoten. Telkens een speler een doelpunt incasseert, verliest die speler een punt.

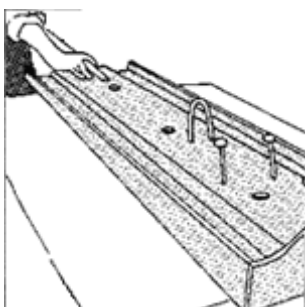
- 4 hamertjes, 1 knikker, 1 hamertjesspel

## Tonspel



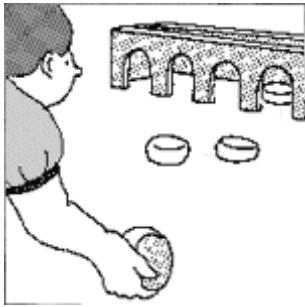
De koperen schijven worden naar de gaten in de ton gemikt. Elke schijf die in een holte verdwijnt, levert de aangeduide punten op. In de slip is voor de besten weggelegd.

## Schuiftafel



Man tegen man of in twee ploegen tracht men zoveel mogelijk schijven bij de achterste pin te stoten. Voor elke schijf die dichterbij deze pin ligt dan die van de tegenpartij krijgt men een punt. Men speelt om de beurt waarbij de 'verliezer' aan de beurt blijft tot hij erin slaagt om een schijf dichterbij het doel te stoten dan zijn tegenstander.

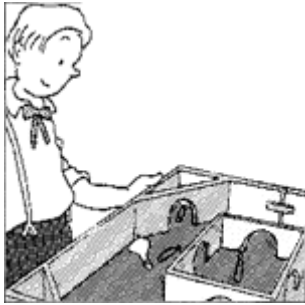
## Trou-madame



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)

## Toptafel



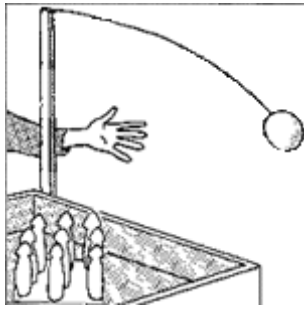
Met een krachtige ruk aan het touwtje lanceert men een toletje dat in zijn gang kris-kras over de toptafel de kegeltjes omkeilt

## Dospel



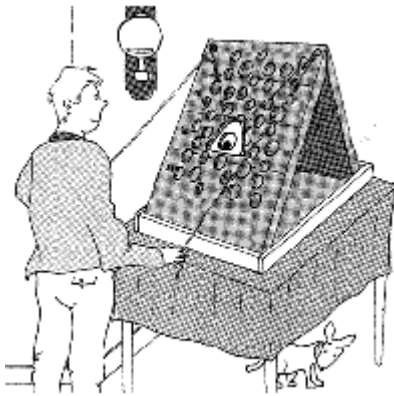
In het midden van het bord brengt men een toletje aan het draaien zodat de 5 bolletjes weggeschoten worden. Hoe verder de bolletjes van het centrum weggeslingerd worden, zonder terug te rollen, hoe meer punten men behaalt.

## Tafelkegelspel



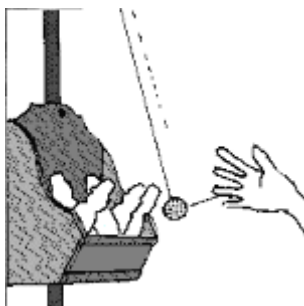
De houten bol wordt recht naar voor gezwaaid zodat hij in zijn terugkerende baan in het kegelbos terechtkomt. Wie in één of meerdere beurten het hoogst aantal kegels vloerde, wint. Elke kegel is 1 punt. Meestal wordt gespeeld naar een vooraf bepaald aantal streepjes.! de bol mag slechts 1 slingerbeweging maken.

## Takelbak



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.

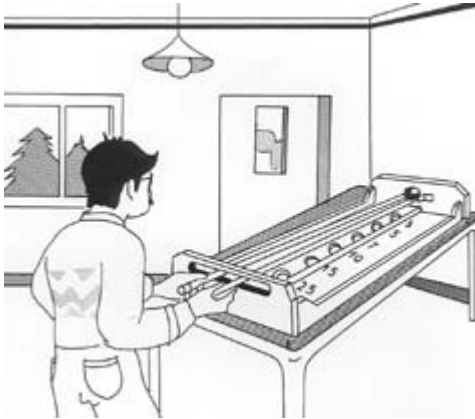
## Mannetjesspel



Met het loden bolletje, dat aan een galg is bevestigd, tracht men zoveel mogelijk mannetjes achterover te slingeren. Elk mannetje dat omver ligt brengt een aantal punten op.

Meestal speelt men 5 beurten.

## Trekbiljart



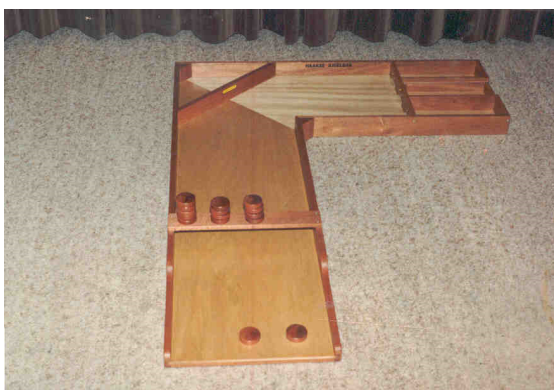
De biljartbol wordt bij het Hollands tafelbolspel door het naar buiten bewegen van twee stangen zover mogelijk naar voren gebracht. Valt de bol door beide stokken heen, tellen de punten waarin hij terechtkomt.

## Spiegelspel



U dient met een potlood binnen de lijntjes van het doolhof te blijven. U mag alleen in de spiegel kijken.

## Hoeksjoelbak



Dit is een variant op het normale sjoelen.

## Gatenbiljart



Probeer zoveel mogelijk ballen in de gaten te stoten. Dit kan op tijd of in een aantal beurten.

## Krulbollen



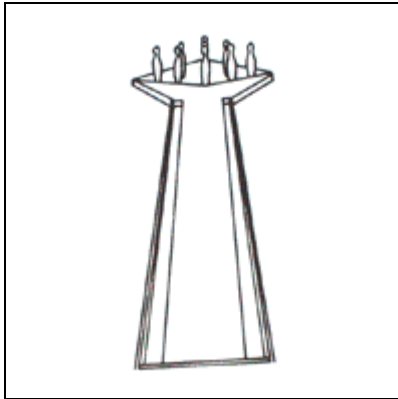
De speler dient de halve houten bol zo dicht mogelijk bij de staak te rollen. Degene die de halve bol het dichtst bij de staak rolt heeft gewonnen of heeft de meeste punten behaald.

## Pudebak



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

## Houten bowlingbaan



De baan bestaat uit 4 losse onderdelen.  
9 kegels  
1 bowlingbal kunststof

## Muishakken



Probeer het balletje vast te slaan. Tel de punten op van het vlak waar het balletje gevangen wordt.

## Pluimert



Sla met uw hand op het slagplankje. Probeer het hoedje in een van de gaten te wippen. Tel uw punten op.

## Takelbak



trek aan de touwtjes en het klosje met de knikker wordt omhoog gehesen. Probeer tussen de gaten te manoeuvren.

## Puntenbarak



Stoot de bal over de helling. Tel de punten op waar de bal in terecht komt.

## Ringwerpspel



Gooi de ringen om de staafjes. Degene die de meeste ringetjes om de staafjes gooit heeft gewonnen.