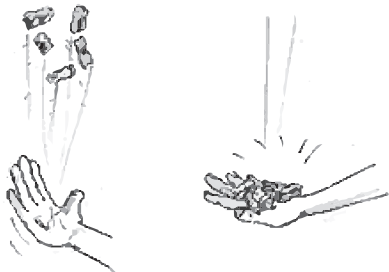




BIKKELEN VOOR BIKKELS

## HET BIKKELSPEL

Het bikkelspel wordt gespeeld met de enkelbotten van het schaap dit zijn de bikkels. Doordat het bikkelen al eeuwen oud is, komt het in veel verschillende culturen voor en kent het veel verschillende varianten. Deze variant is de west Europese en wordt gespeeld met 5 bikkels.



Het bikkelen is voornamelijk een behendigheidsspel dat zowel alleen als met meerdere personen gespeeld kan worden. Het doel is om alle bikkels weg te nemen gebruikmakend van verschillende 'speelfiguren'. Het gehele spel wordt gespeeld met enkel één hand! De speler verliest zijn beurt wanneer hij er niet in slaagt een werpbikkel te verkrijgen, de werpbikkel of een opgeraapte bikkel laat vallen, wanneer hij twee handen gebruikt of wanneer de speler een fout maakt in het speelfiguur.

Het spelen van verschillende spelfiguren levert punten op. De basisfiguren zijn het meest simpel terwijl andere figuren vaak moeilijker zijn. De basisfiguren, 'de eentjes', 'de tweetjes', 'de drietjes' en de 'viertjes' worden gespeeld door één of meerdere speelbikkels gelijktijdig op te rapen.



## DE TA, HET BEGIN

Het spel begint met het bepalen van de werpbikkel, de Ta. Dit gebeurt door alle vijf de bikkels gelijktijdig op te werpen en zo veel mogelijk stuks te vangen op de rug van je hand. Vervolgens wipt men de opgevangen bikkels nog eens op en vangt zo veel mogelijk stuks in de handpalm. Uit de gevangen bikkels kiest men een bikkel, de rest legt men opzij. De gekozen bikkel is de Ta, de bikkels die niet zijn opgevangen worden gebruikt als speelbikkels in de eerste ronde van het spel.

Het basisprincipe in verdere voortgang van het spel is simpel. Het spel wordt gespeeld met één hand en de Ta. Figuren worden gemaakt door elke manoeuvre uit te voeren tijdens het opwerpen en vangen van de Ta. Bij het maken van meeste figuren is het toegestaan de speelbikkels te verschuiven voordat men ze opraapt, dit geldt echter niet voor alle figuren!

## DE PUNTENTELLING

De speler verliest zijn beurt wanneer:

- hij er niet in slaagt de Ta te verkrijgen,
- de Ta of een opgeraapte bikkel laat vallen,
- wanneer hij twee handen gebruikt
- of wanneer de speler een fout maakt in
- het speelfiguur.

Wanneer de speler zijn beurt verliest neemt de tegenspeler het figuur over. Wanneer het figuur succesvol is afgerond gaat de beurt naar de volgende speler na de originele speler van deze beurt.

Elke bikkel heeft 4 unieke zijdes en kan daarom gebruikt worden als dobbelsteen. De vierzijdes zijn 1) een platte zijde, 2) een holle zijde, 3) een bolle zijde en 4) een oorvormige zijde. Deze zijdes zijn te waarderen zoals dat ook gebeurt bij een dobbelsteen, dit houdt in dat de som van overliggende zijdes altijd 7 punten is.

De puntennormering is als volgt:

1. de platte zijde; 1 punt
2. de holle zijde; 3 punten
3. de bolle zijde; 4 punten
4. de oorvormige zijde; 6 punten

## DE BASISFIGUREN

### DE EENTJES

Deze ronde wordt gespeeld met de Ta en de (overgebleven) speelbikkels. De speelbikkels liggen voor de neus van de speler. Wanneer de Ta wordt opgeworpen neemt de speler één speelbikkel in de hand alvorens het opvangen van de Ta. Als dit is gelukt wordt de opgeraapte speelbikkel weg gelegd en de Ta opnieuw opgeworpen. Op deze manier worden alle speelbikkels weg genomen. Wanneer de speler alle speelbikkels heeft weg genomen is de eerste ronde succesvol afgerond en krijgt de speler punten toegewezen.

### DE TWEETJES

Deze ronde wordt begonnen met het kiezen van de Ta en gespeeld met alle bikkels. In dit speelfiguur is het is de bedoeling dat de speelbikkels per 2 gelijktijdig worden weg genomen. Men is toegestaan de speelbikkels tijdens de worpen te verschuiven. Het figuur is fout uitgevoerd wanneer de speler een verkeerd aantal bikkels opraapt of een bikkel laat vallen.

## DE DRIETJES

Net als de tweede ronde wordt deze ronde ook begonnen met het kiezen van de Ta en wordt gespeeld met alle bikkels! Het is de bedoeling dat eerst drie speelbikkels worden opgeraapt alvorens de overgebleven vierde bikkel wordt opgeraapt. Het schuiven van speelbikkels is toegestaan. Het figuur is fout uitgevoerd wanneer de speler een verkeerd aantal bikkels opraapt of een bikkel laat vallen.

## DE VIERTJES

Deze ronde begint ook met het kiezen van de Ta en wordt gespeeld met alle bikkels. Nu is het de bedoeling dat alle speelbikkels gelijktijdig worden opgeraapt. Net als ronde twee en drie is men toegestaan de speelbikkels te verschuiven voordat zij worden opgeraapt. Het figuur is fout uitgevoerd wanneer de speler een verkeerd aantal bikkels opraapt of een bikkel laat vallen.

## DE OVERIGE FIGUREN

Naast de basisfiguren is het mogelijk andere figuren te maken. Doordat het spel over de hele wereld is verspreid is keus uit bestaande figuren is bijna eindeloos. Uiteraard kunnen de spelers zelf figuren verzinnen, maar wij hebben alvast een selectie van enkele figuren gemaakt.

### DE JONGLEUR

Bij het spelen van dit figuur dient de speler te jongleren met de Ta en de Bikkels.

Kies de Ta. Werp de Ta, raap een bikkel en werp deze bikkel direct op. Vang vervolgens de Ta en achtereenvolgens de bikkel. Herhaal dit tot alle bikkels zijn weggespeeld.

### DOOR DE BOOG

De bikkels gaan onder de boog.

Kies de Ta. Plaats de duim en wijsvinger van hand waarmee je niet speelt met de vingertoppen op de grond om zo een boog te vormen. Werp de Ta en stoot een bikkel door de boog. Doe dit ook met de andere bikkels. Elke bikkel mag maar één keer gestoten worden. Als alle bikkels door de door de boog zijn gestoten, kan men de hand weg gehaald worden. Werp vervolgens de Ta en raap alle bikkels op in één keer.



## NAALD EN DRAAD

De bikkels worden door het oog van de naald geworpen.

Kies de Ta. Houdt de andere hand 5 tot 10 centimeter boven de grond en maak een ring door de vingertoppen van de duim en wijsvinger tegen elkaar te duwen. Werp de Ta, pak een bikkel op en laat hem door de ring vallen. Wanneer alle bikkels door het oog van de naald zijn gegaan mogen alle bikkels in een worp van de Ta worden opgeraapt.

## GROOTMOEDERS KUNSTGEBIT

In deze ronden worden de tanden van grootmoeders kunstgebit getrokken.

Kies de Ta. Plaats de hand waarmee niet gespeeld wordt met gespreide vingers plat op de grond. Leg de overige bikkels tussen de vingers, dit zijn de tanden. Werp de Ta, trek een tand en vang de Ta. Werp de Ta opnieuw en leg de tand op de grond. Herhaal dit tot alle tanden zijn getrokken, werp dan de Ta opnieuw en raap alle tanden in één keer op.