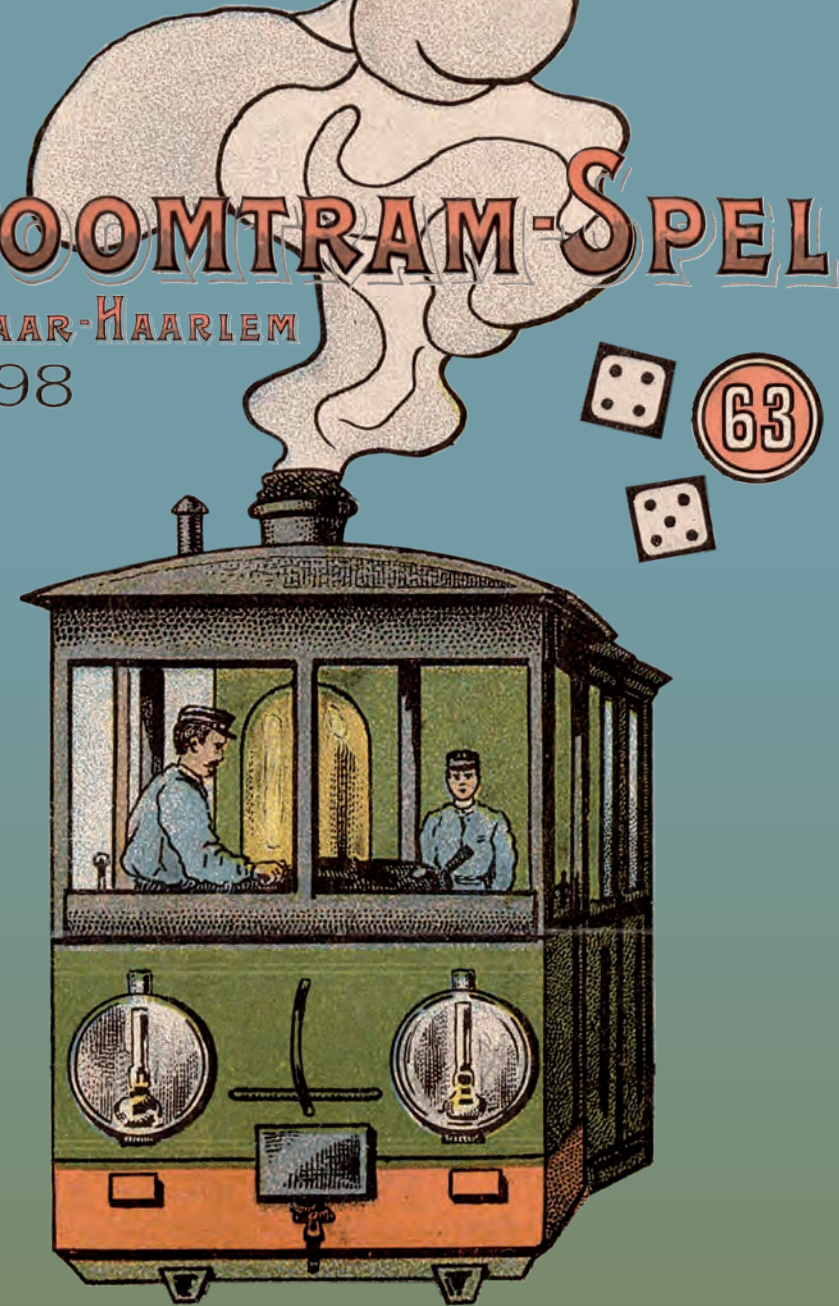




STOOMTRAM-SPEL

ALKMAAR-HAARLEM

uit 1898



Opnieuw uitgebracht door Erfgoed gemeente Alkmaar in samenwerking met Regionaal Archief Alkmaar ter gelegenheid van Open Monumentendag 2024

OPEN
MONUMENTEN
DAG
ALKMAAR

Regionaal
Archief
Alkmaar

ERFGOED
ALKMAAR

SPELREGELS

SPELREGELS STOOMTRAM-SPEL

Vertaald naar het nu

Alle spelers beginnen met 20 fiches. Gebruik hiervoor eigen fiches (bijvoorbeeld lucifers, muntjes, snoepjes of paperclips). Bijhouden met pen en papier kan natuurlijk ook.

Voordat het spel begint, betalen alle spelers 5 fiches als inzet voor de pot. Daarna rolt iedereen met één dobbelsteen. Degene met de hoogste worp mag beginnen. Het spel wordt vervolgens met 2 dobbelstenen gespeeld.

Victorie

Het eindpunt is het beeld van de godin Victoria, in het Victoriepark in Alkmaar. Dit beeld, ook wel Victorientje genoemd, herinnert de Alkmaarders aan de bevrijding van de stad tijdens Alkmaars Ontzet in 1573. Degene die als eerste precies op **nummer 63** komt heeft gewonnen en krijgt de pot.

HET SPEL

- Als je bij je eerste beurt van het spel een 6 en een 3 werpt, dan mag je meteen naar **nummer 29**, 'De Zwarte Os' in Velsen.
- Als je bij je eerste beurt van het spel een 5 en een 4 werpt dan mag je meteen naar **nummer 43**, Sigarenmagazijn Gebroeders Majoor in Beverwijk.

- Kom je op een station (**de rode nummers op het bord**) dan mag je het net geworpen aantal opnieuw verder gaan.
- Wie op de brug (**nummer 5**) komt, betaalt 1 fiche. Betaal je 2 fiches, dan mag je door naar **nummer 11**.
- Kom je op **nummer 20** (Café Donselaar), dan betaal je de inzet die je aan het begin van het spel gedaan hebt (5 fiches) nogmaals aan de pot en sla je een beurt over.
- Als je op **nummer 39** komt (bureau Kennemerland) krijg je 5 fiches uit de pot. Je moet dan wel wachten tot een andere speler ook op dat nummer komt, voordat je je reis kunt vervolgen.
- Eindig je op de deraillleerwissel (**nummer 49**), dan moet je terug naar **nummer 1**.
- Kom je op **nummer 62** (Sigarenmagazijn P. Blaauw Alkmaar), dan betaal je 2 fiches aan de pot en ga je terug naar **nummer 57**.
- Ga je voorbij **nummer 63**, dan tel je de stappen te veel weer terug. Kom je daarbij op een station, dan ga je het geworpen aantal extra terug.

ALKMAAR-HAARLEM
HAARLEM-ALKMAAR