

GESCHIEDENIS

Dobbelen is zo oud als de straat. Dobbelstenen waren reeds gekend door de Sumeriërs, zo'n 5000 jaar geleden. Grieken en Romeinen lieten zich niet onbetuigd in dit kansspel en in onze gewesten was het gokken tijdens het dobbelen een sociale plaag waartegen vele verbodsbepalingen werden uitgevaardigd. Er werd ook streng opgetreden tegen valsspelers. Zonder veel succes echter, want het dobbelspel bleef onverminderd een vermaak (en een verslaving) voor vele mensen. Ook later, in de 19^{de} eeuw, was dobbelen nog immer populair, getuige hiervan de verschillende 'teerlingmaatschappijen' in Gent. Momenteel worden dobbelstenen vooral gebruikt in tal van gezelschapsspelen, maar ook voor het 'zuivere' dobbelen dat vaak wordt gespeeld met een pitjesbak.

Er werd reeds Yam gespeeld voor Yahtzee werd uitgevonden. Een groep studenten op de universiteit te Leuven zou het eerste yamspel uitgevonden hebben.

SHOP & SHOWROOM



Van Arteveldestraat 44-48 te 2060 Antwerpen
Van Wenenbekestraat 51-55 te 2060 Antwerpen

OPEN di - za 10u00 – 18u00

T +32 (0)3 233 54 18

URL www.thissen.be

@ info@thissen.be

DEPOT & TWEEDEHANDSCENTRUM



Nijverheidsstraat 62 te 2160 Wommelgem - Industrie noord

YAMMEN




THISSEN
CREËERT HERINNERINGEN

De leidinggevende biljart-, golfbiljart-, pool- en snookerspecialist sinds 1898
www.thissen.be

MATERIAAL

Yammen wordt gespeeld in een yambak. Dat is een zeshoekige, houten speelbak met een diameter van ongeveer 44 cm. De binnenzijde is gewoonlijk bekleed met vilt of een andere stof zodat de dobbelstenen niet al te veel lawaai maken.

Van het teerling- of dobbelspel, dat ook in een pitjesbak (achthoekig) gespeeld kan worden, bestaan tientallen varianten. Zowel wat de puntentelling als wat het aantal dobbelstenen betreft. Eén ervan, dat in onze streken dikwijls en met een in principe onbeperkt aantal deelnemers wordt beoefend, verloopt als volgt.

SPELREGELS

Yammen is een variant van het welbekende Yahtzee, al is het niet zeker of de één uit de ander is ontstaan, de gelijkenissen zijn er. Het verschil met Yammen is echter dat er ook een tactisch aspect bij komt kijken die de geluksfactor van het gooien wat vermindert. Als je allebei ongeveer evengoed gooit, zal de speler die het slimst zijn blaadje heeft ingevuld winnen.

Je speelt met 5 teerlingen en je moet binnen het aantal worpen dat je hebt zoveel mogelijk punten (ogen) zien te scoren. Naargelang het aantal keren dat je mag gooien zet je een aantal teerlingen op de rand van de pitjesbak na je eerste worp en eventueel tweede worp om zo voor je gewenst resultaat te spelen.

Een yamblaadje bestaat uit 6 kolommen en elke kolom heeft een bepaalde regel die we zo dadelijk toelichten. Elke kolom bestaat tevens uit dezelfde 11 rijen, van 1 tot 6 gevolgd door Full House, Straat, Plus, Min en Yam. We leggen eerst de rijen uit:

DE BOVENSTE 6 RIJEN

- '1 t.e.m. 6' : het is de bedoeling dat je zoveel mogelijk ééntjes gooit in de rij van 1, tweetjes in de rij van 2 enz. Gooi je van 1 tot 6 van alles 3 stuks, dan is de totaalscore 63 en krijg je een bonus van 30 punten. Het is dus van uitermate belang dat je tracht deze bonus in zoveel mogelijk

TIPS

- Hou het blaadje van tegenstander goed in het oog en let vooral op naar de kolommen waar hij reeds sterk in staat en die je bijgevolg nog moeilijk kan winnen. Focus je vervolgens op de kolommen waar je tegenstander minder goed in gegooid heeft en gebruik de reeds verloren 'kolommen' als 'krabbers' m.a.w. om je slechte worpen in weg te schrijven. Zo verhoog je je kansen om de schade te beperken of om zelfs nog te kunnen winnen.
- Neem berekende risico's. Als je in je plus kolom 23 hebt staan en je gooit 21 min, neem dan niet het risico om voor 22 te gaan en mogelijks te veel te gooien, want zo verlies je de punten van zowel je plus als van je min.
- Hou er rekening mee dat wanneer je drie keer hebt gegooid en je het gewenst resultaat niet haalt, je niets meer kan schrappen uit de 'poot', 'en deux' of 'annonce' kolom. Om in de 'poot kolom' iets te kunnen schrijven (of schrappen) mag je maar één keer hebben gegooid, 'en deux' twee keer en 'annonce' kan enkel als je na je eerste worp hebt geannonceerd. Dit beperkt dus je 'schrapp' of 'krabbers' mogelijkheden.

Yammen is easy to learn but hard to master. Slim schrijven (en vooral slim schrappen) leer je door het spel veel te spelen en vooral veel fouten te maken, maar als je bovenstaande tips al in acht neemt ben je al een heel eind op weg.

't Amusement!

- 'Yam' : een Yam is eenvoudigweg met 5 teerlingen 5 dezelfde gooien, 5 ééntjes, 5 tweeën enz. Als je gooit voor een Yam en je haalt het niet, dan doorstreep je het betreffende vak. Yam vakken worden ook vaak als 'krabbers' gebruikt, omdat je deze het minst vaak gooit. Je moet bijvoorbeeld absoluut 4 zessen gooien om nog ergens een bonus te halen, je gooit er maar 3, dan kan je in sommige gevallen een vrij yamvak doorstrepen.
 - o De waarde van een Yam is 40 punten.

Na de rijen is het nu tijd om de kolommen uit te leggen. Er zijn 6 kolommen zoals je kan zien in onderstaand voorbeeld van een Yamblaadje:

THISSEN						
ANNO 1898						
	↓	W	↑	POOT	EN DEUX	ANNONCE
1						
2						
3						
4						
5						
6						
TOTAL						
BONUS						
F						
S						
+						
-						
YAM						
TOTAL						

Specialist pitjes- en yambakken

-  'Naar beneden':
 - o Aantal worpen per beurt: 3
 - o Regel: je moet chronologisch van boven naar beneden spelen. Je moet dus eerst de ééntjes gooien, dan de tweetjes, enz. om te eindigen met je Yam.
 - o Puntenwaarde als je de hoogste kolomscore haalt: 3
- 'Vrije kolom', 'Wissel' of 'Willy':
 - o Aantal worpen per beurt: 3
 - o Regel: je mag in de vrije kolom vrij bepalen wanneer je welk vak invult. Hierdoor is dit de makkelijkste kolom en ook de minste punten waard
 - o Puntenwaarde als je de hoogste kolomscore haalt: 2
-  'Naar boven':
 - o Aantal worpen per beurt: 3
 - o Regel: je moet chronologisch van beneden naar boven spelen. Je moet dus eerst de Yam gooien, dan de min, plus, enz. om te eindigen met je ééntjes.
 - o Puntenwaarde als je de hoogste kolomscore haalt: 4
- 'Poot':
 - o Aantal worpen per beurt: 1
 - o Regel: je mag in deze kolom enkel iets schrijven dat je in 1 worp hebt gegooit. Gooi je dus 3 zessen in je eerste beurt, dan moet je niet twijfelen en deze hier opschrijven. Dit geldt dus ook voor je full house en straat, alles in één worp. Dit is de kolom waar geluk de hoogste factor speelt.
 - o Puntenwaarde als je de hoogste kolomscore haalt: 3
- 'En deux':
 - o Aantal worpen per beurt: 2
 - o Regel: je mag in deze kolom enkel iets schrijven dat je in twee worpen hebt gegooit. Gooi je een straat in 1 worp, mag je deze dus NIET opschrijven in deze kolom, ook al had je de straat reeds 'poot' gegooit. Twee worpen dus, geen één of drie.
 - o Puntenwaarde als je de hoogste kolomscore haalt: 3

- 'Annonce':
 - Aantal worpen per beurt: 3
 - Regel: na je eerste worp moet je de rij waarvoor je gooit in de annonce kolom aankondigen of 'annonceren'. Met andere woorden, je gooit 3 zessen in je eerste worp, je hebt deze nog nodig in je 'annonce' kolom, dus je zegt: 'zessen annonce'. Je mag vervolgens nog twee keer gooien met de overblijvende 2 teerlingen om extra zessen trachten te behalen. Werp je echter een full house of een 'Yam zessen', dan mag je deze nergens anders opschrijven. Een 'full zessen over tweeën' bijvoorbeeld blijven gewoon 3 zessen of 18 punten in de rij van de '6'. Een 'Yam zessen' betekent dat je 30 punten (5 teerlingen maal 6) mag opschrijven in de rij van de '6' in je annonce kolom, maar geen 40 in een Yam-rij. De 'annonce' kolom is de meeste punten waard en dus enorm belangrijk om het spel te winnen. Ga je dus op met twee zessen in je eerste worp en gooit je er geen enkele bij, kan dat het verlies van het hele spel betekenen.
 - Puntenwaarde als je de hoogste kolomscore haalt: 5

PUNTENTELLING

- Totaalscore: als je na afloop van het spel alle kolomtotalen optelt bekom je de totaalscore. Wie de hoogste totaalscore heeft van zijn yamblaadje krijgt ook nog eens 5 punten.
- Tel vervolgens de punten op van de kolommen die je hebt gewonnen. Als je alle kolommen zou winnen (wat zeer onwaarschijnlijk is) dan kan je een maximum van 25 punten behalen. (3+2+4+3+3+5+5).
- De winnaar is de speler met het meeste punten.
 - Stel dat je de annonce en de naar boven kolom wint, maar al de rest (inclusief totaal) verliest dan heb je 9 punten (4+5). Je tegenstander heeft dan automatisch 16 punten (3+2+3+3+5).
- Bij een gelijke stand in een kolom, wat ook een 'pisser' wordt genoemd, wordt er meestal voor de overwinning éénmalig gegooid, het meeste ogen wint. Sommige yammers delen dan de kolom maar dat neemt de spanning wel weg.
- Het is ook een traditie dat wie het eerst een straat 'poot' gooit een tournee geeft. Schol!

kolommen te halen. Gooi je in de rij van de 5 maar 2 vijven, dan moet je dit zien op te halen door bijvoorbeeld 4 zessen te gooien. De totaalscore van 63 of meer is het doel.

- De waarde van je worp is de optelsom van de ogen op je teerlingen: drie ééntjes = 3, drie vijven = 15, vier zessen = 24 enz.

DE ONDERSTE 5 RIJEN

- 'Full House' : je gooit een full house door met vijf teerlingen 2 dezelfde en 3 dezelfde teerlingen te combineren. Met andere woorden, 2 drieën en 3 vijven maakt een full house, maar natuurlijk zijn er vele andere combinaties mogelijk.
 - De waarde van de Full house is 20 punten.
- 'Straat' : een straat zijn 5 opeenvolgende teerlingen, dat betekent dus van 1 t.e.m. 5 of van 2 t.e.m. 6. Een kleine straat bestaat niet in het Yammen, dus 4 opeenvolgende is niets waard. De beste startpositie om een straat te werpen is als je na de eerste worp een 'open straat' gooit, dat zijn 4 opeenvolgende van de 2 tot de 5. Zo kan je namelijk met je laatste teerling nog een 1 of een 6 gooien, wat je kansen verdubbelt.
 - De waarde van een straat is 30 punten.
- 'Plus (+)' : in de plus rij moet je trachten zo hoog mogelijk te gooien met 5 teerlingen. Vier zessen en één 5 maakt 29, wat meestal het hoogste getal is dat je in een plus kolom zal zetten.
 - De waarde van de plus kolom is de optelsom van de ogen van je 5 teerlingen.
- 'Min (-)' : in de min rij moet je ook trachten zo hoog mogelijk te gooien met 5 teerlingen, met dat aspect dat de min minstens één oog minder moet zijn dan de plus. Met andere woorden, als je plus 24 hebt gegooid mag je in de min niet meer schrijven dan 23. Gooi je toch 24 of meer en kan je nergens anders op je blaadje weg met die worp, dan moet je zowel de waarde in die plus kolom als de waarde in die min kolom doorstrepen en verlies je dus beide scores. Dit is absoluut niet wijselijk want dit beïnvloed je totaalscore. Tel dus na elke worp goed de ogen van je teerlingen en zet dat opzij zodat je jezelf niet 'kapot' kan gooien.
 - De waarde van de min kolom is de optelsom van de ogen van je 5 teerlingen.