



## Het spel der uitvindingen

Het spel der uitvindingen is een bordspel dat qua spelregels lijkt op ganzenbord. Het is in 1894 uitgegeven door de gebroeders Koster in Amsterdam, die naast diverse spellen ook prentenboeken op de markt brachten. Cornelis Koster is de ontwerper van het spel. Schoolgoochelaar Aarnoud Agricola heeft het spel der uitvindingen weer beschikbaar gemaakt in het kader van de kinderboekenweek 2015 over natuur, wetenschap en techniek. Een hoge resolutie foto is beschikbaar gesteld door het Rijksmuseum in Amsterdam.

Dit is een bordspel met centraal het portret van Thomas Edison. Rond het portret een ring met 20 kleinere portretten van uitvinders, onder wie Galileo Galilei, Samuel Morse, James Watt en Laurens Koster. Rond de portretten afbeeldingen van hun uitvindingen en 66 genummerde vakjes. Midden onder de spelregels in het Nederlands in twee kolommen.

Aan dit spel kunnen 2 tot 6 spelers deelnemen. Iedere speler ontvangt 16 fiches, een pion van een bepaalde kleur en plaatst deze op no. 1 de **drukkerij**. Daarna doet ieder een worp met de twee dobbelstenen en hij die de meeste ogen werptspeelt het eerst, de overige in volgorde van de richting van de klok. Voor iedere speler geldt de regel dat wanneer hij op een uitvinding komt te staan, ongeacht wat het reglement verder voorschrijft, twee fiches moet betalen aan de uitvinder en diens jaar van geboorte en overlijden voorlezen. Wanneer een speler op een reeds bezet nummer komt, dan moet zijn voorganger zich terugtrekken tot het vorige onbezet gewoon nummer.

4. wie op de **naaimachine** komt, ontvangt als het een meisje is twee fiches, is het een jongen dan betaalt hij twee fiches en gaat door naar no. 6

7. de **velocipède** (fiets) betaalt drie fiches voor huur en rijdt door tot tot no. 14

11. de **brandspuit** laat eenmaal zijn beurt voortgaan om de brand te blussen en ontvangt daarvoor vijf fiches

15. de **stoomboot** maakt een watertocht naar no. 22 en betaalt drie fiches passagegeld

18. de **stoommachine** ontvangt van no. 11, 15, 28 en 34 wanneer deze bezet zijn een fiche voor beweegkracht.

21. de **bliksemafleider** betaalt men een fiche uit dankbaarheid voor zijn behoud

24. de **spoorwegbrug** betaalt men twee fiches tol of bruggeld

28. de **weefmachine** ontvangt twee fiches arbeidsloon

32. de **luchtballoon** betaalt men drie fiches voor de luchtreis en moet weer van voren af aan beginnen

34. de **locomotief** betaalt men twee fiches en rijdt naar no. 40, staat daar iemand op, dan rijdt hij door tot op het eerste onbezet gewoon nummer

37. de **microscop** betaalt men een fiche voor een microscopisch onderzoek

39. het **kanon** schiet terug naar no. 30

42. de **telegraaf** betaalt men twee fiches om te seinen naar 52, als daar iemand staat, verwisselt men daarmee van plaats

45. bij de **fotografie** laat men eenmaal zijn beurt voorbij gaan om zich te laten fotograferen en betaalt daarvoor twee fiches

47. bij de **barometer** betaalt men een fiche als het slecht weer is en ontvangt er een als het goed weer is

50. bij de **elektrische klok** stelt men zijn horloge in en betaalt daarvoor een fiche

53. bij de **telescoop** mag men voor een fiche kijkje nemen naar de maan, verkiest men dit niet, dan keert men terug naar de plaats waar men vandaan is gekomen.

55. bij de **fonograaf** betaalt men een fiche om deze te horen spreken

58. de **torpedo** slingert de speler in de lucht zodat hij niet meer me kan spelen

61. de **telefoon** betaalt men twee fiches voor een gesprek met de drukkerij en laat daarvoor eenmaal zijn beurt voorbij gaan

65. **Edison als krantenjongen** ontvangt vijf fiches en mag terugkeren op een onbezet nummer naar zijn verkiezing

66. de **grote Edison** wint de pot

Wanneer men meer werpt dan om juist op 66 te komen gaat men zo veel nummers terug als men ogen teveel geworpen heeft, komt men op een bezet nummer dan gaat men op het dicht daarbij onbezet gewoon nummer. De fiches welke in de loop van het spel op de afbeeldingen van de uitvinders zijn geplaatst, worden onder al de spelers, uitgezonderd de winnaar, verdeeld.