

Curaçolaan 25
1213 VJ Hilversum
Tel: +31 (0)35-647 91 55
speelbelovend@gra-cv.com
www.speelbelovend.nl

Spelregels Keezenbordspel



Speelwijze:

Je speelt het spel in tweetallen. Onderling worden de duo's bepaald. Ieder kiest een eigen kleur om mee te spelen. Je partner zit diagonaal tegen over je. De kaarten bepalen hoeveel stappen je mag zetten met je pion. Het spel wordt in rondes gespeeld. De eerste ronde krijgt ieder vijf kaarten de tweede en derde ronde krijgt ieder er vier. Na drie rondes worden alle kaarten weer bij elkaar gedaan en krijg je opnieuw drie rondes.

Doel:

Het doel van het spel is om samen met je partner zo snel mogelijk met alle pionnen op je eigen honk te komen. Je hebt gewonnen als je beide in je eigen honk zit. Om te winnen zul je elkaar moeten helpen! Als één van beide spelers zijn vier pionnen in zijn honk heeft gaat hij verder met de pionnen van zijn partner.

Het Spel:

Om het spel te beginnen moet je eerst een heer of een aas in je bezit hebben (= opzetten) anders je kaarten inleveren. Een aangewezen speler schudt de kaarten en degene links daarvan gooit een kaart naar keuze op en speelt een pion. Om de beurt gooit ieder een kaart op, net zo lang tot dat ze op zijn. Vervolgens wordt er opnieuw gedeeld door de speler die als eerste een kaart op mocht gooien. De volgende speler vervolgt het spel.

Je moet een kaart opgooien, ook als dat betekent dat je jezelf of je partner er af moet gooien. Als je echt niet kunt, doordat je bijvoorbeeld alleen nog maar heren hebt en niets anders om op te zetten moet je alle kaarten die je nog hebt inleveren en wachten op de volgende ronde. Wanneer jouw pion op zijn beginpositie staat mag er niemand langs en mag niemand jouw pion slaan. Deze pion mag ook niet geruild worden, als iemand een boer heeft. Als jezelf een boer heb mag je wél ruilen behalve met iemand die ook op zijn begin positie staat. Voor de andere kaarten geldt zoveel stappen doen als staat aangegeven. (voorbeeld 8= acht stappen vooruit enz.) Je moet je pionnen aansluiten in je honk.

Maar je mag niet over een pion heen die al in je honk zit. Om je laatste pion binnen te krijgen mag je ook een zeven gebruiken, als je partner nog niet binnen is mag de rest van de zeven naar je partner. (Voorbeeld Jan moet om zijn laatste pion binnen te krijgen een drie hebben, die heeft hij niet. Maar wel een zeven, Jan zet zijn laatste pion binnen door drie stappen te maken en de overige vier stappen verder te gaan met een pion van zijn partner. Vanaf nu spelen ze samen verder met de zelfde pionnen, die van de partner van Jan zijn) alle ogen van de verschillende kaarten moeten altijd opgemaakt worden (je kan dus niet winnen door het spel met een zeven af te sluiten als je minder dan zeven stappen moet maken)

| | |
|--------------|---|
| AAS | Nieuwe pion op het bord zetten of één vakje vooruit. |
| HEER | Nieuwe pion op het bord zetten. |
| VROUW | Twaalf stappen vooruit. |
| BOER | Een eigen pion ruilen met je medespeler of tegenstander (Let op! je mag een pion niet ruilen als hij op een vakje van zijn eigen kleur staat) |
| ZEVEN | Je mag de zeven verdelen over 2 pionnen. Bijvoorbeeld met de ene pion drie en met de ander vier vakjes vooruit. |
| VIJF | Vier vakjes achteruit (Let Op! je mag niet achteruit je honk in) |

Voor de rest geldt, het aantal ogen dat op de kaart staat is het aantal vakjes dat je vooruit mag. (8=8, 6=6, enz)

De beste manier om het keezspel te leren, is door het gewoon gaan spelen.

Toch nog vragen? Stuur dan een mailtje naar speelbelovend@gra-cv.com