

# SPELREGELS KEEZBOARD

## BENODIGDHEDEN BIJ 4 PERSONEN

1 bord van vier hoekdelen  
1 kaartspel  
16 pionnen

## BENODIGDHEDEN BIJ 6 PERSONEN

1 bord van 6 delen  
1,5 kaartspel (van alles twee kaarten toevoegen: twee azen, twee heren etc.)  
24 pionnen

## 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 tegenover je en de middelste tegenover elkaar (bij zes personen). 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 in je 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 moet je 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 de kaarten 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, dan mag er niemand langs en mag niemand jouw pion slaan. Deze pion mag ook niet geruild worden als iemand een boer heeft. Als je zelf een boer hebt mag je wél ruilen, behalve met iemand die ook op zijn beginpositie staat. Voor de andere kaarten geldt zoveel stappen doen als staat aangegeven. 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, dan moet 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 hij heeft 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 dezelfde pionnen, die van de partner van Jan zijn.

## KAART BETEKENIS

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 <i>(Let op! je mag een pion niet ruilen als hij op een vakje van zijn eigen kleur staat)</i>
ZEVEN	Je mag de zeven verdelen over 2 pionnen. Bijvoorbeeld met de ene pion drie en met de andere vier vakjes vooruit.
VIER	Vier vakjes achteruit <i>(Let op! Je mag niet achteruit je honk in)</i>

Voor de rest geldt het aantal stappen wat op de kaart staat (2=2, 3=3, enz.)

*Let op! Dit spel bevat kleine onderdelen.*

*Houd deze buiten bereik van kleine kinderen.*

*Geschikt voor kinderen vanaf 6 jaar.*

*Gemiddelde speeltijd: ongeveer 50 minuten.*

**KEEZ  
BOARD**  
ORIGINEEL GEZELLIG

**KeezBoard wordt nog gezelliger!** Kijk op [KeezBoard.com](http://KeezBoard.com) voor de laatste ontwikkelingen.