



Het Keezenspel; het gezelligste bord- én kaartspel van Nederland!

In dit spel leg je speelkaarten op, die een betekenis hebben. Je kunt zo je pion verplaatsen, maar ook je medespelers dwarsbomen! Het doel van dit spel is om zo snel mogelijk al je pionnen veilig in het thuishonk te krijgen. Je kunt dit spel individueel of in teamverband spelen. Het houten speelbord is dubbelzijdig. Met de kant met pionnen in de kleuren oranje, rood, wit en blauw kun je het spel spelen met 2 spelers of 2 teams (4 spelers).

Met de kant met pionnen in 6 kleuren speel je met 6 spelers (3 teams).

Voorbereiding

Eén speler wordt als startspeler gekozen. Hij of zij is een aantal ronden de deler (je blijft de deler totdat de kaarten op zijn). De deler deelt in de eerste ronde 5 kaarten per speler, de volgende ronden steeds 4 per speler. Het spel wordt met de klok mee gespeeld. De speler links van de deler mag beginnen.

Kaartverdeling

Er zitten 2 volledige pakken kaarten in de verpakking, kijk goed hoeveel je er nodig hebt: Bij 2 spelers wordt er gespeeld met 26 kaarten; van ruiten en klaver elk 13 kaarten (2 tot en met de aas)

Bij 4 spelers wordt er gespeeld met 52 kaarten; een volledig spel kaarten (zonder jokers).

Bij 6 spelers wordt er gespeeld met 78 kaarten; van ruiten en klaver elk 13 kaarten (2 tot en met de aas), van schoppen en klaver elk 26 kaarten (2 x de 2 tot en met de aas).

De jokers worden bij het Keezenspel niet gebruikt, je kunt deze kaarten aan de kant leggen.

Verloop van het spel

Als je aan de beurt bent, mag je een kaart opgooien in het vak in het midden van het spelbord. Afhankelijk van de kaart verplaats je jouw pion. Op de achterkant van deze handleiding staat welke betekenissen de kaarten hebben. Aan het begin van het spel heb je een opzetkaart (aas of heer) nodig, om een pion op het spelbord te mogen zetten. Dit geldt ook in het verdere verloop van het spel. Let op: als je een kaart op kunt gooien, is dat ook verplicht. Zelfs als dit betekent dat je nu jouw eigen pion van het bord slaat. Er kan alleen geen kaart worden opgegooid als je geen pionnen meer in het spel hebt én geen opzetkaart hebt.

Kun je echt geen kaart opgooien? Dan lever je alle kaarten in (leg ze dan op de stapel in het midden) en je wacht op de volgende ronde. Zodra alle spelers hun kaarten kwijt zijn, deelt de deler de volgende ronde. In de rondes ná de eerste ronde krijgt elke speler steeds 4 kaarten. Als de kaarten op zijn en de ronde afgelopen is, pakt de speler links naast de deler alle kaarten van tafel, schudt ze en begint weer met het delen van 5 kaarten. Hij of zij blijft de rondes erna de deler en deelt steeds 4 kaarten. Op deze manier zijn de spelers om de beurt steeds een aantal rondes de deler.

Speel je met twee spelers? Dan win je het spel, als je al jouw pionnen veilig in je thuishonk hebt gespeeld. Speel je in teams, dan winnen jullie samen als alle pionnen veilig zijn.

Let op: je moet exact uitkomen met het aantal posities dat je speelt; je mag je pion niet heen en weer verplaatsen in het honk.

Je mag je pion ook niet over je eigen pion verzetten, dus zorg ervoor dat je de pionnen steeds op de meest verre positie in het honk hebt staan. Vooral een zeven of een aas kan je hiermee helpen. Als je aan de beurt bent en je komt niet uit met je kaarten dan leg je ze weg en wacht op de volgende ronde. Je loopt dan natuurlijk wel de kans om geslagen of gewisseld te worden... maar dat is het spel!

Overige regels

- Bij het opgooien van kaarten is niet van belang of de kaart qua getal of figuur overeenkomt met de laatst opgegooide kaart, zoals bij bijvoorbeeld het kaartspel 'pesten' wel het geval is.
- Met het 'slaan' van een pion bedoelen we, dat een speler exact op het vakje uitkomt, waar al een pion staat. De pion die er al stond, moet weer teruggezet worden op de beginpositie (je moet dan dus opnieuw beginnen)
De pion die net gespeeld is, mag daarna op het vakje worden gezet.
- Staat een pion op zijn beginpositie? Dan mag hij niet ingehaald of geslagen worden. Ook ruilen door het spelen van een boer is niet mogelijk als je pion op zijn beginpositie staat.
- Pionnen die al in het honk staan mogen niet worden ingehaald. Je moet dus de eerste pion helemaal naar voren spelen om al jouw pionnen in het honk te krijgen.
- Als je een heer in je hand hebt, maar geen pionnen meer op kunt zetten, kun je deze kaart niet gebruiken. Als je in teamverband speelt, kun je deze kaart wel gebruiken om je teamgenoot te helpen.

Betekenis spelkaarten

- Aas (A): een pion uit het startveld op het bord zetten of een pion één plaats vooruit zetten.
- Heer (H): een pion uit het startveld op het bord zetten.
- Vrouw (V): een pion twaalf plaatsen vooruit zetten.
- Boer (B): een eigen pion met een pion van een andere speler (een teamgenoot of een tegenstander) omruilen.
- Tien: 10 stappen vooruit.
- Negen: 9 stappen vooruit.
- Acht: 8 stappen vooruit.
- Zeven: één óf twee pionnen moeten in totaal zeven vakjes vooruit gezet worden. Je mag dus bijvoorbeeld vier stappen met één pion zetten en drie met een andere.
- Zes: 6 stappen vooruit.
- Vijf: 5 stappen vooruit.
- Vier: een pion moet vier vakjes **achteruit** gezet worden. Je mag de pion niet achteruit in je eigen honk plaatsen, wel mag je 'rechtdoor' 4 stappen naar achteren zetten (zodat je met een nieuwe kaart vooruit je honk in kunt lopen).
- Drie: 3 stappen vooruit.
- Twee: 2 stappen vooruit.

Spelen in teamverband

Als je dit spel speelt met 4 of 6 spelers, doe je dit in teamverband. Je speelt samen met een andere speler en je probeert het spel als team te winnen. De teamgenoten zitten altijd schuin tegenover elkaar. Met 4 spelers speel je dus twee tegen twee. Je kunt niet spelen met een oneven aantal spelers!

Het eerste doel is, om je eigen pionnen in je honk te spelen; je houdt tijdens het spel natuurlijk wel rekening met je teamgenoot. Als jouw pionnen veilig zijn ga je je teamgenoot helpen. Je krijgt net als hem/haar elke ronde kaarten; samen bepalen jullie welke kaart het meest gunstig is voor de volgende zet. Als beide teamgenoten alle pionnen in het thuishonk hebben gespeeld, winnen jullie het spel!