

REGLEMENT KEEZEN



Speelwijze:

Je speelt het spel in tweetallen. 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.

Om misverstanden te voorkomen telt u het aantal stappen.

Per stap maximaal 2 stappen vooruit en dus niet met sprongen.

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 alle pionnen in je eigen honk hebt. 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. Je mag niet over je pionnen heen je honk in.

Het Spel:

Om het spel te beginnen moet je eerst een koning of aas in je bezit hebben, anders moet je je kaarten inleveren. Iemand speelt schudt de kaarten en deelt (ieder 5 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 totdat 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 een koning hebt en geen pionnen 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 je zelf een boer hebt mag je wel ruilen behalve met iemand die ook op zijn begin positie staat. Staat je pion op de startpositie dan mag je hem wel zelf gebruiken.

Je mag jezelf niet van de startpositie slaan met een Aas of een Koning. Er mag ook niemand voorbij deze pion, die op zijn startpositie 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 staat.

De zeven is 7 stappen vooruit met 1 pion. De zeven mag ook verdeeld worden over 2 pionnen, maar moet altijd opgemaakt worden.

Om je laatste pion binnen te krijgen mag je ook een zeven gebruiken, als je partner nog niet binnen is 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 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)

Als je voor je honk staat, mag je niet meer doorlopen en over jou startpositie heen stappen. Je mag alleen nog je honk in. Als je nog kaarten in je hand hebt en je kunt ze niet met andere pionnen spelen.

Dan gooi je jouw kaarten weg.

De vier is altijd 4 stappen achteruit. Ook als je 2 stappen voorbij je startpositie staat, mag je 4 stappen achteruit, zodat je voor je thuis honk staat. Je mag niet met een vier achteruit jou honk in.