



**BENODIGDHEDEN: 4 PERSONEN**

1 Bord van vier hoek delen  
1 Kaartspel  
16 Pionnen

**BENODIGDHEDEN: 6 PERSONEN**

1 Bord van zes delen  
1,5 Kaartspel ( van alles twee kaarten toevoegen 2 opzetkaarten, 2 wisselkaarten enz.)  
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 tegen over 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 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 opzetkaart in je bezit hebben, 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 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 opzetkaarten 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 wisselkaart heeft

Als jezelf een wisselkaart heb mag je wel ruilen behalve met iemand die ook op zijn begin positie 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 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 de zelfde pionnen, die van de partner van Jan zijn)



<b>Kaart:</b>	<b>Betekenis:</b>
Opzetkaart of 1 stap vooruit	Nieuwe pion op het bord zetten of één vakje vooruit.
Opzetkaart	Nieuwe pion op het bord zetten.
Wisselkaart:	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.
VIER:	Altijd vier vakjes achteruit (Let Op! je mag niet achteruit je honk in)

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

Voor vragen over de spelregels: [www.keezbord.nl](http://www.keezbord.nl), bekijk de lijst meest gestelde vragen of mail.

#### Extra spelregels uitleg:

Joker:	De joker doet in het gewone keezbord spel niet mee.
Opzetkaart:	Met een opzetkaart, mag u een pion op uw startpositie zetten. Als u op uw startpositie staat, mag u niet, door een ander, geslagen of geruild worden. U mag uw eigen pion wel ruilen met een andere pion, die niet op zijn startpositie staat. Er mag ook niemand voorbij deze pion, die op zijn startpositie staat.
Wisselkaart:	Met een wisselkaart ruilt u uw eigen pion met een pion van uw maat of uw tegenspeler. Deze pion ( van uw maat of tegenspeler) mag niet op de startpositie staan. Staat uw pion op de startpositie dan mag u hem wel zelf gebruiken. Als u niet deelneemt aan het spel, omdat er geen pion van u op het bord staat, kunt u de wisselkaart niet gebruiken.
4:	De 4 is altijd 4 stappen achteruit. Ook als u 2 stappen voorbij uw startpositie staat, mag u 4 stappen achteruit, zodat u voor u thuis honk staat. U mag niet met een 4 achteruit uw honk in.
7:	De 7 is 7 stappen vooruit met 1 pion. De 7 mag ook verdeeld worden over 2 pionnen, maar moet altijd opgemaakt worden. Als u bv. Met 1 pion 2 stappen doet, dan <b>moet</b> u met de andere pion ook nog 5 stappen doen, kan dat niet dan kunt u de 7 niet gebruiken.  Als u met uw laatste pion uw honk in gaat, dan mag u ook de zeven gebruiken. U moet nog 1 stap doen om deze pion in uw honk te krijgen. Dan gebruikt u de 7, u doet eerst 1 stap met uw laatste pion en de resterende stappen doet u met de pion van uw maat. De 7 stappen moet wel weer helemaal opgemaakt worden, kunt u niet de 6 stappen bij u maat doen, dan mag u de 7 niet gebruiken.  Als u voor uw honk staat, mag u niet meer doorlopen en over uw startpositie heen stappen. U mag alleen nog uw honk in. Als u nog kaarten in uw hand heeft en u kunt ze niet met andere pionnen spelen. Dan gooit u uw kaarten weg.