



Reglementen en spelregels

Onderstaand vindt u de reglementen en spelregels.
Het zijn dezelfde regels tijdens het NK Keezen.

Benodigheden

- Speelbord met 4 hoeken
- 1 kaartspel zonder jokers
- 16 pionen

Algemeen

- We spelen in teams (duo). Één duo speelt met Blauw en Geel, het andere duo speelt met Groen en Rood. Je bepaalt onderling wie met blauw of geel speelt, het andere team bepaald onderling wie met groen of rood speelt.
- Voor het bepalen van de indeling wordt een computerprogramma gebruikt. Deze bepaalt met welke kleuren u speelt en aan welke tafel. De tafelindeeling voor alle rondes vindt u op het scherm bij de wedstrijdleiding. Indien het computerprogramma niet werkt, wordt de indeling bepaald d.m.v. fishes.
- Elke ronde duurt maximaal 45 minuten.
- Je bent winnaar van de ronde, wanneer de 8 pionnen binnen zijn.
- Wanneer er na 45 minuten nog geen winnaar is, noteer het aantal pionnen die op dat moment binnen zijn.
- Voor de puntentelling gebruiken we een scoreformulier, deze wordt tijdens de ronde uitgedeeld en wordt door een van de spelers ingevuld.
- Vul op het scoreformulier het tafelnummer, namen en aantal pionnen die binnen zijn in. Lever het scoreformulier in bij de wedstrijdleiding na elke ronde.
- Er worden maximaal 5 rondes gespeeld (afhankelijk van de tijd)
- Bij onduidelijkheid of meningsverschillen bepaalt de organisatie. Heeft u een vraag? Steek dan even uw hand op, of roep iemand van de organisatie.
- Na de laatste ronde is de prijsuitreiking.

Spelregels

- Blauw begint altijd met delen.
 - Iedere speler deelt een kaartspel op. Daarna gaat de beurt naar de volgende (met de klok mee)
 - Je deelt de kaarten één voor één, met de klok mee. Beginnende bij de speler aan de linkerkant van de deler.
 - Bij de eerste hand krijgt ieder speler 5 kaarten, daarna 4 kaarten totdat het kaartspel op is.
 - Gespeelde kaarten open neerleggen in het midden van het speelbord en alle kaarten zichtbaar neerleggen.
 - Kunt u geen kaart meer uitspelen: leg alle kaarten in uw hand open weg, in het midden van het speelbord.
 - U loopt nooit door voorbij uw startpositie
 - Om misverstanden te voorkomen telt u het aantal stappen per stap dat u met uw pion zet en dus niet in sprongen.
 - Als u kunt, dan moet u spelen (ook al slaat u uw eigen, of uw partners pion).
 - Het is niet toegestaan, om u zelf te slaan op uw startpositie.
 - Wanneer uw pion op zijn beginpositie staat mag er niemand langs en mag niemand uw pion slaan. Deze pion mag ook niet geruild worden als iemand een ruilkaart heeft. U mag zelf wel vanaf uw startpositie ruilen.
-



- U moet uw pionnen aansluiten in uw honk en u mag niet over een pion heen stappen die al in uw honk zit.
- Als u zelf alle vier de pionnen in uw honk hebt, moet u uw partner helpen.
- **Overleggen over de kaarten of het spel met uw partner is NIET toegestaan.**
- Houd uw kaarten altijd zichtbaar, boven tafel, in de hand houden, zodat uw medespelers zien dat u nog kaarten heeft.
- Een kaart opgegooid is gegooid, pion los is los.
- Bij twijfel over de regels of het verloop van het spel, vraag het aan de wedstrijdleiding

Kaarten

Opzetkaart of 1 stap vooruit

Opzetkaart

Ruilkaart

ZEVEN (7)

VIER (4)

Voor de overige kaarten:

Betekenis

Nieuwe pion op het bord zetten of één stap vooruit

Nieuwe pion op het bord zetten

Uw eigen pion wisselen met een andere pion van een medespeler of tegenstander (LET OP) je mag een pion niet ruilen als hij op een vakje van eigen zijn kleur staat

Je mag de zeven stappen verdelen over 2 pionnen

Bijvoorbeeld met de ene pion 2 stappen en de andere 5 stappen vooruit

Altijd 4 stappen achteruit

(LET OP) je mag niet achteruit uw honk in, maar wel voorbij uw startpositie.

Het aantal stappen vooruit dat op de kaart staat vermeld.

Extra speluitleg

Opzetkaart

Startpositie

ZEVEN (7)

VIER (4)

Met een opzetkaart mag u een pion op uw startpositie zetten

Als u op uw startpositie staat, mag u niet door een andere speler geslagen, geruild of gepasseerd worden.

Wel mag u uw eigen pion (van de startpositie) ruilen met een pion van een andere speler, die niet op zijn startpositie staat.

Je mag de zeven stappen zetten met 1 pion

Je mag de zeven stappen ook verdelen over 2 eigen pionnen

De zeven stappen moeten worden afgemaakt. Lukt dat niet, dan kun je de 7 niet gebruiken.

De zeven mag je ook gebruiken om met jouw laatste pion naar binnen te gaan.

Bijvoorbeeld: Je hoeft nog maar 3 stappen om jouw laatste pion naar binnen te zetten. Met een 7 mag je de eerste 3 stappen met jouw eigen pion zetten om naar binnen te komen en de resterende (4) stappen met een pion van jouw medespeler. (LET OP) De zeven stappen moeten worden afgemaakt. Lukt dat niet, dan kun je de 7 nietgebruiken.

Altijd 4 stappen achteruit

(LET OP) je mag niet achteruit uw honk in, maar wel voorbij uw startpositie.

Staat er een eigen pion op uw startpositie, mag deze niet gepasseerd worden.

U bent verplicht om een kaart te spelen wanneer het kan, ook als het ten nadele van uzelf (of uw medespeler) is.