

Keezenspel connect

3, 5 of 7 spelers

NL

In dit spel leg je speelkaarten op, die een betekenis hebben. Hiermee kan je jouw 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.

Benodigheden

- Verschillende connect puzzelstukken (voorbeeld staat op de verpakking)
- 1x Keezen kaartspel bij 3 spelers en 2 x Keezen kaartspellen bij 5 of 7 personen.
- 4 pionnen per speler

Kaartverdeling

Dit spel word met 3, 5 of 7 spelers gespeeld, waarbij iedere speler voor zichzelf speelt.

Met 3 spelers heb je 3 series kaarten nodig zonder jokers, 39 kaarten.
Met 5 spelers heb je 5 series kaarten nodig zonder jokers, 65 kaarten.
Met 7 spelers heb je 7 series kaarten nodig zonder jokers, 91 kaarten.

Verloop van het spel

In dit spel worden de kaarten in drie rondes gespeeld: 5 kaarten in de eerste ronde, gevolgd door 4 kaarten in de tweede en derde ronde. Elke speler deelt het kaartspel in drie rondes, waarna de volgende speler de volgende drie rondes deelt. Als je geen kaart meer hebt om te spelen, leg je de resterende kaarten neer en wacht je op de volgende ronde.

Het is niet toegestaan om de pion met dezelfde kleur als jouw startpositie (die op de startpositie staat) in te halen. Een **10-kaart** vereist dat je de pion van je tegenstander beweegt. Als de tegenstanders niet in het veld zijn, kan deze kaart niet worden gebruikt. De 10 is de enige kaart waarmee je de tegenstander voorbij diens thuishonk kunt plaatsen, waardoor deze nog een ronde moet lopen. Je mag echter **niet** over een pion op zijn startpositie springen. Met een ruilkaart moet je je eigen pion wisselen met die van een andere speler.

In het thuishonk mag je niet over de pionnen van anderen springen, en je kunt nooit terugtellen in het thuishonk. De eerste speler die al zijn pionnen in het thuishonk heeft, is de winnaar!

Overige regels

- In dit spel is het niet nodig dat de opgegooide kaart qua getal of figuur overeenkomt met de laatst opgegooide kaart, zoals bijvoorbeeld bij het kaartspel 'pesten' het geval is.
- Wanneer een pion zich op zijn beginpositie bevindt, mag deze niet ingehaald of geslagen worden. Ook is het niet mogelijk om een ruil uit te voeren door het spelen van een boer als je pion op zijn beginpositie staat.
- Pionnen die zich al in het honk bevinden, mogen niet ingehaald worden. Je moet dus de eerste pion helemaal naar voren bewegen om al jouw pionnen in het honk te krijgen.

Tips

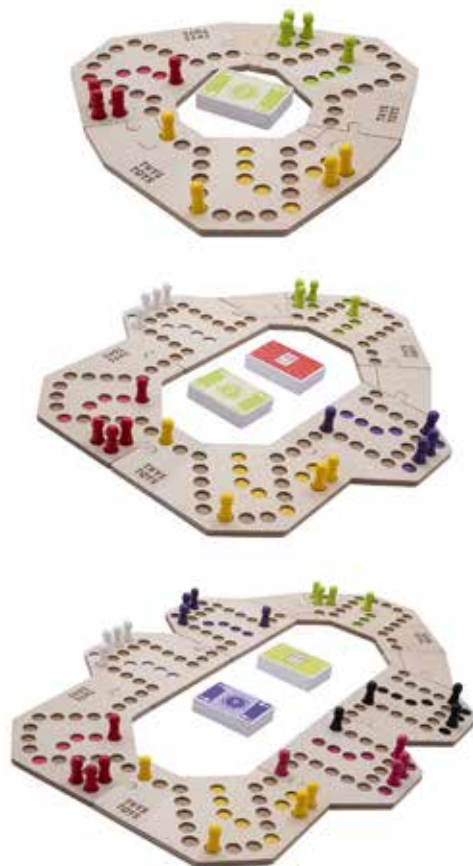
Zodra je een 4 hebt, is het slim om deze meteen te gebruiken nadat je een pion hebt opgezet. Op dit moment sta je namelijk voor je thuishonk.

Een **7-kaart** kan handig zijn om je thuishonk op orde te brengen. Bijvoorbeeld, als je een pion op de eerste positie van je thuishonk hebt staan, kun je met deze pion eerst 3 stappen lopen totdat je achteraan in je honk staat, en vervolgens met een andere pion (die nog in het spel is) de resterende 4 stappen lopen. Een **10-kaart** is nuttig als pestkaart; wanneer je tegenstander bijna binnen is, kun je hem hiermee voorbij zijn startpositie plaatsen, zodat hij/zij nog een ronde moet lopen. Je kunt je hertegen verdedigen door een pion op je startpositie te houden.

Met een **ruilkaart** zijn er verschillende mogelijkheden. Je kunt je tegenstander plagen door hem vlak voor je thuishonk met jou te wisselen, maar je kunt ook proberen jezelf in een betere positie te zetten.

Betekenis spelkaarten

A	Pion opzetten of 1 stap vooruit
K	Pion opzetten
Q	12 stappen vooruit
J	Eigen pion ruilen met een ander
10	10 stappen vooruit
9	9 stappen vooruit
8	8 stappen vooruit
7	7 stappen vooruit, verdeeld over 2 pionnen.
6	6 stappen vooruit
5	5 stappen vooruit
4	4 stappen achteruit
3	3 stappen vooruit
2	2 stappen vooruit



ThysToys (2023) - Industrieweg 10
3442 AE Woerden (NL) - www.thystoys.nl



Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen.
Verstikkingsgevaar. Bewaar verpakking i.v.m. informatie.

THYS
TOYS

Keezenspel connect

4, 6 of 8 spelers

NL

In dit spel leg je speelkaarten op, die een betekenis hebben. Hiermee kan je jouw 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.

Benodigheden

- Verschillende connect puzzelstukken (voorbeeld staat op de verpakking)
- 1x Keezen kaartspel bij 4 spelers en 1,5 x kaartspellen bij 6 spelers en 2 kaartspellen bij 8 spelers.
- 4 pionnen per speler

Kaartverdeling

Het Keezenspel bevat 2 doosjes kaarten, elk bestaande uit 4 verschillende kleuren die overeenkomen met de kleuren op het speelbord en de pionnen. Het is de bedoeling om de kaarten te gebruiken die overeenkomen met de kleur van de pionnen waarmee je speelt.

Afhankelijk van het aantal spelers worden verschillende aantallen kaarten gebruikt:

- Bij 2 spelers worden 26 speelkaarten gebruikt, wat gelijk staat aan een half spel kaarten.
- Bij 4 spelers worden 52 kaarten gebruikt, wat gelijk staat aan een volledig spel kaarten.
- Bij 6 spelers worden alle 78 kaarten gebruikt.
- Bij 8 spelers worden 104 kaarten gebruikt.

Verloop van het spel

Het Keezenspel vereist spelers om in tweetallen te spelen, waarbij de duo's onderling worden bepaald. Elke speler selecteert een eigen kleur om mee te spelen, terwijl hun speelpartner diagonaal tegenover hen zit. In een spel met zes spelers bevinden de middelste spelers zich tegenover elkaar.

Elke ronde ontvangt elke speler een vast aantal kaarten: vijf kaarten in de eerste ronde en vier kaarten in zowel de tweede als derde ronde. Na drie rondes worden alle kaarten verzameld en begint een nieuwe serie van drie rondes.

Het doel van het spel is om samen met je speelpartner al je pionnen zo snel mogelijk naar je eigen honk te brengen. Het winnende duo is degene waarvan beide spelers al hun pionnen in hun eigen honk hebben. Samenwerking tussen de partners is cruciaal om te zegevieren.

Om het spel te starten, moeten alle spelers een opzetkaart hebben. Een willekeurige speler schudt de kaarten, en degene links daarvan gooit een kaart naar keuze op en plaatst een pion. Vervolgens gooien spelers om de beurt een kaart op totdat alle kaarten zijn gespeeld. Daarna deelt de speler die als eerste een kaart mocht opgooien opnieuw.

Bij elke beurt moet een kaart worden opgegooid, zelfs als dit betekent dat je jezelf of je speelpartner eraf moet gooien. Als je niet kunt spelen, bijvoorbeeld omdat je alleen nog opzetkaarten hebt, moet je al je kaarten inleveren en wachten op de volgende ronde.

Als een pion op zijn beginpositie staat, mag deze niet worden ingehaald, geslagen of geruild met een wisselkaart. Spelers moeten hun pionnen in hun honk aansluiten en mogen niet over een pion heen springen die al in het honk staat.

Om je laatste pion binnen te krijgen, mag je ook een zeven gebruiken. Als je speelpartner nog niet binnen is, moeten de resterende stappen met de zeven naar je speelpartner worden gezet.

Betekenis spelkaarten

A	Pion opzetten of 1 stap vooruit
K	Pion opzetten
Q	12 stappen vooruit
J	Eigen pion ruilen met een ander
10	10 stappen vooruit
9	9 stappen vooruit
8	8 stappen vooruit
7	7 stappen vooruit, verdeeld over 2 pionnen.
6	6 stappen vooruit
5	5 stappen vooruit
4	4 stappen achteruit
3	3 stappen vooruit
2	2 stappen vooruit

Tokken

Doel van het spel

Het doel van tokken is om als team als eerste al je pionnen veilig in je thuishonk te krijgen.

Verloop van het spel

Tokken wordt gespeeld met 4, 6 of 8 spelers, verdeeld in teams van 2 personen.

- Vier spelers: 1 kaartendeck en 2 jokers;
- Zes spelers: 1 ½ kaartendeck en 3 jokers;
- Acht spelers: 2 kaartendeckken en 4 jokers.

In elke ronde worden alle kaarten, inclusief de jokers, gebruikt. Je bepaalt vooraf wie begint met delen. Het spel wordt in drie rondes verdeeld: in de 1e ronde deel je 5 kaarten, in de 2e en 3e ronde deel je 4 kaarten. Er zullen kaarten overblijven, die worden gebruikt bij een joker.

Na elke deelronde wissel je één van je kaarten met je medespeler. Deze kaart wordt gesloten doorgegeven. De speler naast de deler (met de klok mee) begint vervolgens. Als deze speler een kaart kan spelen, moet hij dat ook doen. Als je geen zetten kunt doen, of meer kan doen, gooi je je kaarten weg.

Thuishonk

Aan het begin van het spel bevindt de pion zich in het thuishonk (het gekleurde startvlak). Wanneer jouw pion zich in het thuishonk bevindt, hebben andere spelers geen toestemming om langs te gaan, de pion te slaan of te ruilen met een ruilkaart.

De spelkaarten hebben dezelfde betekenis als bij Keezen. Bij Tokken is er echter een toegevoegde donkere stip op het spelbord. Als je op de gekleurde stip komt (zelfs met vier achteruit), ga je door naar de volgende gekleurde stip op het bord.

Om de Tokken variant op je huidige Keezenbord te spelen, moet je de stippen plaatsen en de Tokken spelregels toepassen.



ThysToys (2023) - Industrieweg 10
3442 AE Woerden (NL) - www.thystoys.nl



Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen.
Verstikkingsgevaar. Bewaar verpakking i.v.m. informatie.

THYS
TOYS

Tokken

4, 6 of 8 spelers - 4, 6 or 8 players - 4, 6 oder 8 Spieler - 4, 6 ou 8 joueurs



**ThysToys (2023) - Industrieweg 10
3442 AE Woerden (NL) - www.thystoys.nl**



Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans en raison de petites pièces.
Risque d'étouffement. Conservez l'emballage pour plus d'informations.



Keezengame connect

3, 5 or 7 players

EN

In this game, you place playing cards that have specific meanings. With these cards, you can move your pawns and also thwart your opponents! The goal of this game is to get all your pawns safely into the home base as quickly as possible.

Requirements

- Various connect puzzle pieces (example provided on the packaging)
- 1 Keezen card game for 3 players, and 2 Keezen card games for 5 or 7 players.
- 4 pawns per player

Card Distribution

This game is played with 3, 5, or 7 players, with each player playing individually.

With 3 players, you need 3 sets of cards without jokers, 39 cards in total.

With 5 players, you need 5 sets of cards without jokers, 65 cards in total.

With 7 players, you need 7 sets of cards without jokers, 91 cards in total.

Game Progression

In this game, the cards are played in three rounds: 5 cards in the first round, followed by 4 cards in the second and third rounds. Each player divides the card deck into three rounds, after which the next player deals the next three rounds. If you run out of cards to play, you lay down the remaining cards and wait for the next round.

It is **not** allowed to overtake the pawn with the same color as your starting position (which is on the starting position). A 10 card requires you to move your opponent's pawn. If the opponents are not on the field, this card cannot be used. The **10** is the only card that allows you to move the opponent past their home base, causing them to have to take another round. However, you may not jump over a pawn on its starting position. With a swap card, you must swap your own pawn with that of another player.

In the home base, you may not jump over the pawns of others, and you can never count back in the home base. The first player to get all their pawns into the home base is the winner!

Additional Rules

- In this game, it is not necessary for the card thrown to match the number or figure of the last thrown card, as is the case, for example, in the card game 'bullying'.
- When a pawn is on its starting position, it may not be overtaken or beaten. It is also not possible to perform a swap by playing a jack if your pawn is on its starting position.
- Pawns already in the home base may not be overtaken. You must therefore move the first pawn all the way to the front to get all your pawns in the home base.

Tips

If you have a **4**, it's smart to use it immediately after placing a pawn. At this moment, you are in front of your home base.

For example, if you have one of your game pieces positioned at the first spot of your home base, you can strategically utilize this piece to move 3 steps initially, thereby positioning yourself at the rear end of your home base. Subsequently, you can employ another game piece (still active) to cover the remaining 4 steps.

A **10 card** serves as a particularly cunning nuisance card. As your opponent is on the verge of entering their home base, you can deploy this card to propel them beyond their starting position, compelling them to take another lap around the board. To counter this maneuver, you can safeguard yourself by retaining a game piece on your starting position.

The **swap card** presents a multitude of tactical opportunities. You can opt to perturb your adversary by executing a swap maneuver just prior to reaching your home base. Alternatively, you can endeavor to reposition yourself advantageously on the board.

Meaning of Playing Cards

A	Put a game piece on or move 1 step forward.
K	Put a game piece on.
Q	Advance 12 steps.
J	Swap your own game piece with another.
10	Advance 10 steps.
9	Advance 9 steps.
8	Advance 8 steps.
7	Advance 7 steps, divided between 2 game pieces.
6	Advance 6 steps.
5	Advance 5 steps.
4	Move 4 steps backward.
3	Advance 3 steps.
2	Advance 2 steps.



**ThysToys (2023) - Industrieweg 10
3442 AE Woerden (NL) - www.thystoys.nl**



Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen.
Verstikkingsgevaar. Bewaar verpakking i.v.m. informatie.



Keezengame connect

4, 6 or 8 players

EN

In this game, players lay down cards with different effects, allowing them to strategically move their game pieces while also impeding their opponents' progress. The primary objective is to safely guide all game pieces to the home base as swiftly as possible.

Requirements

- Various connect puzzle pieces (an example is provided on the packaging)
- 1 set of Keezen playing cards for 4 players, 1.5 sets of cards for 6 players, and 2 sets of cards for 8 players.
- 4 game pawns per player

Card Distribution

The Keezen game includes 2 decks of cards, each comprising 4 different colors matching those on the game board and the game pawns. Players use cards corresponding to the color of their game pawns. For 2 players, 26 playing cards are used (equivalent to half a deck). For 4 players, 52 cards are used (a full deck). For 6 players, all 78 cards are used. And for 8 players, 104 cards are used.

Game Progression

The game is played in pairs, with partners determined among the players. Each player selects their color to play with. Partners sit diagonally across from each other, and in the case of six players, the middle players sit opposite each other. The cards dictate the number of steps players can move their game pieces. The game unfolds in rounds, with each player receiving five cards in the first round, and four cards in subsequent rounds. After three rounds, all cards are reshuffled, and a new series of three rounds begins.

The aim is to collaboratively maneuver all game pieces to the home base at the earliest opportunity. Victory is achieved when both players have successfully moved all their game pieces to their respective home bases. Cooperation between partners is essential to success. If one player has all four game pieces in their home base, they continue with their partner's game pieces. To commence the game, players must possess a setup card; otherwise, they return their cards. A designated player shuffles the cards, and the player to their left throws a card and places a game piece. Players then take turns throwing cards until all cards are used, after which the cards are reshuffled by the initial player.

The subsequent player continues the game, with each player obligated to throw a card, even if it means displacing themselves or their partner's game piece. If a player cannot play, for example, if they only possess setup cards, they return all their cards and await the next round.

When a game piece occupies its starting position, it cannot be overtaken or struck by other players. Additionally, it cannot be swapped with a swap card. However, if a player possesses a swap card, they can execute a swap, except with another player who is also on their starting position. Other cards dictate movement based on the number of steps indicated.

Players must ensure their game pieces are aligned in their home base and cannot jump over game pieces already inside. To move the last game piece into the home base, players can utilize a seven. If a partner's game piece is still outside, the remaining steps of the seven are applied to the partner's game piece. (For instance: Piet advances his last game piece by three steps and utilizes the remaining four steps to move another game piece belonging to his partner. Thereafter, they continue playing with the shared game pieces).

Meaning of Playing Cards

A	Put a game piece on or move 1 step forward.
K	Put a game piece on.
Q	Advance 12 steps.
J	Swap your own game piece with another.
10	Advance 10 steps.
9	Advance 9 steps.
8	Advance 8 steps.
7	Advance 7 steps, divided between 2 game pieces.
6	Advance 6 steps.
5	Advance 5 steps.
4	Move 4 steps backward.
3	Advance 3 steps.
2	Advance 2 steps.

Tokken

Objective of the game

The objective of the game is for each team to get all of their pawns to their home base first.

Game Progression

Tokken is played with 4, 6, or 8 players (in teams of 2 people).

- Four players: 1 deck of cards and 2 jokers;
- Six players: 1 ½ decks of cards and 3 jokers;
- Eight players: 2 decks of cards and 4 jokers;

All cards (including the jokers) are always used.

Determine in advance who starts dealing. There are three rounds of dealing. In the 1st round, deal 5 cards, in the 2nd round deal 4 cards, and in the 3rd round deal 4 cards. There will be leftover cards (which are used with a joker). After each deal, you swap one of your cards with your teammate. This card is given face down. The player next to the dealer (clockwise) then starts. If they can make a move, they must do so. If you cannot make any moves, or have more moves than allowed, you discard your cards.

Home Base

At the beginning of the game, the pawn is on the home base (colored starting space). When your pawn is on the home base, other players are not allowed to pass, hit the pawn, or swap it with a swap card.

The meanings of the playing cards are the same as in Keezen.

In Tokken, a dark colored dot is added to the game board.

If you land on the colored dot (even when moving four spaces backward), you advance to the next colored dot on the board.

To play the Tokken variant on your current Keezen board, you need to place the dots and follow the Tokken game rules.



**ThysToys (2023) - Industrieweg 10
3442 AE Woerden (NL) - www.thystoys.nl**



Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking hazard. Keep packaging for information.

**THYS
TOYS**

Tokken

4, 6 of 8 spelers - 4, 6 or 8 players - 4, 6 oder 8 Spieler - 4, 6 ou 8 joueurs



**ThysToys (2023) - Industrieweg 10
3442 AE Woerden (NL) - www.thystoys.nl**



Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans en raison de petites pièces.
Risque d'étouffement. Conservez l'emballage pour plus d'informations.



Keezengame connect

3, 5 oder 7 Spieler

DE

In diesem Spiel legt man Spielkarten aus, die eine Bedeutung haben. Damit kann man seine Spielfigur bewegen, aber auch die Mitspieler behindern! Das Ziel dieses Spiels ist es, so schnell wie möglich alle Spielfiguren sicher in das eigene Heimatfeld zu bringen.

Benötigtes Material

- Verschiedene Connect-Puzzlestücke (ein Beispiel ist auf der Verpackung angegeben)
- 1 Keezen-Kartenspiel für 3 Spieler und 2 Keezen-Kartenspiele für 5 oder 7 Spieler.
- 4 Spielfiguren pro Spieler

Kartenaufteilung

Dieses Spiel wird mit 3, 5 oder 7 Spielern gespielt, wobei jeder Spieler für sich spielt.

Für 3 Spieler benötigst du 3 Kartensätze ohne Joker, insgesamt 39 Karten.

Für 5 Spieler benötigst du 5 Kartensätze ohne Joker, insgesamt 65 Karten.

Für 7 Spieler benötigst du 7 Kartensätze ohne Joker, insgesamt 91 Karten.

Spielverlauf

In diesem Spiel werden die Karten in drei Runden gespielt: 5 Karten in der ersten Runde, gefolgt von 4 Karten in der zweiten und dritten Runde. Jeder Spieler teilt das Kartenspiel in drei Runden auf, und dann teilt der nächste Spieler die nächsten drei Runden auf. Wenn du keine Karte mehr zum Spielen hast, legst du die übrigen Karten ab und wartest auf die nächste Runde.

Es ist **NICHT** erlaubt, die Spielfigur mit derselben Farbe wie deine Startposition zu überholen (die auf der Startposition steht). Eine 10-Karte erfordert, dass du die Spielfigur deines Gegners bewegst. Wenn die Gegner nicht auf dem Spielfeld sind, kann diese Karte nicht verwendet werden. Die 10 ist die einzige Karte, mit der du den Gegner über sein Heimatfeld hinausbewegen kannst, sodass er eine weitere Runde laufen muss. Du darfst jedoch nicht über eine Spielfigur auf ihrer Startposition springen. Mit einer Tauschkarte musst du deine eigene Spielfigur mit der eines anderen Spielers tauschen.

Im Heimatfeld darf man nicht über die Spielfiguren anderer springen, und man kann im Heimatfeld nie rückwärts zählen. Der erste Spieler, der alle seine Spielfiguren im Heimatfeld hat, ist der Gewinner!

Zusätzliche Regeln

• In diesem Spiel ist es nicht erforderlich, dass die aufgeworfene Karte in Zahl oder Figur mit der zuletzt aufgeworfenen Karte übereinstimmt, wie es zum Beispiel beim Kartenspiel "Pesten" der Fall ist.

• Wenn eine Spielfigur sich auf ihrer Startposition befindet, darf sie weder überholt noch geschlagen werden. Es ist auch nicht möglich, einen Tausch durchzuführen, indem man einen Bauern spielt, wenn sich deine Spielfigur auf ihrer Startposition befindet.

• Spielfiguren, die sich bereits im Heimatfeld befinden, dürfen nicht überholt werden. Du musst also die erste Spielfigur ganz nach vorne bewegen, um alle deine Spielfiguren ins Heimatfeld zu bringen.

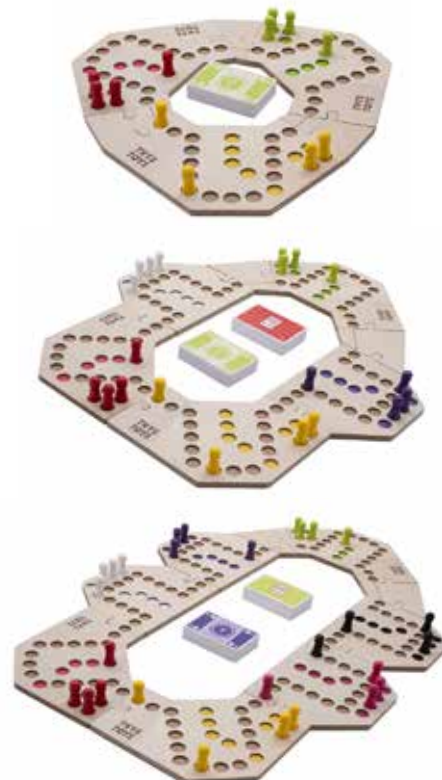
Tips

Sobald du eine 4 hast, ist es klug, sie sofort zu verwenden, nachdem du eine Spielfigur aufgestellt hast. Denn in diesem Moment stehst du vor deinem Heimatfeld. Eine 7-Karte kann nützlich sein, um dein Heimatfeld in Ordnung zu bringen. Zum Beispiel, wenn du eine Spielfigur auf der ersten Position deines Heimatfeldes hast, kannst du diese Spielfigur zuerst 3 Schritte machen lassen, bis du am hinteren Ende deines Feldes stehst, und dann mit einer anderen Spielfigur (die noch im Spiel ist) die restlichen 4 Schritte machen lassen. Eine **10-Karte** ist als Ärgere-Karte nützlich; wenn dein Gegner fast drinnen ist, kannst du ihn damit über seine Startposition hinaus bewegen, so dass er noch eine Runde laufen muss. Du kannst dich dagegen verteidigen, indem du eine Spielfigur auf deiner Startposition behältst.

Mit einer **Tauschkarte** gibt es verschiedene Möglichkeiten. Du kannst deinen Gegner ärgern, indem du ihn kurz vor deinem Heimatfeld mit dir tauschst, aber du kannst auch versuchen, dich selbst in eine bessere Position zu bringen.

Bedeutung der Spielkarten

A	Eine Spielfigur aufsetzen / 1 Schritt nach vorne bewegen.
K	Eine Spielfigur aufsetzen.
Q	12 Schritte nach vorne.
J	Tausche deine eigene Spielfigur mit einer anderen.
10	10 Schritte nach vorne.
9	9 Schritte nach vorne.
8	8 Schritte nach vorne.
7	7 Schritte nach vorne, aufgeteilt auf 2 Spielfiguren.
6	6 Schritte nach vorne.
5	5 Schritte nach vorne.
4	4 Schritte rückwärts.
3	3 Schritte nach vorne.
2	2 Schritte nach vorne.



ThysToys (2023) - Industrieweg 10
3442 AE Woerden (NL) - www.thystoys.nl



Warnung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren aufgrund von Kleinteilen. Erstickungsgefahr. Verpackung zur Information aufbewahren.

THYS
TOYS

Keezenspel connect

4, 6 oder 8 Spieler

DE

In diesem Spiel legt jeder Spieler Spielkarten mit einer spezifischen Bedeutung ab. Mit diesen Karten kannst du deine Spielfiguren bewegen und gleichzeitig deine Mitspieler blockieren! Das Ziel dieses Spiels ist es, alle Spielfiguren so schnell wie möglich sicher in die Homebase zu bringen.

Anforderungen

- Verschiedene Puzzle-Verbindungsstücke (ein Beispiel ist auf der Verpackung angegeben)
- 1 Set Keezen-Spielkarten für 4 Spieler, 1,5 Sets Karten für 6 Spieler und 2 Sets Karten für 8 Spieler.
- 4 Spielfiguren pro Spieler

Kartenausgabe

Das Keezen-Spiel besteht aus 2 Kartenschachteln, beide Schachteln haben 4 verschiedene Farben, die den Farben auf dem Spielbrett und den Spielfiguren entsprechen. Verwende die Karten mit der Farbe der Spielfiguren, mit denen du spielst. Für 2 Spieler spiele mit 26 Spielkarten (einem halben Deck). Für 4 Spieler spiele mit 52 Karten (einem kompletten Deck). Für 6 Spieler spiele mit allen 78 Karten. Und für 8 Spieler spiele mit 104 Karten.

Spielverlauf

Das Spiel wird paarweise gespielt, wobei die Paare unter den Spielern festgelegt werden. Jeder Spieler wählt seine Farbe zum Spielen. Dein Spiel-Partner sitzt diagonal gegenüber, und die mittleren Spieler sitzen sich gegenüber, wenn sechs Spieler spielen. Die Karten bestimmen, wie viele Schritte du deine Spielfigur bewegen kannst. Das Spiel wird in Runden gespielt, wobei jeder Spieler in der ersten Runde fünf Karten und in der zweiten und dritten Runde vier Karten erhält. Nach drei Runden werden alle Karten wieder eingesammelt, und es beginnen drei neue Runden.

Das Ziel des Spiels ist es, alle Spielfiguren so schnell wie möglich in die Homebase zu bringen und dabei mit deinem Spielpartner zusammenzuarbeiten. Du gewinnst, wenn beide Spieler alle ihre Spielfiguren in ihrer Homebase haben. Um zu gewinnen, musst du euch gegenseitig helfen. Wenn einer der Spieler alle vier Spielfiguren in seiner Homebase hat, fährt er mit den Spielfiguren seines Spielpartners fort. Um das Spiel zu beginnen, musst du zuerst eine Aufbaukarte haben; sonst musst du deine Karten zurückgeben. Ein bestimmter Spieler mischt die Karten, und der Spieler zu seiner Linken wirft eine Karte seiner Wahl und setzt eine Spielfigur. Die Spieler werfen abwechselnd Karten, bis sie keine mehr haben. Dann werden die Karten erneut vom Spieler gemischt, der zuerst eine Karte geworfen hat.

Der nächste Spieler setzt das Spiel fort. Du musst eine Karte werfen, auch wenn dies bedeutet, dass du dich selbst oder deinen Spielpartner vom Brett stößt. Wenn du wirklich nicht spielen kannst, zum Beispiel, wenn du nur Aufbaukarten hast, musst du alle Karten zurückgeben und auf die nächste Runde warten.

Wenn sich deine Spielfigur auf ihrer Startposition befindet, darf niemand daran vorbeigehen, und niemand darf deine Spielfigur schlagen. Diese Spielfigur kann auch nicht getauscht werden, wenn jemand eine Tauschkarte hat. Wenn du selbst eine Tauschkarte hast, kannst du tauschen, außer mit jemandem, der sich ebenfalls auf seiner Startposition befindet. Für die anderen Karten folge der angegebenen Anzahl an Schritten.

Du musst deine Spielfiguren in deiner Homebase verbinden. Du darfst nicht über eine Spielfigur gehen, die bereits in deiner Homebase ist. Um deine letzte Spielfigur hineinzubekommen, kannst du auch eine Sieben verwenden. Wenn dein Spielpartner noch nicht drin ist, gehen die verbleibenden Schritte der Sieben an deinen Spielpartner. (Beispiel: Piet bekommt seine letzte Spielfigur hinein, indem er drei Schritte macht und die verbleibenden vier Schritte verwendet, um eine andere Spielfigur seines Spielpartners zu bewegen. Von nun an spielen sie zusammen weiter mit denselben Spielfiguren, die jetzt Piet's Partner gehören).

Bedeutung der Spielkarten

A	Eine Spielfigur aufsetzen oder einen Schritt nach vorne bewegen.
K	Eine Spielfigur aufsetzen.
D	12 Schritte vorwärts.
B	Deine eigene Spielfigur mit einer anderen tauschen.
10	10 Schritte vorwärts.
9	9 Schritte vorwärts.
8	8 Schritte vorwärts.
7	7 Schritte vorwärts, aufgeteilt auf 2 Spielfiguren.
6	6 Schritte vorwärts.
5	5 Schritte vorwärts.
4	4 Schritte rückwärts.
3	3 Schritte vorwärts.
2	2 Schritte vorwärts.

Tokken

Spielziel

Das Ziel des Spiels ist es, dass jedes Team als erstes alle seine Spielfiguren in sein eigenes Zuhause bringt.

Spielverlauf

Tokken wird mit 4, 6 oder 8 Spielern gespielt (in Teams von 2 Personen).

- Vier Spieler: 1 Kartenspiel und 2 Joker;
- Sechs Spieler: 1 ½ Kartenspiele und 3 Joker;
- Acht Spieler: 2 Kartenspiele und 4 Joker;

Alle Karten (einschließlich der Joker) werden immer verwendet. Bestimme im Voraus, wer mit dem Austeilen beginnt. Es gibt drei Runden des Austeilens. In der 1. Runde werden 5 Karten ausgeteilt, in der 2. Runde 4 Karten und in der 3. Runde ebenfalls 4 Karten. Es bleiben übrig gebliebene Karten (die mit einem Joker verwendet werden). Nach jedem Austeilen tauscht man eine seiner Karten mit seinem Teamkollegen aus. Diese Karte wird verdeckt gegeben. Der Spieler neben dem Geber (im Uhrzeigersinn) beginnt dann. Wenn er einen Zug machen kann, muss er das tun. Wenn du keine Züge machen kannst oder mehr Züge als erlaubt hast, wirfst du deine Karten ab.

Zuhause

Zu Beginn des Spiels befindet sich die Spielfigur auf dem Zuhause (dem farbigen Startfeld). Wenn deine Spielfigur auf dem Zuhause ist, dürfen andere Spieler nicht vorbeigehen, die Figur schlagen oder sie mit einer Austauschkarte austauschen.

Die Bedeutung der Spielkarten ist dieselbe wie bei Keezen. Bei Tokken wird ein farbiger Punkt auf dem Spielfeld hinzugefügt. Wenn du auf den farbigen Punkt landest (auch wenn du vier Felder zurückgehst), rückst du zum nächsten farbigen Punkt auf dem Brett vor.

Um die Tokken-Variante auf deinem aktuellen Keezen-Brett zu spielen, musst du die Punkte platzieren und die Tokken-Spielregeln befolgen.



ThysToys (2023) - Industrieweg 10
3442 AE Woerden (NL) - www.thystoys.nl



Warnung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren aufgrund von Kleinteilen. Erstickungsgefahr. Verpackung zur Information aufbewahren.

THYS
TOYS

Tokken

4, 6 of 8 spelers - 4, 6 or 8 players - 4, 6 oder 8 Spieler - 4, 6 ou 8 joueurs



**ThysToys (2023) - Industrieweg 10
3442 AE Woerden (NL) - www.thystoys.nl**



Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans en raison de petites pièces.
Risque d'étouffement. Conservez l'emballage pour plus d'informations.



Keezengame connect

3, 5 ou 7 joueurs

FR

Dans ce jeu, vous posez des cartes à jouer, chacune ayant une signification spécifique. Avec ces cartes, vous pouvez déplacer votre pion et également entraver vos adversaires ! L'objectif de ce jeu est de ramener tous vos pions en toute sécurité dans votre base le plus rapidement possible.

Matériel nécessaire

- Divers morceaux de puzzle à assembler (un exemple est fourni sur l'emballage)
- 1 jeu de cartes Keezen pour 3 joueurs et 2 jeux de cartes Keezen pour 5 ou 7 joueurs.
- 4 pions par joueur

Distribution des cartes

Ce jeu se joue avec 3, 5 ou 7 joueurs, chaque joueur jouant individuellement.

Pour 3 joueurs, vous avez besoin de 3 jeux de cartes sans jokers, soit un total de 39 cartes.

Pour 5 joueurs, vous avez besoin de 5 jeux de cartes sans jokers, soit un total de 65 cartes.

Pour 7 joueurs, vous avez besoin de 7 jeux de cartes sans jokers, soit un total de 91 cartes.

Déroulement du jeu

Lors du premier tour, 5 cartes sont jouées, lors du deuxième tour, 4 cartes, et lors du troisième tour, encore 4 cartes sont jouées. Un joueur divise l'ensemble du paquet en 3 tours, et le joueur suivant distribue les 3 tours suivants. Si vous n'avez pas de carte à jouer, vous devez déposer les cartes restantes et attendre le prochain tour.

Il est **INTERDIT** de passer le pion de la même couleur que la position de départ (celui sur la position de départ).

Lorsqu'un **10** est joué, vous devez vous déplacer avec le pion de l'adversaire. Si les adversaires ne sont pas sur le terrain, cette carte ne peut pas être utilisée. Le 10 est également la seule carte qui vous permet de déplacer l'adversaire au-delà de sa base, le forçant à faire un autre tour. Si votre adversaire a un pion sur sa position de départ, vous ne pouvez pas le dépasser. Avec une carte d'échange, vous devez échanger votre propre pion avec celui d'un autre joueur. Dans la base, vous ne pouvez pas sauter par-dessus d'autres pions, et reculer n'est jamais autorisé dans la base. Lorsqu'un joueur a tous ses pions dans la base, il est le vainqueur!

Règles supplémentaires

- Lorsque vous lancez des cartes, il n'importe pas que la carte corresponde à la dernière carte jouée en termes de nombre ou de figure, comme c'est le cas dans des jeux comme 'UNO'.
- Si un pion est sur sa position de départ, il ne peut pas être dépassé ou touché. L'échange en jouant un valet n'est pas non plus possible si votre pion est sur sa position de départ.
- Les pièces de jeu déjà dans la base ne peuvent pas être dépassées. Vous devez jouer la première pièce de jeu jusqu'au bout pour que toutes vos pièces soient dans la base.

Conseils

Si vous avez un **4**, utilisez-le immédiatement après avoir placé une pièce de jeu. Vous êtes maintenant devant votre base.

Avec un **7**, il est souvent utile d'organiser votre base. Par exemple, si vous avez une pièce de jeu à la première position de votre base, vous pouvez utiliser cette pièce pour faire 3 pas d'abord jusqu'à l'arrière de votre base, puis utiliser une autre pièce de jeu (encore en jeu) pour faire les 4 pas restants. Un **10** est une carte ennuyeuse pratique. Lorsque votre adversaire est presque à l'intérieur, vous pouvez utiliser cette carte pour le faire passer sa position de départ, le forçant à faire une autre ronde. Vous pouvez vous défendre contre cela en maintenant une pièce de jeu sur votre position de départ.

Avec une **carte d'échange**, vous avez de nombreuses options. Vous pouvez ennuyer votre adversaire en échangeant de position juste avant votre base, mais vous pouvez aussi essayer de vous mettre dans une meilleure position.

Signification des cartes à jouer

A Placer une pièce de jeu ou avancer d'un pas.

K Placer une pièce de jeu.

Q Avancer de 12 pas.

J Échanger votre propre pièce de jeu avec une autre.

10 Avancer de 10 pas.

9 Avancer de 9 pas.

8 Avancer de 8 pas.

7 Avancer de 7 pas, répartis entre 2 pièces de jeu.

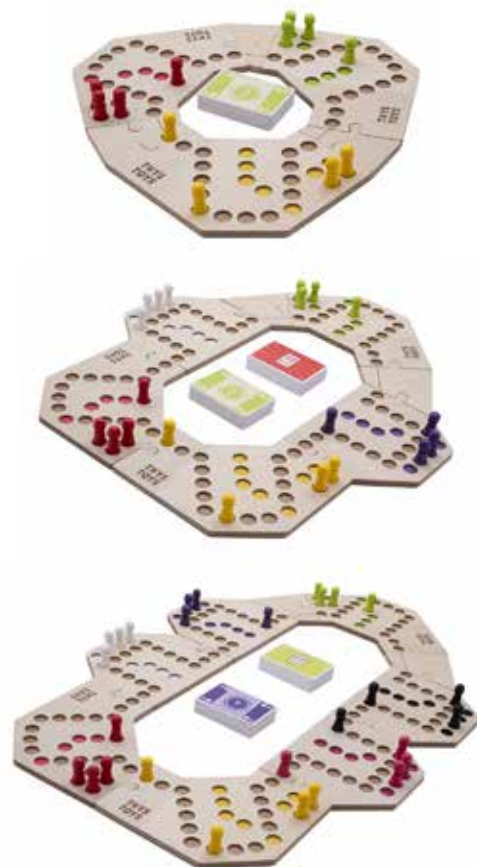
6 Avancer de 6 pas.

5 Avancer de 5 pas.

4 Reculer de 4 pas.

3 Avancer de 3 pas.

2 Avancer de 2 pas.



**ThysToys (2023) - Industrieweg 10
3442 AE Woerden (NL) - www.thystoys.nl**



Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans en raison de petites pièces.
Risque d'étouffement. Conservez l'emballage pour plus d'informations.

**THYS
TOYS**

Keezengame connect

4, 6 ou 8 joueurs

FR

Dans ce jeu, vous posez des cartes à jouer, chacune ayant une signification spécifique. Avec ces cartes, vous pouvez déplacer votre pièce de jeu et également gêner vos adversaires ! L'objectif de ce jeu est de faire entrer toutes vos pièces de jeu en toute sécurité dans la base le plus rapidement possible.

Exigences

- Diverses pièces de puzzle à connecter (un exemple est fourni sur l'emballage)
- 1 jeu de cartes à jouer Keezen pour 4 joueurs, 1,5 jeux de cartes pour 6 joueurs et 2 jeux de cartes pour 8 joueurs.
- 4 pions de jeu par joueur

Distribution des cartes

Le jeu Keezen se compose de 2 boîtes de cartes, les deux boîtes ayant 4 couleurs différentes correspondant aux couleurs du plateau de jeu et des pièces de jeu. Utilisez les cartes avec la couleur des pièces de jeu avec lesquelles vous jouez. Pour 2 joueurs, jouez avec 26 cartes à jouer (la moitié d'un paquet). Pour 4 joueurs, jouez avec 52 cartes (un paquet complet). Pour 6 joueurs, jouez avec toutes les 78 cartes. Et pour 8 joueurs, jouez avec 104 cartes.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue par paires, les paires étant déterminées parmi les joueurs. Chaque joueur choisit sa couleur pour jouer. Votre partenaire de jeu est assis en diagonale en face de vous, et les joueurs du milieu sont assis en face les uns des autres dans le cas de six joueurs. Les cartes déterminent le nombre de pas que vous pouvez faire avancer votre pièce de jeu. Le jeu se déroule en rondes, chaque joueur recevant cinq cartes lors de la première ronde et quatre cartes lors des deuxième et troisième rondes. Après trois rondes, toutes les cartes sont collectées à nouveau, et vous commencez trois nouvelles rondes.

L'objectif du jeu est de faire entrer toutes vos pièces de jeu dans votre base le plus rapidement possible, en travaillant en collaboration avec votre partenaire de jeu. Vous gagnez lorsque les deux joueurs ont toutes leurs pièces de jeu dans leur base. Pour gagner, vous devrez vous aider mutuellement. Si l'un des joueurs a toutes ses quatre pièces de jeu dans sa base, il continue avec les pièces de jeu de son partenaire. Pour commencer le jeu, vous devez d'abord avoir une carte de configuration ; sinon, vous devez rendre vos cartes. Un joueur désigné mélange les cartes, et le joueur à sa gauche lance une carte de son choix et joue une pièce de jeu. Les joueurs lancent à tour de rôle des cartes jusqu'à épuisement. Ensuite, les cartes sont à nouveau mélangées par le joueur qui a initialement lancé une carte.

Le joueur suivant continue le jeu. Vous devez lancer une carte, même si cela signifie vous faire tomber vous-même ou votre partenaire de jeu du plateau. Si vous ne pouvez vraiment pas jouer, par exemple, si vous n'avez que des cartes de configuration, vous devez rendre toutes les cartes que vous avez et attendre la prochaine manche.

Lorsque votre pièce de jeu est sur sa position de départ, personne n'est autorisé à la dépasser, et personne ne peut la frapper. Cette pièce de jeu ne peut également pas être échangée si quelqu'un a une carte d'échange. Si vous avez vous-même une carte d'échange, vous pouvez échanger, sauf avec quelqu'un qui est également sur sa position de départ. Pour les autres cartes, suivez le nombre d'étapes indiqué.

Vous devez connecter vos pièces de jeu dans votre base. Vous n'avez pas le droit de passer par-dessus une pièce de jeu qui est déjà dans votre base. Pour faire rentrer votre dernière pièce de jeu à l'intérieur, vous pouvez également utiliser un sept. Si votre partenaire de jeu n'est pas encore à l'intérieur, les étapes restantes du sept vont à votre partenaire de jeu. (Par exemple : Piet fait rentrer sa dernière pièce de jeu en faisant trois pas et en utilisant les quatre pas restants pour déplacer une autre pièce de jeu de son partenaire de jeu. Dès maintenant, ils continuent à jouer ensemble avec les mêmes pièces de jeu, qui appartiennent maintenant au partenaire de Piet).

Signification des cartes à jouer

A	Poser une pièce de jeu ou avancer d'1 pas.
K	Poser une pièce de jeu.
Q	Avancer de 12 pas.
J	Échanger votre propre pièce de jeu avec une autre.
10	Avancer de 10 pas.
9	Avancer de 9 pas.
8	Avancer de 8 pas.
7	Avancer de 7 pas, divisé entre 2 pièces de jeu.
6	Avancer de 6 pas.
5	Avancer de 5 pas.
4	Reculer de 4 pas.
3	Avancer de 3 pas.
2	Avancer de 2 pas.

Tokken

Objectif du jeu

L'objectif du jeu est que chaque équipe parvienne à ramener toutes ses pions sur leur base respective en premier.

Déroulement du jeu

Le Tokken se joue avec 4, 6 ou 8 joueurs (en équipes de 2 personnes).

- Quatre joueurs : 1 jeu de cartes et 2 jokers
- Six joueurs : 1 ½ jeu de cartes et 3 jokers
- Huit joueurs : 2 jeux de cartes et 4 jokers

Toutes les cartes (y compris les jokers) sont toujours utilisées. Déterminez à l'avance qui commence à distribuer. Il y a trois tours de distribution. Au 1er tour, distribuez 5 cartes, au 2ème tour, distribuez 4 cartes, et au 3ème tour, distribuez également 4 cartes. Il restera des cartes restantes (qui seront utilisées avec un joker). Après chaque distribution, vous échangez l'une de vos cartes avec votre coéquipier. Cette carte est donnée face cachée. Le joueur à côté du donneur (dans le sens des aiguilles d'une montre) commence ensuite. S'il peut jouer, il doit le faire. Si vous ne pouvez pas jouer ou avez plus de mouvements que permis, vous jetez vos cartes.

Base

Au début du jeu, le pion est sur la base (l'espace de départ coloré). Lorsque votre pion est sur la base, les autres joueurs n'ont pas le droit de passer, de frapper le pion ou de l'échanger avec une carte d'échange.

La signification des cartes de jeu est la même que dans Keezen. Dans le Tokken, un point coloré est ajouté au plateau de jeu. Si vous atterrissez sur le point coloré (même en avançant de quatre cases en arrière), vous avancez vers le prochain point coloré sur le plateau.

Pour jouer à la variante Tokken sur votre plateau Keezen actuel, vous devez placer les points et suivre les règles du jeu Tokken.

**ThysToys (2023) - Industrieweg 10
3442 AE Woerden (NL) - www.thystoys.nl**



Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans en raison de petites pièces.
Risque d'étouffement. Conservez l'emballage pour plus d'informations.

**THYS
TOYS**

Tokken

4, 6 of 8 spelers - 4, 6 or 8 players - 4, 6 oder 8 Spieler - 4, 6 ou 8 joueurs



**ThysToys (2023) - Industrieweg 10
3442 AE Woerden (NL) - www.thystoys.nl**



Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans en raison de petites pièces.
Risque d'étouffement. Conservez l'emballage pour plus d'informations.

