**PAARDJESSPEL**

Voor 2, 3 of 4 spelers. Elke speler beschikt over vier pionnen in zijn kleur die zo vlug mogelijk een parcours van 56 vakjes moeten doorlopen om uiteindelijk als eerste op vier van de zes beschikbare thuisvakken te belanden.

Iedere speler werpt de dobbelsteen, tot een zes geworpen wordt. Deze speler mag beginnen en mag een pion plaatsen op het eerste vakje aangeduid met de pijl. Hij mag vervolgens nog eens spelen en plaatst zijn pion zo veel vakjes vooruit als aangeduid door de dobbelsteen. Bij iedere volgende worp van een zes mag de speler ofwel een nieuwe pion in het spel brengen (als er nog zijn aan de start) of een pion die al in het spel is verder zetten. Een zes geeft altijd recht op een extra beurt.

Wanneer een pion op een vakje komt dat al bezet is door een pion van een andere kleur, neemt die zijn plaats in en wordt de andere pion terug op start gezet, van waar deze pion weer op dezelfde manier in het spel gebracht moet worden.

Wanneer twee of meer pionnen van dezelfde kleur op een vakje staan, vormen deze een barrière die een pion van een andere kleur niet kan pakken of overschrijden. Indien een barrière belet dat een pion het totale aantal vakjes vooruit gaat , is de beurt verloren.

Indien een pion helemaal rond geweest is en terug op zijn eigen kleur komt, moet hij terug naar start gespeeld worden door het aantal vakjes vooruit te zetten dat geworpen is.

De speler die zijn vier pionnen eerst “thuis” in het centrum krijgt heeft gewonnen.