



SPELREGELS 2 PERSONEN

HET DOEL VAN HET SPEL

Het Tokkenspel speel je met 2 personen tegen elkaar. Het doel is om als eerste al je pionnen in het thuisvak (de rij met gekleurde stippen) te krijgen met de juiste kleur pion op het juiste vakje (dus een rode pion op een rood vak). In het thuisvak mag je NIET over de pion heen om op de juiste kleur te komen. Ook mag je in het thuisvak NIET met een pion van een bepaalde kleur op een andere kleur komen.

HET SPEL

Met 2 personen speel je met een half spel kaarten (26 stuks) plus 1 joker. Neem hiervoor alle rode of zwarte kaarten en 1 joker uit het spel. Je bepaalt vooraf wie er begint met delen. De speler die niet heeft gedeeld begint.

Er wordt in drie rondes gedeeld in de volgorde

- 1^e ronde 5 kaarten, 2^e ronde 4 kaarten, 3^e ronde 4 kaarten.

Er blijft 1 kaart over. Als er een joker wordt gespeeld krijgt die speler deze extra kaart. Als de joker niet gespeeld kan worden blijft de kaart dus echt over.

Nadat de kaarten bij het begin van een ronde zijn gedeeld, trekken de spelers een kaart bij de tegenstander of ruilen een kaart die zelf wordt gekozen. Dit is een optie die je vooraf moet afspreken. Deze kaart kun je uit een van de kaarten kiezen die gedeeld zijn.

PUNTEN OP HET BORD

Thuishonk

De beginpositie bij het Tokken is het thuishonk (gekleurde losse stip). Indien je pion op het thuishonk staat dan mogen andere spelers hier niet langs, mogen deze pion niet slaan of ruilen met een boer. Ook met een 5 mag deze pion niet gespeeld worden. De pion op zijn thuishonk (ook al is deze een keer verplaatst geweest) is altijd veilig en blokkeert iedereen. Je thuishonk is ook voor jezelf een blokkade, na een volledig rondje lopen mag je zelf je thuishonk NIET voorbij om nog een rondje te lopen.

Zwarte stip

Als je op de zwarte stip komt (ook met vier achteruit) dan ga je vooruit door naar de volgende zwarte stip op het bord. Hiermee mag je dus wel voorbij een geblokkeerd thuishonk.



BETEKENIS KAARTEN

- AAS** Zet een pion op het bord of ga met een pion 1 stap vooruit.
- HEER** Zet een pion op het bord of ga 13 stappen vooruit.
Iedere pion die je onderweg tegenkomt (ook je eigen team) moet geslagen worden.
- VROUW** Zet pion 12 stappen vooruit.
- BOER** Ruil je pion met een pion van de tegenstander.
- TIEN** Zet pion 10 stappen vooruit.
- NEGEN** Zet pion 9 stappen vooruit.
- ACHT** Zet pion 8 stappen vooruit.
- ZEVEN** Deze kaart mag verdeeld worden over 4 pionnen.
- ZES** Zet pion 6 stappen vooruit.
- VIJF** Zet pion van tegenstander 5 stappen vooruit. Je mag de tegenstander met een 5 voorbij zijn thuishonk zetten. Een pion op het thuishonk mag niet gespeeld worden met de 5.
- VIER** Zet pion 4 stappen achteruit. Hierbij mag je niet meer over je eigen honk. Indien je met 4 achteruit op je thuishonk komt begin je als het ware weer opnieuw en zou je met nog een 4 weer achteruit mogen. Indien je met 4 achteruit op de zwarte stip komt, dan ga je vooruit naar de volgende zwarte stip.
- DRIE** Zet pion 3 stappen vooruit.
- TWEE** Zet pion 2 stappen vooruit.
- JOKER** Zet een pion op het bord of ga 18 stappen vooruit. Je ontvangt 1 kaart van de stapel. Deze extra kaart mag je net zoals de andere kaarten in de hand houden en als je weer aan de beurt bent spelen. Je mag aan het eind van de ronde bepalen of je een van je kaarten (vanwege de extra jokerkaart) bewaard tot de volgende ronde. Uiteraard moet je al je kaarten in de laatste ronde spelen.

Als je geen van je kaarten kunt spelen dan moet je ze allemaal (ook de jokerkaart) weggooien. Als kaarten wel gespeeld kunnen worden dan moeten ze gespeeld worden, je mag ze niet vrijwillig weggooien.