



SPELREGELS

HET DOEL VAN HET SPEL

Het Tokkenspel speel je in teams van 2 personen. Het doel is om als team als eerste al je pionnen in het thuisvak (de rij met 4 gekleurde stippen) te krijgen.

VOORBEREIDING

Het Tokkenspel wordt in het midden van de tafel gelegd en de pionnen worden op hun plek gezet (de gekleurde vakjes aan de buitenzijde van het bord).

Met 4 personen speel je met 1 spel kaarten (52 stuks) en 2 jokers.

Met 6 personen speel je met 1 ½ spel kaarten (78 stuks) en 3 jokers. Neem hiervoor alle rode of zwarte kaarten en 1 joker uit het extra spel. Je bepaalt vooraf wie er begint met delen. De speler naast de deler (met de klok mee) begint.

VERLOOP VAN HET SPEL

Tokken speel je met 4 of 6 personen (in teams van 2 personen).

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 blijven 2 (4-persoons) of 3 kaarten (6-persoons) over. Als er een joker gespeeld wordt krijgt die speler één van de extra kaarten. Als de joker niet gespeeld kan worden blijft de kaart dus echt over.

Nadat de kaarten bij het begin van een ronde zijn gedeeld, ruilen de spelers van een team één kaart met elkaar. Deze kaart kun je uit een van de kaarten kiezen die gedeeld zijn (zodat je je maat kunt helpen) en wordt gesloten (op zijn kop) gegeven.

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 een ander (tegenstander of eigen team).
- 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. Indien je met je laatste pion naar binnen kunt en nog zetten over hebt, mag je deze zetten met een pion of pionnen van je maat spelen.
- 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 de zwarte stip komt, dan ga je vooruit naar de volgende zwarte stip. 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.
- 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.