



Het Tokkenspel; het gezelligste bord- én kaartspel van Nederland!

**Het doel van het spel is om zo snel mogelijk alle pionnen in je thuishonk te krijgen.
Het Tokkenspel is voor 2 tot maximaal 4 personen en je speelt individueel
of in teams van twee personen. Het doel is om 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). Je bepaalt vooraf wie er begint met delen. De speler naast de deler (met de klok mee) begint.

Er wordt in drie rondes gedeeld in de volgorde –
1e ronde **5 kaarten**, gevolgd door **4 kaarten** in elke volgende uitdeelronde.

Na elke uitdeelbeurt dienen de spelers/teams onderling (ongezien) een kaart te ruilen. Indien men na drie aaneengesloten speelbeurten geen startkaart heeft gekregen, en niet heeft kunnen meespelen / pesten, dan mag er bij de 4e beurt met een willekeurige kaart alsnog worden gestart.

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. Als men op een plaats komt waar al een pion staat, verdwijnt deze van het bord (TOK).

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** Stappen verdelen over diverse pionnen.
Deze kaart mag verdeeld worden over 4 pionnen.
Het minimale aantal pionnen wat gebruikt mag worden is 2, tenzij er maar 1 pion op het speelbord staat.
- **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) bewaart 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) weggoaien.
Als kaarten wel gespeeld kunnen worden dan moeten ze gespeeld worden,
je mag ze niet vrijwillig weggoaien.

