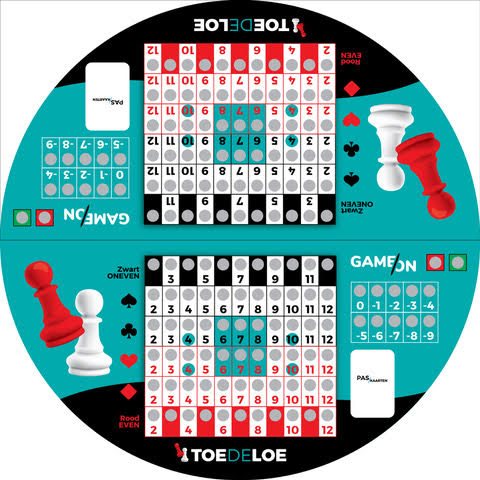
**ToedeLoe.** © Bordspellenman 2022

****

**ToedeLoe is het vierde bordspel uit de serie kaart/ bordspellen van de Bordspellenman. Het is zowel een kaart als bordspel voor twéé of vier spelers.**

**Door goede keuzes met je beschikbare speelkaarten te gaan maken kun je bepaalde strategische ronde vakjes met je pionnen gaan bezetten op het spelbord en zodoende pluspunten scoren.**

**Pluspunten heb je nodig om het spel te winnen. Je kunt het spel winnen , verliezen maar ook een gelijk spel is tot het einde nog mogelijk.**

**Wat heb je nodig met 4 spelers [ twee teams van twee].**

**001 = Het vierdelig bordspel “ ToedeLoe “ dat bestaat uit twéé zgn. speelvelden.**

**002 = Twéé stokken speelkaarten van elk 54 kaarten { 2 speelkaarten + 2 jokers }.**

**Eén stok speelkaarten heeft een rood dek en de andere stok kaarten heeft een blauw dek.**

**003 = 41 witte pionnen.**

**004 = 41 grijze pionnen.**

**005 = 2 groene pionnen [ worden gebruikt door beide teams ].**

**006 = 1 zwarte pion [ wordt gebruikt om duidelijk te maken wie er aan de beurt is om uit te spelen ].**

**007 = Deze spelregels.**

**Als uitleg voorbeeld nemen we een damesteam dat tegen een herenteam speelt.**

**Tijdens het spelen van ToedeLoe mogen teamgenoten overleggen waar de gewonnen pionnen geplaatst mogen worden.**

**De dames spelen met de 41 witte pionnen en 54 speelkaarten met een rood dek.**

**De heren spelen met de 41 grijze pionnen en 54 speelkaarten met een blauw/zwart dek.**

**De reden dat elk team met een eigen kleur stok kaarten speelt is gedaan om dat de geluksfactor dan zo laag als mogelijk is.**

**Doel van het spel =**

**Het doel van het spel is om samen met je teamgenoot tijdens het bijbehorende kaartspelletje de meeste pluspunten te halen en zo min mogelijk punten weg te geven aan de tegenstanders om op deze manier de pionnen van jouw team maximaal te laten scoren of te laten verdedigen.**

**De eindscore pluspunten krijg je uiteindelijk uit je twéé langst gevormde rijen [ één pluspunt per pion ] min je minpunten van je scoretabel.**

**De twéé langste rijen mogen zowel horizontaal als verticaal [ niet diagonaal ] gemaakt worden op beide helften van het spelbord.**

**Eén team [ De dames ] spelen met de 41 witte pionnen en het andere team**

**[ De heren ] spelen met de 41 grijze pionnen. De twéé groene pionnen zijn voor gezamenlijk gebruik.**

**Pluspunten scoren enz.**

**Je kunt op verschillende manieren punten scoren.**

**001 = Pluspunten kun je krijgen door o.a. twee zo lang mogelijke rijen te maken met je eigen pionnen op het spelbord.**

**Alleen de twéé langste rijen tellen mee voor de eindscore.**

**002 = Door zo min mogelijk minpunten te behalen.**

**003 = Door tijdens het kaartspelletje goed samen te werken met je teamgenoot.**

**004 = Door slim gebruik te maken van de ToedeLoe pionnen [ dat zijn de twee groene pionnen ].**

**Minpunten krijgen of evt. voorkomen ;**

**Bij ToedeLoe kun je op twee manieren minpunten krijgen of juist minpunten voorkomen;**

**001 = Als een speler[s] tijdens een kaartrondje met zijn gespeelde kaarten geen plusscore behaald heeft , krijgt deze speler een minscore van min één.**

**Zijn er twéé spelers van een team die geen score gehaald hebben tijdens een kaartrondje van 9 gedeelde kaarten dan moet dat team min twéé gaan met hun rode pion.**

**Een plusscore behalen wil zeggen dat je een actie op het spelbord hebt gedaan behaald met het kaartspel waarbij je één of twéé pionnen mag gaan plaatsen of verplaatsen.**

**Als je voor de eerste keer een min score behaald [ je kunt geen enkele puntenactie maken ] dan zet je de pion van jouw team van het getal nul naar min één.**

**002 = Je hebt een slag gewonnen maar je kunt geen pion[nen] van je team plaatsen op het spelbord omdat alle benodigde vakjes bezet zijn , ook dan krijg je een min één score.**

**Starten met het spel =**

**Bevestig het vierdelige spelbord aan elkaar.**

**001 = Beide teams zetten één eigen kleur pion [ wit of grijs ] op het getal nul van hun scoretabel. De scoretabel heeft de getallen van nul t/m min negen.**

**Elk team heeft nu nog 40 pionnen beschikbaar om de rest van het spel te kunnen spelen.**

**002 = Beide teams zetten een groene pion [ de zgn. ToedeLoe ] op het groene vierkante vakje nabij hun scoretabel.**

**003 = Alle vier de spelers draaien een blinde speelkaart en de speler die de hoogste kaart heeft gedraaid begint als deler met het spel , door iedere speler één voor één negen kaarten te geven. De speler na de deler krijgt de zwarte pion { deler pion }.**

**De delerpion gaat iedere ronde van 8 , 9 of 10 gespeelde kaarten weer naar de volgende speler.**

**Deze gedeelde kaarten moeten afkomstig zijn van de stok waar teams mee spelen. Ieder team speelt met een eigen kleur kaartstok.**

**Voorbeeld = De dames spelen tegen de heren.**

**De dames spelen met de kaartstok die een rood dek heeft en de heren spelen met de stok die een blauw dek heeft.**

**004 = De speler die na de deler zit speelt als eerste één van zijn beschikbare kaarten en daarna spelen de overige drie spelers met de klok mee ieder één kaart.**

**Je mag uitspelen wat je wil.**

**De speler die in principe de hoogste kaart heeft gespeeld van de vier gespeelde kaarten wint de slag , bekennen moet.**

**Probeer er alles aan te doen dat ook jouw partner pluspunten kan maken in één kaartrondje.**

**Na drie ronden spelen zijn de rode en blauwe stokken speelkaarten opgespeeld en moeten alle kaarten opnieuw geschud worden om daarna weer verder te gaan { de zwarte deler pion wordt bij de volgende speler neer gezet }.**

**Het delen**

**De zwarte pion wordt aan het eind van een rondje bij de volgende speler neer gezet , op deze manier is het gemakkelijk te zien wie er aan de beurt is om te delen en ben je om de beurt als eerste om een zgn. eerste kaart te spelen.**

Let op !

**In de eerste deelbeurt speel je acht kaarten weg van de negen gekregen kaarten.**

**Als alle spelers 8 kaarten gespeeld hebben van hun negen kaarten nemen ze de laatste kaart die ze nog in hun hand hebben mee naar de volgende gedeelde hand van weer negen kaarten en hebben dus in hun tweede hand 10 kaarten ter beschikking.**

**Ook neem je van je tweede hand één kaart mee naar je derde hand.**

**Op deze manier heb je in je derde hand 10 kaarten beschikbaar die je alle 10 weg moet spelen, alvorens weer aan een nieuwe stok te gaan beginnen.**

**Je speelt als het ware in je eerste nieuwe hand 8 kaarten , in je tweede hand 9 kaarten en in je laatste hand je derde hand 10 kaarten.**

**Ronde 1 = acht kaarten spelen van de negen.**

**Ronde 2 = acht kaarten spelen van de negen.**

**Ronde 3 = tien kaarten spelen.**

**Daarna de kaarten schudden en weer beginnen met ronde 1 enz.**

**Hoogte van de kaarten.**

**De hoogste kaart is een Jokerkaart en de laagste kaart is een twéé.**

**Volgorde van hoog naar laag = joker , aas , heer , vrouw, boer , 10 , 9 , 8 , 7 , 6 , 5 , 4 , 3 , 2.**

**---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------**

**Als je een slag maakt wat mag je dan met welke kaart !**

**Met sommige kaarten waar je een slag mee maakt mag je een pion[nen gaan plaatsen/verplaatsen of verwijderen.**

**Joker =**

**Een Joker mag je alleen spelen als je niet kunt bekennen.**

**Heb je met een joker een slag gemaakt dan heb je drie mogelijkheden.**

**001 = Zet of verzet één van de twéé ToedeLoe pionnen [ = groene pion ] op het spelbord.**

**Je mag de Toedeloe ook op een vakje neer zetten waar al een pion staat.**

**De aanwezige pion wordt dan verwijderd. [ Er vanaf geslagen ].**

**002 = Zet de pion van jouw min score tabel twee stappen lager. Bijvoorbeeld van min 6 naar min 4.**

**003 = Je mag twéé pionnen van je team met gelijke waarde gaan plaatsen.**

**Bijvoorbeeld = Op de getallen 2 - 2 of 3 – 3 enz. t/m 12 - 12 .**

**---------------------------------------------------------------------------------------------------------**

**Alleen de zgn. plaatjes [ aas , heer , vrouw , boer ] mag je gaan splitsen.**

**Splitsen is delen door twéé.**

**Voorbeeld;**

**Aas = Waarde is 15.**

**Heb je de slag gemaakt en er zit een zwarte aas bij als hoogste kaart dan splits je het getal 15 over twéé eigen pionnen.**

**Bij het splitsen [ 15 ] moet het totaal van beide getallen gelijk aan de waarde zijn van de kaart.**

**Splitsen [ waarde 15 ] kan in ;**

**3 en 12 of in 4 en 11 of in 5 en 10 of in 6 of 9 of in 7 en 8.**

**Je mag dus twee pionnen op het speelveld neer gaan zetten.**

**---------------------**

**Heer / Koning = Waarde is 13.**

**Splits het getal 13 over twéé pionnen.**

**----------------------**

**Vrouw = Waarde is 12.**

**Splits het getal 12 over twéé pionnen of plaats één pion op een getal 12.**

**-----------------------**

**Boer = Waarde 11.**

**Splits het getal 11 over twéé pionnen of plaats één pion op een getal 11.**

**-----------------------**

**De 10 t/m 2 hebben de waarde zoals genoemd.**

**Je mag deze niet splitsen.**

**De waarde of mogelijkheden van de kaarten; Als je de waarde van een speelkaart gaat splitsen dan moet dit op één van de beide speelvelden. Het splitsen mag niet over twéé speelvelden.**

**-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------**

**Voorbeelden ; Hoe win je een slag.**

**Eén slag bestaat uit vier gespeelde kaarten.**

**In een slag kun je pluspunten scoren.**

**Pluspunten scoor je alleen als er minstens één zwarte kaart [ een schoppen of een klaveren kaart ] of een joker in je slag zit.**

**Als je niet bekent kun je die slag niet winnen behalve met een jokerkaart.**

**Als er meerdere hoogste kaarten van dezelfde waarde gespeeld worden wint de laatst gespeelde hoogste kaart.**

**Het komt voor dat er meerdere kaarten gespeeld worden van exact dezelfde waarde.**

**-----------------------**

**Voorbeelden.**

**De speler die als eerste een kaart speelt staat telkens helemaal links in een rij.**

**De kaarten in de onderstaande rijen die onderstreept zijn winnen de slag.**

*♦* **7** *♦* **7** *♦* **boer** *♦* **aas**

*♦* **3** *♦***2** *♦* **aas**  **joker**

*♦* **4** *♦***2** *♦* **aas** *♦* **aas**

*♦***4** *♦* **5**  **joker**  **joker**

*♦* **aas** *♦* **4** *♦***5** *♦* **7**

*♦* **2** *♦* **6 8** *♦* **7**

**Degene die de klaveren 8 speelt heeft niet bekent en kan deze slag dan ook nooit winnen daarom wint de speler die ruiten 7 heeft gespeeld.**

**En mag degene die ruiten 7 gespeeld heeft op een getal 8 een pion gaan plaatsen.**

**De ruiten zeven speler heeft de klaveren acht als het ware gevangen.**

*♦***2** *♦* **6 V** *♦***3**

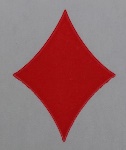
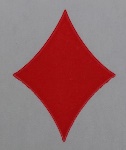
**Nu mag de ruiten 6 speler het getal 12 over twéé pionnen splitsen of een pion op een getal 12 gaan zetten.**

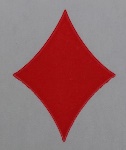
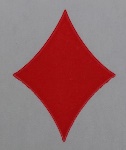
**------------------------**

**Als er in een slag alleen rode kaarten gespeelt zijn [ ruiten en/of harten ] dan kun je nooit geen punten scoren om je pion of pionnen een actie te laten maken.**

**Elke slag [ iedere vier gespeelde kaarten is een slag ] waarin punten gehaald zijn leg je zgn. plus en met de beeldzijde naar beneden , de overige kaarten komen allemaal min te liggen.**

**Door het plus en min leggen van je gespeelde kaarten zie je heel overzichtelijk wie er wel en geen slag met punten gemaakt heeft en wanneer.**

 **Deze ruiten kaarten liggen zgn. plus. [ verticaal ]**

 **Deze ruiten kaarten liggen zgn. min. [ horizontaal ]**

**Je kunt alleen punten scoren in een slag als er of een klaveren of een schoppen of een joker bij betrokken is.**

**Dus is er een slag met alleen rode kaarten dan haalt een speler wel die slag maar alle vier de gespeelde kaarten worden min gelegd. Er is in deze slag geen sprake van een score.**

**---------------------------------------------------------**

Team dat de minste pluspunten heeft in een ronde .

Strafpunten;

Het team dat per ronde de minste pluspunten heeft gescoord moet min één leggen op hun score tabel.

Bij een gelijke stand hoeft niemand min te leggen.

Als er een speler geen pluspunten gescoord heeft in een ronde is dat sowieso een min één score.

-------------------------------------------------------------------------------------

**Strafpunten in het kort:**

1. **Een teamspeler heeft geen enkele slag gehaald = 1 strafpunt.**
2. **Beide teamspelers hebben geen enkele slag gehaald = 2 strafpunten.**
3. **Team dat de minste slagen heeft gehaald = 1 strafpunt.**
4. **Je hebt een slag gewonnen, maar je kunt geen pionnen van je**

**team plaatsen op het spelbord omdat alle benodigde vakjes**

**bezet zijn. = 1 strafpunt.**

**Je moet die slag min leggen.**

**Bekennen:**

**Bij het uitspelen (eerste kaart van vier) van een kaart moet je bekennen als je kunt bekennen.**

**Bij het uitspelen van een joker-kaart moeten de overige spelers met hun eventuele joker-kaarten bekennen.**

**Wanneer zou iemand een joker-kaart uitspelen:**

1. **Je hebt twee joker-kaarten in je hand.**
2. **Je teamgenoot heeft al een jokerkaart gespeeld; mogelijk zitten er nog joker-kaarten bij de tegenstanders die jouw of de mooie kaarten van je teamgenoot kunnen afpakken.**

Einde van het spel.

ToedeLoe kan op twee manieren eindigen.

**001 = Als een team of beide teams met hun pion op de min negen komt staan van hun score spoor dan stopt het spel onmiddellijk.**

**002 =** Als een team zijn 40 pionnen heeft weggespeeld ook dan stopt het spel onmiddellijk.

**In beide gevallen telt : de punten moeten geteld worden om te bepalen wie de winnaars zijn.**

**Het team met de meeste pluspunten wint het spel.**

**Ook een gelijk spel behoord tot de mogelijkheden.**

**Tips :**

**001 = Soms is het slim om jezelf eraf te gooien met de ToedeLoe.**

**Vooral in het eindspel , als je geen beschikbare pionnen meer dreigt te gaan hebben , maar deze pion wel zeer goed kunt gebruiken.**

**002 = Anderzijds is het soms verstandig om er geen pion van de tegenstander vanaf te gooien.**

**003 = Mits mogelijk : probeer tijdens het kaartspel een kaart/kaarten aan te bieden waar de tegenstander niets of zo min mogelijk mee geholpen is.**

**004 = Probeer met een joker een joker te vangen.**

**005 = Soms moet je een slag gaan maken met je joker omdat je anders geen score haalt en min één moet zetten.**

**006 = Een joker incasseren is als vierde speler 100% veilig.**

**007 = Een aas { sec. } uitspelen is link behalve als je weet dat er niet nog een dezelfde aas bij de tegenstanders zit.**

**----------------**

**Nog een leuk laatste voorbeeld van mooi verdedigen.**

**De ruiten 7 speler speelt als eerste zijn kaart.**

**Zijn teamgenoot speelt een klaveren 5 , omdat ze die als team goed kunnen gebruiken.**

**De laatste tegenstander maakt van de klaveren 5 een 7 ondanks dat deze speler mogelijk een lagere kaart heeft om weg te geven.**

**De klaveren 7 heeft om een pion te mogen plaatsen veel minder waarde dan de klaveren 5.**

*♦* 7  *♦* 357

**----------**

Veel plezier met het spelen van ToedeLoe.

Voor uitgebreide speluitleg met foto’s gaat U naar; [www.bordspellenman.nl](http://www.bordspellenman.nl)

Heeft U nog vragen ! [www.bordspellenman.nl](http://www.bordspellenman.nl)

© Bordspellenman 2022