









-  SPILLEREGLER 3
-  SPILLEREGLER 5
-  SPELREGLER 7
-  PELISÄÄNNÖT 9



2





Forberedelse og opstilling



Spillepladen placeres midt på bordet. Den ene spiller har de to gule startcirkler og den anden spiller de to røde startcirkler.

Hver spiller får seks brikker - tre med dut og tre med en fordybning. Det fremgår af startcirklerne, hvor brikkerne skal stilles. Brikkerne starter og slutter ved den samme start/målcirke.

En af spillerne blander kortene og deler fire kort ud til sig selv og sin modstander. De to spillere tager de fire kort op på hånden. De resterende kort lægges i en bunke ved siden af spillepladen.

Spillerne bytter nu ét af deres fire kort med hinanden (se mere under afsnittet ”Kortenes værdier”). Kortene byttes samtidigt og med bagsiden opad, således at ingen kan se kortenes værdi.


Selve spillet

Den spiller, der ikke delte kort ud, starter med at lægge et af sine kort med forsiden opad midt på spillepladen, og foretage det træk, kortet viser. For at kunne flytte en brik fra startcirklen ud på startfeltet , skal man have et kort markeret med startsymbolet . Spilleren kan frit vælge mellem brikker fra begge sine startcirkler.

Hvis en spiller har en eller flere af sine brikker stående på sit startfelt , kan modstanderens brikker ikke passere - heller ikke spillerens egne brikker fra den anden startcirkel - medmindre man har kortet  (se mere under afsnittet ”Kortenes værdier”).

Hvis man ikke kan bruge nogle af sine kort, for eksempel fordi man mangler et startkort, skal man lægge alle de kort, man har på hånden ned foran sig, uden at foretage et træk. Når man har lagt sine kort ned foran sig, er man først med i spillet igen, når der igen bliver delt kort ud.



BEMÆRK at man kan bruge , uden at man selv har en brik i spil. Når første spiller har lagt et af sine kort og foretaget sit træk, går turen over til modstanderen.

Hvis en brik flyttes til et felt, hvor der allerede står en af modstanderens brikker eller en brik fra spillerens egen modsatte startcirkel, bliver brikken på feltet ”slået hjem”, og flyttes tilbage til dens startcirkel for at starte forfra, dvs. med et startkort. Hvis en brik derimod flyttes til et felt, hvor der står mere end én brik af modstanderens eller fra spillerens egen modsatte startcirkel, så er det den brik der flyttes, der bliver ”slået hjem” og må starte forfra.

Når spillerne har spillet deres fire kort, eller lagt dem ned foran sig, tager kortuddeleren bunken med de resterende kort og deler fire nye kort ud til begge spillere. Derefter bytter spillerne et kort med hinanden og spillet fortsætter.

Når kortuddeleren har delt kort ud tre gange, er det den anden spillers tur til at dele kort ud. Spilleren samler alle kortene, blander dem og deler fire kort ud til begge spillere. Sådan fortsætter kortuddelingen indtil spillet er slut.

Målcirklerne fyldes op fra midten af spillepladen, dvs. at den første brik er i mål når den står på den inderste målcirke, den anden brik er i mål når den står på den midterste målcirke og den tredje brik er i mål, når den står på den yderste målcirke. Når en brik er i mål er den låst og kan ikke længere flyttes.

Hvis kortværdien ikke passer, så brikken kan blive låst, skal den flyttes det overskydende antal felter baglæns. Det er dog KUN på en målcirke, at brikken kan skifte retning. Når en brik står på en målcirke, er brikken ”fredet”.

Spillet vindes

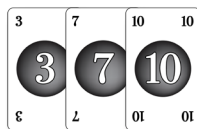
Den spiller, der først får alle sine seks brikker i mål på målcirklerne, har vundet spillet.

God fornøjelse 😊





Kortenes værdier



Brikken flyttes det antal felter frem der står på kortet.



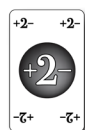
Brikken flyttes enten fra startcirklen ud på startfeltet eller et felt frem.



Brikken flyttes enten fra startcirklen ud på startfeltet eller seks felter frem.



Brikken flyttes enten fra startcirklen ud på startfeltet eller otte felter frem.



Brikken flyttes enten to felter baglæns, dvs. mod spillerretningen eller to felter frem. Kortet kan med fordel bruges, hvis man har en brik på startfeltet, eller på ét af de to første felter efter startfeltet, idet man ved at gå baglæns kan komme tæt på mål.



Kortet bruges til enten at flytte en brik ni felter frem eller til at bytte to vilkårlige brikker på spillepladen således, at brikkerne bytter plads med hinanden. Man må bytte rundt både på ens egne og modstanderens brikker. Det kan således være muligt at bruge kortet, også selv om man ikke selv har nogen brikker i spil.

Kortet kan dog IKKE bruges til at bytte rundt på brikker der er ”fredede”, dvs. brikker der enten står i målcirklerne, startcirklerne eller hvor brikker fra samme startcirkel står på det samme felt.



Dette kort bruges til at flytte én eller flere brikker i alt fire felter. De fire felter kan fordeles mellem de brikker, man har i spil fra samme startcirkel, men man SKAL dog kunne flytte alle fire felter. Man flytter brikkerne efter hinanden og man kan kun flytte hver brik EN gang.

Bemærk: Hvis man har mulighed for at få den sidste brik i mål ved en af sine to startcirkler, så kan man nøjes med at bruge nogle af kortets fire felter til dette. Men det kan kun lade sig gøre, hvis man er i stand til at bruge de overskydende felter fra kortet på den modsatte startcirkels brikker.



Med dette kort har man mulighed for at rykke fem felter frem, men kortet har også den særlige egenskab, at det tillader spilleren at springe hen over et startfelt, der er blokeret. Det gælder for både modstanderens startfelt og også for ens eget startfelt i den modsatte startcirkel. Ingen andre kort har denne særlige egenskab.



Forberedelse og oppstilling



Spillebrettet plasseres midt på bordet. Den ene spilleren har de to gule startsirklene og den andre spilleren de to røde startsirklene.



Hver spiller får 6 brikker - 3 med en knott og 3 med en fordykning. Det fremgår av startsirklene hvor brikkene skal stilles. Brikkene starter og slutter ved samme start/målsirkel.

En av spillerne blander kortene og deler ut 4 kort til seg selv og 4 til motstanderen. Begge spillerne tar kortene opp på hånden. De resterende kortene legges i en bunke ved siden av spillebrettet.

Spillerne bytter nå ett av sine 4 kort med hverandre (se mer under avsnittet ”Kortenes verdier”). Kortene byttes samtidig og med baksiden opp, slik at ingen ser verdien.

Selve spillet

Den spilleren som ikke delte ut kort, starter med å legge et av sine kort med forsiden opp midt på spillebrettet og utføre det trekket som kortet viser. For å kunne flytte en brikke fra startsirklene ut på startfeltet , må man spille et kort markert med startsymbolet . Spilleren kan fritt velge mellom brikker fra begge sine startsirklene.

Hvis en spiller har en eller flere av sine brikker stående på startfeltet sitt , kan motstanderens brikker ikke passere - heller ikke spillerens egne brikker fra den andre startsirklene – med mindre man har kortet  (se mer under avsnittet ”Kortenes verdier”).

Hvis man ikke kan bruke noen av kortene sine, f.eks. fordi man ikke har et startkort, må man legge alle kortene man har på hånden ned foran seg uten å gjøre et trekk. Når man har lagt kortene ned foran seg, er man først med i spillet igjen neste gang det deles ut kort.

MERK: Man kan bruke -kortet uten at man selv har en brikke i spill. Når første spiller har lagt et av kortene sine og gjort sitt trekk, går turen over til motstanderen.

Hvis en brikke flyttes til et felt hvor det allerede står en av motstanderens brikker ELLER en brikke fra spillerens egen motsatte startsirke, blir brikken på feltet ”slått ut” og flyttes tilbake til sin startsirke for å starte forfra, dvs. med et startkort. Hvis en brikke derimot flyttes til et felt hvor det står mer enn én brikke av motstanderen eller fra spillerens egen motsatte startsirke, er det den brikken som flyttes som blir ”slått ut” og må starte forfra.

Når spillerne har spilt sine 4 kort eller lagt dem ned foran seg, tar kortgiveren bunken med de resterende kortene og deler ut 4 nye kort til begge spillerne. Deretter bytter spillerne ett kort med hverandre og spillet fortsetter.

Når kortgiveren har delt ut kort tre ganger, er det den andre spillerens tur til å dele ut kort. Spilleren samler alle kortene, blander dem og deler ut 4 kort til begge spillerne. Slik fortsetter kortutdelingen til spillet er slutt.

Målsirklene fylles opp fra midten av spillebrettet, dvs. at den første brikken er i mål når den står på den innerste målsirkelen, den andre brikken er i mål når den står på den midterste målsirkelen og den tredje brikken er i mål når den står på den ytterste målsirkelen. Når en brikke er i mål, er den låst og kan ikke lenger flyttes.

Hvis kortverdien ikke passer til at brikken kan bli låst, skal den flyttes det overskytende antall felt bakover. Det er KUN på en målsirkel at brikken kan skifte retning. Når en brikke står på en målsirkel, er brikken ”fredet”.

Spillet vinnes

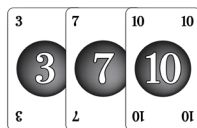
Den spilleren som først får alle sine 6 brikker i mål på målsirklene, har vunnet spillet.

God fornøyelse ☺





Kortenes verdier



Brikken flyttes frem det antall felt som står på kortet



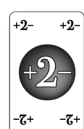
Brikken flyttes enten fra start sirkelen og ut på startfeltet eller 1 felt frem.



Brikken flyttes enten fra start sirkelen og ut på startfeltet eller 6 felt frem.



Brikken flyttes enten fra start sirkelen og ut på startfeltet eller 8 felt frem.



Brikken flyttes enten to felt bakover, dvs. mot spillerretningen eller to felt frem. Kortet kan med fordel brukes hvis man har en brikke på startfeltet eller på et av de to første feltene etter startfeltet, da man ved å gå bakover kan komme nær mål.

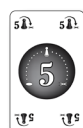


Kortet brukes til enten å flytte en brikke 9 felt frem eller til å bytte to vilkårlige brikker på spillebrettet slik at de bytter plass med hverandre. Man må bytte både sine egne og motstanderens brikker. Det er mulig å bruke kortet selv om man ikke selv har brikker i spill. Men kortet kan IKKE brukes til å bytte brikker som er "fredet", dvs. brikker som enten står i målsirkelene, start sirkelene eller hvor brikker fra samme start sirkel står på samme felt.



Dette kortet brukes til å flytte én eller flere brikker til sammen 4 felt. De 4 feltene kan fordeles mellom de brikkene man har i spill fra samme start sirkel, men man MÅ kunne flytte alle 4 felt. Man flytter brikkene etter hverandre og man kan kun flytte hver brikke ÉN gang.

MERK: Hvis man har mulighet til å få den siste brikken i mål ved en av ens to start sirkler, kan man nøye seg med å bruke noen av kortets fire felt til dette. Men det kan kun gjøres hvis man kan bruke de overskytende felt fra kortet på den motsatte start sirkelens brikker.



Med dette kortet har man mulighet til å flytte 5 felt frem, men kortet har også den egenskapen at det lar spilleren hoppe over et startfelt som er blokkert. Det gjelder for både motstanderens startfelt og for eget startfelt i den motsatte start sirkelen. Ingen andre kort har denne egenskapen.



Förberedelse och uppställning



Spelplanen placeras mitt på bordet. Den ena spelaren har de två gula startcirkelarna och den andra har de två röda.



Varje spelare får sex pjäser, tre med knapp och tre med en grop. Det framgår av startcirkelarna hur pjäserna ska placeras. Alla spelpjäser startar och slutar på samma start/målcirkel.

En av spelarna blandar korten och delar ut fyra kort var till sig själv och sin motståndare. Spelarna tar upp korten på handen och resten läggs i en hög bredvid spelplanen.

Spelarna byter nu ett av sina fyra kort med varandra (läs mer under avsnittet ”Kortens värde”). Korten byts samtidigt och med baksidan uppåt så att ingen kan se kortens värde.


Själva spelet

Spelaren som inte delade ut korten börjar med att lägga ett av sina kort med framsidan uppåt mitt på spelplanen och utföra det drag som kortet visar. För att få flytta ut en spelpjäs från startcirkeln ut på startfältet  måste man ha ett kort markerat med startsymbolen . Spelaren får välja fritt bland spelpjäserna från sina båda startcirkel.

Om en spelare har en eller flera av sina spelpjäser stående på sitt startfält  kan motståndarens pjäser inte passera – och inte heller spelarens egna pjäser från den andra startcirkeln – såvida man inte har kortet  (läs mer under avsnittet ”Kortens värde”).

Om man inte kan lägga något av sina kort, till exempel för att man inte har något startkort, så ska man lägga ner alla kort på handen framför sig utan att göra något drag. När man har lagt ner korten är man tillbaka i spelet igen först när nya kort har delats ut.



OBS: Man kan använda kortet  även om man inte själv har någon spelpjäs i spel. När den första spelaren har lagt ett kort och gjort sitt drag går turen över till motståndaren.

Om en pjäs hamnar på ett fält där det redan finns en av motståndarens pjäser ELLER en pjäs från spelarens egen motsatta startcirkel så blir pjäsen som står där ”hemskickad” och flyttas tillbaka till sin startcirkel och får börja om, dvs. med ett startkort. Om en pjäs däremot hamnar på ett fält där det står mer än en av motståndarens eller ens egna pjäser från den motsatta startcirkeln så är det den nya pjäsen som blir ”hemskickad” och måste börja om.

När spelarna har spelat sina fyra kort alternativt lagt ner dem framför sig så delar utdelaren ut fyra nya kort var från högen till båda spelarna. Därefter byter spelarna ett kort med varandra och spelet fortsätter.

När utdelaren har delat ut tre gånger är det den andra spelarens tur att dela ut. Spelaren samlar ihop alla korten, blandar dem och delar ut fyra kort var till båda spelarna. Sedan fortsätter det på samma sätt tills spelet är slut.

Målcirkelarna fylls upp från spelplanens mitt, dvs. den första spelpjäsen har gått i mål när den står på den innersta målcirkeln, den andra när den står på den mellersta och den tredje pjäsen när den står på den yttersta cirkeln. När en pjäs har gått i mål så är den låst och får inte längre flyttas.

Om kortets värde inte stämmer exakt för att kunna låsa en pjäs så ska den flyttas de extra stegen baklänges. Det är dock ENDAST på en målcirkel som en pjäs får byta riktning. När en pjäs står på en målcirkel så är pjäsen ”fredad”.

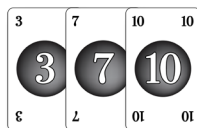
Vinna spelet

Den spelare som först får alla sina sex pjäser i mål på målcirkelarna har vunnit spelet.

Mycket nöje ☺



Kortens värde



Pjäsen flyttas det antal steg som står på kortet



Pjäsen flyttas antingen från startcirkeln ut på startfältet, eller ett steg framåt.



Pjäsen flyttas antingen från startcirkeln ut på startfältet, eller sex steg framåt.



Pjäsen flyttas antingen från startcirkeln ut på startfältet, eller åtta steg framåt.



Pjäsen flyttas antingen två steg bakåt, dvs. mot spelriktningen, eller två steg framåt. Kortet kan med fördel användas om man har en pjäs på startfältet eller på ett av de två första fälten efter startfältet, eftersom man genom att gå baklänges kan komma närmare mål.



Kortet används antingen för att flytta en pjäs nio steg framåt eller för att låta två valfria spelpjäser på spelplanen byta plats med varandra. Man får byta plats på både sina egna och motståndarens pjäser. Det är även möjligt att använda kortet även om man själv inte har några pjäser i spel. Kortet kan dock INTE användas för att flytta på pjäser som är ”fredade”, dvs. pjäser som står på mål- eller startcirkelarna, eller som delar plats med en annan pjäs från samma startcirkel.



Detta kort används för att flytta en eller flera pjäser totalt fyra steg. De fyra stegen kan fördelas hur man vill mellan pjäser som är i spel och som kommer från samma startcirkel, men man **MÅSTE** använda alla fyra stegen. Pjäserna flyttas en i taget och man får bara flytta varje pjäs **EN** gång.

OBS: Om man har möjlighet att få den sista spelpjäsen i mål vid en av sina två startcirkel så är det tillåtet att bara använda några av de fyra stegen för detta, men det är endast tillåtet om man sedan kan använda de överblivna stegen för att flytta någon eller några av den motsatta startcirkelns pjäser.



Med detta kort har man möjlighet att gå fem steg framåt, men det har även egenskapen att spelaren kan hoppa över ett blockerat startfält. Detta gäller både för motståndarens startfält och för det egna i den motsatta startcirkeln. Inget annat kort har denna egenskap.



Valmistelut ja asettelu



Pelilautaa asetetaan pöydän keskelle. Toisella pelaajalla on kaksi keltaista aloitusympyrää ja toisella pelaajalla kaksi punaista aloitusympyrää.



Kummallakin pelaajalla on kuusi pelinappulaa, joista kolmessa on nyppy ja kolmessa kolo. Aloitusympyrään on merkitty paikat nappuloille. Nappulat aloittavat ja lopettavat samaan aloitus-/maaliympyrään.

Toinen pelaajista sekoittaa kortit ja jakaa neljä korttia sekä itselleen että vastustajalleen. Pelaajat ottavat neljä korttiaan käteen. Loput kortit asetetaan pakkaan pelilaudan viereen.


Seuraavaksi pelaajat vaihtavat keskenään yhden neljästä kortista (ks. lisää kohdasta ”Korttien arvot”). Kortit vaihdetaan samanaikaisesti ja selkäpuoli ylöspäin, jolloin pelaajat eivät näe niiden arvoa.

Itse peli

Se pelaaja, joka ei jakanut kortteja, aloittaa asettamalla yhden korteistaan kuvapuoli ylöspäin keskelle pelilautaa ja suorittaa kortin osoittaman siirron. Jotta voi siirtää yhden nappuloista aloitusympyrästä aloitusruutuun , tulee pelata aloitussymbolilla  merkitty kortti. Pelaaja voi itse päättää, minkä aloitusympyröissään olevista nappuloista ottaa.

Jos pelaajalla on yksi tai useampi nappuloistaan aloitusruudussa , vastustajan nappulat eivät pääse siitä ohi, ja tämä koskee myös hänen omia toisesta lähtöympyrästä aloittaneita nappuloita, paitsi jos pelaajalla on kortti  (ks. lisää kohdasta ”Korttien arvot”).

Jos pelaaja on tilanteessa, jossa hän ei voi käyttää mitään kädessään olevaa korttia, jos esimerkiksi ei ole aloituskorttia, pelaaja laskee kaikki kädessään olevat kortit eteensä eikä siirrä mitään. Kun on laskenut kaikki korttinsa alas, pääsee mukaan peliin uudestaan sitten, kun kortit jaetaan uudestaan.

HUOMAA, että -korttia voi käyttää, vaikka ei olisi yhtään nappulaa pelissä. Kun ensimmäinen pelaaja on pelannut korttinsa ja suorittanut siirron, siirtyy vuoro vastustajalle.

Jos nappula siirretään ruutuun, jossa on jo joko vastustajan TAI oma vastapäisen aloitusympyrän nappula, tämä ruudussa oleva nappula ”passitetaan kotiin” ja siirretään takaisin sen aloitusympyrään aloittamaan alusta käyttämällä aloituskorttia. Jos nappula siirretään ruutuun, jossa on jo useampi vastustajan nappula tai oman vastapäisestä aloitusympyrästä oleva nappula, tämä viimeisenä tullut nappula ”passitetaan kotiin” aloittamaan alusta.

Kun pelaajat ovat pelanneet neljä korttiaan tai laskeneet ne eteensä, ottaa kortinjakaja jäljellä olevien korttien pakan ja jakaa neljä uutta korttia molemmille pelaajille. Sen jälkeen pelaajat vaihtavat taas keskenään yhden kortin ja peli jatkuu.

Kun kortinjakaja on jakanut kortit kolme kertaa, on toisen pelaajan vuoro ryhtyä kortinjakajaksi. Pelaaja kerää kaikki kortit, sekoittaa ne ja jakaa neljä korttia molemmille pelaajille. Näin korttien jako jatkuu pelin loppuun asti.

Maaliympyrät täytetään pelilaudan keskeltä ulospäin eli ensimmäinen nappula on siis maalissa, kun se on sisimmässä maaliympyrässä. Toinen nappula on maalissa, kun se on seuraavassa maaliympyrässä jne. ja kolmas nappula on maalissa, kun se on uloimmassa maaliympyrässä. Kun nappula on maalissa, se on lukittu eikä sitä voi enää siirtää. Jos ei saa nappulaansa lukittua maaliympyrään, koska kortin arvo ei täsmää, tulee nappulan peruuttaa jäljellä olevan ruutumäärä. Nappula voi vaihtaa suuntaa VAIN maaliympyrässä. Kun nappula on maaliympyrässä, se on ”turvassa”.

Pelin voittaja

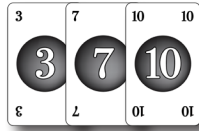
Se pelaaja, joka saa kaikki kuusi nappulaansa ensimmäisenä maaliin, on voittanut pelin.

Mukavia pelihetkiä ☺





Korttien arvot



Nappulaa siirretään kortin näyttämä määrä ruutuja



Nappula siirretään joko aloitusympyrästä aloitusruutuun tai yhden ruudun eteenpäin.



Nappula siirretään joko aloitusympyrästä aloitusruutuun tai kuusi ruutua eteenpäin.



Nappula siirretään joko aloitusympyrästä aloitusruutuun tai kahdeksan ruutua eteenpäin.



Nappulaa siirretään joko kaksi ruutua taaksepäin eli vastapäivään tai kaksi ruutua eteenpäin. Kortista on hyötyä, jos nappula on aloitusruudussa tai sitä seuraavassa kahdessa ruudussa, sillä siirtymällä taaksepäin saa nappulansa lähelle maalia.



Tätä korttia käytetään joko siirtämään yksi nappula yhdeksän ruutua eteenpäin tai vaihtamaan kaksi valitsemaasi nappulaa pelilaudalta niin, että ne vaihtavat paikkaa keskenään. Voi vaihtaa joko omia tai vastustajan nappuloita. Korttia voi myös käyttää, vaikka ei itsellä olisi yhtään nappulaa pelissä. Korttia EI voi käyttää ns. ”turvattujen” nappuloiden vaihtamiseen eli sellaista nappuloiden, jotka ovat joko maaliympyröissä tai aloitusympyröissä eikä samassa aloitusympyrästä lähteneisiin nappuloihin, jotka ovat yhdessä samassa ruudussa.

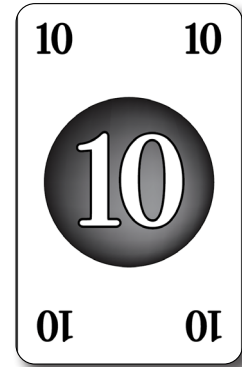
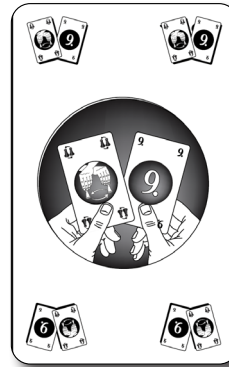
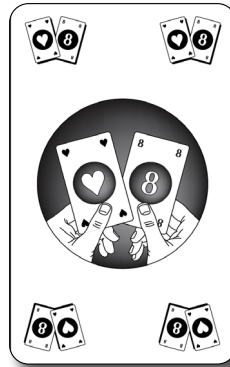
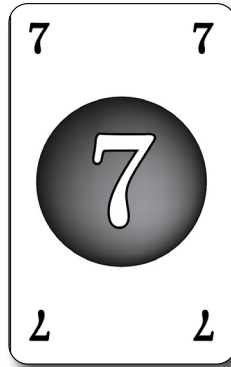
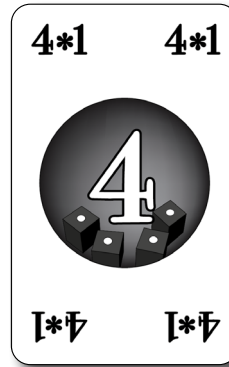
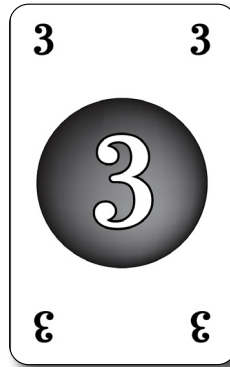
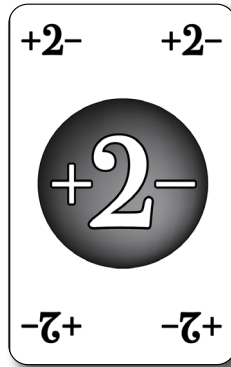


Tätä korttia voi käyttää yhden tai useamman nappulan siirtämiseen yhteensä neljä ruutua. Nämä neljä siirtoa voi jakaa samasta aloitusympyrästä olevien nappuloiden kesken, mutta kaikki neljä siirtoa TULEE tehdä. Nappuloita siirretään yksi toisensa jälkeen, ja jokaista nappulaa saa siirtää vain YHDEN kerran.

HUOMAA: Jos on mahdollista saada yhden aloitusympyränsä viimeinen nappula maaliin, niin riittää, että käyttää kortista vain osan neljästä siirrosta. Mutta tämä on luvallista vain, jos pystyy käyttämään kortista jääneet siirrot vastakkaisen aloitusympyrän nappuloihin.



Tällä kortilla on mahdollista siirtää 5 ruutua eteenpäin, mutta kortilla on myös erityisominaisuus, sillä se mahdollistaa sellaisen aloitusruudun ohittamisen, josta muuten ei pääsisi ohi. Tämä koskee sekä vastustajan aloitusruutua että pelaajan omaa vastakkaisen aloitusympyrän aloitusruutua. Millään muulla kortilla ei ole tätä erityisominaisuutta.





www.gameinventors.dk

