










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



## SPILLEREGLER

### Forberedelse og opstilling

Spillepladen placeres midt på bordet. De spillere der sidder skråt over for hinanden er "partners", dvs. gul danner par med blå, og rød danner par med grøn.



Hver spiller får fire brikker, der stilles i startcirklen  ud for ham/hende på spillepladen.


En af spillerne blander kortene og giver hver spiller, inkl. sig selv, fire kort. Spillerne tager de fire kort op på hånden. De resterende kort lægges i en bunke ved siden af spillepladen.

Hver spiller bytter ét af sine fire kort med sin "partner" (se mere under afsnittet "Kortenes værdier"). Kortene byttes samtidigt og med bagsiden opad, således at modspille ikke kan se deres værdi.

I starten af spillet vil denne kortudveksling ikke have stor betydning, men efterhånden som spillet skrider frem bliver den taktiske dimension større, og kortudvekslingen får større betydning.

### Selve spillet

- Spilleren til venstre for kortuddeleren 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 .

Hvis en spiller har en eller flere af sine brikker stående på sit startfelt , kan de andre spilleres brikker ikke passere - heller ikke spillerens egen "partners" brikker.

Hvis man ikke kan bruge nogen af sine kort, f.eks. fordi man ikke har 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 "Byt plads"-kortene, uden at man selv har en brik i spil.

- Når første spiller har lagt et af sine kort og foretaget sit træk, går turen videre til næste spiller. Der spilles i urets retning.

Hvis en brik lander på et felt, hvor der allerede står en af modspillerens brikker, bliver modspillerens brik "slået hjem", og flyttes tilbage til startcirklen for at starte forfra, dvs. med et startkort. Hvis mod-

spilleren derimod har to eller flere brikker stående på feltet, er det den brik der lander på feltet, der bliver "slået hjem".

- Når alle spillerne har spillet alle deres fire kort, eller lagt dem ned foran sig, tager kortuddeleren bunken med de resterende kort og deler fire nye kort ud til hver spiller. Derefter bytter spillerne et kort med deres "partner", og spillet fortsætter.

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

- Når en brik flyttes ind på en af de fire målcirkler, er brikken "fredet". Målcirklerne fyldes op fra midten af spillepladen, dvs. at den første brik er i mål når den står på den inderste målcirkel, den anden brik er i mål når den står på den næsttinderste målcirkel, osv. Hvis kortværdien ikke passer, skal brikken flyttes det overskydende antal felter baglæns.



## Spillet vindes

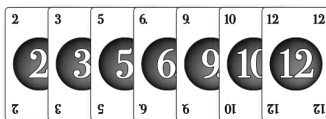
Så snart den ene af de to "partners" har fået alle sine fire brikker på plads i målet, skal han/hun hjælpe sin "partner" med at få dennes fire brikker i mål. Dette gøres ved enten at bruge sine kort til at flytte sin "partners" brikker, eller ved at flytte modspillernes brikker (vha. "Byt plads"-kortet).

Han/hun skal således bruge de kort, han/hun har (og får) af kortuddeleren til både at hjælpe sin "partner" og forhindre modspillerne i at få alle deres brikker i mål først. "Partnerne" skal stadig bytte et kort, hver gang nye kort uddeles.

De to par, dvs. "partners", der først får alle deres brikker i mål, har vundet.

God fornøjelse!

## Kortenes værdier



Brikken flyttes det antal felter frem der står på kortet.



Brikken flyttes fra startcirklen ud på startfelte.



Brikken flyttes enten fra startcirklen ud på startfeltet eller 8 felter frem.



Brikken flyttes enten fra startcirklen ud på startfeltet eller 13 felter frem.



Brikken flyttes fire felter baglæns, dvs. mod spilleretningen.

Kortet kan med fordel bruges hvis man har en brik på startfeltet, eller på ét af de første tre felter efter startfeltet, idet man på den måde kan komme tæt på mål.

Kortet kan dog ikke bruges til brikker der står på én af de fire målcirkler.



Brikken flyttes enten ét felt frem eller 14 felter frem. Kortet kan deles iop til syv



enheder, dvs. at den spiller der bruger kortet i alt kan flytte syv felter fordelt på én, fire eller alle de brikker, han/hun har i spil.

Han/hun kan, f.eks. vælge at flytte én brik to felter og en anden brik fem felter. Bemærk at kortet ikke kan deles således, at man foretager flere træk med samme brik.

Hvis man kun har én brik tilbage, og kun skal bruge, f.eks. fire af de syv enheder for at komme i mål må ens "partner" bruge de resterende tre enheder.



Kortet bruges til at bytte to vilkårlige brikker på spillepladen, således at brikkerne byttes plads med hinanden. Det kan både være ens egne brikker, ens "partners" brikker eller modspillernes brikker, der byttes.

Kortet kan bruges selv om man ikke selv har nogen brikker i spil, dvs. at man enten kan flytte med sin "partners" brikker eller med modspillernes brikker - for at hjælpe sin "partner" eller bremse sine modspillere.


Kortet kan dog ikke bruges til at bytte plads med brikker der er "fredet", dvs. brikker der enten står på en af de fire målcirkler, eller to (eller flere) brikker i samme farve der står på det samme felt.



## SPIILEREGLER

### Forheredelse og oppstilling

Spilleplaten plasseres midt på bordet. De spillere som sitter skrått over for hverandre er ”partnere”, dvs. gul danner par med blå, og rød danner par med grønn.



Hver spiller får fire brikker som stilles i startskjelen  foran ham/henne på spilleplaten.


En av spillerne blander kortene og gir hver spiller, inkl. seg selv, fire kort. Spillerne tar de fire kort opp på hånden. De resterende kort legges i en bunke ved siden av spilleplaten.

Hver spiller bytter et av sine fire kort med sin ”partner” (se mere under avsnittet ”Kortenes verdier”). Kortene byttes samtidig og med baksiden opp, slik at motspillerne ikke kan se deres verdi.

I starten av spillet vil denne kortutvekslingen ikke ha noen stor betydning, men etterhvert som spillet skrider frem blir den taktiske dimensjonen større, og kortutvekslingen får større betydning.

### Selve spillet

- Spilleren til venstre for kortutdeleren starter med å legge ét av sine kort med forsiden opp midt på spilleplaten, og foreta det trekk kortet viser. For å kunne flytte en brikke fra startskjelen ut på startfeltet , skal man ha et kort markert med startsymbolet .

Hvis en spiller har en eller flere av sine brikker stående på sitt startfelt , kan de andre spilleres brikker ikke passere - heller ikke spillerens egen ”partners” brikker.

Hvis man ikke kan bruke noen av sine kort, f.eks. fordi man ikke har et startkort, skal man legge alle kort man har på hånden ned foran seg, uten å foreta et trekk. Når man har lagt sine kort ned foran seg, er man først med i spillet når de blir delt ut kort igjen. Merk at man kan bruke ”Bytt plass”-kortene, uten at man selv har en brikke i spill.

- Når første spiller har lagt ét av sine kort og foretatt sitt trekk, går turen videre til neste spiller. Det spilles i urets retning.

Hvis en brikke lander på et felt hvor det allerede står en av motspillernes brikker, blir motspillernes brikker ”slått ut”, og flyttes tilbake til startskjelen for å starte forfra, dvs. med et startkort. Hvis

motspilleren derimot har to eller flere brikker stående på feltet, er det den brikken som lander på feltet, som blir ”slått ut”

- Når alle spillerne har spilt alle deres fire kort, eller lagt dem ned foran seg, tar kortutdeleren bunken med de resterende kort og deler fire nye kort ut til hver spiller. Deretter bytter spillerne ét kort med deres ”partner”, og spillet fortsetter.

Når kortutdeleren har delt ut kort tre ganger, er det den neste spillerens tur til å dele ut kort. Spilleren samler alle kortene, blander dem og deler fire kort ut til hver spiller. Sånn fortsetter kortutdelingen inn til spillet er slutt.

- Når en brikke flyttes inn på en av de fire målsirkler, er brikken ”fredet”. Målsirklene fylles opp fra midten av spilleplaten, 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 nest innerste målsirkelen, osv. Hvis kortverdien ikke passer, skal brikken flyttes det overskytende antall felter baklengs.



## Spillet vinnes

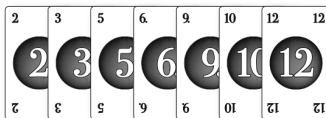
Så snart den ene av de ”partnerne” har den fått alle sine fire brikker i målet, skal hjelpe sin ”partner” med å få dennes fire brikker i mål. Dette gjøres ved enten å bruke sine kort til å flytte sin ”partners”brikker, eller ved å flytte motspillernes brikker (med ”Bytt plass”- kortet.).

Han/hun skal så bruke de kort, han/hun har (og får) av kortutdele- ren til både å hjelpe sin ”partner”, og forhindre motspillerne i å få alle deres brikker i mål først. ”Part- nerne” skal bytte ét kort hver gang nye kort utdeles.

De to par, dvs. ”partnere” som først får alle deres brikker i mål, har vunnet

God fornøyelse!

## Kortenes verdier



Brikken flyttes det antall felter frem som står på kortet.



Brikken flyttes fra start- sirkelen og ut på starfeltet.



Brikken flyttes enten fra start- sirkelen og ut på start- feltet eller 8 frlter frem.



Brikken flyttes enten fra start- sirkelen og ut på start- feltet eller 13 frlter frem.



Brikken flyttes fire felter baklengs, dvs. mot spille- retningen.

Kortet kan med fordel brukes hvis man har en brikke på startfeltet, eller på ét av de første tre feltene etter startfeltet, slik at man på den måte kan komme tett på målet.

Kortet kan ikke brukes til brikker som står på én av de fire målsirkler.



Brikken flyttes enten ét felt frem eller 14 felter frem. Kortet kan deles opp i syv



enheter, dvs. at den spiller som bruker kortet i alt kan flytte syv felter fordelt på én, flere eller alle de brik- ker, han/hun har spill.

Han/hun kan, f.eks. velge å flyt- te én brikke to felter og en annen brikke fem felter. Merk at kortet ikke kan deles sånn at man fortar flere trekk med samme brikke. Hvis man kun har én brikke igjen, og kun skal bruke, f.eks. fire av de syv enheter for å komme i mål, må ens ”partner” bruke de resterende tre enheter.



Kortet brukes til å bytte to vilkårlige brikker på spille- platen, slik at brikkene byt- ter plass med hverandre.

Det kan bådevære ens egne brikker, ens ”partners” brikker eller motspillernes brikker som byttes.

Kortet kan brukes selv om man ikke selv har noen brikker i spill, dvs. at man entenkan flytte med sin ”partners” brikker eller med motspillernes brikker - for å hjel- pe sin ”partner” eller bremse sine motspillere.

Kortet kan ikke brukes til å bytte plass med brikker som er ”fredet” dvs. brikkersom enten står på én av de fire målsirklene, eller to (eller flere) brikker i samme farge som står på det samme feltet.




## SPELREGLER

### Förberedelse och uppställning

Spelplanen placeras mitt på bordet.

De spelare som sitter snett emot varandra är "partners", dvs. gul bildar ett par med blå och röd bildar ett par med grön.



Varje spelare får fyra pjäser som placeras i den egna startcirkeln  på spelplanen.


En av spelarna blandar korten och delar ut fyra kort till alla spelare, inklusive sig själv. Spelarna tar upp de fyra korten på handen. Resterande kort läggs i en hög bredvid spelplanen.

Varje spelare byter ett av sina fyra kort med sin partner. (Se avsnittet "Kortens värde" nedan för mer information.) Kortet byts samtidigt och med baksidan vand uppåt, så att motspelarna inte kan se deras värde.

I början av spelet har kortbytena inte någon särskilt stor betydelse, men i takt med att spelet framskrider blir den taktiska aspekten viktigare och de kort som byts blir allt mer betydelsefulla.

### Själva spelet

- Spelaren som sitter till vänster om den som delade ut korten börjar med att lägga ett av sina kort med framsidan uppåt mitt på spelplanen och göra det drag som kortet visar. För att man ska kunna flytta ut en pjäs från startcirkeln ut på startfältet , ska man ha ett kort som är markerat med startsymbolen .

Om en spelare har en eller flera av sina pjäser i sitt startfält , kan de andra spelarnas pjäser inte passera. Det gäller även de pjäser som tillhör den egna partnern.

Om man inte kan använda några av sina kort, till exempel eftersom man inte har något startkort, ska man lägga ner alla de kort som man har på handen framför sig, utan att göra ett drag. När man har lagt ner sina kort framför sig kommer man med i spelet igen först när nya kort har delats ut. OBS! Man kan använda "Byt plats-korten" utan att själv ha pjäser i spel.

- När den första spelaren har lagt ett av sina kort och gjort sitt drag går turen över till nästa spelare. Spelet går medurs.

Om en pjäs hamnar i en ruta där en av motspelarnas pjäser redan står, blir motspelarens pjäs "utknuffad" och måste flyttas tillbaka till startcirkeln för att börja om,

det vill säga med ett startkort. Om motspelaren däremot har två eller flera pjäser stående i rutan, är det pjäsen som nu hamnar i rutan som blir utknuffad.

- När alla spelare har spelat sina fyra kort eller lagt ner dem framför sig, tar kortutdelaren högen med de resterande korten och delar ut fyra nya kort till varje spelare. Sedan byter alla, spelare ett kort med sin partner och spelet fortsätter.

När kortutdelaren har delat ut kort tre gånger är det nästa spelares tur att dela ut korten. Spelaren samlar ihop alla kort, blandar och delar ut fyra kort till varje spelare. Så här fortsätter kortutdelningen tills spelet är slut.

- När en pjäs flyttas in i en av de fyra målcirklarna är den "skyddad". Målcirklarna fylls upp från mitten av spelplanen. Det innebär att den första pjäsen är i mål när den står i den innersta målcirkeln, den andra när den står i den näst innersta osv. Om kortets värde inte matchar ska pjäsen flytta resterande antal rutor bakåt.



## Vinna spelet

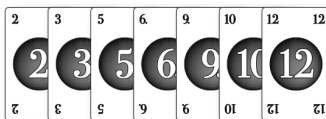
Så snart den ena i ett partnerpar har fått alla sina fyra pjäser till målet ska han/hon hjälpa sin partner att få alla fyra pjäser i mål. Det gör man antingen genom att använda sina kort för att flytta partnerns pjäser eller genom att flytta motspelarnas pjäser (med Byt plats-kortet).

Han/hon ska alltså använda de kort som han/hon har fått (och får) av kortutdelaren för att både hjälpa sin partner och förhindra motspelarna att få in sina pjäser i mål först. Varje gång nya kort delas ut ska alla byta ett kort med sin partner.

Det par, det vill säga de två partners, som först går i mål med alla sina spelpjäser har vunnit.

Mycket noje!

## Kortens värde



Pjäsen flyttas fram det antal rutor som anges på kortet.



Pjäsen flyttas ut från startcirkeln till startfältet.



Pjäsen flyttas antingen ut från startcirkeln till startfältet eller 8 rutor framåt.



Pjäsen flyttas antingen ut från startcirkeln till startfältet eller 13 rutor framåt.



Pjäsen flyttas fyra rutor bakåt, mot spelets riktning.

Det här kortet är bra att använda om man har en pjäs i startfältet eller på en av de första tre rutorna efter startfältet, eftersom man på det sättet kan komma nära mål.

Kortet kan dock inte användas för pjäser om står i en av de fyra mål-cirklarna.



Pjäsen flyttas antingen en ruta fra framåt eller 14 rutor framåt.



Kortet kan delas i upp till sju enheter. Det innebär att den som använder det här kortet kan flytta sju rutor fördelat på en, flera eller alla de pjäser som han/hon har i spel. Han/hon kan rill exempel välja att flytta en pjäs två rutor och en annan pjäs fem rutor. OBS! Kortet kan inte delas så att man gör fler drag med samma pjäs.

Om man bara har en pjäs kvar och endast ska använda till exempel fyra av de sju enheterna för att komma i mål, måste ens partner använda resterande tre enheter.



Kortet används för att byta plats på två valfria pjäser på spelplanen, så att de byter plats med varandra. Der kan vara två av de egna pjäser eller det kan vara ens partners pjäser eller motspelarnas pjäser som byts.

Men kan använda kortet även om man själv inre har några pjäser i spel. Då kan man antingen flytta partnerns pjäser eller motspelarens pjäser, antingen för att hjälpa sin partner eller för att hindea sina motspelare.

Det ä inte tillåtet att använda kortet för att byta plats på skyddade pjäser, det vill säga pjäser som antingen står i en av de fyra mål-cirklarna eller två (eller flera) pjäser i samma färg som står på samma ruta.





## ⊕ PELISÄÄNNÖT

### Valmistelut ja pelin kulku

Pelilautaa asetetaan keskelle pöytää. Pelaajat, jotka istuvat viistottain vastapäätä toisiaan, muodostavat ”tiimin”, eli keltainen on sinisen pari ja punainen on vihreän pari.

Kukin pelaaja saa neljä nappulaa, jotka asetetaan pelilaudalle pelaajan kohdalla olevaan aloitusympyrään ⊕.

Yksi pelaajista sekoittaa kortit ja jakaa jokaiselle pelaajalle (myös itselleen) neljä korttia. Pelaajat ottavat jaetut neljä korttia käteensä. Loput kortit asetetaan pakaksi pelilaudan viereen.

Kukin pelaaja vaihtaa yhden neljästä kortistaan parinsa kanssa (lisätietoja on kohdassa ”Korttien arvot”). Kortit vaihdetaan yhtä aikaa ja taustapuoli ylöspäin, jotta vastapelaajat eivät näe korttien arvoja.

Pelin alussa korttien vaihdolla ei ole vielä suurta merkitystä, mutta pelin edetessä taktikoinnin mahdollisuus kasvaa ja korttien vaihdon merkitys on yhä suurempi.

### Pelaaminen

• Jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja aloittaa asettamalla yhden korteistaan pelilaudan keskelle oikea puoli ylöspäin ja tekee kortin osoittaman siirron. Jotta pelaaja voi siirtää nappulansa aloitusympyrästä aloituskenttään ♡, , pelaajalla on oltava kortti, jossa on aloitusmerkki ♡.

Jos pelaajan aloituskentässä on vähintään yksi nappula ♡, muiden pelaajien nappulat eivät voi ohittaa näitä nappuloita - eivät edes pelaajan oman tiimiparin nappulat.

Jos pelaaja ei voi käyttää mitään korteistaan esimerkiksi siksi, ettei hänellä ole aloituskorttia, pelaajan on asetettava kaikki kädessään olevat kortit eteensä pöydälle, eikä hän voi tehdä siirtoa. Kun pelaaja on asettanut kortit eteensä pöydälle, hän pääsee peliin mukaan vasta seuraavan jaon jälkeen. Pelaaja voi kuitenkin käyttää ”Paikkojen vaihto” -kortteja, vaikka hänellä ei olisi nappuloita pelissä.

• Kun ensimmäinen pelaaja on asettanut yhden kortin ja tehnyt siirtonsa, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Peli jatkuu myötöpäivään.

Jos pelaajan nappula päättyy kenttään, jossa on jo toisen pelaajan nappula, vastapelaaja joutuu

kotipesään ja hänen on siirrettävä nappula takaisin aloitusympyrään ja aloitettava peli alusta aloituskortilla. Jos vastapelaajalla puolestaan on kentässä jo vähintään kaksi nappulaa, kenttään saapuva nappula joutuu palaamaan kotipesään.

• Kun kaikki pelaajat ovat pelanneet kaikki neljä korttiaan tai asettaneet ne eteensä pöydälle, jakaja ottaa pakan ja jakaa jokaiselle pelaajalle neljä uutta korttia. Sitten pelaajat vaihtavat yhden kortin tiimiparinsa kanssa ja peli jatkuu.

Kun jakaja on jakanut kortit kolme kertaa, jakovuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Pelaaja kerää kaikki kortit pakkaan, sekoittaa ne ja jakaa kullekin pelaajalle neljä korttia. Korttien jakamista jatketaan näin pelin loppuun saakka.

• Kun nappula on siirretty johonkin maaliympyröistä, se on rauhoitettu. Maaliympyrät täytetään pelilaudan keskeltä alkaen, eli ensimmäinen nappula on maalissa, kun se saapuu sisimpään maaliympyrään, toinen nappula on maalissa, kun se saapuu toiseksi sisimpään maaliympyrään ja niin edelleen. Jos kortin arvo ei mene tasan, nappulaa on siirrettävä ylijäävän luvun osoittama määrä kenttiä taaksepäin.

## Pelin voitto

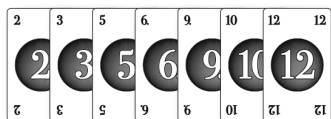
Kun toinen tiimin jäsenistä on saanut kaikki neljä nappulaansa maaliin, hänen on autettava tiimipariaan saamaan omat neljä nappulaansa maaliin. Tämä tapahtuu siten, että pelaaja käyttää omia korttejaan joko tiimi parinsa nappuloiden siirtämiseen tai vastapelaajien nappuloiden siirtämiseen ("Paikkojen vaihto" -kortin avulla).

Pelaaja pyrkii siis saamiensa korttien avulla auttamaan tiimipariaan ja samalla estämään vastapelaajia saamasta kaikkia nappuloita maaliin ensimmäisenä. Tiimiparien on edelleen vaihdettava keskenään yksi kortti jokaisen jaon yhteydessä.

Voittaja on se pari eli tiimi, joka saa ensimmäisenä kaikki nappulansa maaliin

Hauskoja pelihetkiä!

## Korttien arvot



Nappulaa siirretään eteenpäin niin monta kenttää, kuin kortin lukema osoittaa.



Nappula siirretään aloitusympyrästä aloituskenttään.



Nappula siirretään joko aloitusympyrästä aloituskenttään tai 8 kenttää eteenpäin.



Nappula siirretään joko aloitusympyrästä aloituskenttään tai 13 kenttää eteenpäin.



Nappulaa siirretään neljä kenttää taaksepäin, siis pelisuunnan vastaiseen suuntaan.

Kortti kannattaa käyttää, jos pelaajalla on nappula aloituskentässä tai jossakin kolmesta ensimmäisestä aloituskentän jälkeisestä kentästä, koska näin pelaaja voi päästä lähemmäs maalia.

Korttia ei kuitenkaan voi käyttää sellaisen nappulan siirtämiseen, joka on jossakin neljästä maaliympyrästä.



Nappulaa siirretään joko yksi kenttä eteenpäin tai 14 kenttää eteenpäin.



Kortti voidaan jakaa enintään seitsemään askeleeseen. Pelaaja voi siis tämän kortin turvin

siirtää yhtä tai useaa nappulaansa tai kaikkia nappuloita yhteensä seitsemän kentän verran. Pelaaja voi halutessaan siirtää esimerkiksi yhtä nappulaansa kaksi kenttää ja toista nappulaansa viisi kenttää eteenpäin. Korttia ei kuitenkaan voi jakaa siten, että samalla nappulalla tehtäisiin useita siirtoja.

Jos pelaajalla on jäljellä vain yksi nappula ja hän tarvitsee esimerkiksi vain neljä seitsemästä askeleesta päästäkseen maaliin, pelaajan tiimiparin on käytettävä jäljelle jäävät kolme askelta.

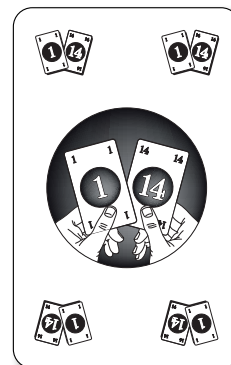
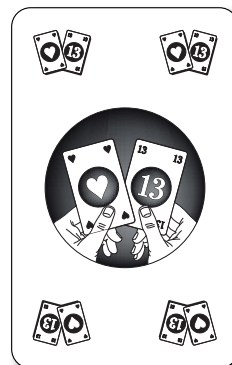
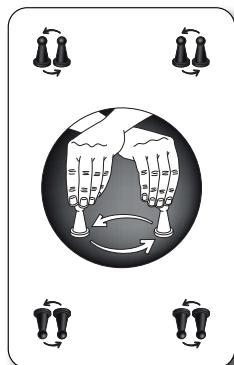
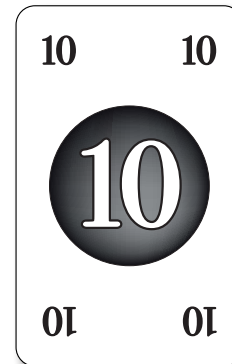
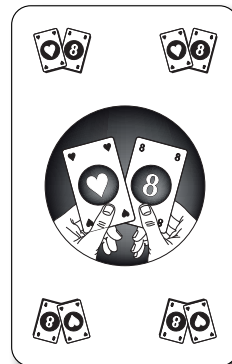
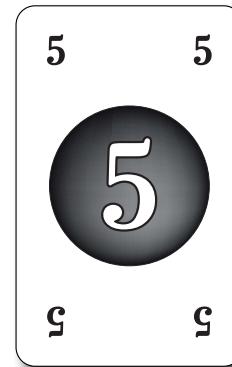
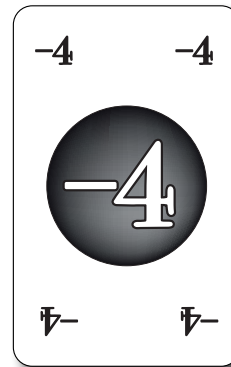
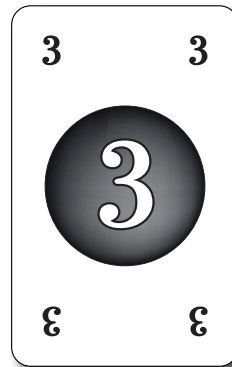
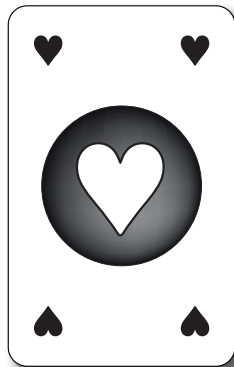


Kortin tarkoituksena on vaihtaa kahden valinnaisen nappulan paikkoja keskenään pelilaudalla.

Vaihdettavat nappulat voivat olla pelaajan omia, tiimiparin nappuloita tai vastapelaajien nappuloita.

Pelaaja voi käyttää tämän kortin, vaikka hänellä ei olisi pelissä omia nappuloita. Tällöin pelaaja voi siirtää tiimiparinsa nappuloita tai vastapelaajien nappuloita joko auttaakseen pariaan tai hidastaakseen vastapelaajien etenemistä.

Pelaaja ei kuitenkaan voi vaihtaa paikkaa rauhoitetun nappulan kanssa. Nappulat ovat rauhoitettuja, jos ne ovat jossakin neljästä maaliympyrästä tai jos samassa kentässä on vähintään kaksi samanväristä nappulaa.



11



[www.gameinventors.dk](http://www.gameinventors.dk)

