



- 🇩🇰 SPILLEREGLER 3
- 🇳🇴 SPILLEREGLER 8
- 🇸🇪 SPELREGLER 13
- 🇫🇮 PELISÄÄNNÖT 18




Forberedelse og opstilling

Spillepladen placeres midt på bordet. I et spil, hvor man spiller 3 par mod hinanden, danner de deltagere, hvis farver er placeret diagonalt over for hinanden, par og er ”Partners”.

Altså danner grøn par med rød og blå med orange, mens lilla danner par med gul.

Spiller man derimod 2 hold mod hinanden, altså 3 mod 3, så danner rød, gul og blå hold mod orange, grøn og lilla.

Hver deltager modtager 4 brikker i deres egen farve og brikkerne placeres i hjemmet  ud for deltagerens plads på spillepladen.

Uddeling af kort:

Én af deltagerne blander kortene og deler 4 kort ud til hver af de 6 deltagere. Deltagerne tager hver især deres kort op på hånden, mens de resterende kort lægges i en bunke ved siden af spillepladen.



Hver deltager giver kort 3 gange, inden turen som kortuddeler sendes videre til næste deltager i urets retning.

Bytning af kort:

Ved 3 par mod hinanden gælder følgende: Hver deltager bytter ét af sine kort med sin partner (læs mere under afsnittet ”Kortenes værdier”). Kortene byttes samtidig og med bagsiden opad, så ingen kan se deres værdi.

Ved 2 hold mod hinanden gælder følgende: Hver deltager sender et kort videre til den partner, der sidder nærmest i urets retning (læs mere under afsnittet ”Kortenes værdier”). Kortene sendes rundt samtidig og med bagsiden opad, så ingen kan se deres værdi.

Selve spillet

Deltageren til venstre for kortuddeleren indleder spillet med at lægge ét af sine kort med forsiden opad midt på spillepladen og foretage det træk, som kortet viser. For at kunne flytte en brik fra hjemmet og ud på startfeltet , skal man spille et kort markeret med startsymbolet .

Når den første deltager har lagt ét af sine kort og foretaget et træk, går turen videre til næste deltager i urets retning.

Spærring:

Hvis en deltager har en eller flere af sine brikker stående på sit startfelt ♣, kan ingen af de øvrige deltagere passere, medmindre der spilles en 5, som er i stand til at springe over forhindringen.

Ingen træk mulige:

Hvis en deltager kommer i en situation, hvor deltageren ikke kan anvende nogle af sine kort på hånden og dermed ikke er i stand til at foretage et træk med sine egne brikker, så lægger deltageren alle kortene ned foran sig – uden at foretage et træk. Opstår denne situation, er deltageren først med i spillet igen, når der igen bliver delt kort ud.

Bemærk: En deltager kan godt bruge et ”Byt plads”-kort eller en ”2’er” (læs mere under afsnittet ”Kortenes værdier”), uden at deltageren selv har en af sine egne brikker i spil.

Slå brikker hjem:

Hvis en deltager flytter en brik til et felt, hvor der allerede står én brik, så bliver denne brik ”slået hjem” og flyttes derfor tilbage til modstanderens/partnerens hjem for at starte forfra.

Hvis en deltager derimod flytter en brik til et felt, hvor der allerede står 2 eller flere brikker, så er det brikken, der lander på feltet, der bliver slået tilbage til hjemmet, men brikkerne, der stod på feltet, bliver stående.

Runden slutter:

Når alle deltagere har spillet deres 4 kort eller lagt dem ned foran sig, tager kortuddeleren bunken med de resterende kort og deler 4 nye kort ud til hver deltager. Derefter udveksler deltagerne igen ét kort, og spillet fortsætter.

Ny kortuddeler:

Når en kortuddeler har delt kort ud 3 gange, så er det næste deltager i urets retning, der skal dele kort ud. Kortene samles ind, og den nye kortuddeler blander dem og deler 4 kort ud til hver deltager.

Turen som kortuddeler skifter på denne måde imellem deltagerne, indtil spillet er slut.

Få brikkerne i mål:

Når en brik flyttes ind på én af de 4 målcirkler, er brikken fredet. Målcirklerne fyldes op fra midten af spillepladen og udad. Den første brik er altså i mål, når den står placeret på den

inderste målcirkel. Den anden brik er i mål, når den står på den næstinderste målcirkel osv. Når en brik er endeligt i mål, så bliver den låst fast og kan ikke længere flyttes i resten af spillet.

Bemærk: I de 4 målcirkler kan man ikke springe over sine brikker. Man skal derfor spille et kort med en værdi, der betyder, at man kan flytte sin brik på plads i en målcirkel, hvor den bliver låst fast. Kan man ikke få sin brik låst fast, fordi kortets værdi er for høj eller, fordi en anden brik spærrer vejen, så SKAL man flytte sin brik det resterende antal felter fra kortet baglæns mod spillerretningen.

Når en deltager har fået alle sine brikker i mål:

Så snart en deltager har fået sine egne brikker i mål (låst fast i de 4 målcirkler), så skal denne deltager forsøge at hjælpe sin partner eller sine partnere.

Her gælder følgende:

Ved 3 par mod hinanden:

Deltageren skal bruge sine egne kort på hånden til at flytte sin partners brikker eller

eksempelvis ved at flytte rundt på modstandernes brikker med ”Byt plads”-kort.

Ved 2 hold mod hinanden:

Deltageren skal bruge sine egne kort på hånden til at flytte én af sine partners brikker eller eksempelvis ved at flytte rundt på modstandernes brikker med ”Byt plads”-kort. Hver gang der lægges et kort, bestemmer deltageren selv, hvilken partners brikker, der skal flyttes. Er der kun én af de 3 partnere, der har brikker i spil, så hjælper de 2 øvrige partnere denne partner.

Det gælder med andre ord om at hjælpe sin partner/sine partnere mest muligt og samtidig forhindre modspillerne i at få alle deres brikker i mål først.

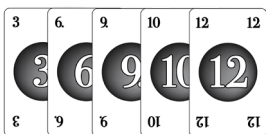
Spillet vindes

Det par eller det hold, der først får alle deres brikker i mål, har vundet!

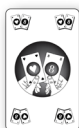
Bemærk: Det er op til spillets deltagers eget temperament, om der spilles videre indtil de øvrige placeringer er fundet.

God fornøjelse!

Kortenes værdier



Med disse kort kan man flytte EN brik det antal felter, som kortet viser.



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



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



Brikken flyttes enten ét felt frem eller 14 felter frem.



Brikken flyttes 4 felter baglæns mod spillerretningen.

Kortet kan ikke anvendes på brikker, der befinder sig i en af de 4 målcirkler, men kan med fordel bruges, hvis man eksempelvis har en af sine brikker stående i startfeltet eller i felterne 1, 2, 3 og 4 umiddelbart efter startfeltet, da man på den måde kan bringe sig meget tæt på mål - uden at skulle bringe brikken hele spillepladen rundt.



Dette kort kan bruges til at flytte én eller flere brikker i alt 7 felter. De 7 felter kan fordeles mellem alle de brikker, man har i spil, men man SKAL dog kunne flytte alle 7 felter. Man flytter brikkerne efter hinanden og man kan kun flytte hver brik EN gang.

Bemærk: Kan man bringe sin sidste brik ind i den yderste målcirkel og dermed låse den, så alle ens brikker er kommet i mål, så kan man bruge eventuelle overskydende felter på sin partners/sine partners brikker.



Dette kort bruges til at bytte 2 vilkårlige brikker på spillepladen, således, at de bytter plads med hinanden. Man kan bytte både sine egne, sin partners/sine partners og sine modspillers brikker. Man kan godt bytte 2 brikker i samme farve - også ens egne. Kortet kan desuden bruges selv om, man ikke selv har brikker i spil.

Kortet kan IKKE anvendes til at bytte brikker, der er fredede; altså brikker, der opholder sig i en målcirkel i slutfeltet, eller brikker, der opholder sig på et felt sammen med en eller flere brikker i samme farve.

Kortet kan heller ikke anvendes til at bytte brikker, der står i et startfelt eller i et hjem.



Kortet har følgende funktioner, når man spiller med sine egne brikker:
Man kan flytte 2 felter frem med en af sine egne brikker.

eller

Man kan flytte 2 af sine egne brikker fra sin startcirkel og ud på sit startfelt.

eller

Man kan flytte én af sine egne brikker fra sin startcirkel og ud på sit startfelt og flytte én partners brik fra dennes startcirkel og ud i dennes startfelt.

eller

Man kan flytte 2 af sin partners brikker fra dennes startcirkel og ud i dennes startfelt.

eller

Man kan flytte én af hver partners brikker fra disses startcirkler og ud på disses startfelter.

(Dette gælder naturligvis kun, når der spilles i hold 3 deltagere mod 3.)

Kortet har følgende funktioner, når man spiller med sin partners/sine partnerses brikker:
Man kan enten flytte 2 felter frem med én af sin partners/sine partnerses brikker.

eller

Man kan flytte 2 af en partners brikker fra dennes startcirkel og ud på dennes startfelt.

eller

Man kan flytte én af hver partners brikker fra disses startcirkler og ud på disses startfelter.
(Dette gælder naturligvis kun, når der spilles i hold 3 deltagere mod 3.)




Med dette kort har man mulighed for at rykke 5 felter frem, men kortet har også den særlige egenskab, at det tillader en deltager at springe henover en anden deltagers startfelt, selv om der står en eller flere brikker i det. Ingen andre kort har denne særlige egenskab.

Förberedelse och uppställning

Spillebrettet plasseres midt på bordet. I spill med 3 par mot hverandre, danner de spillerne hvis farger står diagonalt overfor hverandre par og er såkalte ”partners”.

Altså danner grønn par med rød og blå med oransje, mens lilla danner par med gul.

Spiller man derimot 2 lag mot hverandre, altså 3 mot 3, danner rød, gul og blå lag mot oransje, grønn og lilla.

Hver spiller får 4 brikker i sin farge som plasseres i start sirkelen  ved spillerens plass på spillebrettet.

Utdeling av kort:

En av spillerne blander kortene og gir ut 4 kort til hver av de 6 spillerne. Spillerne tar de 4 kortene sine opp på hånden, mens resterende kort legges i en bunke ved siden av spillebrettet.



Hver spiller gir kort 3 ganger før turen som utdeler går videre i klokkeretning til neste spiller.

Bytte av kort:

Ved 3 par mot hverandre gjelder følgende: Hver spiller bytter ett av sine kort med sin partner (se mer under avsnittet ”Kortenes verdi”). Kortene byttes samtidig og med baksiden opp, slik at ingen ser verdien.

Ved 2 lag mot hverandre gjelder følgende: Hver spiller sender ett kort videre til den partneren som sitter nærmest i klokkeretning (se mer under avsnittet ”Kortenes verdi”). Kortene sendes rundt samtidig og med baksiden opp, slik at ingen ser verdien.

Selve spillet

Spilleren til venstre for kortgiveren starter spillet 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 start sirkelen ut på startfeltet , må man spille et kort markert med startsymbolet. .

Når den første spilleren har lagt et av sine kort og utført et trekk, går turen videre til neste spiller i klokkeretning.

Sperring:

Hvis en spiller har én eller flere av sine brikker stående på sitt startfelt ♡, kan ingen av de andre spillerne passere med mindre det spilles en 5, som er i stand til å hoppe over hindringen.

Ingen lovlige trekk:

Hvis en spiller kommer i en situasjon hvor man ikke kan bruke noen av kortene på hånden og dermed ikke kan utføre et trekk med brikkene sine, legger spilleren alle kortene ned foran seg – uten å utføre et trekk. Hvis denne situasjonen oppstår, er spilleren først med i spillet igjen neste gang det blir utdelt kort.

Merk: Man kan bruke et ”Bytt plass”-kort eller en ”2'er” (se mer under avsnittet ”Kortenes verdi”) uten at man selv har en brikke i spill.

Slå brikker ut:

Hvis en spiller lander på et felt hvor det allerede står en brikke, blir denne brikken ”slått ut” og flyttes tilbake til motspillerens/medspillerens start sirkel for å starte forfra.

Hvis en spiller derimot flytter en brikke til et felt hvor det allerede står 2 eller flere brikker,

så er det brikken som lander på feltet som blir ”slått ut”.

Runden slutter:

Når alle 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 hver spiller. Deretter bytter spillerne igjen ett kort og spillet fortsetter.

Ny kortgiver:

Når en kortgiver har delt ut kort 3 ganger, er det neste spiller i klokkeretning som skal gi ut kort. Kortene samles inn og den nye kortgiveren blander dem og deler ut 4 kort til hver. Turen som kortgiver bytter mellom spillerne på denne måten til spillet er slutt.

Få brikkene i mål:

Når en brikke flyttes inn på en av de 4 målsirkelene, er brikken ”fredet”. Målsirkelene fylles opp fra midten av spillebrettet og ut. Den første brikken er altså i mål når den står plassert på den innerste målsirkelen. Den andre brikken er i mål når den står på den nest innerste målsirkelen osv. Når en brikke er i mål, kan den ikke lenger flyttes, men er låst.

Merk: I de 4 målsirkelene kan man ikke hopper

over egne brikker. Man må derfor spille et kort med en verdi som betyr at man kan flytte brikken til en målsirkel der den blir låst. Hvis man ikke får låst brikken, enten fordi kortets verdi er for høy eller fordi en annen brikke sperrer veien, MÅ man flytte brikken det overskytende antall felt fra kortet bakover.

Når en spiller har fått alle brikkene i mål:
Så snart en spiller har fått brikkene sine i mål (låst i de 4 målsirkene), må spilleren hjelpe sin partner eller sine partnere.

Her gjelder følgende:

Ved 3 par mot hverandre:
Spilleren må bruke sine egne kort på hånden til å flytte sin partners brikker eller for eksempel ved å flytte rundt på motstandernes brikker med et ”Bytt plass”-kort.

Ved 2 lag mot hverandre:
Spilleren må bruke sine egne kort på hånden til å flytte én av sine partners brikker eller for eksempel ved å flytte rundt på motstandernes brikker med et ”Bytt plass”-kort. Hver gang det legges et kort, bestemmer spilleren selv hvilken partners brikke som skal flyttes. Hvis det bare er én av de 3 partnerne som har

brikker i spill, hjelper de 2 øvrige partnerne denne.

Det gjelder med andre ord om å hjelpe sin partner/sine partnere mest mulig og samtidig hindre motspillerne i å få alle sine brikker i mål først.

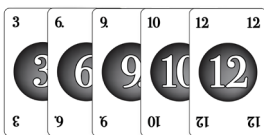
Vinnere kåres

Det paret eller laget som først får alle brikkene sine i mål, har vunnet!

Merk:Spillerne avgjør selv om man skal spille videre om andreplassen.

Lykke til!

Kortenes verdier



Med disse kortene kan man flytte EN brikke det antall felt som kortet viser.



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



Brikken flyttes enten fra start sirkelen ut på startfeltet eller 13 felt frem.



Brikken flyttes enten ett felt frem eller 14 felt frem.



Brikken flyttes 4 felt bakover, altså mot spillerretningen.

Kortet kan ikke brukes på brikker som står i en av de 4 målsirkelene, men kan med fordel brukes hvis man har en av brikkene stående i startfeltet eller på de 4 første feltene etter startfeltet. På den måten kommer man nær mål uten å måtte ta med brikken rundt hele spillebrettet.



Dette kortet kan brukes til å flytte én eller flere brikker 7 felt. De 7 feltene kan fordeles mellom alle brikkene man har i spill, men man MÅ kunne bruke alle de 7 flyttene. Man flytter brikkene etter tur og man bare flytte samme brikke én gang.

Merk: Hvis man kommer inn i den ytterste målsirkelen med sin siste brikke slik at den låses, kan man bruke eventuelle resterende flytt til å flytte sin partners/sine partners brikker.



Dette kortet brukes til å bytte 2 vilkårlige brikker på spillebrettet slik at de bytter plass med hverandre. Man kan bytte både sine egne, sin partners/sine partners og motspilleres brikker. Man kan gjerne bytte 2 brikker i samme farge - også egne. Kortet kan i også brukes selv om man ikke selv har brikker i spill.

Kortet kan IKKE brukes til å bytte brikker som er fredet; altså brikker som står i en målsirkel, eller brikker som står på et felt sammen med en eller flere brikker i samme farge.

Kortet kan heller ikke brukes til å bytte brikker som står i et startfelt eller i start sirkelen.



Kortet har følgende funksjoner når man spiller med egne brikker:

Man kan flytte 2 felt frem med en av sine egne brikker.

eller

Man kan flytte 2 av sine egne brikker fra start sirkelen og ut på startfeltet.

eller

Man kan flytte én av sine egne brikker fra start sirkelen og ut på startfeltet og flytte én partners brikke fra dennes start sirkel og ut i dennes startfelt.

eller

Man kan flytte 2 av partnerens brikker fra dennes start sirkel og ut i dennes startfelt.

eller

Man kan flytte én av hver partners brikker fra disses start sirkler og ut på disses startfelt.
(Dette gjelder selvsagt kun når det spilles med lag 3 mot 3)

Kortet har følgende funksjoner når man spiller med sin partners/sine partners brikker:

Man kan enten flytte 2 felt frem med én av sin partners/sine partners brikker.

eller

Man kan flytte 2 av en partners brikker fra dennes start sirkel og ut på dennes startfelt.

eller

Man kan flytte én av hver partners brikker fra disses start sirkler og ut på disses startfelt.
(Dette gjelder selvsagt kun når det spilles med lag 3 mot 3)




Med dette kortet kan man flytte 5 felt frem, men kortet har også den unike egenskapen at det tillater at en deltager kan hoppe over en annen deltagers startfelt, selv om der står en eller flere brikker der. Ingen andre kort har denne egenskapen.

Förberedelse och uppställning

Spelplanen placeras mitt på bordet. I ett spel där man spelar 3 par mot varandra bildar de spelare vars färger är snett emot varandra par, och är ”partners”.

Det betyder att grön bildar par med röd, blå med orange, och lila bildar par med gul.

Spelar man istället som 2 lag mot varandra, alltså 3 mot 3, så bildar röd, gul och blå lag mot orange, grön och lila.

Varje spelare får 4 spelpjäser i sin egen färg som placeras i startcirkeln  framför spelarens plats på spelplanen.

Utdelning av kort:

En av spelarna blandar korten och delar ut 4 kort var till var och en av de 6 spelarna som tar upp dem på handen. Resterande kort läggs i en hög bredvid spelplanen.

Varje spelare delar ut kort 3 gånger innan turen att dela ut går medurs över till nästa spelare.

Kortbyte:



Vid 3 par mot varandra gäller följande:

Varje spelare byter ett av sina kort med sin partner (läs mer i avsnittet ”Kortens värde”). Kortet byts samtidigt och med baksidan vänd uppåt, så att ingen kan se deras värde.

Vid spel med 2 lag gäller följande:

Varje deltagare skickar ett kort vidare till den partner som sitter närmast medurs (läs mer i avsnittet ”Kortens värde”). Kortet skickas runt samtidigt och med baksidan vänd uppåt, så att ingen kan se deras värde.

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 kunna flytta ut en pjäs från startcirkeln ut på startfältet  måste man ha ett kort som är markerat med startsymbolen .

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

Blockering:

Om en spelare har en eller flera av sina pjäser i sitt startfält ♡, kan de andra spelarnas pjäser inte passera, såvida de inte lägger en 5 som gör det möjligt att hoppa över hindret.

Inga möjliga drag:

Om en spelare inte kan lägga något av korten på handen och därmed inte kan göra något drag med sina egna pjäser så ska man lägga ner alla sina kort framför sig utan att göra något drag. Man kommer tillbaka i spelet igen först när nya kort delas ut.

OBS: En spelare kan använda ett "Byt plats"-kort eller en "tvåa" (läs mer i avsnittet "Kortens värde") utan att själv ha pjäser i spel.

Utknuffning:

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

Om motspelaren däremot har 2 eller fler pjäser stående i rutan så är det pjäsen som nu hamnar i rutan som blir utknuffad.

Omgången avslutas:

När alla spelare har spelat sina 4 kort eller lagt ner dem framför sig tar kortutdelaren högen med de resterande korten och delar ut 4 nya kort till varje spelare. Sedan byter spelarna åter igen ett kort med varandra, och spelet fortsätter.

Ny kortutdelare:

När kortutdelaren har delat ut kort 3 gånger går turen vidare medurs till nästa spelare som får agera utdelare. Spelaren samlar ihop alla kort, blandar och delar ut 4 kort till varje spelare. Så här fortsätter kortutdelningen bland spelarna tills spelet är slut.

Turen som kortuddeler skifter på denne måde imellem deltagerne, indtil spillet er slut.

Gå i mål:

När en pjäs flyttas in i en av de 4 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. När en pjäs gått i mål får den inte längre flyttas utan är fastlåst.

OBS: I de 4 målcirklarna kan man inte hoppa över sina egna pjäser. Man måste därför spela

ett kort med ett värde som innebär att man kan flytta pjäsen exakt till sin plats i målcirkeln där den blir fastlåst.

Om man inte lyckas låsa pjäsen på grund av att kortets värde är för högt eller att det står en annan pjäs i vägen så MÅSTE man flytta pjäsen resterande antal rutor bakåt istället.

När en spelare fått alla sina pjäser i mål:

Så snart en spelare fått alla sina egna pjäser i mål (fastlåsta i de 4 målcirkarna) ska denne hjälpa sin partner/sina partners.

Det fungerar så här:

Vid 3 par mot varandra gäller följande: Spelaren använder sina egna kort för att flytta på sin partners pjäser, eller motspelarnas pjäser med hjälp av ”Byt plats”-kortet.

Vid spel med 2 lag gäller följande:

Spelaren använder sina egna kort för att flytta på sin partners pjäser, eller motspelarnas pjäser med hjälp av ”Byt plats”-kortet. Varje gång ett kort läggs väljer spelaren själv vilken av partners pjäser som ska flyttas. Om det bara är en av 3 partners som fortfarande har pjäser i spel så hjälper de övriga 2 sin partner.

Det gäller med andra ord att hjälpa sin partner/sina partners på bästa möjliga sätt och samtidigt förhindra att motspelarna får in alla sina pjäser i målet först.

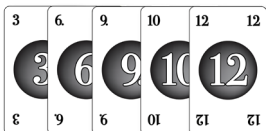
Vinna spelet

Det par eller det lag som först går i mål med alla sina spelpjäser har vunnit:

OBS: Det är sedan upp till spelarna själva om de vill fortsätta spela för att fastställa övriga placeringar.

Mycket nöje!

Kortens värde



Med dessa kort får man flytta EN spelpjäs det antal rutor som kortet visar.



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 antingen en ruta framåt eller 14 rutor framåt.



Pjäsen flyttas 4 rutor bakåt, mot spelets riktning. Kortet kan inte användas på pjäser som står i en av de 4 målcirkelarna, men är bra att använda om man exempelvis har en av sina pjäser i startfältet eller på en av de första 4 rutorna efter startfältet, eftersom man på det sättet kan komma nära mål utan att behöva gå hela varvet runt.



Detta kort kan användas för att flytta en eller flera spelpjäser totalt 7 steg. De 7 stegen kan delas upp bland alla pjäser man har i spel, men man **MÅSTE** utnyttja alla 7 steg. Man flyttar pjäserna en i taget och får bara flytta varje pjäs EN gång.

OBS: Om man kan flytta sin sista spelpjäs in i den yttersta målcirkeln och därmed låsa den så att alla pjäserna har gått i mål så måste man använda resterande steg på sin/sina partners pjäser.



Detta kort används för att flytta på 2 valfria pjäser på spelplanen så att de byter plats med varandra. Man kan flytta sina egna, sin/sina partners eller sina motspelares pjäser. Man får byta plats på 2 pjäser i samma färg, även sina egna. Kortet kan dessutom användas även om man själv inte har några pjäser i spel.

Kortet kan **INTE** användas till att flytta på pjäser som är skyddade, alltså pjäser som antingen står i en målcirkel eller på en ruta tillsammans med en eller flera pjäser i samma färg.

Kortet kan inte heller användas för att flytta

på pjäser som står i ett startfält eller i startcirkeln.



Kortet har följande funktioner när man påverkar sina egna pjäser:
Man kan gå 2 rutor framåt med en av sina egna pjäser.

eller

Man kan flytta 2 av sina egna pjäser från sin startcirkel ut på startfältet.

eller

Man kan flytta en av sina pjäser från startcirkeln ut på startfältet och flytta en av sin/sina partners pjäser från deras startcirkel till deras startfält.

eller

Man kan flytta 2 av sin/sina partners pjäser från deras startcirkel till deras startfält.

eller

Man kan flytta en var av sina partners pjäser från deras startcirkel ut på startfälten.

(Detta gäller naturligtvis endast om ni spelar i lag om 3 personer.)

Kortet har följande funktioner när man påverkar sin/sina partners pjäser:
Man kan antingen gå 2 steg framåt med en av sin/sina partners pjäser.

eller

Man kan flytta 2 av en partners pjäser från deras startcirkel ut på startfältet.

eller

Man kan flytta en var av sina partners pjäser från deras startcirkel ut på startfälten.
(Detta gäller naturligtvis endast om ni spelar i lag om 3 personer.)




Med detta kort får man gå 5 rutor framåt, men kortet har även egenskapen att det låter en spelare gå förbi en annan spelares startfält även om det står en eller flera pjäser där. Inget annat kort har denna egenskap.

⊕ Valmistelut ja asettelu

Pelilauta asetetaan pöydän keskelle. Jos pelissä pelaa kolme paria vastakkain, ne pelaajat, joiden värit ovat vastakkain, muodostavat parin eli he ovat ”Partners”.

Vihreä muodostaa parin punaisen kanssa ja sininen oranssin kanssa, kun taas liila on keltaisen pari.

Jos taas kaksi joukkuetta pelaa vastakkain eli kolme pelaajaa kolmea vastaan, muodostavat punainen, keltainen ja sininen joukkueen oranssia, vihreää ja liilaa joukkuetta vastaan.

Jokainen pelaaja saa neljä oman väristä nappulaa. Nappulat asetetaan pelilaudalle jokaisen pelaajan omaan  aloituskenttään.

Korttien jako:

Yksi pelaajista sekoittaa kortit ja jakaa neljä korttia jokaiselle kuudelle pelaajalle. Pelaajat pitävät korttejaan kädessään. Loput kortit asetetaan pakkaan pelilaudan viereen.



Yksi pelaaja toimii kortinjakajana kolme kertaa, ja sen jälkeen myötäpäivään seuraavasta pelaajasta tulee kortinjakaja.

Kortin vaihto:

Kolmen parin pelissä: Jokainen pelaaja vaihtaa yhden kortin partnerinsa kanssa (lue lisää kohdasta ”Korttien arvot”). Kortit vaihdetaan samanaikaisesti ja selkäpuoli ylöspäin, jolloin kukaan ei näe niiden arvoa.

Kahden joukkueen pelissä: Jokainen pelaaja lähettää yhden kortin eteenpäin sille partnerille, joka istuu lähimpänä myötäpäivään (lue lisää kohdasta ”Korttien arvot”). Kortit lähetetään partnereille samanaikaisesti ja selkäpuoli ylöspäin, jolloin kukaan ei näe niiden arvoa.

Itse peli

Kortinjakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja aloittaa pelin asettamalla yhden hänen korteistaan kuvapuoli ylöspäin pelilaudalle ja suorittaa kortin osoittaman siirron. Jotta voi siirtää yhtä nappulaa aloituskentästä , tulee pelata  aloitussymbolilla merkitty kortti .

Kun ensimmäinen pelaaja on pelannut korttinsa ja suorittanut siirron, siirtyy vuoro myötäpäivään seuraavalle pelaajalle.

Rajoitus:

Jos yhdellä pelaajalla on yksi tai useampi nappula aloituskentässä ♣, muut pelaajat eivät voi ohittaa sitä, jollei pelaa 5 -korttia, jonka avulla voi hypätä esteiden yli.

Mikään siirto ei käy:

Jos pelaaja on tilanteessa, jossa hän ei voi käyttää mitään kädessään olevaa korttia eikä näin ollen voi siirtää omia nappuloitaan, pelaaja laskee kaikki kortit eteensä eikä siirrä mitään. Tällaisessa tilanteessa pelaaja jatkaa pelaamista sitten, kun jaetaan uudet kortit.

Huomaa: Pelaaja voi käyttää ”Vaihda paikkaa” -korttia tai 2-korttia (lue lisää kappaleesta ”Korttien arvot”), vaikka pelaajalla ei ole omaa nappulaa pelissä.

Kotiin passitus:

Jos pelaaja siirtää nappulan ruutuun, jossa jo on nappula, tämä nappula ”passitetaan kotiin” ja siirretään takaisin vastustajan/joukkuekaverin aloituskenttään ja hän joutuu aloittamaan alusta.

Jos pelaaja siirtää nappulan kenttään, jossa on jo kaksi tai useampi nappula, kotiin aloituskenttään passitetaan nappula, joka

viimeisenä osui ruutuun.

Kierros päättyy:

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

Uusi kortinjakaja:

Kun kortinjakaja on jakanut kortteja kolme kertaa, tulee myötöpäivään seuraavan pelaajan vuoro toimia kortinjakajana. Kortit kerätään kaikki, ja uusi kortinjakaja sekoittaa ne ja jakaa neljä korttia jokaiselle pelaajalle. Kortinjakajan paikka vaihtuu näin pelaajien välillä pelin loppuun asti.

Nappulat maaliin:

Kun nappula siirretään yhteen neljästä maaliympyröistä, se on turvassa. Maaliympyrät täytetään pelilaudan keskeltä ulospäin. Ensimmäinen nappula on siis maalissa, kun se on sisimmässä maaliympyrässä. Toinen nappula on maalissa, kun se on seuraavassa maaliympyrässä jne. Kun nappula on maalissa, sitä ei voi enää siirtää mihinkään.

Huomaa: Näissä neljässä maaliympyrässä ei voi hypätä omien nappuloidensa yli. Siksi kannattaa pelata korttia, jossa on sellainen arvo, jonka avulla saa siirrettyä nappulan maaliympyrälle ja se jää sinne. Jos kortin arvo on liian korkea eikä saa nappulaansa maaliympyrään tai jos joku toinen nappula tukkii reitin maaliympyrään, TULEE siirtää nappulaansa kortin saneleman ruutumäärän taaksepäin vastakkaiseen pelisuuntaan.

Kun yksi pelaajista on saanut kaikki nappulansa maaliin:

Kun joku pelaajista on saanut omat nappulansa maaliin (neljään maaliympyrään), tämän pelaajan tulee auttaa partneriaan tai partnereitaan.

Se tapahtuu seuraavasti:

Kolmen parin pelissä: Pelaajan tulee käyttää kädessään olevia kortteja partnerin nappuloiden siirtämiseen tai esimerkiksi siirtämällä vastustajan nappuloita ”Vaihda paikkaa” -kortin avulla.

Kahden joukkueen pelissä: Pelaajan tulee käyttää kädessään olevia kortteja yhden partnerin nappuloiden siirtämiseen tai esimerkiksi siirtää vastustajan nappuloita

”Vaihda paikkaa” -kortin avulla. Joka kerta, kun kortti lasketaan pöydälle, pelaaja päättää itse, kenen partnerin nappulaa siirretään. Jos vain yhdellä kolmesta partnerista on pelissä nappuloita jäljellä, kaksi muuta partneria auttaa häntä.

Eli tarkoitus on auttaa partneriaan/partnereitaan niin paljon kuin mahdollista ja samalla estää vastustajaa saamasta nappuloitaan maaliin ensimmäisenä.

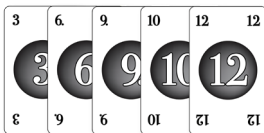
Pelin voittaja

Se pari tai joukkue, joka saa kaikki nappulansa ensimmäisenä maaliin, on voittanut!

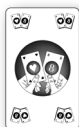
Huomaa: Pelaajat voivat itse päättää, jatketaanko peliä vielä muiden pelaajien sijoitusten selvittämiseksi.

Mukavia pelihetkiä!

Korttien arvot



Näillä korteilla voit siirtää YHDEN nappulan kortin osoittaman ruutumäärän.



Nappula siirretään joko aloituskentästä aloitusruutuun tai 8 ruutua eteenpäin.



Nappula siirretään joko aloituskentästä aloitusruutuun tai 13 ruutua eteenpäin.



Nappula siirretään joko yksi tai 14 ruutua eteenpäin.



Nappula siirretään 4 ruutua taaksepäin vastapäivään.

Korttia ei voi käyttää nappuloihin, jotka ovat maaliympyröissä, mutta sitä voi käyttää, jos esimerkiksi yksi omista nappuloista seisoo aloitusruudussa tai ruuduissa 1, 2, 3 ja 4 aloitusruudun jälkeen. Näin pääsee lähelle maalia ilman, että nappula kiertää koko pelilautaa.



Tätä korttia voi käyttää yhden tai useamman nappulan siirtämiseen yhteensä 7 ruutua. Nämä 7 ruutusiirotta voi jakaa pelissä olevien nappuloidensa kesken, mutta kaikki 7 siirtoa TULEE kuitenkin tehdä. Nappuloita siirretään yksi kerrallaan, ja jokaista nappulaa saa siirtää vain kerran. Yhtä nappulaa voi siirtää vain YHDEN kerran.

Huomaa: Jos saa viimeisen nappulansa uloimpaan maaliympyrään ja näin ollen lukittua sen niin, että kaikki omat nappulat ovat maalissa, silloin voi käyttää yli jääneet ruudut partnerinsa/partnereidensa nappuloihin.



Tätä korttia käytetään vaihtamaan kaksi valitsemaasi nappulaa pelilaudalta niin, että ne vaihtavat paikkaa keskenään.

Voi vaihtaa omia, oman partnerin/partnereiden tai vastustajien nappuloita. Voi vaihtaa kaksi samanväristä nappulaa, myös omiaan. Kortin voi myös käyttää, vaikka ei itsellä olisi nappuloita pelissä.

Korttia EI voi käyttää ns. rauhoitettujen nappuloiden vaihtamiseen eli sellaista nappuloiden, jotka ovat maaliympyröissä eikä sellaisiin nappuloihin, joiden ruudussa on lisäksi toisia samanvärisiä nappuloita.

Korttia ei myöskään voi käyttää aloitusruudussa tai aloituskentässä olevien nappuloiden vaihtamiseen.



Kortilla on seuraavat toiminnot, kun pelataan omilla nappuloilla: Voi siirtyä kaksi ruutua eteenpäin yhdellä omalla nappulallaan.

tai

Voi siirtää kaksi omaa nappulaa aloituskentästä omaan aloitusruutuun.

tai

Voi siirtää yhden omista nappuloistaan aloituskentästä aloitusruutuun ja siirtää yhden partnerin nappulan hänen aloituskentästään hänen aloitusruutuunsa.

tai

Voi siirtää kaksi partnerin nappulaa hänen aloituskentästään hänen omaan aloitusruutuunsa.

tai

Voi siirtää jokaisen partnerinsa yhden nappulan heidän aloituskentästään heidän omaan aloitusruutuunsa.

Tämä koskee vain peliä, jossa on kaksi 3 pelaajan joukkuetta vastakkain.

Kortilla on seuraavat toiminnot, kun pelaa partnerinsa/partnereidensa nappuloilla: Voi siirtää yhden partnerin nappulan kaksi ruutua eteenpäin.

tai

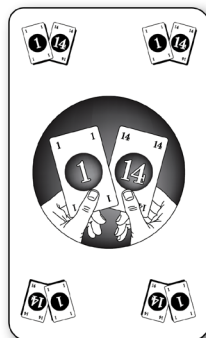
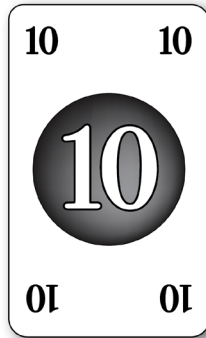
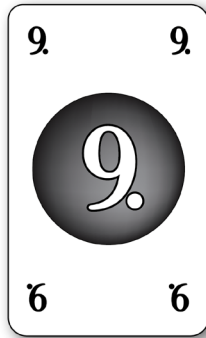
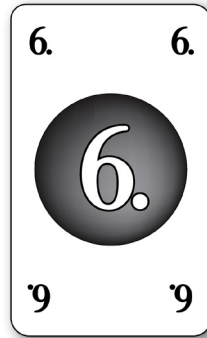
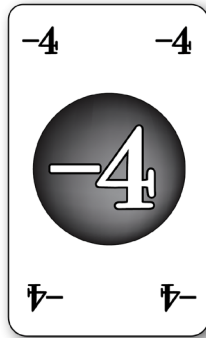
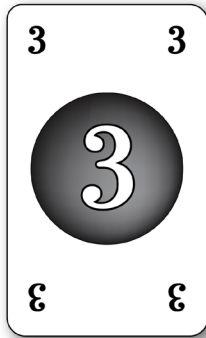
Voi siirtää yhden partnerin kaksi nappulaa hänen aloituskentästään hänen omaan aloitusruutuun.

tai

Voi siirtää jokaiselta partnerilta yhden nappulan heidän aloituskentästään heidän omaan aloitusruutuunsa. Tämä koskee vain peliä, jossa on kaksi 3 pelaajan joukkuetta vastakkain.



Tällä kortilla on mahdollista siirtyä 5 ruutua eteenpäin, mutta kortilla on myös erityisominaisuus, sillä se mahdollistaa yhden osallistujan siirtymisen toisen pelaajan aloitusruutuun, vaikka siellä olisi yksi tai useampi nappula. Millään muulla kortilla ei ole tätä erityisominaisuutta.





www.gameinventors.dk

