




Undirbúningur

Leggið leikborðið á mitt borð. Í þriggja-liða leik, eru þeir 2 leikmenn sem sitja skáhalt hvor á móti öðrum saman í liði.

Þ.e. grænir og rauðir eru saman í liði, bláir og appelsínugulir, og fjólubláir og gulir eru saman í liði.

Ef þrír leika á móti þremur, eru rauðir, gulir og bláir alltaf saman í liði gegn appelsínugulum, grænum og fjólubláum.

Hver leikmaður fær 4 þéð í sínum lit sem eru lögð á viðeigandi heimasvæði  fyrir framan hvern leikmann.

Að gefa spil:

Einn leikmannanna stokkar spilin og gefur hverjum hinna 6 leikmanna 4 spil. Hver leikmaður tekur upp spilin sín og öll afgangsspilin eru sett í bunka við hlið leikborðsins.

Hver leikmaður gefur spil þrisvar sinnum, áður en hlutverk gjafarans færast yfir til næsta leikmanns réttisælis.

Að skiptast á spilum:

Þegar 3 lið spila hvort á móti öðru, gildir eftirfarandi:

Hver leikmaður skiptir á einu spili við liðsfélaga sinn (sjá nánar undir Gildi spila). Skipt er á spilunum samtímis með bakhliðina upp svo enginn sjái þau.

Þegar 3 stakir leikmenn spila hver á móti öðrum, gildir eftirfarandi:

Hver leikmaður gefur leikmanninum hægra megin við sig eitt spil. Skipt er á spilunum samtímis með bakhliðina upp svo enginn sjái þau.

Gangur leiksins

Leikmaðurinn vinstra megin við þann sem gaf byrjar á því að leggja eitt af spilunum sínum með framhliðina upp á mitt borðið og leikur í samræmi við það sem spilið sýnir.

Til þess að færa þéð frá heimasvæðinu og yfir á byrjunarreitinn [symbol], verður leikmaður að hafa spil með byrjunartákninu [symbol].

Byrjunarreiturinn er aðeins notaður þegar þéð er fært af heimasvæðinu. Hvorki ætti að telja byrjunarreitinn með þegar þéð er fært um

borðið, né þegar það kemur að lokareitunum. Þegar leikmaður hefur leikið spilinum sínu og fært það, á næsti leikmaður leik (leikið er réttsælis).

Tálmár:

Ef einn leikmaður á eitt eða fleiri það á byrjunarreitnum sínum ♡, komast engin önnur það framhjá tálmanum nema leikmaður eigi 5 sem gerir honum kleift að komast framhjá.

Engir mögulegir leikir:

Ef leikmaður er í þeirri stöðu að geta ekki leikið neinu spili, og geta því ekki fært það sitt, verður hann að kasta ÖLLUM spilunum sínum án þess að leika. Ef þetta gerist, getur leikmaðurinn ekki leikið aftur fyrir en spil eru gefin í næstu umferð.

Ath.: Leikmaður getur leikið ‚skiptispili‘ eða ‚2‘, jafnvel þótt hann eigi ekki virkt það (Sjá nánar undir Gildi spila).

Árás:

Ef leikmaður færir það á reit þar sem það annars leikmanns er fyrir, þarf það sem var

á reitnum að hopa undan árásinni tilbaka á heimasvæðið sitt og byrja upp á nýtt. Þetta á bæði við það andstæðinga og liðsfélaga.

Hinsvegar ef leikmaður færir það á reit þar sem tvö eða fleiri það annars leikmanns eru fyrir, þarf árásarþéðið að hopa tilbaka á heimasvæðið sitt og byrja upp á nýtt.

Lok umferðar:

Þegar allir leikmenn hafa leikið öllum 4 spilunum sem þeir höfðu á hendi, eða kastað þeim, tekur gjafarinn bunkann með afgangsspilunum og gefur hverjum leikmanni 4 ný spil. Aftur þarf að skiptast á spilum með sama hætti og áður, áður en næsta umferð hefst.

Nýr gjafari:

Þegar gjafari hefur gefið þrisvar sinnum, er komið að næsta leikmanni til hægri að gefa. Hann safnar saman öllum spilunum, stokkar og gefur hverjum leikmanni 4 spil. Þannig gengur það til leiksloka.

Að koma þaðunum á lokareitina:

Lokareitina þarf að fylla frá miðjunni og út. Þ.e. fyrsta þéðið er komið á læstan reit, þegar

Það er fært á reitinn næst miðjunni. Næsta peð kemst á læstan reit þegar það er fært á næsta reit við miðju o.s.fr.

Þegar peð er komið á lokareit er það óhult, svo ekki er hægt að ráðast á það eða skipta því. Þegar peð er á læstum reit, er ekki lengur hægt að færa það.

Ath.: Á lokareitunum 4, geta leikmenn ekki hoppað yfir eigin peð, svo þeir verða að leika spili með réttu gildi til að læsa peðið sitt á réttum reit.

Peð geta breytt um stefnu á lokareitum:

Ef leikmaður getur ekki læst peðið á reitnum vegna þess að gildið á spilinu er of hátt, eða vegna þess að annað peð er fyrir, þarf að færa peðið aftur á bak á borðinu um þann fjölda reita sem það átti eftir (rangsælis).

Peð getur aðeins breytt um stefnu á lokareitunum, en það getur gert það nokkrum sinnum í sama leik. Þ.e. peð getur færst fram og tilbaka á milli tveggja annarra peða á lokareitum.

Ath.: Ef peð kemst ekki á lokareitina, getur það ekki breytt um stefnu.

Þegar leikmaður hefur komið öllum peðunum sínum á lokareiti:

Um leið og leikmaður hefur komið peðunum sínum (öllum 4!) á læsta lokareiti, þarf hann að hjálpa liðsfélaga sínum eða félögum.

Í þessari stöðu gildir eftirfarandi:

3 lið spila hvert á móti öðru:

Leikmaður notar eigin spil til að færa peð liðsfélagans, eða gera andstæðingunum erfitt fyrir, t.d. með því að nota „skiptispil“ til að skipta út peðum andstæðinganna.

Þrír á móti þremur:

Leikmaður verður að nota eitt af eigin spilum á EITT af peðum félaga síns eða til að gera andstæðingunum erfitt fyrir, t.d. með því að nota „skiptispil“ til að skipta út peðum andstæðinganna.

Í hvert sinn sem leikmaður leikur spili, ákveður hann hvaða peð félaga síns hann vill færa. Ef

aðeins einn af leikmönnum 3 í liðinu þarf að koma peðunum sínum á læsta reiti, verða báðir félagar hans að hjálpa til.

Allt snýst um að hjálpa félögum sínum eins vel og maður getur en samtímis reyna að klekkja á andstæðingunum til að forða því að þeir komi öllum sínum peðum á læsta reiti og vinni leikinn.

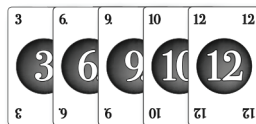
Hvernig skal sigra:

Fyrsta parið eða liðið sem kemur öllum peðunum sínum á læsta reiti sigrar leikinn.

Ath.: Þegar 3 pör spila hvert á móti öðru, verða leikmenn sjálfir að ákveða hvort á að halda leiknum áfram til að sjá hver hreppir annað sæti.

Góða skemmtun!

Gildi spila



EITT peðið er fært áfram um þann fjölda reita sem talan á spilinu segir til um.



Færa má peð af heimasvæði og yfir á byrjunarreitinn EÐA áfram um 8 reiti.



Færa má peð af heimasvæði og yfir á byrjunarreitinn EÐA áfram um 13 reiti.



Færa má peð áfram um 1 EÐA 14 reiti.



Færa verður peð 4 reiti aftur á bak (rangsælis).

Ekki má nota þetta spil á peð sem eru á einum af lokareitunum 4. Hinsvegar getur verið mjög áhrifaríkt að nota það, ef peðið er staðsett á byrjunarreit, eða á reit 1, 2, 3 eða 4 á eftir

byrjunarreitnum, því þá er hægt að færa þaðið mjög nálægt lokareitunum. Þá þarf ekki að færa þaðið út um allt leikborðið.



Með þessu spili má færa EITT eða FLEIRI það áfram um samtals 7 reiti.

Skipta má þessum 7 reitum á milli allra virkra þeða sem leikmaðurinn á í leiknum. Leikmaðurinn VERÐUR að færa það um samtals 7 reiti. Þeðin eru færð eitt í einu en aðeins má færa hvert það einu sinni.

Ath.: Ef leikmaður nær að koma fjórða og síðasta þeðinu sínu á læstan reit en á ennþá eftir reiti af spilinu, þá getur hann notað afgangstreitina á eitt eða fleiri það liðsfélaga síns.

Þegar leikmaður hefur komið öllum þeðunum sínum á lokareiti og notar spilið á það liðsfélagans, VERÐUR hann að nota alla 7 reitina á sama liðsfélagann.



Þetta spil má nota til að láta einhver 2 það á borðinu skipta um stað, hvaða það sem er.

Nota verður spilið ef það er möguleiki – jafnvel þótt leikmaðurinn eigi sjálfur engin það í leiknum.

Leikmaður getur einnig skipt 2 þeðum af sama lit – jafnvel sínum eigin. Leikmaður getur jafnframt alltaf notað þetta spil, jafnvel þótt hann eigi engin virk það í leiknum.

EKKI er hægt að nota spilið á það sem eru óhult á læstum reitum, s.s. þeðum á lokareitum, byrjunarreitum og heimasvæðum. Munið að 2 eða fleiri það í sama lit sem eru staðsett á sama reit eru líka óhult.



Þetta spil hefur eftirfarandi eiginleika, þegar leikmaður leikur með eigin þeðum:

Leikmaðurinn getur fært eitt af sínum eigin þeðum áfram um tvo reiti

eða

leikmaðurinn getur fært 2 af þeðunum sínum af heimasvæði sínu á byrjunarreit

eða

Leikmaðurinn getur fært 1 af peðunum sínum af heimasvæði sínu á byrjunarreitinn og 1 af peðum liðsfélaga síns af heimasvæði hans á byrjunarreit

eða

Leikmaðurinn getur færst 2 af peðum liðsfélaga síns af heimasvæði hans á byrjunarreit

eða

Leikmaðurinn getur fært 1 peð hvors liðsfélaga síns af heimasvæðum þeirra á byrjunarreiti (þetta á aðeins við þegar þrír leika á móti þremur).

Þetta spil hefur eftirfarandi eiginleika þegar leikmaður hefur komið öllum peðunum sínum á læsta lokareiti og leikur með peð liðsfélaga síns:

Leikmaðurinn getur annað hvort fært peð liðsfélaga síns áfram um 2 reiti

eða

Leikmaðurinn getur fært 2 af peðum liðsfélaga síns af heimasvæði hans á byrjunarreit

eða

Leikmaðurinn getur fært 1 peð hvors liðsfélaga síns af heimasvæðum þeirra á byrjunarreiti (þetta á aðeins við þegar þrír leika á móti þremur og er eina tilfellið þar sem leyfilegt er að nota sama spilið á tvo liðsfélaga).



Leikmaður getur fært peð áfram um 5 reiti en spilið býr einnig yfir þeim eiginleika að gera leikmanninum kleift að láta peð sitt hoppa yfir byrjunarreit annars leikmanns með tálma, sama hve mörg peð mynda tálmann. Ekkert annað spil í leiknum hefur þennan magnaða eiginleika.

www.gameinventors.com