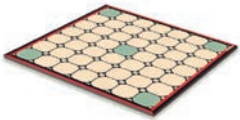
Twisty

Twisty

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



x 1

X 28

x 44

X 4

X 4

Spelregler

Twisty

8-99 år | 2 till 4 spelare | 25 min

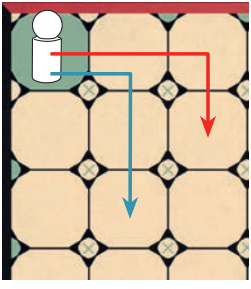
Innehåll: 4 spelpjäser och 4 marker som motsvarar de 4 spelpjäserna, 28 spelmarker i papp med färgade kuber: 4 serier (stjärna, fyrkant, triangel, cirkel) i 7 olika färger, 1 spelbräde, 44 spelmarker i trä (färgade kuber och förflyttningsmarker):

x4 x4 x4 x4 x4 x4 x4 x1 x3 x3 x3 x6

Spelets mål: att komma först till mittenrutan efter att ha tagit 7 spelmarker (en i varje färg) i en förutbestämd ordning.

Spelförberedelser: De 44 spelmarkerna i trä blandas och placeras ut slumpmässigt på spelbrädet för att täcka alla rutor utom mittenrutan och de fyra hörnrutorna. Varje spelare väljer en spelpjäs och tar marken som hör till. Spelpjäsen placeras på en av spelbrädets hörnrutor och spelpjäsmarken placeras framför spelaren. Alla spelare tar sedan en serie spelmarker i papp var (stjärna, fyrkant, triangel eller cirkel), blandar dem och radar upp dem framför sig med sidan med de färgade kuberna uppåt. Det ger ordningen (från vänster till höger) som spelmarkerna på brädet ska plockas i för spelaren.

Så går spelet till: Den yngsta spelar en börjar och man spelar medurs. Spelaren (i fortsättningen kallad A) flyttar sin spelpjäs 3 rutor i form av ett L: 2 rutor vågrätt och en ruta lodrätt eller 1 ruta vågrätt och 2 rutor lodrätt.



Om spelare A hamnar på:

- **En tom ruta:** händer ingenting
- **En ruta med en spelmark med färgad kub**:
  - Om den har rätt färg tar spelaren spelmarken i trä och lägger den under spelmarken i papp framför sig

Spelmarker i papp

Spelmarker i trä

- Om den har fel färg händer ingenting.

• **En ruta med en förflyttningsmark::**

: spelaren kan välja att stanna på rutan eller flytta sig vågrätt eller lodrätt till en ruta bredvid

: spelaren kan välja att stanna på rutan eller flytta sig diagonalt till en ruta bredvid

: spelaren kan välja att stanna på rutan eller göra en ny L-förflyttning

: spelaren kan välja att stanna på rutan eller flytta till en annan ruta med en likadan spelmark.

OBS 1! Det går att utnyttja förflyttningsmarkerna för att kombinera flera olika förflyttningar.

*Om **spelare A** till exempel hamnar på en ruta med en och väljer att göra en förflyttning diagonalt till en ruta med en kan hen fortsätta med en L-förflyttning för att komma åt den spelmark som står i tur att bli tagen, allt i en och samma omgång.*

• **En ruta där en annan spelares (i fortsättningen kallad B) spelpjäs redan står:** Om **spelare B** redan har tagit den spelmark som s**pelare A** vill komma åt kan **spelare A** stjäla spelmarken och lägga den framför sig under spelmarken i papp i motsvarande färg. **Spelare B** måste då lägga sin spelmark i papp i motsvarande färg sist i sin rad och **B flyttar spelare B**: s spelpjäs till ett ledigt hörn på brädet.

OBS 2! Spelare A kan bara flytta till en ruta där **spelare B** har sin spelpjäs:
- om **B** har den spelmark som **A** vill komma åt
- om spelmarken inte är skyddad (se nedan om skyddsmarken)

• **Rutan med skyddsmarken**

: Spelaren kan nu skydda alla sina tagna spelmarker. Spelmarkerna i trä placeras då ovanpå spelmarkerna i papp i motsvarande färg. Det betyder att spelmarkerna inte längre kan stjälas.

Spelets slut:

När en spelare har tagit alla sina sju spelmarker i rätt ordning gäller det att skynda sig till mittenrutan. Den första spelare som hinner dit vinner och spelet är slut.

Ett spel av Faouzi Boughida