

SE



novem

Innehåll:

Spelplan, 18 brickor, 3 gröna radmarkörer, 3 gröna kolumnmarkörer, 1 brun turordningsbricka samt ark med klistermärken.

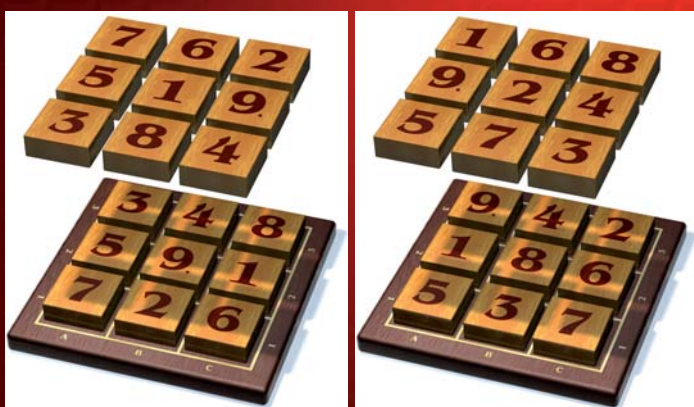
Spelets mål

Målet är att ha fler poäng än motspelaren efter två spelomgångar.

Startposition

Innan ni spelar för första gången måste ni klistra på klistermärkena på de gröna rad- och kolumnmarkörerna – ett klistermärke per markör. Den bruna markören ska inte ha något klistermärke. Lägg brickorna med siffersidan upp på spelplanen så att de bildar två lager med 9 brickor i varje. Summan av två brickor som ligger på varandra ska alltid vara 10, och summan av alla tre brickorna i varje vågrät rad eller kolumn (lodrät rad) ska alltid vara 15 vid spelets början.

Exempel på startposition:



En av spelarna kontrollerar de tre raderna A, B och C och tar motsvarande markörer. Den andra spelaren kontrollerar de tre kolumnerna 1, 2, och 3 och tar motsvarande markörer. Spelarna håller sina markörer gömda i handen. Spelarna turas om att vara den attackerande respektive den försvarande spelaren. En av spelarna utses att börja som den attackerande spelaren i den första spelomgången, och han/hon tar turordningsbrickan. Nästa spelomgång är den andra spelarens tur att börja som den attackerande spelaren.

Spelets gång

Den attackerande spelaren väljer i hemlighet en av sina tre markörer och lägger den med baksidan upp på bordet. Den försvarande spelaren gör sedan på samma sätt med en av sina markörer. Båda spelarna avslöjar samtidigt sina valda markörer genom att vända upp dem. Den attackerande spelaren tar nu upp den synliga brickan från den ruta (koordinaten) där den valda raden och kolumnen möts (se bild), och placerar brickan med baksidan upp framför sig. Han/hon ger sedan turordningsbrickan till motspelaren som nu blir den attackerande spelaren.



Tomma rutor

När en ruta där en vald rad och kolumn möts (koordinaten) är tom, kan ingen bricka tas och den attackerande spelaren vinner inga poäng.

Spelslut

Spelet slutar när en hel rad eller kolumn är tom. Spelarna vänder på brickorna de har samlat och räknar sina poäng.

Vinnare

Spelaren som har flest poäng efter två spelomgångar har vunnit.