



Lautapeli 2-6 pelaajalle, jossa pelaajat pyrkivät kuljettamaan pelinappulansa maaliin - tämä tarkoittaa sitä, että sinun tulee kuljettaa omat pelinappulasi pelilaudan ympäri kiertävää reittiä pitkin keskellä sijaitsevaan samanvärisen maaliin. Arpakuutioiden lukemat ratkaisevat, kuinka monta ruutua saat siirtyä eteenpäin, ja matkalla voit lähettää vastustajien pelinappuloita takaisin alkuruutuun – vastustajasi voivat vuorostaan lähettää sinun pelinappuloita takaisin alkuruutuun.

### Ennen pelin alkua

Jokainen pelaaja valitsee värin ja sijoittaa kolme tavallista pelinappulaa ja yhden kaksivärisen SUPER-nappulan oman värisen kulmaan pelilaudalla.

### Pelin kulku

Pelin aloitusvuoro ratkaistaan heittämällä yhtä arpakuutiota – suurimman arpaluvun heittänyt pelaaja aloittaa. Päästäkseen lähtöruudusta pelilaudalle pelaajan tulee heittää ”maapallo”. Niin kauan kuin pelaajalla ei ole pelinappuloita laudalla, hän saa heittää arpakuutioita kolme kertaa peräkkäin päästäkseen pelireitille. Sama koskee silloin, kun pelaajan kaikki pelinappulat on lähetetty takaisin aloitusruutuun.

”Maapallo” oikeuttaa ylimääräiseen vuoroon. Jos pelaaja heittää uudelleen ”maapallon”, hän voi joko siirtää uuden pelinappulan alkuruudusta pelilaudalle tai siirtää yhden pelilaudalla olevista pelinappuloista seuraavaan maapalloruutuun. Jos pelaaja heittää ”tähdän”, hän voi siirtää pelinappulansa seuraavaan tähtiruutuun, mutta nappula ei saa ohittaa maapalloruutua. HUOM! Kun pelaaja heittää ”maapallon”, pelinappula saa ohittaa tähtiruudun, mutta tähti ei voi ohittaa maapalloruutua.

Jos pelinappulasi päätyy samaan ruutuun toisen pelaajan nappulan kanssa, hänen nappulansa joutuu palaamaan alkuruutuun. Jos vastustajalla on useampi kuin yksi pelinappula ruudussa, pelaaja joutuu itse palaamaan alkuruutuun.

SUPER-nappula – voit pelata nappulalla tavallisten sääntöjen tai SUPER-sääntöjen mukaan: tämä kaksivärisen pelinappula kulkee vastakkaiseen suuntaa pelireittiä pitkin - sen tulee kulkea koko reitti pelilaudan ympäri maaliin saakka ja sitä koskevat samat säännöt kuin muitakin pelinappuloita. Voittaja on se pelaaja, joka ensimmäisenä saa kaikki nappulansa pelilaudan keskellä olevaan maaliin.

Hauskoja pelihetkiä!

Et brætspil for 2-6 deltagere, hvor det gælder om at bringe sine brikker hjem - det vil sige, at dine brikker skal vandre næsten en hel omgang på spillepladen og derpå gå ind til midten via de felter, der er i din farve.

Terningekast afgør, hvor langt du må rykke, og undervejs kan du slå modstanderens brikker tilbage til start – dine modstandere kan naturligvis også slå dine brikker tilbage til start.

### Før spillet går i gang

Hver deltager vælger en farve og placerer sine 3 almindelige brikker og ’SUPER’ brikken som er tofarvet i det hjørne, der har den valgte farve.

### Sådan spiller du

Der kastes med én terning for at afgøre hvem der starter – den deltager med det højeste antal øjne starter. For at komme fra startfelterne og ind på spillepladen, skal man slå en ”globus”. Så længe man ikke har spillebrikker på spillepladen, må man slå 3 gange i forsøget på at få en spillebrik ind på spillepladen. Det samme gælder hvis dine spillebrikker er slået tilbage til startfeltet.

En ’globus’ giver ret til et ekstra slag. Hvis slaget igen viser en ’globus’, kan deltageren enten trække en ny brik fra startfeltet og ud på spillepladen, eller også vælge at flytte en brik frem til næste globus felt på spillepladen.

Viser terningen en ’stjerne’ rykkes frem til nærmeste stjernefelt, men undervejs må man ikke passere et globus felt.

OBS! Et ’globus’ kast kan passere et stjernefelt men et ’stjerne’ kast kan ikke passere et ’globus’ felt.

Rammer man et felt hvor der står en modstander, sendes modspilleren tilbage til startfeltet. Hvis modspilleren har flere end én brik stående på feltet, ryger deltageren selv tilbage til startfeltet.

’SUPER’ brikken – du kan spille normalt med denne brik, eller du kan bruge ’SUPER’ reglerne: den tofarvede spillebrik skal gå den modsatte vej rundt på spillepladen - brikken skal selvfølgelig også hele vejen rundt for den når i mål, ligesom at de samme regler gælder undervejs for denne brik.

Deltageren som først får alle sine brikker hjem har vundet spillet.

God fornøjelse!



Eit brettspel for 2-6 deltakarar kor det gjeld å få brikkene sine heim - det vil seie at brikkene dine skal vandre nesten ein heil omgang på spelebrettet, og deretter gå inn til midten via dei felte som har fargen din.

Terningkast avgjer kor langt du kan rykkje, og undervegs kan du slå brikkene til motstandaren heim - motstandarane dine kan naturlegvis også slå brikkene dine tilbake til start.

### **Før spelet startar**

Kvar deltakar vel ein farge, og plasserer dei 3 alminnelege brikkene sine og 'SUPER'-brikka som er tofarga, i det hjørnet som har den valte fargen.

### **Slik speler du**

Det blir kasta med ein terning for å avgjere kven som startar - deltakaren med det høgaste talet på auge startar. For å komme frå startfeltet og inn på spelebrettet må ein slå ein "globus". Så lenge ein ikkje har spelebrikker på spelebrettet, kan ein slå 3 gongar i forsøket på å få ein spelebrikke inn på spelebrettet. Det same gjeld om spelebrikkene dine er slått tilbake til startfeltet.

Ein 'globus' gir rett til eit ekstra slag. Viss slaget igjen viser ein 'globus', kan deltakaren anten trekkje ei ny brikke frå startfeltet og ut på spelebrettet, eller også velje å flytte ei brikke fram til neste globus-felt på spelebrettet.

Dersom terningen viser ei 'stjerne', blir ein rykka fram til nærmaste stjernefelt, men undervegs kan ein ikkje passere eit globus-felt.

OBS! Eit 'globus'-kast kan passere eit stjernefelt, men eit 'stjerne'-kast kan ikkje passere eit 'globus'-felt.

Dersom ein kjem til eit felt kor det står ein motstandar, blir motstandaren sendt tilbake til startfeltet. Viss motspelaren har fleire enn ei brikke ståande på feltet, rykkar deltakaren sjølv tilbake til startfeltet.

'SUPER'-brikka – du kan spele normalt med denne brikka, eller du kan bruke 'SUPER'-reglane: Den tofarga spelebrikka skal gå den motsette vegen rundt på spelebrettet - brikka skal sjølvsgad også heile vegen rundt for ho når i mål, og dei same reglane gjeld også undervegs for denne brikka.

Deltakaren som får alle brikkene sine heim fyrst, har vunne spelet.

Ha det morosamt!



Ett brådspele for 2-6 deltagare, där det gäller att få hem sina spelpjäser - det vill säga, att dina spelpjäser ska gå runt nästan hela spelbrädet och därefter gå in i mitten via det fält som är i din färg.

Tärningskast avgör, hur långt du får gå, och under vägen kan du slå hem motståndarens spelpjäser - dina motståndare kan naturligtvis också slå tillbaka dina spelpjäser till start.

### **Innan spelet börjar**

Varje deltagare väljer en färg och placerar sina 3 vanliga spelpjäser och den tvåfärgade 'SUPER'-pjäsen i det hörn, som har den valda färgen.

### **Så spelar du**

Kasta tärningen för att avgöra vem som börjar - den deltagare som slår högst börjar. För att komma från startfältet och in på spelplanen, ska man slå en 'globus'. Så länge man inte har spelpjäser på spelplanen, måste man slå tre gånger i försök att få in en spelpjäs på spelplanen. Det samma gäller om dina spelpjäser flyttas tillbaka till startfältet.

En 'globus' ger er ett extra slag. Om slaget visar en 'globus' en gång till, kan deltagaren antingen förflytta en ny spelpjäs från startfältet och ut på spelplanen, eller också välja att flytta en spelpjäs fram till nästa globus-fält på spelplanen.

Visar tärningen en 'stjärna' flyttas pjäsen fram till närmaste stjärn-fält, under vägen får man inte passera ett globus-fält.

OBS! Ett 'globus'-kast kan passera ett stjärnfält, men ett 'stjärn'-kast kan inte passera ett 'globus'-fält.

Om du förflyttar dig till ett fält där det står en motståndare, skickas motståndaren till startfältet. Om motståndaren har fler än en spelpjäs stående i fältet, flyttas deltagaren själv tillbaka till startfältet.

'SUPER'-pjäsen - du kan spela normalt med denna pjäs, eller så kan du använda 'SUPER'-reglerna: Den tvåfärgade spelpjäsen ska gå motsatt väg runt spelplanen - pjäsen ska självklart också gå hela vägen runt innan den går i mål, under vägen gäller samma regler som för de andra spelpjäserna.

Deltagaren som först får hem samtliga av sina pjäser har vunnit spelet.

Ha så kul!