

KIMBLE®

DK

Spilleregler

Indhold: 1 spilleplade af plast,
16 brikker, fire af hver farve.

Spillere 2, 3 eller 4

I KIMBLE gælder det om, at flytte sine egne 4 brikker én gang rundt på spillepladen og bringe dem i mål. I spillet forsøger hver spiller at sende modstandernes brikker tilbage til hjørnefeltet.

Hver spiller vælger 4 brikker af samme farve og placerer dem i hjørnefeltet med samme farve. Hvis der kun er 2 spillere, kan de også spille med to farver.

Terningen slås ved at trykke på kuplen i midten af spillepladen (Pop-O-Matic).

Alle spillere trykker efter tur på kuplen og den der får højest antal øjne begynder spillet.

Spilleren, som står for tur har ret til at trykke på kuplen én gang og flytte sin brik. En sekser giver spilleren ret til et ekstra tryk på kuplen.

Spilleren skal have en sekser inden han kan flytte sin brik ud fra hjørnefeltet til startringen. Spilleren har altid ret til et ekstra tryk på kuplen, når der slås en sekser. Brikkerne flyttes med solen lige så mange ringafstande som terningen viser. Alle ringe regnes med uanset, om de er tomme eller besat af andre brikker. (fx A). Spilleren, til venstre står for næste tur.

Hvis man havner på en ring besat af en modstander, vender modstanderens brik tilbage til sit hjørnefelt og begynder forfra (fx B).

En brik, i hjørnefeltet kan kun flyttes til startringen hvis spilleren slår en sekser. Hvis modstanderens brik er i startringen, vender den tilbage til sit eget hjørnefelt.

Når spilleren slår en sekser kan han enten flytte den brik, der allerede er på banen eller vælge en ny brik fra sit hjørnefelt. Når spilleren har flere brikker på banen, kan han flytte på hvilken brik som helst. Spilleren kan også lade være med at flytte, hvis han synes, at det er en fordel.

Når brikkerne har været spillepladen rundt, kommer de til målområdet, som er markeret med numrene 1, 2, 3 og 4. Man kan flytte på brikkerne indenfor målområdet. Eksempel: Brikker er i ring 1. Når spilleren slår er treer, kan spilleren flytte brikken til ring 4.

Slår spilleren kun en toer kan der flyttes til ring 3, men herefter skal der slås en ener eller en sekser for at få brikken helt i mål, idet en sekser uanset brikken placering i målfeltet, altid vil bringe den i mål.

