

SULJE IKKUNA

KIMBLE

Kimble-pelin säännöt

Sisältö

- 1 muovinen pelilauta,
- 16 nappulaa, 4 jokaista väriä.

KIMBLE-pelin päämääränä on, että jokainen pelaaja siirtää neljää omaa nappulaansa kerran peliradan ympäri ja tuo ne maaliin. Pelin aikana jokainen pelaaja yrittää lähettää vastustajiansa nappulat takaisin kotipesälle.

Jokainen pelaaja valitsee 4 samanväristä nappulaa ja sijoittaa ne vastaavanväriselle kotipesäalueelle. Jos pelissä on ainoastaan 2 pelaajaa, voivat he pelata myös kahdella joukkueella.

Arpakuutio laukaistaan painamalla kupua (Pop-O-Matic).

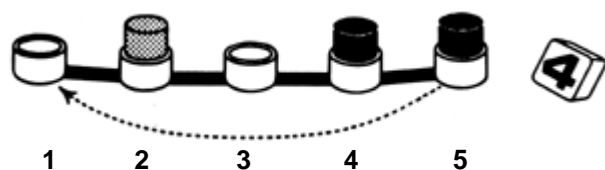
Jokainen pelaaja painaa kupua ja korkeimman numeron saanut aloittaa pelin.

Pelaajalla on vuorollaan oikeus kerran painaa kupua ja siirtää nappulaansa. Arpakuution 6 antaa pelaajalle oikeuden yhteen ylimääräiseen kuvun painamiseen.

Pelaajan pitää saada numero 6 ennenkuin hän voi siirtää nappulaansa kotipesältä lähtöympyrään. Pelaaja on 6:n jälkeen aina oikeutettu ylimääräiseen kuvun painamiseen.

Aloittajan vasemmalla puolella istuva pelaaja on seuraavana vuorossa.

Esimerkki A

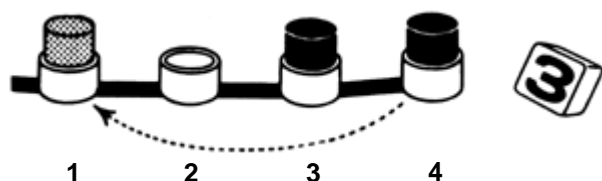


Neljä arpakuutiossa

1. Pelinappulasi tulee tähän
2. Vastustajan nappula
3. Tyhjä rengas
4. Oma nappula
5. Siirrettävä nappula

Nappuloita siirretään myötäpäivään niin monta ympyrän väliä kuin arpakuutio osoittaa. Kaikki ympyrät lasketaan riippumatta siitä, ovatko ne tyhjiä tai varattuja (esim. A).

Esimerkki B



Kolme arpakuutiossa

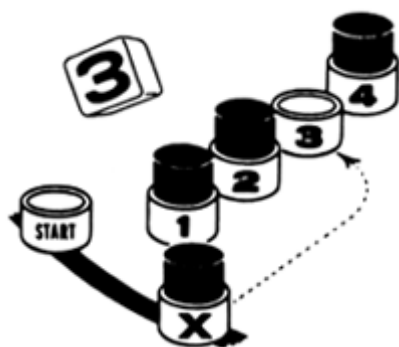
1. Vastustajan nappulan täytyy palata kotipesään
2. Tyhjä rengas
3. Oma nappula
4. Siirrettävä nappula

Jos nappulaa siirrettäessä joutuu vastustajan varaamalle ympyrälle, vastustajan nappula palaa kotipesälleen ja aloittaa sieltä uudelleen (esim. B).

Kotipesällä oleva nappula voidaan siirtää lähtöympyrään vain, kun pelaaja saa numeron 6. Jos lähtöympyrässä tällöin on vastustajan nappula, palaa se omaan kotipesään.

Kun pelaaja saa numeron 6 voi hän joko siirtää jo radalla olevaa nappulaa tai valita uuden nappulan peliradalle. Kun pelaajalla on radalla useampia nappuloita, hän voi siirtää mitä tahansa nappulaa. Pelaaja voi myös jättää siirtämättä, jos katsoo sen olevan eduksi.

Esimerkki C



Kolme arpakuutiossa

Kun kaikki nappulat ovat kiertäneet peliradan, ne tulevat maalialueelle, joka on merkitty numeroin 1, 2, 3 ja 4. Nappuloita voidaan siirtää myös maalialueella. Esimerkki C. Nappula sijaitsee ympyrässä 1. Kun pelaaja saa numeron 3, pelaaja voi siirtää nappulan paikkaan 4.

Maaliympyrään pääsee vain tasaluvulla.

Voittaja on pelaaja, joka ensimmäisenä saa kaikki 4 nappulaansa maaliin.



SULJE IKKUNA