

KIMBLE[®]

N

Spilleregler

Innhold: 1 spillebrett av plast, 16 brikker, fire av hver farge.

Spillere: 2, 3 eller 4

KIMBLE-spilletets mål er at hver spiller flytter sine 4 brikker én gang rundt på spillebrettet og bringer dem i mål. I spillet forsøker hver spiller å sende motstanderens brikker tilbake til hjemboet.

Hver spiller velger 4 brikker av samme farge og plasserer dem på et område i hjemboet med tilsvarende farge. Hvis det bare er to spillere, kan de også spille med to lag hver.

Terningen utløses ved å trykke på kuppelen (Pop-O-Matic).

Hver spiller trykker på kuppelen og den som får det høyeste nummeret, begynner spillet.

Den spiller som står for tur, har rett til å trykke på kuppelen én gang og flytte på sin brikke. En 6-er på terningen gir spilleren rett til et ekstra trykk på kuppelen.

Spilleren må få "6" før han kan flytte sin brikke fra hjemboet til startfeltet. Spilleren har alltid rett til et ekstra trykk på kuppelen når han får "6".

Brikkene flyttes med solen så mange ringavstander som terningen viser. Alle ringer regnes med, unasett om de er tomme eller reserverte (f.eks. A).

Hvis man havner på en ring motstanderen har reservert når man flytter brikken, må motstanderens brikke vende tilbake til hjemboet og starte på nytt derfra (f.eks. B).

En brikke kan flyttes til startfeltet bare dersom spilleren får nummer "6". Hvis motstanderens brikke da er i startfeltet, må den vende tilbake til sitt eget hjembo.

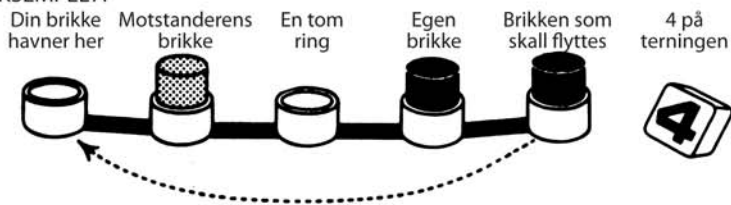
Når spilleren får nummer "6", kan han enten flytte den brikken som allerede er på banen eller velge å sette en ny brikke på spillebanen. Når spilleren har flere brikker på banen, kan han flytte på hvilken som helst av disse. Spilleren kan også la være med å flytte hvis han synes dette er best.

Når alle brikker har gått rundt på spillebanen, kommer de til målområdet som er markert med numrene 1, 2, 3 og 4. Man kan også flytte på brikkene innenfor målområdet. Eksempel: Brikken er i ring 1. Når spilleren får nummer 3, kan spilleren flytte brikken til plass 4.

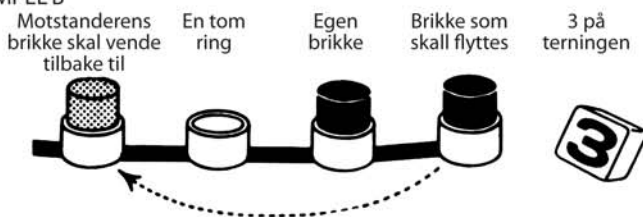
Til målområdet kommer man bare med like tall.

Den spiller som først får alle sine brikker i mål, har vunnet spillet.

EKSEMPEL A



EKSEMPEL B



EKSEMPEL C

