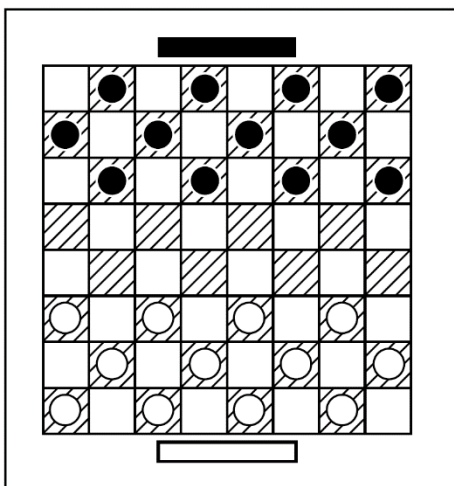


S: Backgammon – 2 spelare, 2 x 15 spelbrickor, 2 tärningar, 1 fördubblingstärning

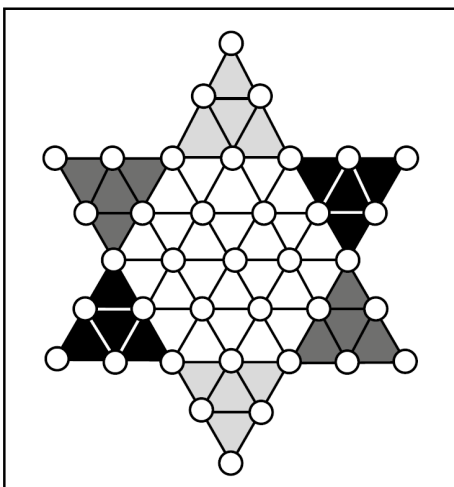
Spelregler: startpositioner och spelriktningar, se bild. Med hjälp av en tärning bestämmer man vem som får de vita och de svarta brickorna. Vit börjar. Varje spelare börjar på startpositionen och försöker att förflytta sina 15 brickor till hemmaplanen så snabbt som möjligt för att sedan få börja flytta ut sina brickor. Den spelare som är först med detta har vunnit. Med genomtänkt kombination av poäng från tärningskast och ömsesidig blockering försöker båda spelare få en bättre position och förhindra att motståndaren kan förflytta sina brickor. Den spelare som börjar slår tärningen och förflyttar sina brickor i spelriktningen med så många poäng som de båda tärningarna visar. Spelaren bestämmer själv i vilken ordningsföljd dragen utförs. Man kann spela med två brickor eller använda sig av det sammanlagda tärningsresultatet. Med en ensam bricka kan man då förflytta sig med stora steg över spelfältet. Nu är det svart spelares tur. Spelarna turas om att slå tärningen. Fram till det ögonblick när en spelares alla brickor befinner sig på hemmaplan måste man flytta (så långt detta är möjligt). Kan man bara använda det ena tärningsresultatet till framflyttning måste man välja den högre poängen. Om inte något av de kastade poängtalet kann användas till att flytta fram är det motståndarens tur. Om ett drag slutar på en tunga där en motståndarbricka ligger så slås denna. Det är möjligt att slå flera brickor med ett drag, upp till fyra gånger vid doubles, även kallat "allor", vilket betyder att tärningarna hamnar på samma poäng. De slagna brickorna tas bort från spelfältet. Spelaren som har dessa brickor får inte fortsätta spela förrän han har hämtat tillbaka sina spelpjäser med tärningens hjälp. En tärnings poängresultat fyrdubblas om man slår och tärningarna hamnar på samma poäng. Vid fyrdubbling får man till och med flytta 4 x 4 tungor. Man kan även flytta 16 fält med en bricka. Om alla drag inte kan göras efter ett kast där tärningarna fått samma poäng så måste de drag som är möjliga utföras. De poäng som inte kan utnyttjas förloras. Mer än två brickor på en tunga bildar ett ankare. Motståndaren får, och ska, inte spela eller blockera detta. Om detta ändå inträffar med bara en motståndarbricka är denna slaggen. Motståndaren måste alltså hoppa över dessa ankare. Om en spelare har lyckats ta hem alla 15 brickorna till sin hemmaplan kann han börja spela ut. Om tärningar får samma poäng räknas detta fyrdubbelt även här. Utkastet får bara ske

med jämnt poängtal. Om tärningskastet gör att man hamnar på en tom tunga kan spelaren låta kastet förfalla eller utföra draget med annan, valfri bricka på hemmaplan. Om motståndaren slår en bricka på hemmaplan under utspelet kan utspelet inte fortsätta förrän alla brickor befinner sig på hemmaplan igen. Spelslut: den spelare som först har flyttat ut alla sina brickor har vunnit. Enkel seger innebär att motståndaren kunde slå ut några brickor. Dubbel seger betyder att motståndaren inte lyckades slå ut någon bricka. Tredubbel seger (Backgammon) vinner man om motståndaren fortfarande har minst en bricka på vinnarens hemmaplan, eller inte kunde hämta tillbaka en slaggen bricka. Spel med fördubblingstärning: när man spelar om en insats kan denna fyrdubblas med hjälp av fördubblingstärningen. När spelet har börjat kan varje spelare begära fördubbling om han tror att detta innebär en fördel. Man visar detta genom att lägga fördubblingstärningen med siffran två uppåt. Motspelearen kan anta utmaningen att fördubbla insatsen eller medge att han är besegrad om han inte längre tror sig ha någon chans att vinna. Om han fortsätter spelet och spelläget förändras i positiv riktning för honom så kan han istället själv lägga fördubblingstärningen med siffran fyra uppåt. Även nu kan motståndaren bestämma sig för om han ger upp eller fortsätter spela med fyrdubbel insats. Han har då rätt att fördubbla nästa gång. Ingen spelare kan alltså fördubbla flera gånger i följd; detta kan bara ske omväxlande. Om insatsen har dubblats åtta gånger och en spelare vinner med „Backgammon“, så tredubblas insatsen igen.



S: Dam – 2 spelare, 2 x 12 spelbrickor

Spelbeskrivning: Varje spelare får 12 spelbrickor i en färg. De placeras som på bilden, i normalfallet på de svarta fälten. Spelaren med de vita brickorna börjar. Brickorna kan bara förflyttas framåt diagonalt och över ett fält vilket innebär att de stannar på de svarta fälten under hela spelet. Man slår en medspelares bricka genom att hoppa över den diagonalt när fältet bakom motståndarbrickan är tomt. Det är bara tillåtet att slå framåt. Det är även möjligt att slå flera brickor med ett kedjesprång. Varje spelare måste slå när han kan! Om en spelare missar en möjlighet att slå så får motståndaren ta bort den bricka han hade kunnat slå med från brädet. När en bricka motståndarens grundlinje så blir den „Dam“. Den markeras genom att man placerar ytterligare en bricka, med samma färg, ovanpå den. „Damen“ får förflytta sig valfritt antal fält framåt och bakåt i diagonal riktning. Man kan inte hoppa över flera brickor efter varandra. „Damen“ slår som en vanlig bricka. Även „Damen“ måste slå. Slår „Damen“ så slutar draget på fältet bakom den bricka man sist hoppade över. Slagna brickor tas inte bort från brädet förrän draget är avslutat. Vid ett kedjehopp får man gå in på ett fält flera gånger men man får inte hoppa över en bricka två gånger. En spelare har vunnit när motståndaren inte längre har några brickor, eller inte längre kan flytta sina brickor. Ett spel slutar oavgjort när spelarna enas om detta eller när det bara finns få brickor på brädet och inte längre någon möjlighet att slå.

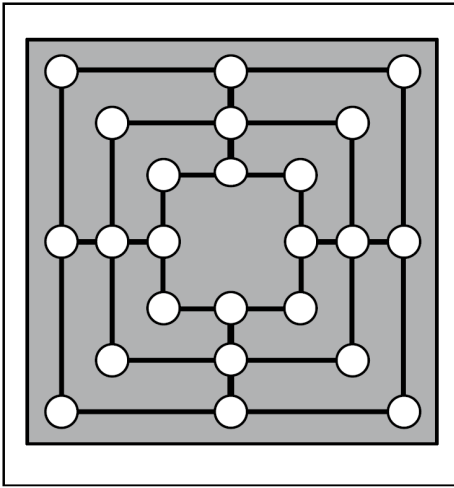


S: Halma

Varje spelare placerar sina spelbrickor i hörnet på spelplanen med spelarens färg. Varje spelare flyttar ett fält mot den motsatta sidan. Man flyttar lodrätt, vågrätt eller diagonalt. Om ett fält är fritt bakom den egna, eller motståndar, brickan får man hoppa, även över flera brickor, om det alltid finns ett tomt fält emellan dessa. Den som först har alla spelbrickor i hörnet på motsatta sidan har vunnit.

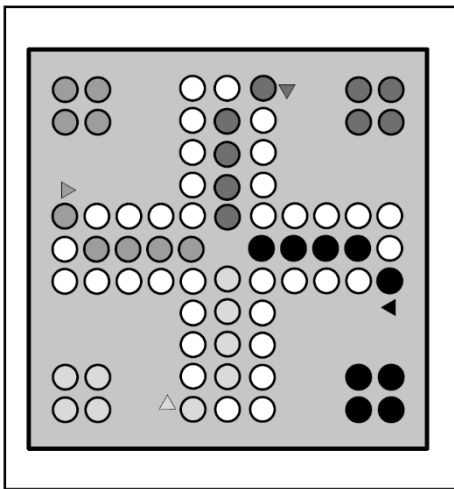
S: Mikado

Den första spelaren håller alla pinnarna samlade stående på bordet och låter de falla. Därefter försöker spelarna att i tur och ordning samla in pinnarna en efter en. Vid plockningen får inga andra pinnar röra sig. Om en pinne rör sig får nästa spelare fortsätta. Den spelare som till slut har samlat mest poäng vinner (röd=30 / gul=45 / vit=20 / blå=50 / grön=25). Den spelare som har kommit över Mikado-pinnen får använda den som "hjälpare" när pinnarna plockas (rulla bort en pinne med hjälp av Mikado-pinnens spets eller stick in spetsen under en pinne som ska plockas och lyft bort den).



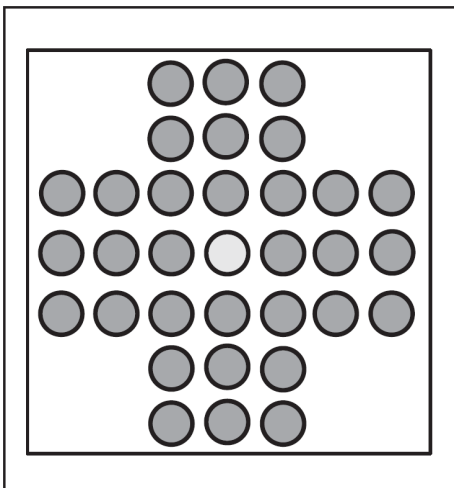
S: Kvarn

Varje spelare sätter omväxlande ut sina nio spelbrickor på spelplanens skärningspunkter. Lyckas en spelare få tre brickor i rad, vilket kallas för att stänga en kvarn, så får han lyfta bort en av motspelarens brickor från spelplanen. Brickor som hör till en stängd kvarn är undantagna. När alla spelbrickor har placerats ut på spelplanen flyttar spelarna omväxlande en bricka till nästa skärningspunkt. Lyckas man då stänga en kvarn så får man ta en bricka från motspelaren. Har en spelare bara tre brickor kvar får han hoppa till valfri skärningspunkt när det är hans tur. Vinner gör man när motspelaren bara har två brickor kvar.



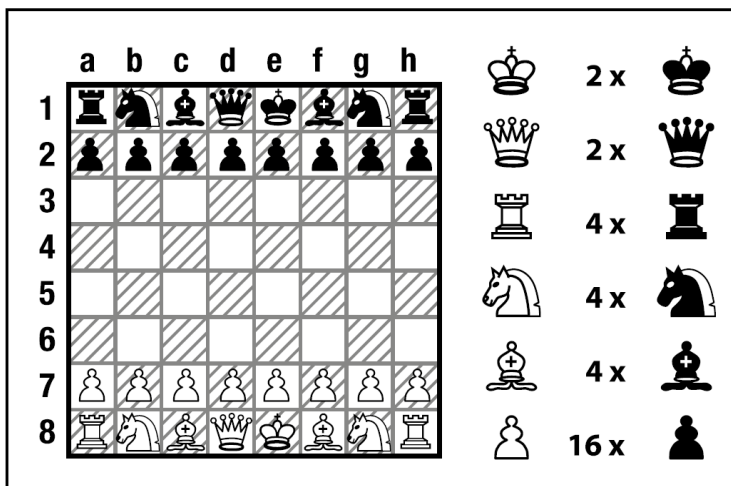
S: Fiaspel – 2-4 spelare, 1 tärning, 16 spelbrickor

Spelbeskrivning: Spelet börjar med att varje spelare får fyra spelpjäser. Färgerna på spelarnas pjäser är olika så att de inte förväxlas på spelfältet. Spelpjäserna placeras på startfälten. Tärningen går sedan i tur och ordning till spelarna. Varje spelare slår en gång. Den som slår en sexa får sätta ut en av sina spelpjäser på sitt ingångsfält, slå igen och flytta pjäsen så många steg som antalet punkter på tärningen säger. Varje gång man slår en sexa får man slå en gång till. Men så länge en spelpjäs står kvar på startfältet måste spelaren slå en sexa för att få in pjäsen i spelet. Varje spelare försöker nu flytta sina spelpjäser runt spelfältet så snabbt som möjligt och nå fram till sitt eget målfält. Den som är först med att klara detta vinner. Det är tillåtet att hoppa över egna och andras spelpjäser. Men – det kan uppstå problem på vägen: den som slår och med tärningens hjälp hamnar på ett fält där det redan står en främmande spelpjäs får plocka bort denna från spelet. Den undanplockade spelpjäsen hamnar åter på ett startfält och måste börja om från början. Detta kan göra att även den lugnaste spelare tappar fattningen. Det är inte heller tillåtet att placera spelpjäser på ett fält där det redan står en pjäs med samma färg.



S: Solitaire – För en spelare

Lägg alla träkulorna på brädan så att hålet i mitten är tomt. Hoppa med den ena kulan över den andra in i det tomma hålet. De kulorna som man hoppar över tas bort. Fortsätt på samma sätt tills det bara återstår en kula, man får bara hoppa horisontellt och vertikalt. Målet är att den sista återstående kulan då ska befinna sig i mittenhålet.



S: Schack – 2 spelare, 2 x 16 spelpjäser

Spelbeskrivning: Pjäserna placeras ut som på bilden, varje dam står på respektive ruta med den egna färgen. Den spelare som har de vita pjäserna börjar partiet, han „öppnar“. Schackspel går ut på att använda sig av skickliga, taktiska, kloka och i förväg välplanerade drag för att försöka begränsa motspelarens möjligheter så långt detta låter sig göras och för att slutligen helt beröva motspelarens kung rörelsefriheten, alltså att uppnå draget „matt“. Man måste hela tiden tänka på att säkra de egna spelpjäserna med pjäser, gärna dubbelt upp. Drag med pjäserna: Damen är den mest betydelsefulla pjäsen, med största rörelsefriheten i spelet. Hon kan flyttas i alla riktningar (diagonalt, vågrätt eller lodrätt) över valfritt antal rutor. Kungen kan flyttas en ruta åt alla håll (diagonalt, vågrätt eller lodrätt). Kungen får inte slås som de andra pjäserna utan varnas alltid med ett tydligt uttalat „schack“ när han är illa ute. Tornet kan flyttas vågrätt och lodrätt över valfritt antal rutor. Motståndarens spelpjäser kan bara angripas och slås inom dessa raka rutnader. Löparen får bara förflyttas valfritt långt i diagonal riktning och på rutor med den egna färgen där den också kan hota eller slå andra pjäser. Springaren (hästen) är den enda figuren som kann hoppa över motspelarens pjäser. Det är en mycket flexibel spelpjäs. Den förflyttas „en ruta framåt och därefter en ruta diagonalt“. Detta innebär att den alltid hamnar på en ruta med annan färg än färgen på startrutan. Bonden kan flyttas en eller två rutor från sin startruta, sedan bara en ruta framåt. Han kan inte backa eller slå bakåt. Bonden kan bara slå diagonalt över en ruta. Om en bonde tar sig fram till

motspelarens grundlinje får den omvandlas till valfri pjäs, även om samma pjäser fortfarande finns kvar i spelet. Att slå: När man slår en motspelarens pjäs placeras den angripande pjäsen på den slagnas plats. Den slagna pjäsen tas bort från brädan. Draget „en passant“: Detta speciella drag kan bara göras av bönder i startposition. Om en bonde flyttas fram två steg från sin startposition och då går över en ruta som hotas diagonalt av en bonde hos motspelaren så kan den senare slå den första bonden i efterföljande drag. Detta innebär att motspelarens bonde placeras på den ruta som denne hotat och den slagne bonden plockas bort. Man är dock inte tvungen att använda „en passant“. Rockad: Detta innebär att kungen och tornet förflyttas tillsammans i ett dubbeldrag. Detta drag gör man för att flytta kungen till en så skyddad position som möjligt. Det finns kort och lång rockad. Detta drag kan man bara använda om ingen av de båda pjäserna ännu har flyttats, om ingen pjäs står mellan kung och torn, om inte kungen befinner sig i „Schack“ position eller hamnar i detta läge genom rockaden. Schack (matt): När kungen hotas av en motspelarpjäs befinner han sig i „Schack“. Detta begrepp måste uttalas av den angripande spelaren. Den hotade spelaren måste då försöka befria kungen från detta läge. Det finns olika möjligheter att göra detta: den angripande pjäsen kann slås, kungen flyttas till en ohotad, fri ruta eller också kan man ställa en egen pjäs framför kungen som skydd. „Schackmatt“ innebär att motspelarens kung har berövats rörelsefriheten och att ingen av ovan nämnda åtgärder längre kan utföras. Remi: I slutspelet kan man även hamna i lägen där det inte längre är möjligt för någon av spelarna att försätta den andre i läget „matt“. Denna pattsituation slutar då med remi. Båda spelarna måste då enas om att spelet slutar oavgjort.

Simba Toys GmbH & Co. KG · Werkstr. 1 · 90765 Fürth · Germany · www.noris-spiele.de

Simba Toys España S.L., Edificio América II, C/ Proción, 7, Portal 2, Planta 2ª, Oficina E, 28023 Madrid • Simba Toys Italia S.p.A – Strada Statale 32 n. 9 – 28050 Pombia (NO) Italy • Simba Toys Polska Sp. z o.o., ul. Flisa 2, 02-247 Warszawa • Simba Toys Hungária Kft., Vendel Park, Budai u. 4., 2051 Biatorbágy • Smoby Toys SAS., Le Bourg Dessus, 39170 Lavans-lès-Saint-Claude, France • Simba Toys CZ, spol. s r.o., Lidická 481, 273 51 Unhošť • Simba Toys Bulgaria, Симба Тойс България ЕООД, с. Кривина 1588, общ. София, ул. Розова Градина 17, тел.+359 2 9625859 • Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien • Simba Oyuncak Paz.Ltd. Şti., İçerenköy Mahallesi, Huzur Hoca Caddesi, Piramit Grup İş Merk. No.57 Kat 2, 34752 Ataşehir / İstanbul, TÜRKİYE • S.C. Simba Toys Romania SRL, Baneasa Business Center, Sos. Bucuresti-Ploiesti 19-21, Sector 1, 013694 - Bucuresti, Romania • Simba/Dickie (Switzerland) AG, Überlandstrasse 18, 8953 Dietikon • Simba Toys Nordic As, Pindsløveien 1 C, 3221 Sandefjord, Norway • N.V. Simba Toys Benelux S.A., Moeskroensesteenweg 383C, 8511 Aalbeke, Belgium • Simba Toys Middle East, P.O. Box 61106, Dubai, U.A.E. • Simba Toys Rus, 142072, Московская область, Домодедовский район, г. Домодедово, мкр. Востряково, владение „Трикоптор“, строение 7 • Simba Smoby Toys UK Ltd., Broomfield House, Bolling Road, Bradford BD4 7BG • Simba Dickie Finland Oy, Sinikallontie 3 B, 02630 Espoo, Finland • Simba Toys Ukraine Ltd., Симба Тойз Україна, вул. Червоноткацька 42, м. Київ 02660 • Simba Toys Kazakhstan 050000, Republic of Kazakhstan, Almaty, Microdistrict of Almerek, 1 • Simba Thailand 172 Moo 4, Soi Wat Praifah Bangkok-Patumthani Rd. Bangdua, Muang, Pathumthani 12000 Thailand • Simba Smoby Toys Chile, Avendia Providencia 1760, Oficina 17 01, Santiago de Chile, Chile • SISO TOYS SOUTH AFRICA (PTY) Ltd 264 Aberdare Drive, Phoenix Industrial Park Phoenix, Durban 4068, Kwa Zulu Natal South Africa • SISO Toys Ltd. Jubilee House, Globe Park, Marlow, Buckinghamshire SL7 1EY, United Kingdom • Simba Toys Vietnam Limited, Floor 14-08B, Vincom building, Le Thanh Ton Street 72, Ben Nghe ward District 1, 700000 Ho Chi Minh City, Vietnam • Fabriqué en Chine / Hergestellt in China / Made in China / Fabricado en China / Fabricado na China / Fabbricato in Cina 66661019