





- SPIELREGELN3
- GAME RULES6
- REGLES DU JEU.....9
- REGLAS DEL JUEGO12
- REGOLE DEL GIOCO...15





DE SPIELREGELN

Vorbereitung und aufstellung

Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die Teilnehmer, die sich diagonal gegenübersetzen, bilden Paare und sind "Partners". Das bedeutet, dass sich Gelb mit Blau und Rot mit Grün paart.

Jeder Teilnehmer erhält 4 Spielsteine in der von ihm gewählten Farbe und legt sie in den Startkreis auf dem Spielbrett.

Verteilung der karten:

Einer der Teilnehmer mischt die Karten und verteilt 4 Karten an jeden der 4 Teilnehmer. Die Teilnehmer nehmen die 4 Karten auf die Hand, während der restliche Kartenstapel neben das Spielbrett gelegt wird.

Kartenaustausch:

Jeder Teilnehmer tauscht eine seiner 4 Karten mit seinem Partner aus. (Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Kartenwerte). Die Karten werden gleichzeitig und mit der Rückseite nach oben ausgetauscht, so dass niemand ihren Wert sehen kann.

Wenn jeder eine Karte mit seinem Partner ausgetauscht hat, kann das Spiel beginnen.

Spielablauf

Der Spieler links vom Geber beginnt das Spiel, indem er eine seiner Karten offen in die Mitte des Spielbretts legt und den auf der Karte angegebenen Zug macht. Um eine Figur vom Startkreis auf das Startfeld zu ziehen, muss man eine Karte mit dem Startsymbol besitzen.

Die Teilnehmer benutzen die Startfelder nur, um ihre Figuren vom Startkreis ins Spiel zu bringen. Daher zählen die Startfelder nicht, wenn die Teilnehmer auf dem Spielbrett umherziehen oder wenn sie ihre Figuren in die Zielkreise hinein- oder herausbewegen.

Sobald ein Teilnehmer eine seiner Karten abgelegt und

seinen Zug gemacht hat, ist der nächste Teilnehmer im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Blockieren:

Wenn ein Spieler eine oder mehrere seiner Figuren auf seinem Startfeld stehen hat, blockiert/blockieren diese(r) Stein(e) den Durchgang der Figuren der anderen Spieler. Die eigenen Spielsteine können jedoch rückwärts über das Startfeld gezogen werden. (Siehe Karten mit MINUS 4 im Abschnitt Kartenwerte).

Kein zug möglich:

Befindet sich ein Spieler in einer Situation, in der er keine seiner Handkarten verwenden und somit keinen Zug mit seinen eigenen Spielfiguren ausführen kann, muss er alle Karten aus seiner Hand auf den Stapel auf dem Spielbrett ablegen - ohne einen Zug zu machen. In diesem Fall ist der Spieler erst dann wieder im Spiel, wenn die Karten neu verteilt werden.

Hinweis: Ein Teilnehmer kann eine „Switch“/„Platztausch“-Karte verwenden, ohne dass er eine Figur im Spiel hat. (Näheres dazu siehe Abschnitt Kartenwerte).

Spielfiguren „nach hause schlagen“:

Zieht ein Spieler eine Figur auf ein Feld, auf dem sich bereits eine Figur befindet, so wird diese Figur „nach Hause“ geschlagen und muss zurück in das Haus des Gegners/Partners gezogen werden, um von vorne zu beginnen.

Zieht ein Spieler jedoch eine Figur auf ein Feld, auf dem bereits 2 oder mehr Figuren stehen, wird die Figur, die auf dem Feld landet, „nach Hause geschlagen“.

Die runde ist beendet:

Wenn alle Teilnehmer ihre vier Karten in der Runde gespielt haben, nimmt der Geber den verbleibenden Kartensatz und teilt jedem Teilnehmer 4 neue Karten aus. Dann tauschen die Partner wieder eine Karte aus



und das Spiel geht weiter.

Neuer kartengeber:

Wenn ein Geber 3 Mal gegeben hat, gibt der nächste Teilnehmer im Uhrzeigersinn. Die Karten werden eingesammelt, der neue Geber mischt sie und teilt jedem Teilnehmer 4 Karten aus.

Der Geber ist auf diese Weise abwechselnd bis zum Ende des Spiels an der Reihe.

Wie die spielsteine ins ziel gelangen:

Wenn eine Figur in einen der 4 Zielkreise bewegt wird, ist die Figur "unantastbar". Die Zielkreise füllen sich von der Mitte des Spielplans aus. Die erste Figur ist also im Ziel, wenn sie auf dem innersten Zielkreis platziert wird. Die zweite Figur ist im Ziel, wenn sie auf dem vorletzten Zielkreis platziert wird und so weiter. Sobald sich eine Figur im Ziel befindet, ist sie gesperrt und kann nicht mehr bewegt werden.

Hinweis: Um eine Figur zu sperren, muss daher eine Karte mit einem Wert gespielt werden, der bedeutet, dass die Figur genau im innersten verfügbaren Zielkreis landet.

Es ist nicht erlaubt, über Figuren zu springen, die sich in den Zielkreisen befinden.

In den zielkreisen kann die figur die richtung ändern:

Wenn eine Figur nicht gesperrt werden kann, weil der Kartenwert zu hoch ist oder weil eine andere Figur ihr den Weg versperrt, MUSS die Figur um die verbleibende Anzahl von Feldern von der Karte rückwärts in Spielrichtung bewegt werden.

Allerdings kann eine Figur NUR auf einem Zielkreis die Richtung ändern, und das auch noch mehrmals. Das heißt, wenn eine Figur in einem Zielkreis die Richtung ändert und auf ihrem Weg zurück in die Spielrichtung auf eine andere Figur in einem Zielkreis trifft, ändert sie erneut die Richtung und bewegt sich in die normale Spielrichtung. Das bedeutet, dass eine Figur in den

Zielkreisen mehrmals im selben Zug zwischen 2 anderen Figuren hin- und herbewegt werden kann, bevor sie schließlich auf einem Zielkreis landet.

Wenn ein teilnehmer alle seine figuren ins ziel gebracht hat:

Sobald ein Teilnehmer seine eigenen Spielsteine ins Ziel gebracht hat (in den 4 Zielkreisen), muss er helfen, die Spielsteine seines Partners ins Ziel zu bringen. Dies geschieht entweder, indem er mit seinen Karten die Figuren seines Partners bewegt oder indem er den Gegnern das Leben schwer macht, indem er beispielsweise mit Hilfe der Tauschplatzkarten die gegnerischen Figuren bewegt.

Der Spieler, der seine Figuren ins Ziel gebracht hat, muss dann die Karten, die er hat (und die er vom Kartengeber erhält), nutzen, um seinem "Partner" zu helfen und um zu verhindern, dass die Gegner alle ihre Figuren als Erste ins Ziel bringen. Die „Partners“ müssen weiterhin jedes Mal eine Karte austauschen, wenn neue Karten ausgeteilt werden.

Wie man das spiel gewinnt

Ziel des Spiels ist es, sowohl die eigenen als auch die Spielsteine des Partners vor den Gegnern in die Zielzone zu bringen. Das erste Paar, das alle seine Figuren im Ziel hat, gewinnt!

Viel Spaß!



Kartenwerte



Der Spielstein wird um die auf der Karte angegebene Anzahl von Feldern vorwärts bewegt.



Der Spielstein wird vom Startfeld auf das Ausgangsfeld bewegt.



Die Figur wird entweder von zu Hause aus auf das Startfeld oder 8 Felder weiter gezogen.



Die Figur wird entweder von zu Hause aus auf das Startfeld oder 13 Felder weiter gezogen.



Die Figur wird vier Felder rückwärts bewegt - also entgegen der Spielrichtung.

Die Karte kann mit Vorteil dann eingesetzt werden, wenn man eine Figur auf dem Startfeld oder auf den Feldern 1, 2, 3 und 4 nach dem Startfeld hat, da man auf diese Weise seine Figur sehr nahe an die Zielzone bringen kann.

Hinweis: Die Karte kann nicht für Figuren verwendet werden, die sich in der Zielzone befinden.



Die Figur wird 1 Feld vorwärts, beziehungsweise 14 Felder vorwärts bewegt.



Diese Karte kann verwendet werden, um eine oder mehrere Figuren um insgesamt 7 Felder zu bewegen. Die 7 Felder können zwischen allen Spielfiguren aufgeteilt werden, aber man MUSS in der Lage sein, alle 7 Felder zu bewegen. Sie bewegen die Figuren nacheinander und dürfen jede Figur nur EINMAL bewegen.

Hinweis: Ein Spieler darf - ohne alle 7 Züge der Karte auf seiner eigenen Figur zu verwenden - diese Karte benutzen, um seine LETZTE Figur ins Ziel zu bringen. Der Spieler MUSS jedoch in der Lage sein, die verbleibenden Züge zu nutzen, um eine oder mehrere Figuren seines Partners zu bewegen.



Mit dieser Karte werden zwei beliebige Spielsteine auf dem Spielbrett miteinander vertauscht. Sie können Ihre eigenen Figuren, die Ihres Partners und die Ihres Gegners tauschen. Sie können zwei Figuren der gleichen Farbe austauschen - auch Ihre eigenen. Die Karte kann auch verwendet werden, wenn man keine eigenen Figuren im Spiel hat.

Die Karte kann NICHT verwendet werden, um „unantastbare“ Spielsteine auszutauschen, d.h. Spielsteine, die sich in der Zielzone befinden, bzw. Spielsteine, die sich im selben Feld wie ein oder mehrere Spielsteine der gleichen Farbe befinden.



GAME RULES

Preparation

Place the board in the middle of the table. Participants who sit diagonal from one another are a team, partners.

This means that yellow and blue are partners and green and red are partners.

Each player receives 4 pawns in their colour which are placed in their respective home base on the board.

Giving cards:

One of the participants shuffles the deck of cards and deals 4 cards to each player. The remainder of the cards are kept with the dealer next to the board.

Change of cards:

Each player exchanges one of his/her cards with his/her partner. (See more under The value of the cards) The cards are exchanged at the same time, with the backside facing up so nobody can see the value of the card.

When everybody has exchanged a card with his/her partner, the game can start.

The game

The player to the left of the dealer starts by putting one of his/her cards face up in the middle of the board and makes a move according to the card shown. In order to move a pawn from the home base and out to the starting space a player must have a card with the start symbol .

The starting space is only used when moving a pawn from the home base. You should not count the starting space when moving around the board, nor when the pawn enters the goal zone.

When a player has played his/her card and moved the pawn, it is the next players turn (clockwise direction).

Walls:

If a player has one or more pawns in his/her starting space a “wall” is created and no other pawns can pass. The pawns of the player who has created the wall can however pass the starting space backwards. (See the card -4 under The value of the cards)

No possible moves:

If a player is in a situation where he/she is unable to play any of his/her cards, and therefore not able to make a move with his/her own pawn, he/she needs to fold the hand and place the cards in the used cards pile in the middle of the board. If this situation should occur, the player will only continue playing when the next round of cards is dealt.

Please notice: A player can and shall use the “swap” card even if he/she does not have a pawn in the game. (See more under The value of the cards)

Bump back:

If a player moves a pawn to a spot on the board already occupied by another players pawn, the pawn on the spot is bumped back to its home base and must restart.

If a player moves a pawn to a space where another player has two or more pawns, it is the pawn landing on the space that is bumped back to home base and must restart.

The round ends:

When all the participants have played their 4 cards, the dealer takes the pile with the remaining cards and deals 4 new cards to each player. The partners then need once more to exchange a card before a new round can begin.



New dealer:

When a dealer has dealt 3 times it is the next player (to the left) who will be the new dealer. He/she collects all the cards, shuffles and deals 4 cards to each player. This will continue until the game is finished.

Getting the pawns to the goal zone:

When a pawn is moved into one of the 4 circles in the goal zone the pawn is protected. The circles of the goal zone need to be occupied from the middle of the board and out. (Smallest circle first) The first pawn has reached its goal and is locked when it is placed in the innermost circle. The second pawn has reached its goal when it is locked in the second circle and so on. A pawn locked in a circle can no longer be moved.

Please notice: To lock a pawn, you must play a card with the value corresponding to the pawn landing on the specific vacant inner circle.

A pawn cannot pass another pawn that is situated in the goal zone.

In the goal zone the pawn can change direction:

If a player cannot lock the pawn because the value of the card is too high, or because another pawn is blocking, the pawn needs to be moved the remaining steps backwards back onto the board (counterclockwise). It is only in the goal zone that a pawn can change direction, but it can change direction several times. This means that if a pawn moves backwards in the goal zone and meets another pawn placed in a circle in the goal zone, the pawn will change direction and go in the normal direction again. Therefore a pawn in the goal zone can go back and forth, until it will end up in a vacant goal zone circle.

When a player has all of his/her pawns in the goal zone circles:

As soon as a player has all 4 pawns locked in the 4 circles in the goal zone, he/she shall help his/her partner's pawns into the goal zone circles. This can be done by using his/her cards to move the pawns of the partner, or by making it more difficult for the opponents by using a swap card.

The player who has locked all of his/her pawns in the goal zone must from this point use his/her cards to help the partner. The partners shall continue to exchange a card each time new cards are dealt.

The winner is

To win the game a team of partners must lock all their pawns in the goal zones before the opposing team.

Have fun!



The value of the cards



The pawn is moved the number of steps stated on the card.



With this card one or more pawns can be moved a total of 7 steps forward.

The 7 steps can be split between all the pawns which the player has in the game. The player must move a total of 7 steps. The pawns are moved one by one, but each pawn can only be moved once.



A pawn can be moved from the home base and out into the starting space ♡.



A pawn can be moved from the home space and out into the starting space or it can be moved 8 steps forward.



A pawn can be moved from the home base and out into the starting space or it can be moved 13 steps forward.



A pawn must be moved 4 steps backwards (counterclockwise).



This card can be used with great advantage if a pawn is placed in the starting space or in spaces 1, 2, 3 or 4. This way the pawn can be close to entering the goal zone.

Please notice: The card cannot be used on pawns which are situated in the goal zone.



A pawn can be moved 1 or 14 steps forward.



This card can be used to swap places between any two pawns on the board.

The card must be used if possible - even if the player has none of his/her own pawns in the game.

A player can also swap 2 pawns in the same colour - even his/her own.

The card cannot be used with pawns that are protected, which means pawns in the goal zones, starting spaces and home bases. Remember that 2 or more pawns of the same colour, that are situated in the same space, are also protected.



FRÉGLES DU JEU

Préparation

Mettez la planche au milieu de la table. Les participants qui sont face en face diagonalement, sont ensemble, donc ils sont les « Partners ». C'est-à-dire que, jaune et bleu sont des « Partners », et rouge et vert sont des « Partners ».

Chaque joueur reçoit quatre pièces dans son couleur. Les pièces sont mises dans ‘la maison’ sur la planche.

Distribution des cartes:

Un joueur mélange les cartes et distribue 4 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes sont mises à côté du distributeur.

L'échange des cartes:

Chaque joueur échange une carte avec son « Partner » (voyez les valeurs des cartes au-dessous). Les cartes sont échangées en même temps, avec les valeurs cachées.

Quand les deux équipes ont échangé des cartes, le jeu peut commencer.

Le jeux/ La partie

Le joueur à gauche du distributeur, commence par mettre une carte au milieu de la planche avec la valeur visible à tous. Il faut que ce joueur fasse ce que la carte montre et joue sa carte.

Pour bouger une pièce de la maison sur le commencement , il faut avoir une carte avec un cœur .

Donc, le commencement  est utilisé seulement pour bouger une pièce de la maison et le faire partie du jeu. Alors, la ligne de commencement ne compte

pas comme une case, quand vous faites la tour avec les pièces. La ligne de commencement ne compte pas non plus quand vous entrez dans la zone du but.

Quand la personne termine son tour, la personne à sa gauche peut aller.

Le mur:

Si un joueur a une ou plusieurs pièces sur la ligne de commencement , un mur est créé, et aucune pièce peut passer. Les pièces du joueur qui a créé le mur, pourra faire passer ses pièces par la ligne de commencement, le mur, en sens inverse (voir le moins quatre sous valeur des cartes »).

Plus de coups:

Si un joueur est dans une situation où il ne peut pas utiliser ses cartes, alors pas capable de bouger une de ses pièces, il faut qu'il mette tous ses cartes au milieu de la planche. Quand cette situation arrive, le joueur doit attendre la prochaine distribution de cartes.

Faites attention: si un joueur avec la carte « L'échangeur » il faut le jouer, même s'il n'a pas des pièces sur la planche (voir « L'Échangeur » sous « Valeur des cartes »).

Tuer une pièce:

Si un joueur arrive sur une case qui a déjà une pièce d'un autre joueur, la nouvelle pièce prend la place sur la case. Alors, la pièce qui est tué doit retourner à la maison et recommencer.

C'est possible qu'un jouer à deux, ou plusieurs, pièces sur la même case. Si un autre joueur arrive sur cette case, il est tué et doit recommencer. Vous pouvez passer cette case, mais pas arriver là.



La tour finie:

Quand tous les participants ont joué ces quatre cartes, le distributeur donne quatre nouvelles cartes à chaque joueur. Les « Partners » doivent échanger les cartes, comme au commencement, et le tour peut commencer.

Nouveau distributeur:

Le titre du distributeur reste pendant trois jeux, après la personne à sa gauche gagne le titre du distributeur. Il mélange les cartes et distribue 4 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes sont mises à côté du distributeur.

Entrent dans la zone du but:

Quand une pièce entre dans la zone du but, cette pièce est protégée. Les cercles doivent être occupés, du plus petit au plus grand. La première pièce doit être dans le plus petit cercle, et le quatrième doit être dans le cercle le plus grand. Quand une pièce est placée sur le cercle approprié, il doit rester là.

Faites attention : si une pièce n'est pas dans un cercle approprié, une autre pièce ne peut pas le surpasser. Pour arriver aux cercles appropriés, il faut avoir une carte avec la valeur exacte pour cette démarche.

Dans la zone du but,

la pièce peut changer du sens:

Si un joueur ne peut pas arriver aux cercles appropriés, parce que la valeur de la carte est plus haute, ou une autre pièce bloque la rue, la pièce doit changer du sens et continuer même s'il doit aller sur la planche une autre fois. C'est seulement dans la zone du but, que la pièce peut changer de direction, même plusieurs fois.

En jouant une carte avec une valeur plus haute que le nombre des positions dans le but, la pièce doit continuer en avant, puis en arrière, même s'il doit redescendre aux planches (cases).

S'il y en a deux pièces, la pièce en avant ne peut pas ressortir sur la planche parce qu'elle ne peut pas passer la pièce en arrière. Et doit donc finir la marche avec la valeur sur la carte seulement dans l'espace qui est là : en marchant en avant et en arrière. Mais, si vous voulez utiliser la pièce en arrière, la pièce peut bouger jusqu'à l'autre pièce et puis en arrière et si nécessaire, sur la planche pour finissez le compte.

Quand un joueur a toutes les pièces dans la zone du but:

Quand un joueur à ces quatre pièces dans les cercles dans la zone du but, il doit aider son « Partner » à faire rentrer ces pièces dans la zone du but en utilisant ses cartes qui restent et chaque fois quand les nouvelles cartes sont distribuées.

Faites attention : le premier échange avec les cartes continue jusqu'au fin.

Le gagnant

Les « Partners » qui placent ses pièces dans les zones du but en première, gagne.

Amusez-vous bien!



La valeur des cartes



Les pièces marchent le nombre des cases qui correspond à la carte.



La pièce peut sortir de la maison sur la place du commencement.



La pièce peut sortir de la maison sur la place du commencement, ou la pièce peut marcher 8 cases sur la planche.



La pièce peut sortir de la maison sur la place du commencement, ou la pièce peut marcher 13 cases sur la planche.



La pièce peut marcher quatre cases en arrière. Cette carte peut être utilisée avec un grand avantage! Si la pièce est située sur la place du commencement ou dans les cases 1, 2, 3, ou 4, la pièce peut marcher en arrière dans la zone du but ou proche de cette zone.

Faites attention: la carte ne peut pas ressortir de la zone du but.



La pièce marche 1 ou 14 cases.



Avec cette carte, 1 ou plusieurs pièces peuvent bouger 7 cases en total. Les 7 cases peuvent être divisées entre les pièces que le joueur à dans le jeu, même dans la zone du but. Il faut bouger les 7 cases. Les pièces sont bougées une par une, mais une pièce ne peut pas être bougée 2 fois.

Faites attention : un joueur peut utiliser cette carte pour placer sa dernière pièce dans la zone du but, sans utiliser tous les 7 possibles cases, le reste est utilisé pour les pièces de son « Partner ».



Cette carte peut être utilisée à échanger les places entre 2 pièces, n'importe de quel joueur. Les pièces sont placées dans l'autre case. Vous pouvez échanger vos pièces, les pièces de votre « Partner », et les pièces de votre opposant. Vous pouvez échanger 2 pièces dans la même couleur, même le Vôtre, en restant sur la même place.

La carte doit être utilisée, même si vous n'avez pas des pièces dans le jeu. La carte ne peut pas être utilisée s'il y a plusieurs pièces sur la même case, et non plus sur les pièces qui sont dans la zone du but.



REGLAS DEL JUEGO

Preparación

Coloque el tablero en el medio de la mesa. Los participantes que se sientan en diagonal entre sí son un equipo, compañeros.

Esto significa que el amarillo y el azul son compañeros y el verde y el rojo son compañeros.

Cada jugador recibe 4 peones de su color que se colocan en su respectiva base de operaciones  en el tablero.

Rearpartir las cartas:

Uno de los participantes baraja las cartas y reparte 4 cartas a cada jugador. El resto de las cartas se guarda con el repartidor al lado del tablero.

Cambio de cartas:

Cada jugador intercambia una de sus cartas con su compañero. (Ver más en El valor de las cartas) Las cartas se intercambian al mismo tiempo, con el reverso hacia arriba para que nadie pueda ver el valor de la carta.

Cuando todos hayan intercambiado una carta con su compañero, el juego puede comenzar.

El juego

El jugador a la izquierda del repartidor comienza poniendo una de sus cartas boca arriba en el centro del tablero y hace un movimiento de acuerdo con la carta que se muestra.

Para mover un peón desde casa hacia el espacio de inicio , el jugador debe tener una carta con el símbolo de inicio .

El espacio de inicio solo se usa cuando se mueve un peón desde casa. No se debe contar el espacio de inicio

cuando se mueve alrededor del tablero, ni cuando el peón entra en la zona de objetivos.

Cuando un jugador ha jugado su carta y movido el peón, es el turno del siguiente jugador (en el sentido de las agujas del reloj).

Muros:

Si un jugador tiene uno o más peones en su espacio inicial, se crea un "muro" y ningún otro peón puede pasar. Sin embargo, los peones del jugador que ha creado el muro pueden pasar el espacio inicial hacia atrás. (Ver la carta -4 en El valor de las cartas)

No hay movimientos posibles:

Si un jugador se encuentra en una situación en la que no puede jugar ninguna de sus cartas y, por lo tanto, no puede hacer un movimiento con su propio peón, debe retirar la mano y colocar las cartas en la pila de cartas usadas en el medio del tablero. Si esta situación ocurriera, el jugador solo continuará jugando cuando se reparta la siguiente ronda de cartas.

Tenga en cuenta: Un jugador puede y debe usar la carta de "intercambio" incluso si no tiene un peón en el juego. (Ver más en El valor de las cartas)

Golpe hacia atrás:

Si un jugador mueve un peón a un lugar en el tablero que ya está ocupado por el peón de otro jugador, el peón en el lugar se regresa a su base y debe reiniciar.

Si un jugador mueve un peón a un espacio donde otro jugador tiene dos o más peones, es el peón que aterriza en el espacio el que regresa a la base y debe reiniciar.

La ronda termina:

Cuando todos los participantes hayan jugado sus



4 cartas, el repartidor toma la pila con las cartas restantes y reparte 4 cartas nuevas a cada jugador. Los compañeros entonces deben una vez más intercambiar una carta antes de que una nueva ronda pueda iniciar.

Nuevo repartidor:

Cuando un repartidor ha repartido 3 veces, el siguiente jugador (a la izquierda) será el nuevo repartidor. Recoge todas las cartas, las baraja y reparte 4 cartas a cada jugador. Esto continuará hasta que finalice el juego.

Llevando los peones a la zona de objetivos:

Cuando un peón se mueve a uno de los 4 círculos en la zona de objetivos, el peón está protegido. Los círculos de la zona de objetivos deben ocuparse desde el medio del tablero y hacia afuera. (Primero el círculo más pequeño) El primer peón ha alcanzado su objetivo y está asegurado cuando se coloca en el círculo más interno. El segundo peón ha alcanzado su objetivo cuando está asegurado en el segundo círculo y así sucesivamente. Un peón encerrado en un círculo ya no se puede mover.

Tenga en cuenta: para asegurar un peón, debe jugar una carta con el valor correspondiente al peón que aterriza en el círculo interior vacío específico.

Un peón no puede pasar a otro peón que esté situado en la zona de objetivos.

En la zona de objetivos, el peón puede cambiar de dirección:

Si un jugador no puede asegurar el peón porque el valor de la carta es demasiado alto, o porque otro peón está bloqueando, el peón debe moverse los pasos restantes hacia atrás en el tablero (en sentido contrarreloj). Un peón puede cambiar de dirección solo en la zona de objetivos, pero puede cambiar de dirección varias veces. Esto significa que, si un peón se mueve hacia

atrás en la zona de objetivos y se encuentra con otro peón colocado en un círculo en la zona de objetivos, el peón cambiará de dirección y volverá a la dirección normal. Por lo tanto, un peón en la zona de objetivos puede ir y venir, hasta que termine en un círculo de zona de objetivos vacío.

Cuando un jugador tiene todos sus peones en los círculos de la zona de objetivos:

Tan pronto como un jugador tenga los 4 peones asegurados en los 4 círculos de la zona de objetivos, deberá ayudar a los peones de su compañero a entrar en los círculos de la zona de objetivos. Esto se puede hacer usando sus cartas para mover los peones del compañero, o haciéndolo más difícil para los oponentes usando una carta de intercambio.

El jugador que ha asegurado todos sus peones en la zona de objetivos debe desde este punto usar sus cartas para ayudar al compañero. Los compañeros continuarán intercambiando una carta cada vez que se repartan nuevas cartas.

El ganador es

Para ganar el juego, un equipo de compañeros debe asegurar todos sus peones en las zonas de objetivos antes que el equipo contrario.

Que se diviertan!



El valor de las cartas



El peón se mueve el número de pasos según el número que aparece en la carta.



Un peón se puede mover desde casa hacia el espacio de inicio.



Un peón se puede mover desde casa hacia el espacio de inicio o se puede mover 8 pasos hacia adelante.



Un peón se puede mover desde casa hacia el espacio inicial o se puede mover 13 pasos hacia adelante.



Un peón debe moverse 4 pasos hacia atrás (en sentido contrarreloj).



Esta carta se puede usar con gran ventaja si se coloca un peón en el espacio de inicio o en los espacios 1, 2, 3 o 4. De esta manera, el peón puede estar cerca de entrar en la zona de objetivos.

Tenga en cuenta: La carta no se puede utilizar en peones que se encuentran en la zona de objetivos.



Un peón se puede mover 1 o 14 pasos hacia adelante. Con esta carta, uno o más peones se pueden mover un total de 7 pasos hacia adelante.



Los 7 pasos se pueden dividir entre todos los peones que tiene el jugador en el juego. El jugador debe moverse un total de 7 pasos. Los peones se mueven uno por uno, pero cada peón solo se puede mover una vez.

Tenga en cuenta: Si a un jugador solo le queda un peón y es capaz de asegurar este último peón en la zona de objetivos usando solo algunos de los 7 pasos, se le permite hacerlo. Pero solo si puede usar los pasos restantes en uno o más de los peones de su compañero.



Esta carta puede usarse para intercambiar lugares entre dos peones cualesquiera en el tablero. La carta debe usarse si es posible, incluso si el jugador no tiene ninguno de sus propios peones en el juego.

Un jugador también puede intercambiar 2 peones del mismo color, incluso el suyo.

La carta no se puede usar con peones que están protegidos, lo que significa peones en las zonas de objetivos, espacios de inicio y casa base. Recuerda que también están protegidos 2 o más peones del mismo color, que estén situados en el mismo espacio.



OREGOLE DEL GIOCO

Preparativi e disposizione

Mettere il tabellone di gioco al centro del tavolo. I giocatori che siedono in posizione diagonalmente opposta formano le coppie e sono quindi "partners". Vale a dire che il giallo si accoppia con il blu e il rosso si accoppia con il verde.

Ogni giocatore riceve 4 pedine del colore prescelto. Queste pedine vengono posizionate nel cerchio di partenza dei partecipanti  sul tabellone di gioco.

Distribuzione delle carte:

Uno dei giocatori mischia le carte e distribuisce 4 carte a ciascuno dei 4 partecipanti. I giocatori prendono in mano le 4 carte, mentre il mazzo di carte viene posizionato accanto al tabellone di gioco.

Scambio della carta:

Ogni giocatore scambia una delle sue 4 carte con il suo partner. (vedi le ulteriori istruzioni nella sezione Valore delle carte). Le carte vengono scambiate simultaneamente e coperte in modo che nessuno possa vedere il loro valore.

Dopo che tutti hanno scambiato una carta con il proprio partner, il gioco può iniziare.

Il gioco

Il giocatore alla sinistra di chi dà le carte inizia il gioco con una delle sue carte, mettendola scoperta al centro del tabellone ed eseguendo la mossa indicata sulla carta. Per poter spostare una pedina dal cerchio d'inizio alla casella di partenza  bisogna avere una carta con il simbolo di partenza .

I giocatori usano le caselle di partenza esclusivamente per fare entrare in gioco le proprie pedine spostandole dal cerchio d'inizio. Le caselle di partenza non contano quindi quando ci si sposta sul tabellone né quando i giocatori muovono le loro pedine dentro e fuori dai

cerchi di arrivo.

Quando un giocatore ha messo giù una delle sue carte e ha fatto la sua mossa, il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Blocco:

Se un giocatore ha una o più delle sue pedine sulla propria casella di partenza , questa o queste pedine bloccano le pedine degli altri giocatori, impedendo loro di passare oltre. Le pedine di tale giocatore possono però muoversi all'indietro oltre la casella di partenza (vedi la carta con meno 4 nella sezione Valore delle carte).

Nessuna mossa è possibile:

Se un giocatore si trova nella situazione di non poter usare alcune delle carte che ha in mano e quindi non è in grado di fare una mossa con le proprie pedine, allora il giocatore dovrà mettere tutte le carte che ha in mano nel mazzo sul tabellone - senza fare una mossa. Se si verifica questa situazione, il giocatore rientrerà nel gioco solo quando verranno distribuite nuovamente le carte.

Nota: un giocatore può utilizzare una carta „Cambia posto“ anche se non ha una pedina in gioco (vedi le ulteriori istruzioni nella sezione Valore delle carte).

Rimandare le pedine al punto di partenza:

Se un giocatore sposta una pedina in un campo dove c'è già una pedina, allora questa viene „rimandata a casa“ e verrà quindi spostata nella casella di partenza dell'avversario/del partner per ricominciare da capo.

Se un giocatore invece sposta una pedina in una casella dove ci sono già 2 o più pedine, allora sarà la pedina che arriva nella casella ad essere „rimandata a casa“.



Il giro finisce:

Quando tutti i giocatori hanno ultimato il giro giocando le loro quattro carte, chi ha dato le carte distribuisce 4 nuove carte a ciascun giocatore prendendole dal mazzo delle carte avanzate. I partner si scambiano quindi di nuovo una carta e il gioco continua.

Un nuovo giocatore dà le carte:

Quando un giocatore ha distribuito le carte 3 volte, toccherà al giocatore successivo in senso orario il compito di distribuire le carte. Si raccolgono tutte le carte e il nuovo giocatore che dà le carte le mischia e distribuisce 4 carte a ciascun partecipante.

In questa maniera tutti i giocatori daranno le carte, finché il gioco non sia finito.

Portare le pedine al traguardo:

Quando una pedina viene spostata in uno dei 4 cerchi di arrivo, la pedina è "protetta". I cerchi di arrivo vanno completati a partire dal centro del tabellone. Quindi la prima pedina raggiunge il traguardo quando si trova sul cerchio d'arrivo più interno. La seconda pedina raggiunge il traguardo quando si trova sul penultimo cerchio di arrivo, sempre a partire dall'interno del tabellone, ecc. Una volta raggiunto il traguardo, la pedina è bloccata e non si può più spostare.

Nota: per bloccare una pedina bisognerà quindi giocare una carta il cui valore farà sì che la pedina arrivi precisamente nel cerchio d'arrivo più interno che sia ancora libero.

Non è consentito saltare al di là delle pedine che già si trovano nei cerchi di arrivo.

Nei cerchi di arrivo la pedina può cambiare direzione:

Se non si riesce a bloccare una pedina perché il valore della carta è troppo alto o perché un'altra pedina blocca la strada, allora il pezzo si DEVE spostare indietro verso la direzione di gioco per il numero rimanente di caselle indicato sulla carta.

Una pedina può cambiare direzione SOLTANTO quando si trova su uno dei cerchi di arrivo, ma potrà farlo più volte. Vale a dire che se una pedina cambia direzione in un cerchio di arrivo e nel suo percorso indietro verso la direzione di gioco incontra un'altra pedina che si trova su un cerchio di arrivo, allora cambierà di nuovo direzione muovendosi quindi nuovamente nella normale direzione di gioco. Ciò significa che una pedina che si trovi nei cerchi di arrivo può muoversi avanti e indietro tra altre 2 pedine più volte nella stessa mossa prima di giungere infine su un cerchio di arrivo.

Quando un giocatore ha portato tutte le sue pedine al traguardo:

Non appena un giocatore ha tutte le sue pedine al traguardo (cioè bloccate nei 4 cerchi di arrivo), dovrà allora aiutare il partner, così che anche le pedine del partner raggiungano il traguardo. A questo scopo può usare le sue carte per muovere le pedine del partner o rendendo la vita più difficile per gli avversari, ad esempio spostando i pezzi degli avversari mediante la carta „Cambia posto“.

Il giocatore che ha tutte le sue pedine al traguardo deve quindi utilizzare le carte che ha (e quelle che gli vengono distribuite) per aiutare il suo „partner“ e per evitare che gli avversari portino tutte le loro pedine al traguardo per primi. I partner devono continuare a scambiare una carta ogni volta che vengono distribuite nuove carte.

Come vincere il gioco

Lo scopo del gioco è quello di portare al traguardo le proprie pedine e quelle del proprio partner prima degli avversari. La coppia che per prima ha portato tutte le proprie pedine al traguardo ha vinto!

Buon divertimento!



Valore delle carte



La pedina si muove il numero di caselle indicato sulla carta.



La pedina si muove dal punto d'inizio alla casella di partenza .



La pedina si muove dal punto d'inizio alla casella di partenza oppure in avanti di 8 caselle.



La pedina si muove dal punto d'inizio alla casella di partenza oppure in avanti di 13 caselle.



La pedina si muove indietro di quattro caselle, cioè in senso opposto alla direzione di gioco. Questa carta può essere utile quando si ha una pedina sulla casella di partenza o sulle caselle 1, 2, 3 e 4 dopo la casella di partenza, poiché in questo modo si può portare la propria pedina molto vicino al traguardo.

Nota: questa carta non si può usare per le pedine che già si trovano nella zona del traguardo.



La pedina si muove in avanti di 1 o di 14 caselle.



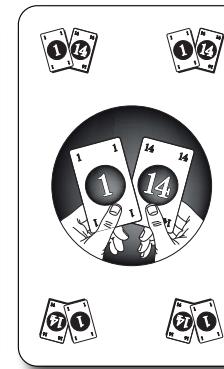
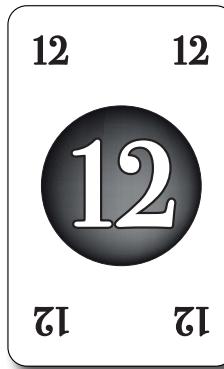
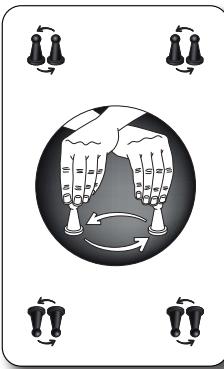
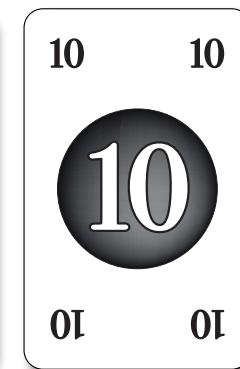
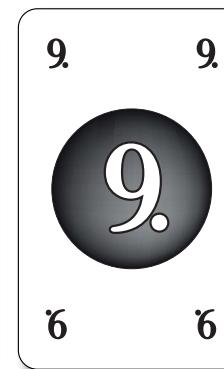
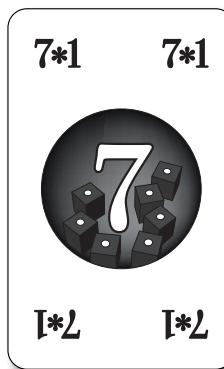
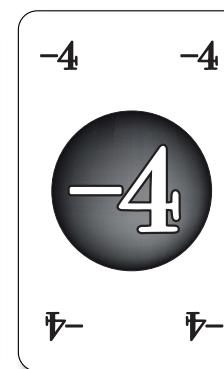
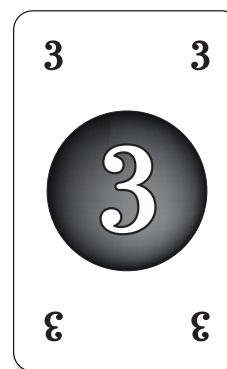
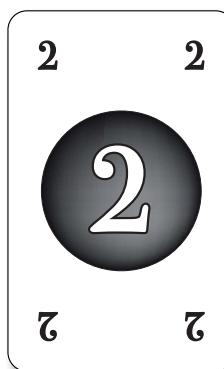
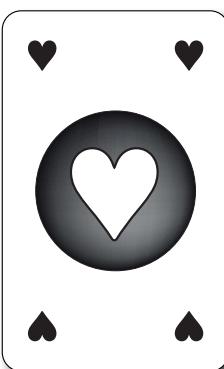
Questa carta si può usare per muovere una o più pedine per un totale di 7 caselle. Le 7 caselle possono essere distribuite tra tutte le pedine che si hanno in gioco, ma SI DEVONO muovere tutte e 7 le caselle. Muovere le pedine una dopo l'altra - si può muovere ogni pedina solo UNA VOLTA.

Nota: un giocatore può - senza utilizzare tutte e 7 le mosse della carta sulla propria pedina - utilizzare questa carta per portare la sua ULTIMA pedina al traguardo. Il giocatore DEVE comunque essere in grado di utilizzare le mosse rimanenti per spostare una o più pedine del proprio partner.



Questa carta viene utilizzata per cambiare posto a due pedine a caso sul tabellone, così che si scambino di posto l'una con l'altra. Si possono scambiare di posto le proprie pedine, quelle del proprio partner e quelle degli avversari. Si possono scambiare di posto due pedine dello stesso colore, anche le proprie. La carta si può utilizzare anche se non si hanno pedine in gioco.

La carta NON si può utilizzare per scambiare di posto pedine protette; cioè pedine che si trovano nella zona del traguardo oppure pedine che si trovano in una casella insieme a una o più pedine dello stesso colore.





Download now in
App Store and in Google Play



The fun and popular board game Partners is also available as an app.

In the Partners App you can play alone against the app's virtual players, play online against random players or invite friends online to participate - the choice is yours and you can easily play several games at the same time.



www.gameinventors.dk