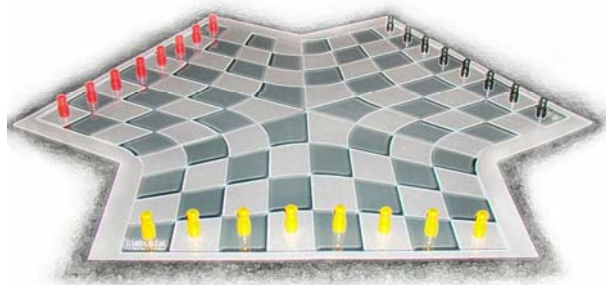


Front

Antal spelare: Tre
Speltid: 45 min
Ålder: 10 - 99 år



Figur 1: Startposition

Grattis! Du har nu blivit ägare till det nya spelet Front. I detta spel gäller det att ta sig in i de andra spelarnas basläger, vilket kräver både list och tur.

Förberedelser

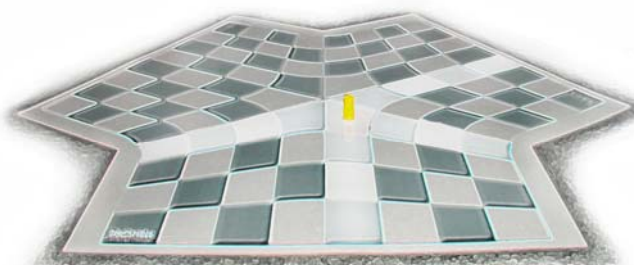
Varje spelare ställer ut sina åtta spelpjäser i sitt eget basläger - första raden på den egna delen av spelplanen, se figur 1. Därefter kastas tärningen och den spelare som får högst börjar.

Spelets gång

Den spelare som står på tur ser först över ifall han kan plocka bort någon annan spelares spelpjäs. Se *Plocka bort spelpjäs* för närmare instruktioner om detta.

Om han inte kan plocka bort, eller om han väljer att inte plocka bort någon annan spelares spelpjäs, ska han kasta tärningen och flytta en av sina egna spelpjäser exakt det antal steg som tärningen visar. Ifall ingen av hans spelpjäser kan flytta exakt det antal steg som tärningen visar, går turen vidare till nästa spelare i medsols turordning utan att någonting flyttas.

Spelpjäser kan endast flyttas rakt - antingen lodrätt eller vågrätt, se figur 2. De kan inte hoppa över andra spelpjäser till bakomvarande rutor och inte heller ställas på samma rutor som andra spelpjäser.



Figur 2: Förflyttning

Ta poäng

En spelare får en poäng varje gång som han lyckas ta sig in med en spelpjäs i en annan spelares basläger. Spelpjäsen får då inte stanna kvar i den andra spelarens basläger utan ska direkt efter att poängen noterats flyttas tillbaka till en valfri tom ruta i det egna baslägret.

Plocka bort spelpjäs



Figur 3: Hot

Den spelare vars tur det är har möjlighet att i början av sitt drag plocka bort en annan spelares spelpjäs från spelplanen ifall två av hans egna spelpjäser sammanstrålar på spelpjäsens ruta. I figur 3 hotas exempelvis svart spelpjäs av de två gula. Om gul spelare nu bestämmer sig för att plocka bort den svarta spelpjäsen från spelplanen får gul inte göra något mer i sitt drag utan turen går då direkt vidare till nästa spelare i turordning. De gula spelpjäserna står kvar orörda.



Figur 5: Hot från tre håll



Figur 4: Skydd

Skydda spelpjäs

En spelpjäs som hotas att bli bortplockad (såsom svart pjäs i figur 3) kan skyddas genom att en annan spelpjäs i samma färg (svart) ställs i linje med den hotade spelpjäsen utan att andra spelpjäser står däremellan, se figur 4. De två (svarta) spelpjäserna skyddar då varandra ömsesidigt.

Det är dock möjligt att plocka bort en skyddad spelpjäs från spelplanen. Detta kräver att tre rivaliserande spelpjäser sammanstrålar på den hotade spelpjäsens ruta, se figur 5.

Vem vinner?

Den spelare som först når 10 poäng vinner.

Besök gärna hemsidan www.tvikstaspel.se för tips och strategier. Spela med nöje!