

TOCK

Förberedelse

1. Varje spelare väljer en färg av pjäserna.
2. Med 4 eller 6 spelare kan du spela i lag. Med 2, 3 eller 5 spelare kan du spela ensam. Om du spelar i lag, se till att du sitter diagonalt gentemot din lagkamrat.
3. För varje spelare används en uppsättning spelkort (2 till 10, knekt, dam, kung och ess). Färgen på korten spelar ingen roll. Med fyra spelare använder du en full uppsättning kort, och med sex spelare använder du en och en halv uppsättning. Jokrar används inte.
4. Varje spelare drar ett kort. Spelaren som drar det högsta kortet blir givaren. Givaren blandar korten och delar ut 5 kort till varje spelare i första rundan. I andra och tredje rundan delas 4 kort ut till varje spelare. Efter tre rundor blir nästa spelare givaren.

Spelets gång

Spelaren till vänster om givaren **lägger ett kort i mitten** och utför den motsvarande åtgärden:

- **Ess:** Flytta en pjäs från startpositionen till startpositionen ELLER flytta din pjäs 1 ruta framåt.
- **Kung:** Placera en pjäs från startpositionen på din startposition.
- **Drottning:** Flytta en pjäs 12 rutor framåt.
- **Knekt:** Byt plats med en annan spelares pjäs. Detta är inte tillåtet med en pjäs från en annan spelare som är i startposition eller hemområdet.
- **Sjua:** Flytta en eller två pjäser sju rutor framåt. Du kan dela upp detta (men du måste inte) genom att till exempel flytta en pjäs 3 rutor framåt och en annan pjäs 4 rutor.
- **Fyra:** Flytta din pjäs fyra rutor bakåt. Du får inte gå tillbaka till ditt eget hem med din pjäs. Du får gå bakåt över din egen startposition så att du är nära ditt hemområde.
- **Övriga kort:** Gå fram lika många steg som kortet visar.

Flytta pjäser:

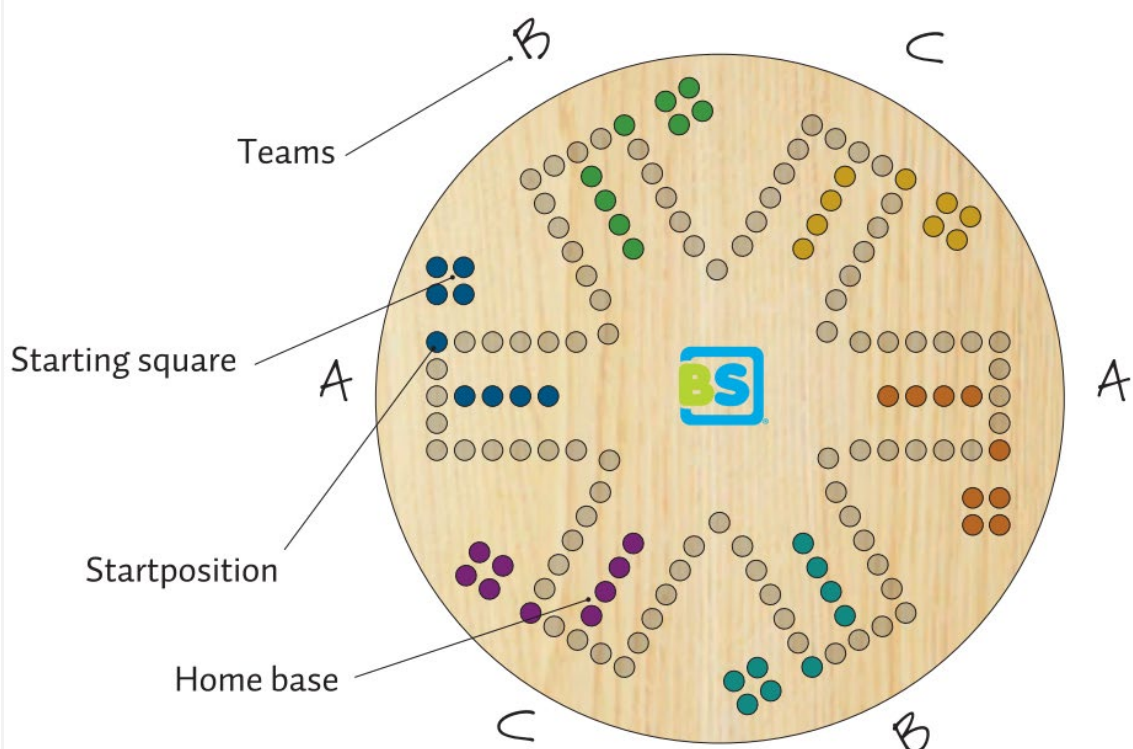
- Om en pjäs landar på samma ruta som en annan pjäs, tas den första pjäsen, även om båda pjäserna tillhör samma spelare.
- En pjäs på en startposition är ett hinder för alla andra pjäser. Denna pjäs kan inte passeras, bytas ut eller tas.
- Pjäser i hemområdet kan inte passeras eller gå bakåt. Det är viktigt att du omedelbart placerar pjäsen på rätt ruta i hemområdet.

Spelkort:

- Du är fri att bestämma i vilken ordning du placerar dina kort.
- Om du kan spela ett kort, måste du göra det även om det innebär att du fångar din egen eller din partners pjäs.
- Om du inte längre kan spela ett kort, lägg alla dina kort i mitten av spelbrädet och vänta tills nästa omgång.
- Om du är framför hemområdet och måste passera det eftersom du inte har några andra kort, måste du gå en extra runda.

Lag: När du spelar med lag måste du först föra dina egna pjäser till hemområdet. Därefter kan du använda dina kort för att flytta din lagkamrats pjäser.

- Du får **inte** diskutera med din lagkamrat vilket kort du ska spela. Om du gör det måste din främre pjäs återvända till startpositionen. Om detta inte är möjligt måste din partners främre pjäs återvända till startpositionen.
- Vinnaren är det lag som först har alla sina pjäser i hemområdet.
- Om du använder en **7:a** för att placera din sista pjäs i hemområdet, får du ta de återstående stegen med din lagkamrats pjäs.



GOOSE

Spelets gång

1. Slå två tärningar och gå det antal steg som motsvarar summan av tärningarna.
2. Om du landar på en ruta med en **gås**, får du upprepa det antal steg du just tagit.
3. Om du slår för mycket i slutet och passerar ruta 63, måste du gå tillbaka det återstående antalet steg. Om du landar på en gås måste du minska det antal steg du just tagit igen.
4. Om du slår en **4:a och en 5:a** på första kastet kan du omedelbart flytta till ruta 53.
5. Om du slår en **6:a och en 3:a**, kan du gå till ruta 26.
6. Du kan också spela att du kan komma ut från rutorna 31 och 52 om du inte är frisläppt efter tre rundor.



Gås – 5, 9, 14, 18, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59: Om du landar på en gås får du upprepa det antal steg du precis har tagit. Till exempel, om du kastade 4 med tärningen och landade på en gås, kan du fortfarande flytta 4 steg framåt.



Flygande gås – 6: Du kan flyga till ruta 12!



Bo – 19: Ta en paus, hoppa över en runda.



Brunnen – 31: Åh nej, du föll ner i brunnen... Vänta på att någon annan kommer till den här rutan. Personen som var först i brunnen får fortsätta spela.



Omväg – 42: Gå tillbaka till ruta 37!



Buren – 52: Du är fångad! Vänta på att någon annan kommer till den här rutan. Den som var först i buren får fortsätta spela.



Soppburken – 58: Du har blivit soppa. Gå tillbaka till start.



MÅL – 63: Den som kommer hit först vinner!