

ISRAELS ÅTERKOMST

SNABBSPEL



SPELETS IDÉ

Din uppgift är att, genom att slå tärningen, föra spelpjäsen (Moses) från startrutan till målrutan på spelbrädet. Under resans gång med Israels folk gäller det att höja moralen så högt att alla 12 stamskivor är vända med bildsidan uppåt på stambrädet.

Stamskivorna kan vändas upp med hjälp av stamspelkortet som du får lyfta när du kommer till en spelruta markerad med ett blått plustecken. Under resans gång kan stammarnas moral sänkas på vatten-, manna- och vaktelspelrutor eller genom att lyfta en ormskiva.

Spelet vinner den som först kommer i mål, på så sätt, att alla 12 Stamskivorna på stambrädet ligger vända med bilden uppåt.

FÖRBEREDELSE

Börja med att ta lös spelbrickorna från kartongskivorna (då spelet är helt nytt).

På baksidan av de cirkelskivor som ska användas på spelbrädet finns ett blått stjärnmönster.

På baksidan av de cirkelskivor som ska användas på stambrädet finns ett rött stjärnmönster och i mitten en blå stjärna.

Se bilden på delarna som är vid start. Spelbrädet och stambrädenas är dubbelsidiga med finska och engelska på varsin sida.

För snabbspelet används endast följande grundkomponenter st

Spelbräde	1
Speljäser ("Moses")	4
Stambräden	4
Stamcirkelskivor: (12 stammar x 4)	48
Stamkort: (12 stammar x 4 + Abraham x 4)	52
Speltärning: (vanlig 6-sidig)	1
Vändskivor: vatten, manna, vaktel, orm, druvor, torra ben	30

I snabbspelet behövs inte följande delar:

- Spelregler (finska och engelska), 2 st
- Enkla regler (finska, engelska), 1 st
- Instruktionskort (gällande spelturerna, finska och engelska), 4 pst
- Plågakort (bilder på plågorisen, på baksidan nummer 1-10), 10 st
- Silvermynt, 50 st
- Skyddskort: molnspelare, eldspelare, bröstsköld, 24 st
- Fiendekort, 6 st
- Förbundsarken, 1 st
- Artefakter (budtavlor, Arons stav, skål med manna), 3 st
- Guldplattor, vinnarpriser 1-3, 3 st
- Pyramidspeltärning (fyr-sidig specialtärning), 1 st
- Tomma cirkelskivor, 8+6 st och tomma kort, 2+2 st, är för reservändamål

SPELETS STARTUPPSTÄLLNING – SNABBSPEL



1. Placera spelbrädet på en plan yta. Se modellen på bilden.
2. Varje spelare väljer en egen spelpjäs (Moses) med tillhörande färgmatchande stambräde samt 12 olika stamskivor som placeras på sina respektive platser på stambrädet med bildsidan nedåtvänd.
3. Blanda de 52 stamkorterna noggrant och dela ut fem (5) kort till varje spelare. Lägg de återstående stamkorterna med bildsidan nedåtvänd på rutan på spelbrädet där det står nostopino/withdraw (lyfthög). Den nedre rutan är en kashög som är till för använda stamkort.
4. Blanda de 30 vändskivorna (vatten, manna, vaktel, orm, druvor och torra ben) med bildsidan nedåtvänd på spelplanen och placera dem slumpmässigt på de vita spelrutorna 7–47 mellan Röda havet och Jordanien.

SPELETS GÅNG

1. Varje spelare placerar sin pjäs på spelbrädets startruta.

2. Vem som börjar avgörs av tärningskast. Den spelare som får det högsta numret börjar. Följande i tur är spelaren till vänster (medurs). **Använd de olika stamkortet du har fått** och vänd upp motsvarande stamskivor på stambrädet.



3. Flytta framåt mot mål det antal steg den kastade tärningen visar. Om din pjäs hamnar på samma spelruta, där en annan spelare redan står, måste du vända upp en (1) av denne spelares nedvända stamskivor (förutom på berget Sinai spelruta 17).

4. När du kommer till en spelrutan markerad med ett blått plus,  dra ett (1) stamkort från lyfthögen.

- Stamkortet ska användas för att höja moralen, alltså vända upp stamskivan som motsvarar kortet om den skivan är nedåtvänd.

- Abrahamskortet motsvarar vilket stamkort som helst.
- De använda stamkortet läggs i kashögen.



5. När du kommer till en spelruta med en vändskiva, kan du plocka upp den och använda den (se punkt 6.–10.) närhelst du vill när det är din tur.

- Använda skivor tas bort ur spelet.

Vatten, Manna, Vaktel, Orm, Druvor och Torra ben



6. Om du tar upp en ormskiva, vänd ner en stamskiva, som är uppåtvänd. Behåll ormskivan i ditt förvar.



7. Skivan med torra ben kan du använda när det din egen tur för att vända upp vilken nedvänd stamskiva som helst.



8. Om du hamnar på en vatten-, manna- eller vaktelskiva, vänd ner en (1) stamskiva, bildsidan nedåt eller använd genast en vändskiva som du tidigare har plockat upp.

- Druvskivan används istället för vatten-, manna- eller vaktelskiva.



9. Du måste alltid stanna på den gula spelrutan Sinaiberget (17).

- Lyft tre (3) stamkort!
- Resan kan fortsätta när det blir din tur igen.
- Undantag: På denna spelruta får du inte vända ner en annan spelares stamskiva.



10. Om du hamnar på en spelruta med grön kant (31 eller 38), använd ormskivan eller ta straffrundan som anges av pilen.

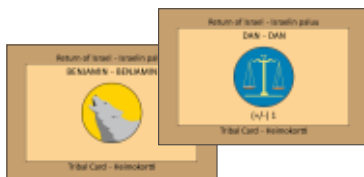


SPELETS AVSLUTNING

Vinnaren av spelet är den som först kommer till den gröna målruta (55) och har alla sina stamskivor är uppåtvända.

Obs! Om du kommer fram till mål, (spelruta 55) utan att alla stamskivor är uppåtvända, måste du gå tillbaka till den stora cirkeln vid berget Sinai (17). Där får du fler stamkort och kan påbörja din resa tillbaka mot mål när det blir din tur.

Du kan byta ut obrukbara stamkort när det är din tur: Om du lägger två av dina kort i kashögen får du ta ett nytt kort från lyfthögen.



© 2022 Mesila Games Oy
All rights reserved
Designed in Finland
www.mesilagames.com