

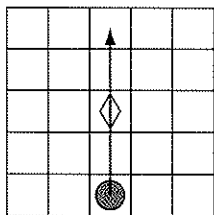
AVANCERAD

TAIFHO™

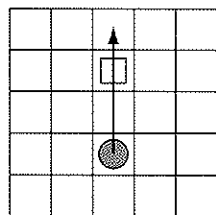
Öka de strategiska finesserna i TAIFHO genom att lägga till två spelregler:

Långhopp

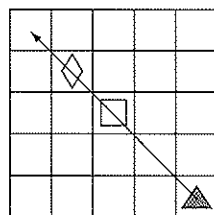
Långhopp kallas de symmetriska hopp, där du kan räkna lika många tomma rutor före som efter den spelpjäs du hoppar över. Hopp över exempelvis tre tomma rutor (före spelpjäsen) blir ett godkänt långhopp, förutsatt att det också finns lika många tomma rutor att hoppa över efter pjäsen. Långhopp kan göras flera i följd i samma drag. Är du riktigt skicklig, kan du ta dig tvärs över spelplanen i ett enda drag. Räkna alltid lika många tomma rutor före som efter en överhoppad pjäs. Antalet tomma rutor kan variera, så länge varje "delhopp" i långhoppet är symmetriskt. Naturligtvis gäller det att behålla spelpjäsernas olika rörelseschema! Se exemplen nedan.



Godkänt
(lika många tomma rutor före som efter)



Underkänt
(färre rutor efter hoppet)



Underkänt
(rutan efter fyrkanten är inte tom)

Flytta motspelarnas cirklar

Hoppar du över en motspelares cirkel med din cirkel ute på spelplanen, får du lyfta den överhoppade cirkeln från spelplanen. Låt cirkeln återgå till valfri ruta på motspelarens "startside". Är alla rutorna redan upptagna, får du placera cirkeln var som helst på spelplanen. **OBS! Endast spelets cirklar berörs av regeln. Regeln gäller ej vid hopp över cirkel som befinner sig på den egna startsidan eller i mål på motsatt sida.**



© 1997 BRIO AB
© Educational Insights

TAIFHO™

För 2 - 4 spelare. Från 8 år och uppåt.

Innehåller:

Spelplan
32 spelpjäser i fyra olika former och färger
Regelhäfte för normal och avancerad TAIFHO

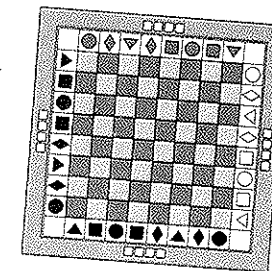
Spelet i korthet:

I normal TAIFHO gäller det att ta sina åtta spelpjäser över spelplanen så snabbt som möjligt. Spelaren får bara flytta en spelpjäs per drag och varje spelpjäs har sitt bundna rörelseschema. Med hjälp av utstuderad list och halsbrytande seriehopp avancerar spelpjäserna över spelplanen. Vinner gör den spelare som först lyckas placera sina spelpjäser på motsatt sida.

I avancerad TAIFHO utökar du spelets strategiska finesser med hjälp av två enkla spelregler: Du får flytta motspelarens cirklar, samt utnyttja spelets allra klurigaste hopptechnik – det vägvinnande långhoppet!

Förberedelser:

Varje spelare väljer sin färg. Tag de åtta spelpjäserna i din färg dvs 2 st fyrkanter, 2 romber, 2 st trianglar och 2 st cirklar. Placera dem längs spelplanens ena sida (din startside) i valfri ordning. **OBS!** Hörnrutorna på spelplanen måste vara fria. (Se exemplet intill för fyra spelare).



Så förflyttas spelpjäserna:

Spelpjäserna har sitt givna rörelseschema på spelplanen. Kom ihåg-bilder som visar de olika sätten att manövrera pjäserna finns på spelplanen:

- Fyrkanter kan bara flyttas horisontellt och vertikalt (våg- och lodrätt).
- Romberna rör sig bara diagonalt.
- Triangelarna kan flyttas både framåt (diagonalt) och bakåt (i rak linje).
- Cirklarna rör sig i alla riktningar.

Varje gång det är ditt drag måste du flytta någon av dina spelpjäser. Undantaget är naturligtvis om dina spelpjäser är låsta. Då får du stå över, tills du åter har utrymme att göra en godkänd manöver.

Så här tar du dig framåt på spelplanen:

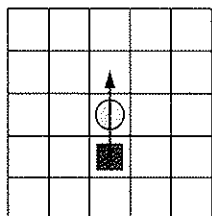
Enstaka steg

Tag ett steg framåt till nästa ruta, som ska vara tom. Glöm inte att de olika spelpjäserna endast kan förflyttas efter sina unika rörelsescheman. Två spelpjäser får inte heller dela ruta.

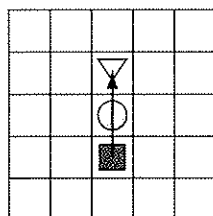
Enstaka hopp

Spelarna får lov att hoppa över sina egna eller motspelarnas spelpjäser för att ta sig snabbare fram över spelplanen. Enstaka hopp kan göras över en spelpjäs, till en tom ruta framför. Den spelpjäs som passeras i hoppet påverkas inte, utan ligger kvar som förut. Naturligtvis måste den hoppande spelpjäsen följa sitt rörelseschema för att hoppet ska bli godkänt.

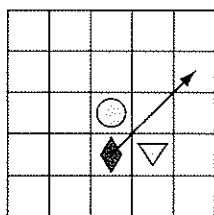
Godkända och underkända hopp



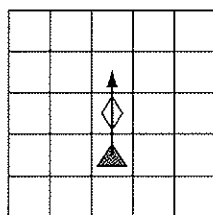
Godkänt
(i rätt riktning till tom ruta)



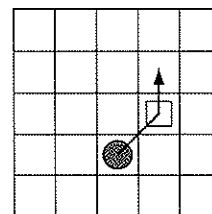
Underkänt
(tom ruta framför saknas)



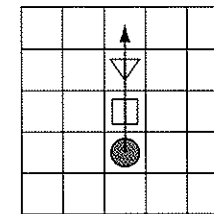
Underkänt
(inget hopp)



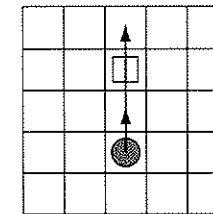
Underkänt
(hopp i fel riktning)



Underkänt
(avviker från rätt riktning)



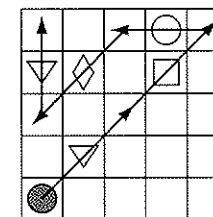
Underkänt
(hoppar över 2 spelpjäser)



Underkänt
(steg + hopp i samma drag)

Seriehopp

Spelarna kan även göra en serie hopp över flera spelpjäser för att ta sig framåt över spelplanen till motsatt sida. Ha alltid en tom ruta mellan de överhoppade pjäserna och följ det rörelseschema som gäller för din egen spelpjäs. (Se exemplet intill).



OBS!

Hörn- och sidorutorna på spelplanen får endast utnyttjas tillfälligt vid förflyttning. Spelaren får alltså inte avsluta steg eller hopp med en placering i ytter- och hörnrutorna. Man får dock hoppa med sina spelpjäser längs den egna startsidan, så länge man inte har lämnat denna.

Vem vinner i TAIFHO?

Det gör den spelare som först lyckas flytta sina åtta spelpjäser till motsatt sida av spelplanen **OBS! Hörnrutorna måste vara fria från spelpjäser.** Om en motspelare hindrar den ledande spelaren från att nå motsatt sida genom att oavbrutet blockera dennes åttonde (och sista) spelpjäs, avslutas spelet och den "blockerade" spelaren räknas då som segrare.