

Ett spel för 2 till 4 spelare.

**SPELETS INNEHÅLL:** 1 spelbräde, 1 tärningskopp, 1 anteckningsblock för att hålla reda på poängen, 59 brickor (18 lila, 18 blå, 13 grå och 10 svarta brickor), 8 tärningar

**MÅLET MED COLUMBIZ:** Att bilda rader om tre eller fler brickor och ta motståndarens/motståndarnas brickor till fånga.

Spelaren som tar flest poäng vinner spelet.

**FÖRBEREDELSE:** Placera spelbrädet mitt på bordet. En av spelarna håller reda på poängen i anteckningsblocket. Om två personer spelar Columbiz, tar varje spelare 18 brickor av en färg.

Om tre personer spelar Columbiz, tar varje spelare 13 brickor av en färg. Om fyra personer spelar Columbiz, tar varje spelare 10 brickor av en färg.

**SPELET:** Spelet spelas i turordning medurs. Spelarna kastar en tärning var. Den som får högst siffra börjar. Spelaren vars tur det är får dra till sig spelbrädet.

När det är din tur, gör du följande:

**KASTA:** Du får tre kast med tärningarna för att få de värden du vill ha. Efter det första och andra kastet får du låta de tärningar som du kan använda ligga och endast kasta ytterligare en gång med övriga tärningar. Du får flytta dina spelbrickor på spelbrädet i enlighet med tärningarnas värden efter tre kast. Då måste du följa nedanstående regler:

1 Brickor kan endast läggas i lediga rutor

2 Ovanför varje kolumn finns en tärning avbildad med 1, 2, 3, 4, 5 eller 6 ögon.

För att flytta brickor till en kolumn, måste du kasta en eller flera tärningar med det antal ögon som finns angivet ovanför kolumnen. Siffrorna i rutorna anger hur många tärningar med det antal ögon du behöver för att placera en bricka i en ruta.

*Tänk dig att du efter tre kast har följande resultat: 1-2-33-555-6. Du får nu placera dina brickor och du kan bestämma dig för att lägga en bricka i ruta 2 i kolumn 3 (då använder du de två treor som du kastade) och en bricka i ruta 3 i kolumn 5 (då använder du de tre femmor du kastade).*

*Du får med detta kast även placera brickor i de första rutorna i kolumn 1 och 2,*

*men brickorna kommer ganska säkert att tas till fånga (se nedan). Så det är inte så bra.*

3 Du får använda tärningar med samma värde för att placera en eller flera brickor. *I ovanstående exempel kastade du tre tärningar med värdet 5. Du har nu följande möjligheter i kolumn 5: lägg en bricka i ruta 3 eller en bricka i ruta 1 och en bricka i ruta 2.*

4 Du får inte placera fler än fyra brickor per omgång.

5 Du behöver inte använda alla tärningar, men du måste placera minst en bricka per omgång.

6 Om en spelare inte kan placera en bricka i en tom ruta, måste han lägga bort tre brickor från de brickor som ännu inte är i spel.

7 Tärningarna som används för att placera en bricka får endast användas en gång när det är din tur.

**STRAFFA:** Varje gång du placerar en bricka

- straffar du dina motståndares alla brickor, som ligger i samma kolumn men på en lägre siffra. Det vill säga att du tar bort dem från spelbrädet och lägger dem framför dig. Dessa brickor får inte användas mer i spelet.
- tar du poäng om du har tre eller fler brickor i rad (horisontalt, vertikalt eller diagonalt). En rad med tre brickor är värd 1 poäng, en rad med fyra brickor 2 poäng, en rad med fem brickor 3 poäng och en rad med sex brickor är värd 4 poäng.

**SPELETS SLUT:** Spelet är slut när en spelare inte har kvar några egna brickor. Omgången måste dock avslutas; det vill säga att alla spelare, från den som fick börja spelet, måste ha spelat i denna sista omgång.

**VINNAREN:** Spelarna räknar samman de tillfångatagna brickorna och noterar tillhörande poäng under strecket vid fångelsymbolen. Antalet tillfångatagna brickor ger poäng enligt följande tabell:

1 tillfångatagen bricka = 1 p, 2 = 2 p, 3 = 4 p, 4 = 6 p, 5 = 9 p, 6 = 12 p, 7 = 16 p, 8 = 20 p, 9 = 25 p, 10 = 30 p, 11 = 36 p, 12 = 42 p.

Per spelare (kolumn) räknas poängen samman under strecket. Spelaren med högst antal poäng vinner.