

Norsk Daldøsa 14-15-14 – hurtig version

af Erik Gottlieb Østergaard

Februar 2023

A) Læs evt. mere om Daldøs-spil i Board Games Studies 4, 2001. Den spiller har tabt, som først kun har én brik tilbage på brættet. Spillepladens udformning fremgår af fig. 1. Hver deltager placerer sine 13 brikker som vist. Der må kun stå en brik på hvert felt. Man må ikke overhale sine egne brikker. Man må godt overhale sin modstanders brikker. Lander man på et felt, hvorpå der står en modstanderbrik, slås denne og er ude af spillet.

A) Read more about Daldøs games in Board Games Studies 4, 2001. The player, who first has just one piece left on the board, has lost. The design of the game board is shown in Fig. 1. Each participant places their 13 pieces as shown. Only one piece is allowed on a square. You must not pass your own pieces. You can pass your opponent's pieces. If one of your pieces is moved on to a square occupied by an opponent's piece, the latter is beaten and is out of the game.

(1)	⑬	⑫	⑪	⑩	⑨	⑧	⑦	⑥	⑤	④		③	②	①
	⑬	⑫	⑪	⑩	⑨	⑧	⑦	⑥	⑤	④		③	②	①

B) Spillerretningen for Rød og Blå er vist i fig. 2 og 3. Brikkerne skal aktiveres i tur og orden med kastet (1) og rykkes et felt frem, før de må rykkes videre. Spillernes tre første brikker er aktiveret på forhånd, for at få spillet i gang med det samme. En brik vender aldrig tilbage til sin hjemrække.

B) The direction of play for Red and Blue is shown in Figs. 2 and 3. The pieces must be activated one by one with the die score of '1' and forwarded one square before they otherwise can be moved on. The players' first three pieces are activated in advance to get the game started immediately. A piece never returns to its home row.

(2)								→							↓
↘	←							←							←
	→							→							↑

(3)	→							→							↓
↗	←							←							←
								→							↑

C) Spillet styres af kast med to 4-sidede terninger, hvor kastværdierne er 1-2-3-4. Værdien '1', som også hedder 'Dal', kan evt. markeres med et 'X' på terningerne. Man får et ekstrakast, hvis man slår to 1'ere (to Dal). Man stopper med at kaste, når man har slået alt andet end to 1'ere. Herefter må kastresultaterne udnyttes i vilkårlig orden, dog skal så meget som muligt udnyttes, også selvom det måtte være til ulempe.

C) The course of the game is controlled by the roll of two 4-sided dice. Each die scores 1, 2, 3 or 4. A '1', which is also called a 'Dal', can be marked with an 'X' on the dice. You get an extra roll if you score two 1s (two Dal). You stop rolling the dice when you get anything but two 1s. Thereafter, you can use the scores in any order. However, as much as possible must be made use of, even if it may be to your disadvantage.