

BRAIN GAMES

Brain teasers for all

CLASSIC GAMES 6 IN 1

PELISÄÄNNÖT - SPELREGLER

SHAKKI, TAMMI, MYLLY,
BACKGAMMON, LUDO JA YATZY.

SCHACK, DAM, KVARN, BACKGAMMON,
LUDO OCH YATZY.

Mukana
lisäpeli:
Domino!
Extra spel:
Domino!



FSC®
www.fsc.org

100%

Wood from well-managed forests

FSC® C100092

By choosing
products with
FSC® labels, you
are helping to
take care of the
world's forests.

YATZY

Perinteinen noppapeli

Yatzy tai jatsi on viidellä noppalla pelattava peli. Yatzyssa pelaajien tulee saada mahdollisimman monta pöytäkirjassa mainittua silmälukujen yhdistelmää. Voittaja on pelaaja, jolla on pelin päättyttyä eniten pisteitä.



Jokainen pelaaja saa vuorollaan heittää noppia kolme kertaa. Hänen ei toisella ja kolmannella heitollla tarvitse heittää kaikkia noppia, vaan vain haluamansa nopat.

Yatzya voi pelata jollain seuraavista tavoista:

- Pistetaulukon mukaisessa järjestyksessä ylhäältä alas.
- Ensin pistetaulukon yläosan yhdistelmät vapaassa järjestyksessä ja sen jälkeen alaosan yhdistelmät.
- Vapaassa järjestyksessä, jolloin kunkin heittovuoron pisteet voi kirjata haluamalleen riville.

Samaa yhdistelmää saa käyttää vain kerran. Jos pelaajan heittämä yhdistelmä ei sovi mihinkään, hänen on merkittävä "nolla" jollekin tyhjälle riville.

YKKÖSET – KUUTOSET: Pöytäkirjan yläosan yhdistelmissä pelaaja yrittää saada yhdellä heittovuorolla mahdollisimman monta samaa silmälukua, ykkösistä kuutosiin. Pistetaulukoon kirjataan samoja silmälukujen summa.

Jos esimerkiksi heität neljä kakkosta, saat 8 pistettä kakkoset-riville.

BONUS: Jos kerät taulukon yläosaan vähintään 63 pistettä, saat bonusen, jolloin saat kirjata bonus-riville 50 pistettä.

PARI/KAKSI PARIA: Pöytäkirjaan kirjataan parin silmälukujen summa. Jos heität esimerkiksi 2-2-4-5-5, ja yritit paria, saat 10 pistettä, tai jos yritit kahta paria, saat 14 pistettä. Parit eivät saa olla samoja.

KOLME SAMAA/NELJÄ SAMAA Saat pisteitä, jos onnistut heittämään kolme tai neljä samaa silmälukua. Esimerkiksi kolmesta kuutosesta saa 18 pistettä ja neljästä viitosesta 20 pistettä.

TÄYSKÄSI: Kolme samaa ja pari. Kolmen saman ja parin on oltava eri silmälukuja, esim. 3-3-4-4-4 tuo 18 pistettä.

PIKKU SUORA: Viidestä peräkkäisestä silmäluvusta 1-2-3-4-5 saa 15 pistettä.

ISO SUORA: Viidestä peräkkäisestä silmäluvusta 2-3-4-5-6 saa 20 pistettä.

YATZY: Kun heität kaikilla noppilla saman silmäluvun, esim. 3-3-3-3-3, saat Yatzyn. Yatzysta saa aina 50 pistettä.

SATTUMA: Ellei heittämäsi sarja sovi mihinkään annetuista yhdistelmiin, voit kirjata silmälukujen summan sattuma-riville.

BACKGAMMON

Backgammon on yksi vanhimista kahden pelaajan lautapeleistä. Pelinappuloita siirretään arpakuutioiden silmäluvun verran ja pelin voittaa pelaaja, joka ensin saa kaikki nappulansa pois pelilaudalta.



Vaikka onnella on jonkin verran vaikutusta pelin lopputulokseen, strategia on kuitenkin pitkän päälle ratkaisevämpi tekijä. Pelaajan täytyy joka heitolta valita lukuisista nappuloiden siirtämisvaihtoehdosta ja ennakoida samalla vastustajan siirrot. Joissain pelin variaatioissa pelaajat voivat kesken pelin korottaa panoksia eli sitä, kuinka paljon häviöpisteitä häviää pelaaja pelin lopussa saa. Pelissä on useita vakiintuneita taktikoita ja strategioita.

Säännöt

Kummallakin pelaajalla on 15 pelinappulaa ja kaksi arpakuutiota.

Pelin tavoitteena on saada kaikki omat nappulat ensin omalle kotikentälle ja sen jälkeen poistaa eli kotiuttaa ne pelilaudalta ennen kuin vastustaja pystyy samaan. Useimmin pelatuissa variaatioissa nappulat sijoitetaan aluksi hajalleen pelilaudalle ja vastustaja voi pelin aikana "syödä" niitä tai estää niiden etenemisen miehittämällä pelilaudan kiiloja. Syödyt nappulat päätyvät pelilaudan puoliskojen väliselle parrulle, kunnes pelaaja saa ne sieltä taas takaisin peliin.

Alkuvalmistelut

Pelilaudan kummallakin puoliskolla on 12 pitkänomaista kolmiota eli kiilaa. Kiilat ovat kannoistaan yhdessä ja muodostavat siten jatkuvan, hevosenkengän muotoisen radan. Kiilat on numeroitu 1–24. Yleisimmin käytetyssä alkuselaimassa pelaajat sijoittavat nappulansa seuraavasti: kaksi nappulaa kiilalle 24, kaksi nappulaa kiilalle 8 ja viisi nappulaa kiiloille 13 ja 6. Pelaajat siirtävät nappuloitaan vastakkaisiin suuntiin, suurinumeroisimmalta kiilalta pieninumeroisimmalle.

Kummankin pelaajan kiiloja 1–6 kutsutaan kotikentäksi ja kiiloja 7–12 ulkokentäksi. Kiilaa 7 kutsutaan myös parrukiilaksi ja kiilaa 13 keskikiilaksi.

Siirtäminen

Pelin aluksi kumpikin pelaaja heittää yhtä arpakuutiota. Suurimman numeron saanut aloittaa pelin käyttämällä molempien arpakuutioiden silmälukua. Jos molemmat pelaajat heittävät saman numeron, heidän on heittävä uudelleen, koska ensimmäinen siirto ei voi olla tupla. Molempien arpakuutioiden on osuttava pelilaudalle, pelaajasta katsoen laudan oikealle puoliskolle. Arpakuutiot eivät saa jäädä nojalleen. Ensimmäisen heiton jälkeen pelaajat heittävät vuorotellen, aina kahta arpakuutiota kerrallaan.

Kun pelaaja on heittänyt molemmat arpakuutionsa, hänen täytyy siirtää nappuloitaan niiden silmäluvun mukaisesti, mikäli mahdollista. Jos pelaaja heittää esimerkiksi 6 ja 3, pelaajan täytyy siirtää yhtä nappulaa kuusi kiilaan eteenpäin ja toista tai samaa nappulaa kolme kiilaan eteenpäin. Pelaaja voi siirtää samaa nappulaa, kunhan hän tekee sen kahtena erillisenä siirtona, kuusi ja kolme tai kolme ja kuusi. Jos pelaaja heittää molempilla arpakuutioilla saman silmäluvun, eli tuplat, hänen pitää käyttää molempien arpakuutioiden silmäluku kahdesti. Esimerkiksi: jos pelaaja heittää 5 ja 5, hän voi siirtää neljää nappulaa, kutakin viisi kiilaan eteenpäin. Jos pelaaja pystyy tekemään silmälukua vastaavat siirrot, hänen on aina tehtävä ne.

Jos pelaaja ei pysty siirtämään nappuloitaan kummankaan arpakuution silmäluvun mukaisesti, hänen vuoronsa päättyy siihen ja on vastustajan vuoro heittää. Jos pelaaja voi tehdä siirron kumman tahansa arpakuution silmäluvun mukaisesti, muttei molempien, pelaajan tulee tällöin tehdä suuremman silmäluvun mukainen siirto. Jos toisen arpakuution silmäluvun mukainen siirto tulee mahdolliseksi sen jälkeen, kun pelaaja on tehnyt ensimmäisen arpakuution silmäluvun mukaisen siirron, pelaajan on pakko tehdä se.

Pelaaja voi vuorollaan siirtää nappulansa kiilalle, jolla ei vielä ole nappuloita tai jolla on hänen omia nappuloitaan. Oman nappulan voi siirtää myös kiilalle, jolla on vain yksi vastustajan nappula. Tällöin vastustajan nappula tulee "syödyksi" ja se siirretään pelilauden puoliskoja jakavalle parrulle. Pelaaja ei missään tilanteessa voi siirtää nappulaansa kiilalle, jolla on jo kaksi tai useampia vastustajan nappuloita. Toisin sanoen, kiilalla ei voi olla samanaikaisesti kahdenvärisiä nappuloita.

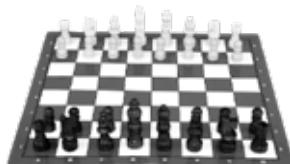
Parrulla olevat syödyt nappulat pääsevät takaisin pelilaudalle vastustajan kotikentän kautta. Nappulat palautetaan kentälle pelaajan heittämän silmäluvun mukaisesti. Jos pelaaja heittää esim. 1 ja 6, hän saa laittaa nappulansa kiiloille 24 ja 19 (eli vastustajan kotikentän kiiloille 1 ja 6) edellyttäen, ettei kyseisillä kiiloilla jo ole kahta tai useampaa vastustajan nappulaa. Jos kyseisillä kiiloilla on yksi vastustajan nappula, se tulee tällöin syödyksi ja joutuu parrulle. Pelaaja, jonka nappula tai nappuloita on syöty, ei voi siirtää muita nappuloitaan ennen kuin hän on saanut syödyt nappulat parrulta takaisin kentälle. Jos vastustajan kotikentän kaikki kiilat ovat miehitettyjä (eli jos kaikilla kiiloilla on vähintään kaksi vastustajan nappulaa), pelaaja, jonka nappuloita on parrulla, ei voi heittää arpakuutioita ennen kuin jokin vastustajan kotikentän kiiloista vapautuu, kun tämä kotiuttaa tai siirtää nappuloitaan.

Kotiuttaminen

Kun pelaaja on saanut kaikki nappulansa kotikentälle, hän voi aloittaa niiden poistamisen pelilaudalta. Tätä kutsutaan kotiuttamiseksi. Jos pelaaja saa silmäluvun 1, hän voi kotiuttaa kiilalla 1 olevan nappulan, silmäluvulla 2 saa kotiuttaa kiilalla 2 olevan nappulan jne. Ellei silmäluvun osoittamalla kiilalla eikä silmälukua suurempinumeroisilla kiiloilla ole yhtään nappulaa, pelaaja voi kotiuttaa nappulan suurinumeroisimmalta kiilaltaan, jolla hänellä on vähintään yksi nappula. Eli jos pelaaja esimerkiksi heittää 6 ja 5 eikä hänellä ole yhtään nappulaa kiilalla 6, mutta kaksi nappulaa kiilalla 5, hänen täytyy käyttää molemmat silmäluvut kahden nappulan poistoon kiilalta 5. Kotiutuksen aikana pelaaja voi myös siirtää jotain nappulaansa pienemmän silmäluvun osoittamalla tavalla, vaikka tällöin kävisikin niin, ettei suurempaa silmälukua voisi käyttää täysimääräisesti. Esimerkiksi jos pelaajalla on kiilalla 6 vain yksi nappula ja hän heittää 6 ja 1, hän voi ensin käyttää silmäluvun 1 ja siirtää kiilalla 6 olevan nappulan kiilalle 5 ja sen jälkeen kotiuttaa samaisen nappulan toisen arpakuution silmäluvulla 6. Tästä voi joskus olla taktista hyötä.

Jos toinen pelaaja ei ole kotiuttanut yhtään nappulaansa ennen kuin vastustaja on kotiuttanut kaikki 15 nappulansa, häviäjä kokee ns. gammon-häviön, ja saa kaksinkertaisen määrän häviöpisteitä. Jos häviävä pelaaja ei ole kotiuttanut yhtään nappulaa ja hänellä on nappuloita parrulla tai vastustajan kotikentällä, pelaaja kokee ns. backgammon-häviön ja saa kolminkertaisen määrän häviöpisteitä.

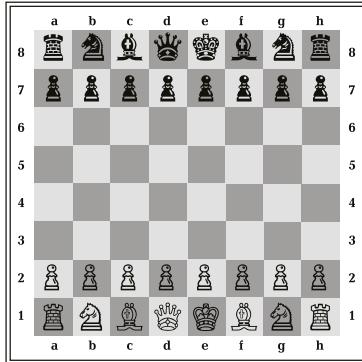
SHAKKI



Tavoite

Pelin tavoite on lyödä vastustajan kuningas. Pelinappulat liikkuvat pelilaudalla säätöjen mukaan ja lyövät vastustajan pelinappulan samaan ruutuun siirtyessään. Lyöty pelinappula otetaan pois pelilaudalta.

Pelaajat aloittavat arpomalla, kumpi pelaa valkoilla ja kumpi mustilla nappuloilla. Valkoinen väri aloittaa pelin. Pelilauta asetetaan pelaajien väliin niin, että molemmilla pelaajilla on tumma ruutu vasemmassa alakulmassa. Pelinappulat laitetaan paikoilleen kuvan 1 osoittamalla tavalla.



Kuva 1

Siirrot

SOTILAS liikkuu suoraan eteenpäin tyhjään ruutuun. Aloitussiirrolla sotilas liikkuu 1 tai 2 askelta, mutta jatkossa sotilas liikkuu 1 askeleen kerrallaan. Sotilas lyö viistoon ruutunsa edestä. Jos sotilas onnistuu liikkumaan pelilaudan vastakkaiselle riville, se ylennetään ratsuksi, lähetiksi, torniksi tai kuningattareksi.

RATSU liikkuu ensin yhden askeleen mihin tahansa suuntaan ja sen jälkeen kaksi askelta sivulle. Siirto näyttää L-kirjaimelta. Ratsu voi myös hypätä toisen nappulan yli.

LÄHETTI liikkuu pelilaudalla viistoon haluamansa matkan.

TORNI liikkuu vaaka- tai pystysuoraan haluamansa matkan.

KUNINGAS liikkuu 1 askeleen mihin tahansa suuntaan.

KUNINGATAR liikkuu pelilaudalla vapaasti, mutta yhteen suuntaan kerrallaan. Vastapelaajan lyödessään se pysähtyy ruutuun, jossa lyöty nappula oli.

Erikoissiirrot

Linnoitus

Linnoitus on aloitussiirto ja pelaaja saa tehdä yhden linnoituksen pelin aikana. Linnoituksessa pelaaja siirtää ensin kuningasta kaksi askelta vasemmalle tai oikealle kohti omaa torniaan ja sen jälkeen torni siirretään kuninkaan yli sen viereen. Linnoitusta ei saa tehdä jos:

1. Kuningas on shakissa.
2. Kuningas on ruudussa tai siirryy sellaisen ruudun kautta, jossa vastustaja uhkaa sitä.
3. Kuningas ja torni ovat jo liikkuneet pelin aikana.
4. Kuninkaan ja tornin välissä on jokin nappula.

Ohestalyönti

Jos sotilas siirtyy aloituksessa kaksi askelta vastustajan sotilaan viereen, vastustajalla on mahdollisuus tehdä ns. ohestalyönti. Vastustaja siirtää oman sotilaansa aloituksessa kaksi askelta siirtyneen sotilaan taakse jääneeseen ruutuun ja lyö sotilaan laudalta (aivan kuin tämä olisi liikkunut pelilaudalla vain yhden askeleen). Ohestalyönti on tehtävä heti seuraavalla siirtovuorolla, mutta se ei ole pakollinen.

Shakki

Kuningas on shakkissa, kun vastapelaajan nappula uhkaa sitä. Kun pelaaja siirtyy ruutuun, jossa hänen nappulansa uhkaa vastapelaajan kuningasta, pelaaja sanoo "shakki". Kuningasta ei saa jättää uhatuksi, joten toisen pelaajan on nyt:

1. Siirrettävä kuninkaansa pois shakista.
2. Lyötävä vastapelaajan uhkaava nappula.
3. Siirrettävä toinen nappulaa kuninkaan ja uhkaavan nappulan väliin.

Shakkimatti

Jos pelaaja ei pysty tekemään mitään yllä olevista ja pelastamaan kuningastaan, shakista tulee shakkimatti ja peli päättyy vastustajan voittoon.

LUDO

Ludo on 2–4 hengen lautapeli, jossa pelaajat kuljettavat nappulansa lähdöstä maaliin arpakuutioiden osoittaman silmäluvun mukaisesti.



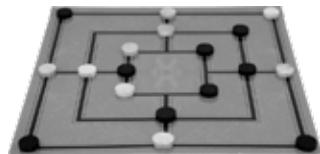
Pelin alussa jokaisen pelaajan kaikki nappulat ovat pelilaudan ulkopuolella, pelaajan värin mukaisessa kulmassa. Tätä kutsutaan pelaajan kotipesäksi.

Pelaajat tuovat vuorollaan nappulansa radalle omaan lähtöruutuunsa yksi kerrallaan ja siirtävät niitä laudalla myötäpäivään. Kun nappula saapuu pelaajan värin mukaiselle maalialueelle, pelaaja jatkaa peliä tavalliseen tapaan, kunnes nappula pääsee maaliin.

Nappulaa siirretään aina arpakuution silmäluvun osoittama määrä ja maaliin on päästävä tasaluvulla. Pelin voittaa pelaaja, joka on ensimmäisenä tuonut kaikki nappulansa maaliin. Muut pelaajat jatkavat peliä ratkoakseen sijat 2., 3. ja 4.

MYLLY

Mylly eli Miilu on ikivanha strateginen kahden pelaajan lautapeli. Entisaikoina myllylauta löytyi usein sakkilaudan käントpuoleltä.



Pelin säännöt

Pelilauta koostuu kolmesta sisäkkäisestä neliöstä, joiden kulmissa ja sivujen keskikohdassa on pisteet, eli yhteensä 24 pistettä. Neliöt ovat yhteydessä toisiinsa sivujen keskikohdan pisteiden kautta. Kummallakin pelaajalla on yhdeksän nappulaa, toisella mustat, toisella valkoiset. Pelaajat yrittävät muodostaa nappuloillaan "myllyjä" siten, että kolme omaa nappulaa on pysty- tai vaakasuunnassa samassa rivissä. Kun pelaaja tekee myllyn, hän saa poistaa laudalta yhden vastustajan nappulan. Pelaaja voittaa, kun hän on poistanut seitsemän vastustajan nappulaa, jolloin tällä on jäljellä enää kaksi nappulaa, joista ei pysty muodostamaan myllyä.

Pelin kulku

Peli koostuu kolmesta vaiheesta:

1. Nappuloiden asettaminen laudalle.
2. Nappuloiden siirto viivaa pitkin viereiselle pisteelle.
3. Hyppiminen (ei pakollista). Kun pelaajalla on jäljellä enää kolme nappulaa, hän voi halutessaan hyppiä laudalla, eli siirtää nappulan mihin tahansa vapaaseen pisteeseen.

Ensimmäinen vaihe: nappuloiden asettaminen laudalle

Pelilauta on pelin alkaessa tyhjä. Pelaajat päättävät kumpi aloittaa ja asettavat sitten nappulansa laudalle vapaisiin pisteisiin vuorotellen nappula kerrallaan. Jos pelaaja onnistuu saamaan kolme nappulaa pysty- tai vaakasuunnassa samaan linjaan, hän saa myllyn, jolloin hän saa poistaa yhden vastustajan nappulan laudalta. Pelaaja saa valita poistettavaksi minkä tahansa vastustajan nappulan, joka ei ole mylyssä, paitsi silloin, kun vastustajan kaikki laudalla olevat nappulat ovat mylyissä.

Toinen vaihe: nappuloiden siirtäminen

Pelaajat jatkavat edelleen vuorotellen, nyt siirtämällä yhtä omaa nappulaansa viivaa pitkin viereiseen vapaaseen pisteeseen. Nappula ei saa hypätä toisen nappulan yli tai mennä toisen nappulan päälle. Tavoitteena on ensimmäisen vaiheen tavoin muodostaa myllyjä ja poistaa vastustajan nappuloita. Pelaaja voi myös avata oman mylynsä siirtämällä yhden nappulan pois mylystä ja sulkea sen taas seuraavalla vuorolla, jolloin hän saa poistaa yhden vastustajan nappulan. Tätä voi jatkaa seuraavilla vuoroilla, ellei vastustaja pysty sitä omilla nappuloillaan estämään. Kolmas vaihe alkaa, kun jommallakummalla pelaajalla on laudalla enää kolme nappulaa.

Kolmas vaihe: hyppiminen

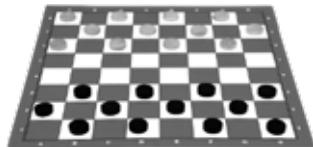
Kun pelaajalla on laudalla enää kolme nappulaa, hän voi omalla vuorollaan hyppiä, eli siirtää nappulan mihin tahansa vapaaseen pisteeseen. Tämä antaa häviöllä olevalle tasoitusta, mutta ei useinkaan vaikuta pelin lopputulokseen. Peliä voidaan pelata myös ilman täitä sääntöä.

Strategia

Pelin alussa nappuloita kannattaa yrittää sijoittaa mahdollisimman monelle puolelle pelilautaa eikä niinkään muodostaa heti myllyjä, jolloin on vaarana, että nappulat keskittyvät vain yhdelle pelilaudan alueelle. Ihannetilanne on ns. "sahamylly", joka yleensä johtaa voittoon. Siinä pelaajalla on nappuloita kahdessa linjassa siten, että hän pystyy yhtä nappulaa edestakaisin liikkuttamalla (avaamalla yhden mylynsä ja sulkemalla toisen) poistamaan yhden vastustajan nappulan joka pelivuorollaan.

TAMMI

Tammi on strateginen kahden hengen lautapeli, jossa nappuloita siirretään pelilaudan 64 ruudulla etuviistoon. Pelin suomenkielinen nimi "tammi" on väänös sen Ranskassa keskiajalla käytetystä nimestä "jeu de dames" (naisten peli).



Pelin säännöt

Tammea pelataan kaksinpelinä, sakkilaudalla. Pelaajat ovat laudan vastakkaisilla puolilla ja toisella on tummat, toisella vaaleat nappulat. Pelaajat siirtävät nappuloitaan vuorotellen. Vastustajan nappuloita ei saa siirtää. Vaalea aloittaa, ellei toisin päätetä. Siirto tarkoittaa yhden nappulan siirtämistä yhden ruudun verran etuviistoon tyhjään ruutuun. Jos viereisessä etuviistoon sijaitsevassa ruudussa on vastustajan nappula, pelaaja voi syödä sen (jolloin kyseinen nappula poistuu pelistä) hyppäämällä sen yli etuviistoon seuraavaan vapaaseen ruutuun.

Pelissä käytetään vain sakkilaudan tummia ruutuja. Nappuloita saa siirtää vain etuviistoon tyhjään ruutuun. Useimmissa pelin virallisissa säännöissä "syöminen" on pakollista, mutta tästä on myös poikkeuksia. Lähes kaikkien sääntöjen mukaan pelaaja, jonka nappulat loppuvat tai joka ei pysty siirtämään yhtään nappulaansa, häviää pelin.

Tavalliset nappulat liikkuvat pelilaudalla yhden ruudun etuviistoon ja syövät vastustajan nappuloita hyppäämällä niiden yli etuviistoon. Pelaaja voi nappulallaan syödä useita vastustajan nappuloita samalla vuorolla, jos hän pystyy tekemään sen peräkkäisillä hypyllä. Peräkkäisten hyppyjen ei tarvitse olla samaan suuntaan, vaan nappulalla voi hyppiä siksakki. Englantilaisessa versiossa tavalliset nappulat voivat syödä vain etuviistoon, mutta joissakin säännöissä syöminen on sallittua myös takaviistoon.

Kun nappula pääsee pelaajasta katsoen pelilaudan viimeiselle riville, siitä tulee kuningas eli tammi, joka merkitään asettamalla sen päälle toinen nappula. Tällainen nappula voi liikkua ja syödä myös takaviistoon ja syödä tavallisen nappulan tapaan useita vastustajan nappuloita samalla vuorolla.

Joissakin säännöissä kuninkaat eli tammet voivat olla "lentäviä", eli ne voivat liikkua viistoon monta vapaata ruutua kerrallaan ja syödä vastustajan nappuloita yli yhden ruudun takaa hyppäämällä nappulaa seuraavaan tyhjään ruutuun. Koska syödyt nappulat pysyvät laudalla kyseisen vuoron loppuun, lentävä kuningas voi monta nappulaa syötyään päätyä tilanteeseen, jossa jo kertaalleen syöty nappula on tiellä, jolloin se ei voi syödä enää lisää nappuloita.

Englantilaisessa versiossa ei käytetä lentäviä kuninkaita, eli siinä kuninkaan ainoa etu tavalliseen nappulaan nähdien on, että se voi liikkua ja syödä myös takaviistoon.

DOMINO

Domino on 2-4 hengen peli, jossa käytössä on 28 nappulan dominosarja. Pelaajia ollessa 2 jaetaan jokaiselle osallistujalle 7 nappulaa ja 4 pelaajalle 5 nappulaa. Pelin tarkoitus on saada itsellä olevat palikat pois pöydälle.



Aloitusvuoron saa henkilö, joka saa silmäluvultaan suurimman nappulan. Aloittaja asettaa pelipöydälle yhden nappuloistaan. Pelivuorot siirtyvät aina myötäpäiväisesti seuraavalle. Jokainen pelaaja yrittää jatkaa aloitusnappulan jommastakummasta päästä nappulalla, jonka silmäluku sopii. Jos sopivaa nappulaa ei ole, siirryt pelivuoro seuraavalle. Peli päättyy, kun kukaan ei pysty asettamaan nappulaansa pelin jatkaksi. Tällöin lasketaan yhteen jokaisen pelaajan jäljellä olevien nappuloiden silmäluvut ja ne merkitään ylös miinuspisteiksi. Voittaja saa aloittaa seuraavan pelikierroksen. Peli päättyy, kun jollekin pelaajista on kertynyt miinuspisteitä 100 tai 200. Pelin voittaa se, jolla on vähiten pisteitä.

Säännöt

Dominonappulat sekoitetaan nurinpäin ja kukin pelaaja ottaa niistä yhden. Pelaaja, joka saa korkeimman tuplan aloittaa, mutta jos kukaan ei tuplaa aloittaa korkeimman silmäluvun saanut. Pelivuoro kiertää siitä myötä päivään.

Pelaajat laittavat nostamansa nappulat takaisin pöydälle ja nappulat sekoitetaan uudestaan. Toinen vaihtoehto aloittaa peli on olla sekoittamatta nappuloita uudestaan. Tällöin pelaaja, joka sai korkeimman tuplan aloittaa panemalla sen pöytään.

Jos pelaajia on kaksi, kumpikin ottaa pöydältä seitsemän nappulaa. Jos pelaajia on useampi, ottaa jokainen pelaaja viisi. Kaikki nappulat voidaan jakaa tai vain tietty määrä, jolloin jää ns. nostokassa. Siitä voi sokkona nostaa lisää, jos kädestä ei ole laittaa mitään peliin.

Aloittaja asettaa pelipöydälle nappulan ja seuraava pelaaja laittaa jatkoksi nappulan, jossa on sama silmäluku kuin ensimmäisen nappulan päässä. Jos sopivaa nappulaa ei ole, siirryt pelivuoro seuraavalle pelaajalle jne. Peli jatkuu, kunnes kenelläkään ei ole sopivaa nappulaa jonon kumpaankaan päähän.

Pelin loppuessa jokainen pelaaja laskee käteen jääneiden nappuloiden silmäluvut. Pienimmän saanut voittaa kierroksen. Voittajan pisteiksi lasketaan oman silmäluvun lisäksi toisten pelaajien silmäluvut. Pelin voittaja on se, joka saa ensimmäiseksi kokoon 121 pistettä.

Kiva klassikkopeli, joka sopii kaikenikäisille. Sopii yksinkertaisena versiona myös ihan pienille pelaajille.

YATZY

Ett traditionellt tärningsspel

Yatzy spelas med fem tärningar. I Yatzy försöker spelarna få så många som möjligt av de kombinationer som anges i protokollet. Den spelare som vid slutet av spelet har flest poäng vinner.



Varje spelare får kasta tärningarna tre gånger på sin tur. Spelaren behöver inte kasta alla tärningarna på det andra och tredje kastet, utan endast de som spelaren väljer.

Yatzy kan spelas på något av följande sätt:

- I den ordningsföljd poängtabellen anger, uppifrån ner.
- Först kombinationerna i den övre delen av poängtabellen i valfri ordning och sedan kombinationerna i den nedre delen.
- I valfri ordning – då antecknas poängen efter varje tur på önskad rad.

En kombination får användas endast en gång. Om den kombination som spelaren kastat inte passar in någonstans, måste spelaren anteckna en nolla på någon tom rad.

ETTOR – SEXOR: I den övre delen av protokollet försöker spelaren på sin tur kasta så många tärningar som möjligt med samma antal prickar, från ettor till sexor. Summan av tärningarna med samma antal prickar antecknas i poängtabellen.

Om du till exempel kastar fyra tvåor, får du 8 poäng på raden för tvåor.

BONUS: Om du lyckas samla minst 63 poäng i den övre delen av tabellen, får du anteckna 50 poäng på bonusraden.

PAR/TVÅ PAR: Summan av antalet prickar för paret/paren antecknas i poängtabellen. Om du kastar till exempel 2-2-4-5-5, får du 10 poäng om du försökte få par, och 14 poäng om du försökte få två par. Det måste vara olika par.

TRETAL/FYRTAL: Du får poäng om du lyckas kasta tre eller fyra tärningar med samma antal prickar. Tre sexor ger till exempel 18 poäng och fyra femmor 20 poäng.

KÅK: Tretal och par. Tretalen och paret måste vara olika, t.ex. 3-3-4-4-4 ger 18 poäng.

LITEN STRAIGHT: Fem tärningar i följd, 1-2-3-4-5, ger 15 poäng.

STOR STRAIGHT: Fem tärningar i följd, 2-3-4-5-6, ger 20 poäng.

YATZY: Om alla fem tärningar visar lika, t.ex. 3-3-3-3-3, har du fått Yatzy.

Yatzy ger alltid 50 poäng.

CHANS: Om den serie du har kastat inte passar in på någon av de angivna kombinationerna kan du anteckna summan av antalet prickar på denna rad.

BACKGAMMON

Backgammon är ett av de äldsta brädspelen för två spelare. Spelpjäserna flyttas enligt antalet prickar på tärningarna och den som först lyckas plocka ut alla sina pjäser från spelbrädet vinner.



Även om tur i någon mån påverkar spelets gång, är strategin på lång sikt en mer avgörande faktor. Spelaren måste vid varje kast välja bland flera alternativ för hur pjäserna ska flyttas och samtidigt förutse motståndarens drag. I vissa spelvarianter kan spelarna under spelets gång höja insatsen, dvs. antalet förlustpoäng den förlorande spelaren får i slutet av spelet. Det finns flera etablerade taktiker och strategier i spelet.

Regler

Vardera spelaren har 15 spelpjäser och två tärningar.

Syftet med spelet är att få alla egna pjäser först till den egna hemmaplanen och sedan plocka ut dem från spelbrädet, dvs. ta hem dem, innan motståndaren lyckas göra detsamma med sina pjäser. I de flesta spelvarianter sprids pjäserna först ut på brädet, och motståndaren kan under spelets gång slå ut dem eller blockera tungorna för att på så sätt hindra pjäsernas rörelser.

Utslagna pjäser placeras på muren mellan planhalvorna, tills spelaren får dem tillbaka i spelet.

Förberedelser

På båda halvorna av spelbrädet finns 12 avlånga triangelformade tungor. Tungorna står intill varandra och bildar en kontinuerlig, hästskoformad bana. Tungorna är numrerade 1–24. I det vanligaste spelupplägget placerar spelarna sina pjäser enligt följande: två pjäser på tunga 24, två på tunga 8 och fem på tunga 13 och 6. Spelarna flyttar sina pjäser i motsatt riktning gentemot varandra, från tungan med högst nummer till den med lägst nummer.

Vardera spelarens tungor 1–6 kallas hemmaplan och tungorna 7–12 bortaplan. Tunga 7 kallas också mur eller barriär och tunga 13 midpoint eller mittpunkt.

Förflyttning

Spelet börjar med att båda spelarna kastar en tärning var. Den som får det högre talet börjar och använder antalet prickar på båda tärningarna. Om båda spelarna får samma resultat måste de kasta på nytt, eftersom den första förflyttningen inte kan vara en dubbel. Båda tärningarna måste landa på spelbrädet, på den högra halvan av brädet sett från spelaren. Tärningarna får inte luta mot något eller stå på kant. Efter det första kastet kastar spelarna turvis, och nu alltid båda tärningarna.

När spelaren har kastat båda tärningarna ska pjäserna flyttas enligt prickarna på tärningarna om det är möjligt. Om spelaren kastar till exempel 6 och 3, ska en pjäs flyttas sex tungor framåt och en annan eller samma pjäs tre tungor framåt. Spelaren kan flytta samma pjäs så länge det sker i två separata drag, sex och tre eller tre och sex. Om spelaren får samma antal prickar med båda tärningarna, dvs. en dubbel, ska båda antalet prickar användas två gånger. Om ett tärningskast ger till exempel 5 och 5, får spelaren flytta upp till fyra pjäser och varje pjäs fem tungor framåt. Om spelaren kan flytta pjäserna enligt antalet prickar på tärningarna måste detta alltid göras.

Om spelaren inte kan flytta sina pjäser enligt prickarna på någon/dera tärningen, är spelarens tur över och turen att kasta går till motståndaren. Om spelaren kan göra en förflyttning enligt prickarna på antingen den ena eller den andra tärningen, men inte båda, ska förflyttningen göras enligt det större antalet prickar. Om en förflyttning enligt prickarna på den ena tärningen blir möjlig efter att spelaren har gjort en förflyttning enligt prickarna på den andra tärningen, måste denna förflyttning göras.

Spelaren kan på sin tur flytta en pjäs till en tunga där det ännu inte finns pjäser eller där en eller flera av spelarens egna pjäser finns. Pjäsen kan också flyttas till en tunga där motståndaren har endast en pjäs. Motståndarens pjäs blir då utslagen och flyttas till muren mellan spelbrädets planhalvor. Spelaren kan aldrig flytta en pjäs till en tunga där det redan finns två eller flera av motståndarens pjäser. Det kan med andra ord aldrig finnas pjäser från båda spelarna på en tunga.

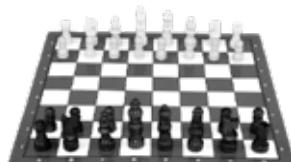
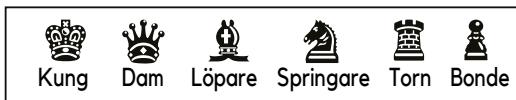
De utslagna pjäserna på muren kan tas tillbaka i spelet via motståndarens hemmaplan. Pjäserna återinförs enligt antalet prickar vid ett tärningskast. Om spelaren kastar till exempel 1 och 6 får pjäserna placeras på tungorna 24 och 19 (dvs. tungorna 1 och 6 på motståndarens hemmaplan), förutsatt att det inte finns två eller flera motståndarpjäser på dessa tungor. Om det finns en motståndarpjäs på dessa tungor blir den utslagen och placeras på muren. En spelare som har en eller flera utslagna pjäser på muren kan inte flytta sina andra pjäser förrän spelaren har fått de utslagna pjäserna tillbaka i spelet. Om alla tungorna på motståndarens hemmaplan är blockerade (dvs. alla tungor har minst två motståndarpjäser), kan spelaren med pjäser på muren inte kasta tärning förrän någon av tungorna på motståndarens hemmaplan blir ledig när denna tar hem eller flyttar sina pjäser.

Att ta hem

När en spelare har fått alla de egna pjäserna till sin hemmaplan kan spelaren börja plocka dem ur spelet. Detta kallas att ta hem. Om ett tärningskast ger talet 1 kan spelaren ta hem pjäsen på tunga 1, med talet 2 får spelaren ta hem pjäsen på tunga 2 osv. Om det inte finns någon pjäs på den tunga som tärningstalet anger, eller på någon tunga med större nummer, kan spelaren ta hem en pjäs från den tunga med det största numret där spelaren har minst en pjäs. Om en spelare alltså kastar till exempel 6 och 5 och inte har någon pjäs på tunga 6, men två pjäser på tunga 5, måste spelaren använda båda tärningstalen för att ta hem de två pjäserna på tunga 5. Under hemtagning kan spelaren också flytta en pjäs enligt det lägre tärningstalet, även om det då innebär att det högre tärningstalet inte kan utnyttjas fullt ut. Om en spelare till exempel har endast en pjäs på tunga 6 och kastar 6 och 1, kan spelaren först använda tärningstalet 1 och flytta pjäsen på tunga 6 till tunga 5 och sedan ta hem samma pjäs med talet 6, som den andra tärningen visar. Detta kan ibland ge en taktisk fördel.

Om den ena spelaren inte har tagit hem en enda pjäs innan motståndaren har tagit hem alla 15, har den förstnämnda förlorat en s.k. gammon och får dubbelt så många förlustpoäng. Om den förlorande spelaren inte har tagit hem en enda pjäs och har pjäser på muren eller på motståndarens hemmaplan, har spelaren förlorat en s.k. backgammon och får tredubbelt så många förlustpoäng.

SCHACK



Spelets mål

Spelet går ut på att vinna genom att fånga motståndarens kung. De olika pjäserna har sitt speciella sätt att röra sig på spelbrädet och de slår motsändarens pjäs när de kommer i samma ruta. När man har rört en pjäs måste den flyttas bort från brädet.

Spelarna börjar genom att lotta ut vem som spelar med vita och vem som med svarta pjäser. Den som får de vita pjäserna får börja spelet. Schackbrädet ska stå i mitten av spelarna så att båda spelarna har den mörka rutan nere i vänstra hörnet. Spelpjäserna ska vara placerade enligt bild 1 innan spelet börjar.

Drag

BONDEN går rakt framåt till följande tom ruta. Första gången en bonde flyttas får den gå 1 eller 2 rutor framåt men därefter bara en ruta framåt i taget. Om en bonde kommer fram till sista raden på andra sidan förvandlas den till springare, löpare, torn eller dam.

SPRINGAREN går ett steg fram i vilken riktning som helst och sedan två steg åt sidan. Flyttet ser ut som bokstaven L. Springaren får också hoppa över andra pjäser.

LÖPAREN får flyttas diagonalt åt alla håll.

TORNET går rätlinigt åt alla håll.

KUNGEN får flyttas ett steg i taget åt alla håll.

DAMEN kan röra sig fritt över brädet men bara i en riktning i taget. När damen slår en motståndare stannar den i rutan där motståndaren stod.

Specialdrag

Rockad

Rockad är ett speciellt försvarsdrag som spelaren får göra en gång under spelets gång. Spelaren flyttar först kungen två steg i den riktning där det rockerade tornet befinner sig och flyttar sedan in respektive tornet innanför kungen. Rockad får inte göras om:

1. Kungen står i schack.
2. Kungen står i en ruta eller flyttas via en ruta där motspelaren kan attackera den.
3. Kungen och tornet redan har flyttats någon gång under partiet.
4. Det står några pjäser mellan kungen och tornet.

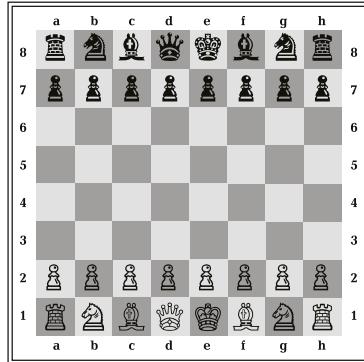


Bild 1

Passant

Om spelaren flyttar sin bonde två rutor från sin startposition brevid motspelarens bonde, har motspelaren rätt att slå bonden. Motspelaren flyttar sin egen bonde i rutan bakom bonden som gått två steg i starten och slår bonden (precis som den bara skulle ha gått ett steg på brädet). Detta måste ske följande drag, ej senare, men det är inte obligatoriskt.

Schack

När spelarens kung blir hotad av någon av motspelarens pjäser är kungen i schack. Den som gör det hotande draget säger samtidigt högt "schack". Kungen får inte bli schackad, så den andra spelaren måste nu:

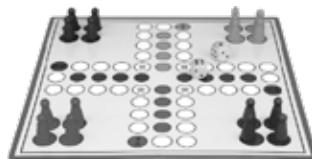
1. Försöka flytta kungen bort från schack.
2. Slå den hotade pjäsen.
3. Flytta någon annan pjäs mellan kungen och den hotande pjäsen.

Schak matt

Om spelaren inte kan göra något av de ovannämnda och kan inte rädda sin kung, är spelet förlorat och det kallas för schak matt. Spelet slutar och motståndaren har vunnit spelet.

LUDO

Ludo är ett brädspel för 2–4 personer, där spelarna flyttar sina pjäser från start till mål enligt antalet prickar som tärningarna visar.



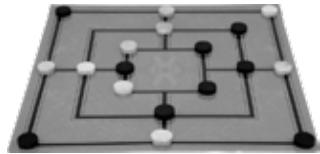
I början av spelet är varje spelares samtliga pjäser utanför spelbrädet, i det hörn som spelarens färg anger. Detta kallas spelarens bo.

Spelarna för sina pjäser i tur och ordning till det egna startfältet på banan och flyttar dem med sols på brädet. När pjäsen anländer till målområdet med den färg spelaren har, fortsätter spelaren som normalt, tills pjäsen kommer i mål.

Pjäsen flyttas alltid enligt antalet prickar som tärningen visar och för att komma i mål måste spelaren få exakt rätt tal. Den spelare som först har fått alla sina pjäser i mål vinner. De övriga spelar då om placeringarna 2, 3 och 4.

KVARN

Kvarn är ett urgammalt strategiskt brädspel för två personer. Tidigare fanns kvarnspel ofta på baksidan av ett schackbräde.



Spelets regler

Spelbrädet består av tre kvadrater inuti varandra med 24 platser, en i varje hörn och en i mitten av varje kvadratsida. Kvadraterna är förbundna med varandra genom platserna i mitten av kvadratsidorna. Spelarna har nio pjäser var, den ena svarta, den andra vita. Spelarna försöker bygga "kvarnar" genom att placera tre egna pjäser i rad, antingen lodrätt eller vågrätt. När en spelare har lyckats bygga en kvarn får spelaren avlägsna en motståndarpjäs från spelbrädet. Den spelare som först har lyckats slå ut sju motståndarpjäser vinner, eftersom motståndaren då endast har två pjäser kvar och inte längre kan bygga en kvarn med dem.

Spelets gång

Spelet består av tre faser:

1. Pjäserna placeras ut på spelbrädet.
2. Pjäserna flyttas längs linjerna till den intilliggande platsen.
3. Flyga (inte obligatoriskt). När en spelare har kvar endast tre pjäser får dessa "flygförmåga", vilket innebär att spelaren kan flytta pjäsen till vilken ledig plats som helst.

Fas ett: pjäserna placeras ut på spelbrädet

Spelbrädet är tomt vid spelets början. Spelarna kommer överens om vem som börjar och sätter sedan turvis ut sina pjäser på tomma platser, en i taget. Om en spelare lyckas få tre pjäser på samma linje, antingen lodrätt eller vågrätt, har spelaren fått en kvarn och får slå ut en av motståndarens pjäser från spelbrädet. Spelaren får välja att slå ut vilken som helst motståndarpjäs som inte ingår i en kvarn, utom om alla motståndarpjäser på spelbrädet ingår i kvarnar.

Fas två: flytta pjäserna

Spelarna fortsätter genom att turvis flytta sina pjäser längs linjerna till nästa lediga plats. En pjäs kan inte hoppa över en annan pjäs eller stanna ovanpå den. Som i första fasen är målet att bygga kvarnar och slå ut motståndarens pjäser. En spelare kan också ta isär en egen kvarn genom att flytta bort en pjäs och sedan flytta tillbaka pjäsen i nästa drag, och får också då avlägsna en motståndarpjäs. Spelaren kan fortsätta med det under de följande dragen, om inte motståndaren kan förhindra det med sina pjäser. Den tredje fasen börjar när endera spelaren har endast tre pjäser kvar på brädet.

Fas tre: flyga

När en spelare endast har tre pjäser kvar på spelbrädet får pjäserna "flygförmåga", vilket innebär att spelaren i sitt drag kan flytta pjäsen till vilken ledig plats som helst. Detta ger en fördel för den som ligger under, men påverkar sällan spelets utgång. Kvarn kan också spelas utan denna regel.

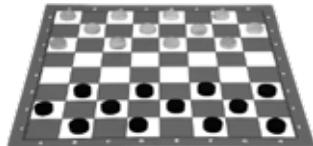
Strategi

I början av spelet är det viktigare att placera ut pjäserna mångsidigt på olika platser än att genast försöka bygga kvarnar, eftersom det då finns en risk att pjäserna koncentreras till en del av spelbrädet.

Ett idealistiskt läge som oftast leder till seger är en "dubbelkvarn". Vilket innebär att spelaren bygger två kvarnar intill varandra och flyttar en pjäs fram och tillbaka mellan dem. Då slår spelaren ut en motståndarpjäs med varje drag.

DAM

Dam är ett strategiskt spel för två personer, där pjäserna flyttas diagonalt framåt på ett spelbräde med 64 rutor. Det svenska namnet "dam" kommer från det franska medeltida namnet "jeu de dames" (damspel).



Spelets regler

Dam spelas som en duell på ett schackbräde. Spelarna sitter på motsatta sidor av brädet, den ena med svarta, den andra med vita pjäser. Pjäserna flyttas turvis. Man får inte flytta motståndarens pjäser. Vit börjar om man inte kommer överens om något annat. En pjäs flyttas diagonalt framåt, en ruta i taget, till en tom ruta. Om en motståndarpjäs finns i den närmaste rutan snett framåt kan spelaren slå ut den (den försvinner då ur spelet) genom att hoppa över den, snett framåt till nästa tomma ruta.

Endast de svarta rutorna i schackbrädet används. Pjäserna får endast flyttas diagonalt framåt till en tom ruta. I de flesta officiella spelreglerna är det obligatoriskt att slå ut motståndarpjäser, men det förekommer också undantag. Enligt nästan alla regler förlorar den spelare vars pjäser tar slut eller som inte kan flytta en enda av sina pjäser.

Vanliga pjäser rör sig diagonalt framåt en ruta i taget och slår ut motståndarens pjäser genom att hoppa över dem, likaså diagonalt framåt. En spelare kan med sin pjäs slå ut flera motståndarpjäser under samma drag om spelaren kan göra det med på varandra följande hopp. Dessa hopp behöver inte gå i samma riktning, utan pjäsen kan hoppa sicksack. I den engelska versionen av spelet kan pjäserna endast slå ut motståndarpjäser framåt, men enligt vissa regler kan man även slå ut motståndarpjäser bakåt.

När en pjäs når den sista raden – närmast motståndaren – kröns den till Dam. Man markerar detta genom att ovanpå pjäsen placera en tidigare utslagen pjäs av samma färg. Damen kan röra sig framåt och bakåt och också i ett drag slå ut flera motståndarpjäser på samma sätt som vanliga pjäser.

I en del variationer av spelet får Damen "flyga", dvs. dessa pjäser kan röra sig diagonalt flera tomma rutor i taget och slå ut motståndarpjäser på mer än en rutas avstånd genom att hoppa till nästa ruta efter pjäsen. Eftersom de utslagna pjäserna förblir på spelbrädet till slutet av draget, kan en flygande Dam efter att ha slagit ut flera pjäser hamna i en situation där en pjäs som redan är utslagen är i vägen och då kan Damen inte längre slå ut flera pjäser.

I den engelska versionen tillämpas inte den flygande Damen. Där är den enda fördelen jämfört med en vanlig pjäs att Damen också kan röra sig och slå ut motståndarpjäser bakåt.

DOMINO

Domino är ett spel för 2–4 personer, där man använder 28 dominobrickor. Är spelarna 2 får de 7 brickor var och är spelarna 4 får de 5 brickor var. Spelet går ut på att försöka göra sig av med de egna brickorna genom att lägga ut dem på spelbordet.



Den spelare som har brickan med det största antalet ögon börjar spelet. Hen lägger ut en av sina brickor på spelbordet. Spelturen går medsols till nästa spelare. Varje spelare försöker lägga ut en bricka med samma ögontal som den ena änden av den först utlagda brickan. Har man inte en lämplig bricka går spelturen till nästa spelare. Spelet slutar då ingen längre kan lägga ut en bricka för att fortsätta spelet. Då räknar man ihop ögontalet på varje spelares återstående brickor och antecknar dem som minuspoäng. Vinnaren får börja nästa spelomgång. Spelet slutar då någon av spelarna har fått ihop 100 eller 200 minuspoäng. Den som fått minst minuspoäng vinner spelet.

Regler

Vänd brickorna med avsidsidan uppåt och blanda om dem. Varje spelare tar en bricka. Den som får den högsta dubbeln börjar, och om ingen får en dubbelt, börjar den som får det högsta ögontalet. Därefter fortsätter spelturen medsols.

Spelarna lägger tillbaka brickorna på bordet och alla brickor blandas om på nytt. Ett annat alternativ är att börja spelet utan att blanda om brickorna på nytt. Då börjar den spelare som fick den högsta dubbeln genom att lägga ut brickan på bordet.

Om spelarna är två, tar vardera sju brickor från bordet. Om spelarna är flera, tar var och en fem brickor. Man kan dela ut alla brickor eller endast en del och i det senare fallet blir det brickor över i en hög. Därifrån tar man en bricka i blindo, om man inte har en lämplig bricka på handen.

Den som börjar lägger ut en bricka på bordet och nästa spelare fortsätter med en bricka som har samma ögontal som den ena änden av brickan på bordet. Har man inte en lämplig bricka går spelturen till nästa spelare osv. Spelet fortsätter tills ingen har en lämplig bricka för någondera änden.

När spelet slutar räknar var och en ögontalet på de brickor som de har på handen. Spelaren med den längsta summan vinner omgången. Vinnaren räknar inte bara sitt eget ögontal, utan får också räkna ögontalet på motspelarnas brickor. Den spelare som först når 121 poäng vinner hela spelet.

En trevlig klassiker bland spel, som lämpar sig för alla åldrar. En enkel version lämpar sig även för riktigt små spelare.



VAROITUS! Ei soveltu alle 3-vuotiaille lapsille. Sisältää pieniä osia.
Tuotemerkintä. Tuotteen väri ja yksityiskohdat saattavat poiketa kuvatusta. Säätää tiedot myöhempää tarvetta varten.

WARNING! Ej lämplig för barn under 3 år. Innehåller små delar. Kvävningsrisk.
Produktens färger och detaljer kan avvika från det som visas på bild.
Spara informationen för senare behov.

MADE IN CHINA.

©Toyrack Oy

Toyrack

Toyrack Oy, Lemminkäisenkatu 46,
20520 Turku, Finland. www.toyrack.fi



toyrackoy/



toyrackoy/