

CLASSIC FAMILY GAMES



6 IN 1



alga®

SE INNEHÅLL

Kvarn	3
Dam	3
Backgammon	4
Yatzy	6
Schack	7
Domino	8

NO INNEHOLD

Mølle	9
Dam	10
Backgammon	11
Yatzy	12
Sjakk	14
Domino	14

FI SISÄLTÖ

Mylly	15
Tammi	16
Backgammon	17
Yatzy	19
Shakki	20
Domino	21

DK INDHOLD

Mølle	22
Dam	23
Backgammon	24
Yatzy	26
Skak	27
Domino	28

GB CONTENTS

Nine Men's Morris	29
Draughts	29
Backgammon	30
Yahtzee	32
Chess	33
Domino	34

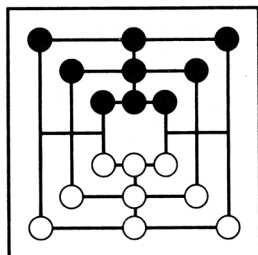
KVARN

Kvarn är ett mer än 3 000 år gammalt spel som kommer från Egypten. Därifrån har det spritt sig upp genom Europa. Det är ett roligt, kvickt spel som går snabbt att lära sig.

2 deltagare från 10 år

Innehåll

Spelplan, 9 svarta brickor, 9 vita brickor.



Spelet går ut på

I Kvarn ska du slå ut din motspelare genom att bygga kvarnar. När du har byggt en kvarn, får du ta bort en av motspelarens brickor - den som först blir av med sina brickor har förlorat.

Spelförberedelser

Lägg ut spelplanen mellan er och välj färg på brickorna.

Spelet kan börja

Du och din motspelare turas om att lägga ut era brickor på spelplanen. Varje gång det är din tur ska du alltså placera en bricka på bästa ställe på spelplanen. Du får lägga brickor på de punkter där linjerna möts. Sedan gäller det att bygga kvarnar - dvs att lägga tre brickor i rad; vågrätt eller lodrätt. Brickorna måste vara sammanbundna med en linje. När du lyckats bygga en kvarn får du ta bort en av motspelarens brickor. Du får inte ta brickor från en färdigbyggd kvarn om du kan ta en ledig bricka.

Spelet fortsätter

När alla brickor har kommit in på spelplanen, eller har varit inne och blivit utslagna, börjar du flytta runt dina brickor för att bygga nya kvarnar.

Du får flytta brickorna ett steg åt gången, men bara till lediga korsningar. Varje gång du lyckas bygga en kvarn tar du bort en av motspelarens brickor. Kvarnen öppnas när du flyttar en pjäs därifrån och stängs när du flyttar tillbaka den. En dubbel kvarn består av fem brickor som är placerade så att den bricka som öppnar den ena kvarnen samtidigt stänger den andra.

När du bara har tre brickor kvar får du börja hoppa hur som helst till lediga korsningar. Du behöver inte rätta dig efter hur linjerna går. Försök istället hindra din motspelare från att bygga kvarnar.

Vem vinner?

Om du lyckas bilda en kvarn, när din motspelare bara har tre brickor kvar, får du ta bort en bricka från motspelaren. Du har då vunnit, eftersom man inte kan bilda kvarnar med bara två brickor. Det går också att vinna genom att stänga in motståndarens brickor så att han eller hon inte kan flytta dem någonstans.

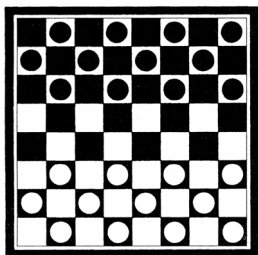
DAM

Dam började spelas i Europa under medeltiden, men har anor från den grekiska mytologin. Dam är besläktat med schack, men är betydligt lättare att lära sig. Det är ett intressant spel som finns i en mängd olika varianter.

2 deltagare från 10 år

Innehåll

Spelplan, 12 vita brickor, 12 svarta brickor.



Spelet går ut på

I Dam ska du försöka slå ut eller blockera din motspelares pjäser. Du blir krönt till Dam om du lyckas nå brädets motsatta sida. Då kan din spelpjäs röra sig friare.

Spelförberedelser

Placera brädet så du får en svart ruta längst ner i vänstra hörnet. Dra lott om vem som ska få de svarta spelpjäserna - svart börjar spelet. Placera brickorna som illustrationen visar.

Spelet kan börja

Den som har de svarta brickorna börjar spelet. Varje gång det är din tur ska du flytta en av dina brickor på brädet. Du flyttar alltid dina brickor diagonalt - man spelar bara på brädets svarta rutor. Brickorna rör sig alltid framåt på brädet. Du kan flytta brickorna ett steg i taget, förutom när du slår ut motspelarens brickor.

Slå ut motspelaren

När du ska slå ut en bricka hoppar du över den, landar på rutan bakom, och tar bort den utslagna brickan från brädet. Försök slå ut motspelarens brickor och samtidigt undvika att själv bli utslagen. Det är bra att flytta fram så samlat som möjligt, för en bricka kan bli utslagen när det finns en tom ruta bakom den.

Om du hamnar i en position där du kan slå ut motspelaren, är du tvungen att göra det. Om du inte genomför draget och motspelaren upptäcker detta, har han eller hon rätt att ta bort en av dina brickor. (Kallas för "blåsning").

Blåsningen räknas inte som ett drag, utan spelet fortsätter som tidigare. Om du har möjlighet till två skilda drag där du kan slå ut motspelar-

brickor, så väljer du själv vilket drag du vill göra. Motspelaren får inte straffa dig för det drag du väljer bort.

Om du har möjlighet att slå ut mer än en bricka i följd så måste du göra det. När du slår ut mer än en bricka, låter du alla brickorna ligga kvar på brädet tills draget är genomfört. På så vis kan motspelaren se vad du har gjort. Du får byta riktning som du vill när du slår ut brickor - du kan slå ut en bricka till vänster och en till höger om den möjligheten finns. Däremot får du inte hoppa över samma bricka mer än en gång.

Spelet fortsätter

Du ska försöka nå över till motspelarens sida av brädet med dina brickor. När du lyckas nå dit med en bricka, blir den krönt till Dam.

Detta markerar du genom att lägga en tidigare utslagen bricka i samma färg ovanpå. Damen kan röra sig ett steg i taget eller hoppa över och beslagta brickor både framåt och bakåt. Damen kan slå ut pjäser på samma sätt som de vanliga brickorna, men den kan också bli utslagen lika lätt.

Vem vinner?

Spelet är slut när en av spelarna har förlorat alla sina brickor eller om en spelare har blivit blockerad så att hans brickor inte kan flyttas. Om båda spelarna bara har var sin Dam kvar blir det oavgjort - ingen vill ju försätta sig i läget att bli utslagen.

BACKGAMMON

Det klassiska spelet backgammon, även känt som Bräde, har under århundraden varit lika populärt som schack. I Tutankhamons kungagravs Egypten har man hittat en föregångare till backgammonspelet, och det berättas också att riddare bar med sig spelet under sina fälttåg för att kunna roa sig. Backgammon är roligt och omväxlande - man hittar hela tiden nya sätt att vinna över sin motspelare.

2 deltagare

Innehåll

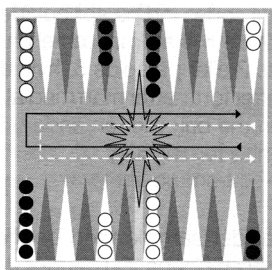
Spelbräde, 15 svarta brickor, 15 vita brickor, 2 tärningar, fördubblingstärning.

Spelet går ut på

Genom att utnyttja tärningen ska du flytta dina brickor runt brädet och samtidigt hindra din motspelare. Det gäller att komma först in med sina brickor till sin innerplan och sen flytta ut dem från brädet så fort som möjligt.

Spelförberedelser

Lägg ut brädet och placera brickorna på de sk. tungorna som bilden visar. Välj färg, och kasta sen tärning om vem som ska börja spela. Låt säga att du slår högst. Du använder då både ditt och din motspelares tärningsslag i ditt första drag. Efter detta slår man på vanligt sätt med båda tärningarna.

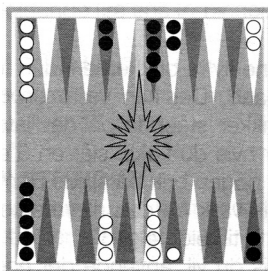


Spelriktningar för vit och svart visas i bilden ovan.

Spelet kan börja

Du kan flytta en eller två brickor per drag. Om du t ex slår 3 och 4, kan du flytta en bricka 7 steg eller den ena brickan 3 och den andra 4 steg. Du får inte landa på en tunga där din motspelare har mer än en bricka placerad. Om du har lagt ihop tärningarna och vill flytta en bricka alla stegen, får du inte heller mellanlanda på en sådan tunga. Den tungan är spärrad - motspelaren har ett sk band där. Om din motspelare däremot har en ensam bricka liggande där du ska landa eller mellanlanda så slår du ut den. Den utslagna

brickan placeras då på brädets mittlinje - barriären - och din motspelare får inte spela vidare förrän han har lyckats få in sin bricka på brädet igen.



En tunga med mer än två brickor i en färg är spärrad.

Spela in utslagna brickor

Spelaren slår med båda tärningarna och ska spela in sina pjäser på motspelarens innerplan mitt emot sin egen innerplan. (Innerplanens tungor har nummer 1-6; 1 till höger och 6 till vänster.) Samma regler gäller som för vanligt spel: en tunga som har mer än en pjäs i samma färg liggande (ett band) är inte spelbar för motståndaren. Om man har en bricka att spela in på brädet och slår t ex 2 och 5 så kan man antingen hoppa in på tunga 2 eller 5 om där är ledigt. Sen fortsätter man flytta sin bricka efter det resterande tärningsslaget.

Bonus

Om du slår lika med båda tärningarna innebär det en bonus. Du multiplicerar vad en tärning visar med fyra. Två treor ger dig t ex rätt att flytta dina brickor sammanlagt 12 steg. Du väljer själv hur du bäst kan kombinera flyttningarna, här är några exempel:

En bricka flyttas 12 steg.

Två brickor vardera 6 steg.

Fyra brickor vardera 3 steg.

Du kan även kombinera möjligheterna, t ex kan du flytta en bricka 6 steg och två brickor

vardera 3 steg. Du flyttar så många brickor du kan - resten av dragen faller bort.

Flytta ut från brädet

När du har lyckats flytta alla dina brickor till din innerplan, är det dags att flytta ut dem från brädet. Du slår som vanligt med båda tärningarna. Du plockar bort brickor efter vad tärningarna visar - om du t ex slår 6 och 3 så får du ta bort en bricka från tunga 6 och en från tunga 3. Du får lov att flytta brickorna inom din innerplan. Det kan vara bra att ha brickor på de lägre tungorna, för om du slår t ex 5 och det inte finns några brickor på tunga 5 så får du ta bort en bricka från närmast lägsta tunga, i detta fall 4.

Du får om du vill använda den ena tärningen att flytta ut brickor med och den andra att flytta brickor inom innerplanen.

Fördubblingstärningen

Om man vill kan man använda fördubblingstärningen. Under spelets gång kan en spelare (A) kräva att insatsen fördubblas, och lägga fördubblingstärningen på 2. Om motspelaren (B) accepterar detta, går spelet vidare. Om B inte accepterar fördubblingen, förlorar han eller hon spelet och A vinner med 1 poäng. Om spelet går vidare utan avbrott är det nu bara B som kan fördubbla, d v s höja från 2 till 4. Om då A säger nej, förlorar han eller hon spelet och B vinner med 2 poäng. Rätten att fördubbla fortsätter mellan spelarna upp till 64 - så högt som tärningen visar.

Vem vinner?

Den som först har flyttat ut sina brickor från brädet har vunnit spelet. Det finns tre olika vinster:

Normal vinst:

Förloraren har lyckats flytta ut minst en av sina brickor från sin innerplan. Vinnaren får 1 poäng eller den summa som fördubblingstärningen visar.

Gammon:

Förloraren har inte lyckats flytta ut någon av sina brickor från innerplanen. Vinsten fördubblas.

Backgammon:

Förloraren har inte fått in alla sina brickor på innerplanen, och har dessutom brickor kvar på vinnarens innerplan eller på barriären. Vinsten blir tre gånger så stor som normalvinsten.

YATZY

Innehåll

5 tärningar, Yatzy-block.

En eller flera spelare

Spelet går ut på

Spelet går ut på att uppnå så många som möjligt av de tärningskombinationer som finns angivna på Yatzy-protokollet.

Vem vinner?

Segrare är den som uppnått högsta poängsumman, sedan protokollet fyllts i för samtliga deltagare.

Spelet kan börja

Varje gång det är din tur, har du rätt till tre tärningskast, men du är inte tvungen att använda alla tre kasten. Du avgör själv vilka tärningar du vill kasta om.

Exempel 1: Första kastet ger 6-6-4-5-1. Du låter sexorna ligga och kastar om de andra tärningarna. Andra kastet ger 6-3-1. Sexan får ligga och du använder två tärningar i tredje kastet. Detta ger 2-2. Du har då fått en KÅK 6-6-6-2-2, värd 22 poäng, d v s summan av tärningarnas ögon. Poängen antecknas vid KÅK i protokollet.

Exempel 2: Första och andra kasten lika med Exempel 1. I tredje kastet (med två tärningar) visar dessa 2-4. Resultatet av omgången har endast blivit tretal i sexor: 6-6-6-2-4. Poängen som blir 18 (summan av tretalet), noteras antingen vid SEXOR på övre halvan av protokollet eller vid TRETAL.

Är också TRETAL upptagna, kan CHANS användas, varvid summan av alla fem tärningarna (i detta fall 24) får antecknas. Skulle även chans

vara upptagen, tvingas du sätta en nolla vid någon av de rubriker som är lediga.

Av Exempel 2 framgår att varje rubrik i protokollet bara får användas en gång. I det fall du tvingats skriva en nolla vid en rubrik, räknas den också som upptagen i fortsättningen.

Rubrikerna i protokollet

ETTOR

Här kan du anteckna kast som innehåller 1,2,3,4 eller 5 ettor. Exempel 1-1-3-5-6, 1-1-1-2-4, etc.

TVÅOR

Här kan du anteckna kast som innehåller 1,2,3,4 eller 5 tvåor. Exempel 2-2-1-4-5, 2-2-2-3-6, etc.

TREOR-FYROR-FEMMOR-SEXOR

För dessa gäller motsvarande regler som för ETTOR och TVÅOR.

Ett kast med 1-3-4-5-6 antecknas vid någon av rubrikerna ETTOR eller TREOR-SEXOR. Vid ETTOR ger kastet 1 poäng, vid TREOR 3 poäng, etc. Poäng får naturligtvis bara noteras på ett ställe.

BONUS

Du får 50 poäng extra här, om summan på protokollets övre halva utgör 63 eller mera.

1 PAR

Här kan du anteckna kast innehållande ett par, t ex 3-3-1-5-6 eller 2-2-4-3-1, etc.

2 PAR

Kast med två par, t ex. 2-2-4-5-5.

TRETAL

Kast med tre lika tärningar, t ex 4-4-4-3-2.

FYRTAL

Kast med fyra lika tärningar, t ex 3-3-3-3-1.

LITEN STRAIGHT

Kast med alla fem tärningarna i följd från 1 och uppåt, d v s 1-2-3-4-5.

STOR STRAIGHT

Kast med alla fem tärningarna i följd från 2 och uppåt, d v s 2-3-4-5-6.

KÅK

Kast med tretal och ett par, t ex 4-4-4-3-3. Har du en gång noterat en KÅK och senare får en till, är denna värdelös och noteras med en nolla vid annan ledig rubrik, såvida du inte har CHANS ledig, då kåkens poängsumma kan antecknas där.

CHANS

Kan bara användas när ingen annan tillämplig rubrikfinns ledig (se Exempel 2). Kan ge hög poäng eftersom alla fem tärningarna får räknas samman. Ett kast innehållande 1-1-4-5-6 ger bara 2 poäng vid någon av de normala rubrikerna (ETTOR eller 1 PAR). Är båda dessa rubriker upptagna men CHANS fri, får du notera 17 poäng där.

YATZY

Kast med alla fem tärningarna lika, t ex 3-3-3-3-3. Här får du alltid 50 poäng oavsett vilket femtal tärningarna visar.

Observera vid poängberäkning att det endast är summan av lika tärningar, som får räknas (Se exempel 1-2 på sid. 14). Summan av alla fem tärningarna får endast räknas vid femtal, liten och stor straight, kåk och chans.

Varje parti består av femton omgångar.

"Drömpartiet"

Ett drömparti för en deltagare med maximalt antal poäng under alla rubriker ger 374 poäng.

Du kan också spela YATZY ensam och försöka slå ditt eget rekord

SCHACK

2 spelare från 8 år

Innehåller

Spelplan, 16 svarta + 16 vita schackpjäser.

Dra lott om vem som ska spela vitt (vitt inleder spelet). Lägg schackbrädet så att båda spelarna har en svart ruta till vänster. Placera dina schackpjäser som bilden visar



Bönderna kan bara flyttas framåt. Det inledande steget är 1 eller 2 rutor framåt, därefter 1 ruta åt gången. Springaren är den enda schackpjäs som kan ändra riktning under sina båda tillåtna steg. Steg 1 görs framåt, bakåt eller sidleds, steg 2 sker diagonalt. Springaren får även hoppa över en ruta, där det redan finns en schackpjäs. Löparen förflyttas diagonalt över ett obegränsat antal rutor. Tornet rör sig horisontellt eller vertikalt över ett obegränsat antal rutor. Kungen rör sig 1 steg åt gången i valfri riktning. Drottningen rör sig fritt över spelplanen, men kan inte ändra riktning under pågående drag.

Slå ut motspelarens schackpjäser och hota denne kung genom att flytta dina schackpjäser enligt reglerna ovan. Bönderna som normalt tar ett rakt steg rakt fram, slår ut motspelarens pjäs med ett diagonalt steg till höger eller till vänster. Om motspelarens kungen hotas av en av dina pjäser, är kungen schack. Hotet avvärjs genom att kungen flyttar, eller att motspelaren slår ut din hotande spelpjäs, alternativt ställer en av sina andra spelpjäser i vägen för dig. Kan inget av motdragen göras, är kungen matt, spelet är över och du har vunnit.

ROCKAD

Rockad är ett inledande drag som kan göras bara

en gång under spelets gång för att stärka kungens position eller för att förflytta tornet till mitten av schackbrädet: Flytta kungen två steg mot tornet, låt tornet hoppa över kungen och stanna på rutan efter (vit ruta för vitt torn, svart ruta för svart torn). Draget får bara göras om både kung och torn står kvar i startposition, om kungen inte är schackad, om rutorna mellan kung och torn är tomma, och om de rutor som kungen passerar eller stannar på inte är hotade.

EN PASSANT

Om en bonde tar två steg i sitt inledande drag, får motspelarens bonde i sitt nästa drag rätt att med sin bonde slå den förbipasserande bonden, som om han bara tagit ett steg istället för två. Slaget kallas en passant (vid passerande).

BONDEFÖRVANDLING

Om en bonde lyckas ta sig till motsatt sida av schackbrädet, blir han i samma drag upphöjd till antingen drottning, torn, löpare eller springare - vanligast är att spelaren väljer att ha flera drottningar på brädet.

DOMINO

Det finns många sätt att spela Domino.

Det mest populära går till på följande sätt:

Placera alla brickor med framsidan ner på bordet och blanda dem. Alla spelare tar upp en bricka och den spelare som har högst antal prickar börjar. Vid nästa spelomgång så får spelaren omedelbart till vänster om honom börja och så vidare.

Om bara två spelar så växlar de om att börja.

Brickorna blandas igen med framsidan neråt därefter plockar alla spelare ett i förväg överenskommet antal brickor och placerar dem stående framför sig, så att inga andra spelare kan se brickornas framsida. Låt övriga brickor ligga kvar vid sidan. När spelare nummer ett placerat första brickan ska spelaren till vänster om honom matcha någon av sidorna. Till exempel, om spelare nummer ett spelar ut en "fem-tre" så

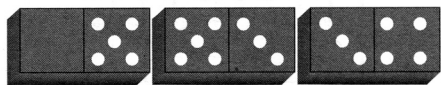
måste spillere nummer två spela en bricka med antingen "fem" eller "tre", men bara en bricka åt gången.

Se illustrationen nedanför:

Spelare nummer ett spelar "fem-tre", spelare nummer två "tre-fyra" och spelare nummer tre "fem-blank". Den fjärde spelaren måste nu spela en bricka med antingen "blank" eller "fyra".

Om en spelare inte kan lägga någon bricka när det är hans tur så måste han plocka från de överblivna brickorna tills han kan lägga eller till det enbart återstår två brickor, dessa två får inte användas. Kan han fortfarande inte spela någon bricka får han passa och det är nästa spelares tur att lägga och så fortsätter spelet. En spelare måste inte lägga ut en bricka även om han kan, utan får lov att plocka så många brickor han vill (utom de två sista brickorna). Efter det måste han spela om han kan.

Spelet är slut antingen när en spelare lagt alla sina brickor eller när ingen spelare kan lägga. Den spelare vinner som har lägst antal prickar på sina brickor. Poäng räknas genom att alla spelares återstående brickors prickar räknas samman, det blir det antal poäng som vinnaren får. Sedan startar en ny spelomgång. Den som först får 100 poäng eller mer har vunnit.



Spelare nr 3 Spelare nr 1 Spelare nr 2

NO

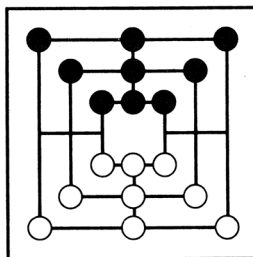
MØLLE

Mølle er et mer enn 3.000 år gammelt spill som kommer fra Egypt. Derfra har det beveget seg oppover i Europa. Det er et morsomt, raskt spill som er lett å lære.

2 spillere, fra 10 år

Innhold

Spillebrett, 9 svarte brikker, 9 hvite brikker.



Hvem vinner?

I Mølle skal du slå ut motspilleren din ved å lage møller. Når du har laget en mølle, kan du ta vekk en av motspillerens brikker - og den første som har bare to brikker igjen, har tapt.

Før dere begynner

Legg spillebrettet mellom dere og bestem hvem som skal ha hvilke brikker.

Slik begynner dere

Bli enige om hvem som skal begynne. Deretter spiller dere annen hver gang. Legg en brikke på brettet. Du kan legge den på alle de punktene der linjene møtes. Det gjelder å lage møller - det vil si, få tre brikker på rekke, vannrett eller loddrett.

Det må gå en linje gjennom alle tre brikkene. Når du har fått en mølle, kan du ta vekk en av motspillerens brikker. Du kan ikke ta vekk brikker som danner en mølle så lenge det er mulig å ta en annen brikke.

Slik fortsetter dere

Hver gang det er din tur skal du altså legge en brikke på det beste stedet på brettet. Når alle brikkene er lagt ut, begynner du å flytte brikkene fram og tilbake på brettet for å lage nye møller.

Du kan flytte brikkene et felt av gangen. Du må bare flytte langs linjene, og bare til ledige felt. Hver gang du greier å lage en mølle, tar du bort en av brikkene til motspilleren din. Det er fullt lovlig å flytte en brikke vekk fra en mølle i den

ene runden og tilbake til samme felt for å lage en ny mølle i neste runde.

En slgamølle består av fem brikker som er plassert slik at du hele tida kan flytte fra en mølle og til en annen mølle, og altså lage en ny mølle i hver runde.

Når du bare har tre brikker igjen, kan du flytte hvor som helst på brettet til et hvilket som helst ledig felt. Du behøver ikke lenger tenke på å følge de rette linjene.

Hvem vinner?

Når motspilleren din bare har tre brikker igjen, og du greier å lage en mølle, tar du den tredje brikken til motspilleren din - og da har du vunnet, for nå kan han eller hun ikke lage mølle lenger. Det er også mulig å vinne ved å stenge inne motstanderens brikker slik at han eller hun ikke kan flytte noen steder.

DAM

Man begynte å spille dam i Europa allerede under middelalderen, men spillet har aner mye lenger tilbake i tid. Det er et interessant spill som finnes i mange varianter. 2 spillere, fra 10 år.

Innhold

Spillebrett, 12 hvite brikker, 2 svarte brikker.

Hvem vinner?

Målet er å slå ut motspillernes brikker. Den første som mister alle brikkene sine, har tapt.

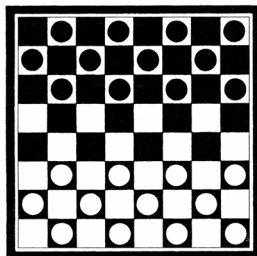
For dere begynner

Plasser brettet slik at det er en svart rute nederst i det venstre hjørnet. Bli enige om hvem som skal ha hvitt og hvem som skal ha svart. Svart begynner alltid. Sett brikkene på de svarte rutene på brettet, på de tre rekkene som er nærmest deg. Når motspilleren din har gjort det samme, skal det være to helt tomme rader midt på brettet.

Slik begynner dere

Når det er din tur, flytter du en av brikkene dine. Du flytter alltid på skrå, fra svart felt til svart felt.

Til å begynne med kan brikken bare gå framover på brettet. Du kan bare flytte et felt av gangen.



Slik slår du ut motstanderens brikker

Står du foran en av motstanderens brikker, og det er et ledig felt rett bak brikken, må du hoppe over motstanderen og ta den brikken du hoppet over. Denne brikken er nå ute av spillet. Det er ofte slik at du hopper over flere av motstanderens brikker og tar alle du hoppet over. Men du kan ikke hoppe over dine egne brikker.

Har du hatt sjansen til å gjøre et hopp og ikke har brukt den, kan motspilleren gjøre deg oppmerksom på det og ta brikken du skulle hoppet med. Dette regnes ikke som et flytt, så motstanderen kan fortsette med å flytte på vanlig måte.

Hvis du har mulighet til å hoppe og ta med to eller flere av brikkene dine, velger du hvilken du vil hoppe med, og kan ikke miste den eller de brikkene som ikke hoppet.

Den spesielle konge-brikken

Når en av brikkene dine har nådd et av de svarte feltene aller bortest på brettet, blir det en konge-brikke.

Sett en av de brikkene dine som allerede er blitt slått ut, oppå denne brikken. En kongebrikke kan flytte så langt den vil bortover en rad med svarte felt, både framover og bakover. Den kan slå ut brikker på samme måte, ved at det er et ledig felt bak den brikken den hopper over.

En konge-brikke kan bli slått ut på samme måte som en vanlig brikke, ved at du ikke benytter en mulighet du har til å ta en brikke.

Hvem vinner?

Når en spiller enten mister alle brikkene sine eller ikke lenger er i stand til å flytte fordi han eller hun er stengt inne, har spilleren tapt.

Hvis spillerne til slutt spiller med hver sin kongebrikke, kan det tenkes at ingen av dem greier å ta den andre. Da kan det være lurt å erklære kampen for uavgjort!

BACKGAMMON

Dette spillet har i perioder vært like populært som sjakk. I Tut-Ankh-Amons kongegrav i Egypt er det funnet en forløper til backgammon, og det fortelles om riddere som tok med seg spillet når de dro i krig, for å ha noe å more seg med. Backgammon er underholdende og spennende - for det dukker stadig opp nye muligheter til å slå motspilleren.

2 spillere.

Innhold

Spillebrett, 15 svarte brikker, 15 hvite brikker, 2 terninger, doblingsterning.

Hvem vinner?

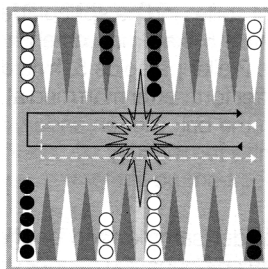
Du flytter brikkene etter det terningene sier rundt brettet, og skal samtidig prøve å hindre motspilleren din i å komme fram.

Det gjelder å bli den første som får flyttet alle sine brikker først til innerfeltet på den andre sida, og deretter bort fra brettet.

Før dere begynner

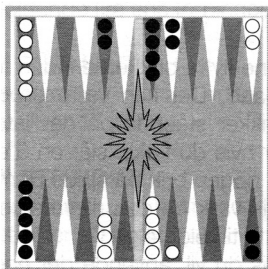
Plasser brettet mellom dere. Velg farge og legg brikkene på de avlange tungene slik bildet viser. Hver av spillerne kaster med en terning. Den som får det høyeste tallet, begynner.

På bildet ser dere hvilken retning brikkene deres skal flytte i.



Slik begynner dere

Kast med begge terningene. Du kan flytte en eller to brikker om gangen. Kaster du for eksempel 3 og 4, kan du flytte en brikke 7 felt eller en brikke 3 og en annen 4 felt.



Slik slår du ut en brikke

Kan du flytte til et felt der motspilleren har en brikke, kan du slå ut denne brikken. Brikken legges på den brede midtlinjen tvers over brettet. Men dersom motspilleren har mer enn en brikke på det samme feltet, har du ikke lov til å flytte til dette feltet.

Slår du sammen tallene for å la en brikke flytte ekstra langt, kan denne brikken heller ikke "mellomlande" på et slikt felt. (Eks.: Du får 3 og 4 og vil flytte en brikke 7 felt. Men både på det tredje og det fjerde feltet har motspilleren din to eller flere brikker. Det gjør dette flyttet umulig.)

Slik kommer utslåtte brikker tilbake på brettet

Er en eller to av brikkene dine blitt slått ut i forrige runde, må den/de inn på brettet igjen før du kan flytte noen av de andre brikkene. Brikkene skal alltid inn på innerbanen på din side

av brettet. (Det ytterste feltet er 1, feltet lengst til venstre er 6.)

Er et av de feltene terningen sier du skal bruke, blokkert av motstanderen din, kan du ikke flytte inn med denne terningen. Heller ikke kan du bruke tallet til å flytte en brikke som allerede står på brettet.

Har du bare en brikke ute og får denne inn med den ene terningen, kan du bruke den andre terningen til å flytte en hvilken som helst av brikkene dine.

To like

Kaster du to like, doubler du resultatet. Får du for eksempel to ganger 3, betyr det at du kan flytte $3 + 3 + 3 + 3$, og kombinere disse slik du vil. En brikke kan flytte 12 felt, to brikker kan flytte 6 felt ($3 + 3$) hver, eller den ene kan flytte 3 og den andre 9 ($3 + 3 + 3$), eller 4 brikker kan flytte 3 hver. Men fortsatt gjelder regelen om at det ikke må stå to eller flere av motstanderens brikker på de feltene der du mellomlander!

Flytting ut av brettet

Når du har fått alle dine brikker over på innerbanen på den motsatte sida av brettet, kan du flytte ut av brettet. Før det kan du ikke bruke en eller begge terningene til å flytte ut med. Kan du ikke bruke dem til å flytte den eller de brikkene som ennå ikke er kommet fram til innerbanen, er kastet tapt.

Brikkene flyttes ut på denne måten: Får du en 6, kan en hvilken som helst brikke på innerbanen flyttes ut - men det lønner seg selvsagt å flytte ut den som står lengst inne på brettet. Får du 5, kan du flytte en hvilken som helst brikke som står 5 felt eller mindre fra ytterkanten.

Du kan i tillegg alltid flytte brikkene på vanlig måte inne på innerbanen.

Dobling

Når som helst under spillet kan den ene av spillerne si: Jeg doubler innsatsen, og legge doblingsterningen på 2. Det betyr at alle poeng blir doblet. Dersom motstanderen godtar dette,

går spillet videre. Hvis motstanderen ikke godtar denne doblingen, taper han/hun øyeblikkelig spillet, og spilleren som ville doble vinner med 1 poeng.

Nå er det bare den andre spilleren som kan doble, det vil si, høyne innstasen fra 2 til 4. Motspilleren kan godta eller si nei. Sier spilleren nei, taper han/hun spillet og den som ville doblet vinner med 2 poeng. Retten til å redoble fortsetter å gå fram og tilbake mellom spillerne så høyt som doblingsterningen tillater det (64).

Hvem vinner?

Den første som får alle sine brikker vekk fra brettet, har vunnet. Men spilleren får poeng etter hvor langt motspilleren er kommet. Her er det tre muligheter:

Vanlig seier: taperen har fått minst en brikke vekk fra brettet, og vinneren får 1 poeng eller den summen doblingsterningen sier.

Gammon: Dersom en spiller ennå ikke har fått sin første brikke vekk fra innerbanen, får vinneren dobbelt så mye.

Backgammon: Dersom en spiller ennå ikke har fått alle sine brikker inn på innerbanen, og i tillegg har en brikke i motstanderens innerbane eller på streken tvers over brettet, får vinneren tre ganger så mye.

Backgammon blir først virkelig spennende når man spiller det flere ganger etter hver andre og summerer poengene for hver omgang. Målet kan for eksempel være å bli den første spilleren som får 10 poeng.

YATZY

Innhold

5 terninger, regnskapsblokk.

Slik spiller dere

Spillet går ut på å få så mange som mulig av de ternings-kombinasjoner som finnes angitt på Yatzy-regnskapsblokken.

Hvem vinner?

Den spilleren som oppnår høyeste poengsum totalt når alle deltakerne har fylt ut sin rubrikk i regnskapsblokken.

Så kan dere begynne å spille

Hver gang det er din tur, har du rett til tre terningkast, men du er ikke nødt til å bruke alle tre kastene. Du bestemmer selv hvilke av terningene du vil kaste på nytt.

Eksempel 1: Første kastet gir 6-6-4-5-1. Du lar sekserne ligge og kaster de andre på nytt. Andre kastet gir 6-3-1. Sekseren blir liggende, og du bruker to terninger i tredje kastet. Dette gir 2-2. Du har fått et HUS 6-6-6-2-2, verdt 22 poeng, d.v.s summen av terningenes øyen. Poengene skrives in ved HUS i regnskapsblokken.

Eksempel 2: Første og andre kastet er likt som i Eksempel 1. I tredje kastet (med to terninger) viser disse 2-4. Resultatet av omgangen ble tre seksere: 6-6-6-2-4. Poengsummen som blir 18 (summen av sekserne) skrives in enten ved SEKSERE på øverste halvdel av regnskapsblokken eller ved TRE LIKE. Er både SEKSERE og TRE LIKE opptatt, kan du bruke SJANSE hvor du kan sette summen av alle fem terningene (i dette tilfelle 24). Dersom SJANSE også er opptatt settes det null i en at de andre rubrikkene som er ledige.

Av Eksempel 2 fremgår det at hver rubrikk bare kan benyttes en gang. Skriver du null i en rubrikk er den opptatt resten av omgangen.

Poeng

ENERE

Her gjelder det å få flest mulig enere. Du får kun poeng for de terningene som viser enere, øvrige terninger regnes ikke med. Eksempel: 1-1-1-4-2 gir tre poeng.

TOERE

Her gjelder det å få flest mulig toere. Akkurat som over får du kun poeng for de terningene som viser toere, øvrige terninger regnes ikke med. Eksempel: kastet 2-2-2-2-5 gir åtte poeng.

TREERE t o m SEKSERE

Samme regler som for ENERE og TOERE ovenfor.

SUM

Her skriver du inn summen av poengene dine under rubrikkene ENERE t o m SEKSERE.

BONUS

her får du 50 poeng ekstra dersom summen i regnskapets øvre del er 63 eller mer. Er summen under 63 poeng får du 0 poeng her.

ETT PAR

Her skriver du inn kast som inneholder ett par. Du får bare poeng for selve paret f.eks. par i femmere gir ti poeng). Øvrige terninger regnes ikke med.

TO PAR

Som ovenfor, men her skriver du inn kast som inneholder to par. Vær oppmerksom på at parene må være ulike. Kastet 4-4-4-4-3 regnes ikke som to par.

TRE LIKE

Her skriver du inn kast som inneholder tre like terninger, f.eks. tre firere. Du får bare poeng for de tre like terningene, de øvrige terningene regnes ikke med.

FIRERE

Som ovenfor, men her skriver du inn kast som inneholder fire like terninger.

LITE STRAIGHT

Her skriver du inn kast som inneholder 1-2-3-4-5. Kastet gir 15 poeng.

STOR STRAIGHT

Her skriver du inn kast som inneholder 2-3-4-5-6. Kastet gir 20 poeng.

HUS

Her skriver du in par og tre like f.eks. 2-2-5-5-5. Vær oppmerksom på at paret og de tre like ikke kan ha samme terningverdi; 3-3-3-3-3 regnes ikke som hus.

SJANSE

Her skriver du inn kast når du vil, uavhengig av hva terningene viser. Du får like mange poeng som summen av alle de 5 terningene.

YATZY

Alle de 5 terningenes øyne skal være like. Her får du alltid 50 poeng uavhengig av om du får 5 like eller seksere.

Spillvariant

Du kan spille YATZY alene og prøve å slå din egne rekord.

Hvem vinner?

Den spilleren som har høyest poengsum totalt når alle deltakerne har fylt ut alle sine rubrikker "SUM" t. o.m. "YATZY" (15 rubrikker)

"Drømmeomgangene"

En "drømmeomgang" for en spiller, med maksimal uttelling i hver rubrikk, skulle resultere i 374 poeng.

SJAKK

2 spillere. Fra 8 år.

Innhold

Spillebrett, 16 svarte + 16 hvite brikke

Trekk lodd om hvem som skal ha hvitt (hvitt starter spillet). Legg sjakkbrettet slik at hver spiller har en svart rute til venstre. Still opp sjakkbrikene som vist på bildet.



Bøndene kan bare flyttes fremover. Det første trekket er 1 eller 2 ruter frem, deretter 1 rute om gangen. Springeren er den eneste brikken som kan endre retning under sine tillatte trekk. Først går den 1 rute framover, bakover eller til siden, og deretter går den en rute på skrå. Springeren kan også hoppe over en rute der det allerede står en brikke. Løperen flyttes på skrå over et ubegrenset antall ruter. Tårnet beveger seg vannrett eller loddrett over et ubegrenset antall ruter. Kongen beveger seg 1 rute om gangen i valgfri retning. Dronningen beveger seg fritt

over brettet, men kan ikke endre retning under et pågående trekk.

Du slår ut motspillerens brikker og truer kongen ved å flytte sjakkbrikkene i henhold til reglene over. Bøndene, som vanligvis går rett fram, slår ut motstanderens brikke med et trekk på skrå til høyre eller venstre.

Hvis motspillerens konge trues av en av dine brikker, er kongen sjakk. Trusselen avverges ved at kongen flyttes, ved at motspilleren slår brikken som truer den, eller ved å sette en annen brikke i veien. Hvis ingen av mottrekkene kan gjøres, er kongen sjakk matt, spillet er over, og du har vunnet.

ROKADE

Rokade er et trekk som bare kan gjøres en gang i løpet av spillet for å styrke kongens posisjon eller for å flytte tårnet til midten av sjakkbrettet. Kongen flyttes to ruter mot tårnet, og deretter hopper tårnet over kongen og settes på ruten etter (hvit rute for hvitt tårn, svart rute for svart tårn). Trekket kan bare gjøres hvis tårnet og kongen ikke er flyttet, hvis kongen ikke står i sjakk, hvis rutene mellom konge og tårn er tomme, og hvis de rutene som kongen passerer eller stopper på, ikke er truet.

EN PASSENT

Hvis en bonde går to skritt i sitt første trekk, får motstanderens bonde i sitt neste trekk slå den passerte bonden, som om den bare hadde tatt ett skritt i stedet for to. Slaget kalles en passant (i forbifarten).

BONDEFORVANDLING

Hvis en bonde greier å komme til motsatt side av brett, blir den i samme trekk forvandlet til enten dronning, tårn, løper eller springer, det vanlige er at spilleren velger å ha flere dronninger på brettet.

DOMINO

Det finnes mange måter å spille Domino på. Den mest populære er denne:

Plasser alle brikker med forsiden ned på bordet og bland dem. Alle spillere tar opp en brikke og den spilleren som har høyest antall prikker begynner. Den spilleren som sitter til venstre om han som begynte fortsetter spillet og så videre.

Brikkene blandas igjen med forsiden ned. Deretter plukker alle spillerne opp et antall brikker som er bestemt forhånd og plasserer dem stående foran seg slik at ingen andre spillere kan se brikkenes forside. La de øvrige brikkene ligge i midten som et lager. Når spillere nummer 1 har plassert første brikke skal spilleren til venstre for ham prøve å matche en av sidene. For eksempel, dersom spiller nummer 1 har lagt ut en "fem-tre" så må spiller nummer 2 spille en brikke med enten "fem" eller "tre", men bare en brikke av gangen.

Se illustrasjonen nedenfor:

Spiller nummer 1 spiller "fem-tre", spiller nummer 2 "tre-fire" og spiller nummer 3 "fem-blank". Den fjerde spilleren må nå spille en brikke med enten "blank" eller "fire".

Dersom en spiller ikke kan legge noen brikke når det er hans tur, så må han plukke fra de brikkene som ligger i midten til han kan legge ut en brikke eller til det bare er 2 brikker igjen, disse to kan ikke brukes.

Kan han fortsatt ikke legge noen brikke må han melde pass og det er neste spiller sin tur til å legge og så fortsetter spillet. En spiller må ikke legge ut en brikke selv om han kan, men får lov til å plukke så mange brikker han vil (utenom de 2 siste). Etter det må han spille dersom han kan.

Spilleomgangen er slutt enten når en spiller har lagt alle sine brikker eller når ingen spillere kan legge. Den spilleren som vinner omgangen har lavest antall prikker på sine brikker. Poengen regnes ut ved at hver spiller summerer alle prik-

kene på de brikkene som han har igjen. Deretter legges antall prikker fra hver spiller sammen og det blir det antall poeng som vinneren får. Deretter kan en ny spilleomgang begynne.

Den som først får 100 poeng har vunnet spillet.



Spiller nr 3 Spiller nr 1 Spiller nr 2

FI

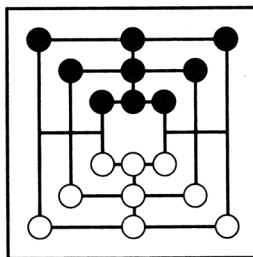
MYLLY

Mylly on yli 3000 vuotta vanha peli, joka on peräisin Egyptistä. Se on hauska taktiikka-peli, jonka säännöt on helppo oppia.

2 pelaajaa, yli 10 v.

Sisältö

Pelilauta, 9 mustaa pelinappulaa, 9 valkoista pelinappulaa.



Pelin tarkoitus

Tavoitteenasi on päihittää vastapelaajasi rakentamalla myllyjä. Kun olet rakentanut myllyn, saat poistaa yhden vastapelaajan nappulan. Se, joka ensimmäisenä menettää pelinappulansa, häviää pelin.

Pelin valmistelut

Asettakaa pelilauta väliinne ja valitkaa pelinappuloidenne väri.

Peli voi alkaa

Sinä ja vastapelaajasi asetatte vuorotellen nappuloita pelilaudalle, viivojen risteyskohtiin. Tavoitteena on rakentaa myllyjä = asettaa kolme nappulaa peräkkäin: joko pystysuoraan tai vaakasuoraan. Viivan on yhdistettävä nappulat. Kun onnistut rakentamaan myllyn, saat ottaa yhden vastapelaajan nappuloista pois laudalta. Et saa kuitenkaan ottaa nappuloita pois vastustajan myllystä, jos voit ottaa ne muualtakin.

Peli jatkuu

Sinun on pyrittävä asettamaan nappulasi aina parhaaseen kohtaan pelilaudalla. Kun kaikki nappulat ovat pelilaudalla, tai olleet siellä ja poistettu, aloitat siirtämään nappuloitasi rakentaaksesi myllyjä.

Saat siirtää nappuloita yhden askeleen kerrallaan, mutta vain vapaisiin risteyskohtiin. Aina kun saat rakennettua myllyn, otat pois yhden vastapelaajasi nappuloista. Mylly "avautuu" kun siirrät nappulan pois siitä ja "sulkeutuu" kun siirrät sen takaisin.

Kaksoismylly koostuu viidestä pelinappulasta, jotka on asetettu laudalle siten, että pelinappula, joka "avaa" yhden myllyn, "sulkee" toisen.

Kun sinulla on jäljellä vain kolme nappulaa, saat hypätä miten pitkälle haluat, vapaisiin risteyskohtiin. Sinun ei silloin tarvitse välittää viivoista, ja tavoitteesi on estää vastapelaajaasi rakentamasta myllyjä.

Kuka voittaa?

Jos onnistut rakentamaan myllyn ja vastapelaajallasi on jäljellä vain kolme nappulaa, saat ottaa häneltä pois yhden. Nyt olet voittanut pelin, sillä vastapelaajasi ei voi rakentaa myllyä kahdella nappulalla. Pelin voi voittaa myös saartamalla vastapelaajan nappulat siten, ettei hän enää pääse siirtämään niitä.

TAMMI

Euroopassa Tammea alettiin pelata keskiajalla, mutta pelin juuret ulottuvat huomattavasti kauemmas, aina Kreikan muinaistarustoon asti.

Tammi on shakin sukulaispeli, joskin sen omaksuminen on huomattavasti helpompaa. Tästä mielenkiintoisesta pelistä on useita versioita.

2 pelaajaa, yli 10 v.

Sisältö

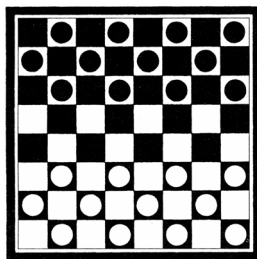
Pelilauta, 12 valkoista nappulaa, 12 mustaa nappulaa.

Pelin tarkoitus

Tammessa tavoitteenasi on "syödä" tai saartaa vastustajan pelinappulat. Nappula kruunataan Tammeksi jos onnistut pääsemään pelilaudan vastakkaiselle puolelle, näin pääset liikkumaan pelissä vapaammin.

Pelin valmistelut

Aseta lauta siten, että sen vasemmassa alakulmassa on musta ruutu. Arpokaa mustat pelinappulat - mustilla pelaava saa aloittaa pelin. Asettakaa sitten nappulanne laudan mustiin ruutuihin, kolmeen lähimpään riviin. Kun nappulat ovat valmiina, pelilaudan keskelle on jäänyt kaksi täysin tyhjää riviä.



Peli voi alkaa

Vuorossa oleva pelaaja siirtää yhtä pelinappulaansa laudalla. Se, joka on saanut mustat nappulat, aloittaa pelin. Nappuloita siirretään aina vinottain - peli kulkee vain pelilaudan mustilla ruuduilla. Nappuloita kuljetetaan aina eteenpäin laudalla. Pelaaja siirtää pelinappulaa askeleen kerrallaan, paitsi silloin, kun hän "syö" vastapelaajan nappulan.

Vastapelaajan nappuloiden "syöminen"

Pelaajat yrittävät "syödä" vastapelaajan nappuloita, samalla kun he suojelevat omiaan. Hyvä

taktiikka on liikkua eteenpäin nappulat mandolisimman hyvin yhdessä ryhmässä, sillä nappula voidaan syödä vain, jos sen takana on tyhjä ruutu. Kun haluat syödä nappulan, hyppäät sen yli laudalla seuraavaan vapaaseen ruutuun ja otat syödyn nappulan pois laudalta.

Jos pääset tilanteeseen, jossa voit syödä vastapelaajan, sinun on myös pakko tehdä se. Jos jätät tilaisuuden käyttämättä ja vastapelaaja huomaa sen seuraavalla vuorollaan, hänellä on oikeus ottaa pois yksi sinun nappuloistasi. Tätä ei lasketa siirroksi, vaan pelivuoro jatkuu vielä normaalisti.

Jos sinulla on mahdollisuus syödä useampi nappula kerralla, sinun on tehtävä näin. Kun syöt useampia nappuloita, jätät syödyt nappulat laudalle kunnes kaikki siirrot on tehty.

Näin vastapelaaja näkee siirtojen kulun. Voit syödä nappuloita eri suunnilta - esim. yhden vasemmalta ja toisen oikealta - mikäli se on mahdollista.

Jos sinulla on kaksi erillistä vaihtoehtoa vastapelaajan nappuloiden syömiseen, saat itse valita haluamasi siirron. Vastapelaaja ei voi rangaista sinua näin pois jätetystä siirrosta.

Peli jatkuu

Tavoitteena on kuljettaa nappulat vastapelaajan puolelle pelilautaa. Kun onnistut pääsemään sinne yhdellä nappulalla, saat Tammen. Merkinä siitä laitat yhden aikaisemmin syödyistä nappuloista kuljettamasi nappulan päälle. Tammi voi liikkua pelilaudalla ilman rajoituksia, eteen ja taaksepäin, miten monta askelta hyvänsä. Tammi voi syödä muita nappuloita normaalisti, mutta myös Tammi voi tulla syödyksi.

Kuka voittaa?

Peli loppuu kun jompi kumpi pelaajista on menettänyt kaikki nappulansa tai hänet on saarrettu.

Jos molemmilla pelaajilla on vain Tammi jäljellä - pelin tulos on ratkaisematon, kumpikaan ei luonnollisesti päästä itseään tilanteeseen, jossa Tammi tulisi syödyksi.

BACKGAMMON

Klassinen Backgammon on ollut vuosisatojen ajan lähes yhtä suosittu peli kuin shakki. Jopa muinaisen faarao Tutankhamonin haudasta, Egyptistä, on löydetty Backgammonin esikuva. Kerrotaan myös, että keskiajan ritarit kantoivat mukanaan peliä huvittelakseen sotaretkien aikana. Backgammon on taktiikkapeli, josta löytää aina uusia mandollisuuksia vastapelaajan lyömiseen.

2 pelaajaa.

Sisältö

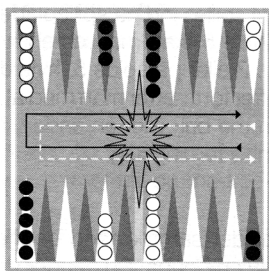
Pelilauta, 15 mustaa nappulaa, 15 valkoista nappulaa, 2 noppaa, Tuplausnoppa.

Pelin tarkoitus

Kuljetat pelinappuloitasi laudalla nopan avulla, samalla kun estät vastapelaajasi siirtoja. Tavoitteena on siirtää nappulansa ensimmäisenä omalle sisäalueelleen ja siirtää ne sitten pois laudalta mahdollisimman nopeasti.

Pelin valmistelut

Avatkaa pelilauta ja asettakaa pelinappulat laudalle, ns. kieliin, kuvan osoittamalla tavalla. Valitkaa värinne ja heittäkää sitten noppaa aloitusvuorosta. Jos heität korkeimman silmäluvun, saat aloittaa ja käytät ensimmäisellä pelivuorollasi sekä oman että vastapelaajan nopan tulosta. Jatkossa heitetään kahta noppaa jokaisella pelivuorolla.



Valkoisten ja mustien nappuloiden pelisuunnat näkyvät kuvassa.

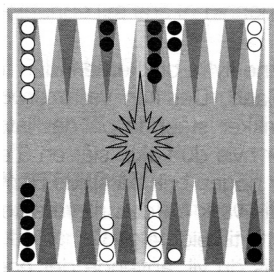
Peli voi alkaa

Voit siirtää yhtä tai kahta pelinappulaa kutakin nopanheittoa kohden.

Jos heität nopilla esim. 3 ja 4, saat siirtää joko yhtä nappulaa 7 askelta tai yhtä nappulaa 3 ja toista 4 askelta.

Et voi siirtyä kielelle, jossa vastapelaajallasi on useampi kuin yksi nappula. Jos olet laskenut silmäluvut yhteen ja haluat siirtää yhtä nappulaa silmälukujen summan verran, et saa myöskään tehdä siirtoa tällaisen kielen kautta, sillä se on kiellettyä aluetta.

Sitävastoin, jos vastapelaajallasi on vain yksi nappula kielellä, jonne aiot siirtyä tai jonka kautta aiot tehdä siirron, saat siirtää pois vastustajan nappulan. Tämä nappula siirretään laudan keskelle - puomille - ja vastapelaaja ei saa jatkaa peliä, ennen kuin hän onnistuu saamaan nappulansa takaisin laudalle.



Puomille pelattujen nappuloiden palauttaminen peliin

Pelaaja heittää molempia noppia ja yrittää palauttaa nappulansa peliin, vastustajan sisäalueelle vastapäätä omaa sisäaluettaan (Sisäalueitten kielissä on numerot 1-6, 1 oikealla ja 6 vasemmalla). Samat säännöt pätevät kuin tavallisessa pelissä: kieli, jossa on enemmän kuin yksi vastapelaajan nappula, ei ole vastapelaajan käytettävissä.

Jos pelaajaa yrittää palauttaa nappulan takaisin peliin ja hän heittää esim. 2 ja 5, hän voi joko hypätä vastapelaajan kielelle 2 tai 5, jos niissä on tilaa. Sitten hän jatkaa siirtämällä nappulaansa

jäljellä olevan nopan silmäluvun verran.

Bonus

Jos heität saman luvun molemmilla nopilla, olet ansainnut bonuksen. Tällöin kerrot saamasi silmäluvun neljällä. Esim. kaksi kolmosta antaa oikeuden siirtää noppia 12 askelta.

Valitset itse parhaan siirtoyhdistelmän, esim:

Siirrä yhtä nappulaa 12 askelta

Siirrä kahta nappulaa, molempia 6 askelta

Siirrä neljää nappulaa, kutakin 3 askelta

Voit myös yhdistellä esimerkkien vaihtoehtoja: esim. siirtää yhtä nappulaa 6 askelta ja kahta nappulaa 3 askelta. Siirrä niin montaa nappulaa kuin voit, loput tuloksesta jää mitättömäksi.

Siirto pois laudalta

Onnistuttuasi siirtämään kaikki nappulasi omalle sisäalueellesi, on aika poimia ne pois laudalta. Heität molempia noppia, kuten tavallisesti. Sitteen poimit nappuloita pois nopan silmälukujen mukaan - jos heität esim. 6 ja 3, saat poimia pois yhden nappulan kieleltä 6 ja kieleltä 3.

Saat myös siirtää nappuloita sisäalueesi sisällä. Saattaa olla hyödyllistä jättää nappuloita alemmille kielille, sillä jos heität esim. luvun 5, mutta kielellä 5 ei enää ole nappuloita, saat poimia nappulan lähimmältä alemmalla kieleltä, tässä tapauksessa kieleltä 4.

Jos haluat, voit käyttää yhtä noppaa nappuloiden siirtoon sisäalueellasi ja toista nappuloiden poistoon laudalta

Kuka voittaa?

Pelaaja, joka saa ensimmäisenä siirrettyä kaikki nappulansa pois laudalta, on voittanut pelin. Backgammonissa on kolme erilaista voittoa:

Tavallinen voitto:

Hävinnyt pelaaja on pelin aikana siirtänyt ainakin yhden nappuloistaan pois sisäalueeltaan. Voittaja saa 1 pisteen tai tuplausnopan osoittaman summan.

Gammon:

Hävinnyt pelaaja ei ole onnistunut siirtämään

pois yhtään nappulaansa sisäalueeltaan. Voitto kaksinkertaistuu.

Backgammon:

Häviäjä ei ole onnistunut siirtämään kaikkia nappuloita sisäalueelleen ja hänellä on omia nappuloita joko vastustajan sisäalueella tai puomilla. Voitto on kolminkertainen normaalivoittoon nähden.

Tuplausnoppa

Pelaaja voi halutessaan käyttää tuplausnoppaa. Pelin aikana joku pelaajista (A) voi vaatia panosten tuplaamista, ja kääntää tuplausnopasta numeron 2. Jos vastapelaaja (B) hyväksyy tämän, peli jatkuu. Jos B ei hyväksy tuplausta, hän menettää pelin ja A voittaa yhdellä pisteellä. Jos peli jatkuu, vain B voi nyt tuplata, eli korottaa 2:sta 4:n. Jos A ei hyväksy tätä, hän menettää pelin ja B voittaa kahdella pisteellä. Tuplaamisoikeus vuorottelee pelaajien välillä aina 64:n asti, niin kauas kuin noppa osoittaa.

YATZY

Sisältö

5 noppaa, Pöytäkirja, Yksi tai useampia pelaajia.

Pelin tarkoitus

Yatzya pelataan 5 nopalla. Pelaajien määrä on rajoittamaton. Pelaajien tavoitteena on heittää mandollisimman monta sellaista silmäluku-yhdistelmää kuin Yatzy pöytäkirjassa on annettu.

Kuka voittaa?

Pelaaja, jolla on korkein yhteenlaskettu piste-määrä kun pöytäkirja on täytetty kaikkien osalta, voittaa pelin. Lopputulos saadaan laskemalla yhteen sarakkeet YHTEENSÄ - YATZY.

Peli voi alkaa

Sinulla on oikeus heittää yhden perusheiton lisäksi kaksi uusintaheittoa jokaisella pelivuorolasi. Ensimmäisellä heittokerralla on heitettävä kaikkia viittä noppaa. Kummallakin uusintaheitolla päätät itse, mitkä nopat heitāt uudelleen ja mitkä jätāt heittämättä. Voit myös jättää käyttä-

mättä uusintaheittoasi.

Esimerkki 1: Saat ensimmäisellä heitollasi 6-6-4-5-1. Jätāt kuutoset pöytään ja heitāt uudelleen kolmea muuta noppaa. Toisella heitolla saat 6-3-1. Jätāt kuutosen ja kolmannella heitolla käytāt kahta noppaa. Tuloksesi on 2-2 ja koko heittovuorolta saat MÖKIN 6-6-6-2-2, jonka arvo on 22 pistettä eli noppien silmälukujen summa. Pisteet merkitään pöytäkirjaan kohtaan MÖKKI.

Esimerkki 2: Ensimmäisellä ja toisella heitolla saat saman tuloksen kuin esimerkissä 1. Kolmannella heitolla (kahdella nopalla) tulos on 2-4. Heittovuoron tuloksena on siis kuutosten kolmiluku: 6-6-6-2-4. Pisteitä saat 18 (kolmiluvun summa) ja se merkitään joko KUUTOSIIN pöytäkirjan yläosaan tai KOLMILUKUUN. Jos sekä rivi KUUTOSET että rivi KOLMILUKU ovat varatut, pisteet voidaan merkitä kohtaan SATTUMA. Tällöin merkitään kaikkien viiden nopan silmälukujen summa (tässä tapauksessa 24). Jos myös SATTUMA on varattu, sinun on pakko merkitä nolla johonkin vapaana olevaan kohtaan.

Esimerkistä 2 käy ilmi, että jokaista riviä pöytäkirjassa voi käyttää vain kerran. Jos joudut merkitsemään nollan jollekin riville, se katsotaan jatkossa varatuksi.

Pisteet lasketaan seuraavasti

YKKÖSET

Ykkösiin voit merkitä ne heittotulokset, joissa on yksi tai useampi ykkönen. Saat pisteitä vain niistä nopista, joiden silmäluku on yksi, muita noppia ei huomioida.

Esimerkki: Heittotulos 1-1-1-4-2 antaa kolme pistettä.

KAKKOSET

Kakkosiin voi merkitä ne heittotulokset, joissa on yksi tai useampi kakkonen. Kuten edellä, saat pisteitä vain niistä nopista, joiden silmäluku on kaksi. Esimerkki: Heittotulos 2-2-2-2-5 antaa kahdeksan pistettä.

KOLMOSET - NELOSET - VIITOSET -

KUUTOSET

Pisteet lasketaan samoin kuin YKKÖ-SISSA ja KAKKOSISSA.

Heitto 1-3-4-5-6 merkitään joko YKKÖSIIN tai KOLMOSIIN tai KUUTOSIIN. YKKÖSIIN merkitään 1 piste, KOLMOSIIN 3 pistettä, jne. Pisteet saa merkitä tietenkin vain yhteen kohtaan.

YHTEENSÄ

Tälle riville lasket rivien YKKÖSET- KUUTOSET summan.

BONUS

Saat 50 "ylimääräistä" hyvityspistettä, jos pöytä-kirjan yläosan summa on 63 tai enemmän. Jos näiden summa on vähemmän kuin 63, et saa hyvityspisteitä.

PARI

Tähän merkitset heittotuloksen, jossa on yksi pariluku. Saat pisteitä parin silmälukujen summan verran. (esim. pari 5-5 antaa 10 pistettä). Muita noppia ei huomioida.

KAKSI PARIA

Kuten yllä, mutta merkitset heittotuloksen, jossa on kaksi parilukua. Huomaa, että parien on oltava erilaiset.

Tulosta 4-4-4-4-3 ei lasketa kahdeksi pariiksi.

KOLME SAMAA/KOLMILUKU

Tähän merkitset heittotuloksen, jossa on kolme samaa silmälukua, esim. kolme nelosta. Saat pisteitä vain kolmesta samasta silmäluvusta, muita noppia ei huomioida.

NELJÄ SAMAA/NELILUKU

Kuten yllä, mutta tähän merkitset heittotuloksen, jossa on neljä samaa silmälukua.

PIKKU SUORA

Tähän merkitset heittotuloksen 1-2-3-4-5, joka antaa 15 pistettä.

ISO SUORA

Tähän merkitset heittotuloksen 2-3-4-5-6, joka antaa 20 pistettä.

MÖKKI

Tähän merkitset heittotuloksen, jossa on pari ja kolmiluku, esim. 4-4-4-3-3. Parin ja kolmiluvun on oltava eri lukuja; tulosta 3-3-3-3-3 ei lasketa mökiksi. Jos olet jo kerran merkinnyt MÖKIN, on sinun laitettava nolla johonkin vapaaseen kohtaan ellet voi merkitä heittotulosta SATTUMAAN.

SATTUMA

Tätä kohtaa voidaan käyttää vain , jos mikään muu sopiva kohta ei ole vapaa (kts. Esimerkki 2). Pelaaja voi saada korkeat pisteet, koska kaikkien viiden nopan silmälukujen yhteissumma merkitään tähän. Heittotulos 1-1-4-5-6 antaisi vain 2 pistettä kohdissa YKKÖSET TAI PARI. Jos kuitenkin nämä molemmat kohdat on varattu, mutta SATTUMA kohta on vapaa, merkitään tähän kohtaan 17 pistettä.

YATZY

Heittotulos, jossa kaikissa viidessä nopassa on sama silmäluku, esim. 3-3-3-3-3. Yatzy antaa 50 pistettä riippumatta siitä, mikä viisiluku nopissa on.

Huomaa, että pistelaskussa saa huomioida vain samaa silmälukua osoittavat nopat (katso esimerkit 1 ja 2). Kaikkien viiden nopan silmälukujen summa saadaan laskea yhteen vain kohdissa viisiluku (YATZY), pikkusuora, iso suora, mökki ja sattuma.

Jokaisessa pelissä on 15 pelikierrosta.

"TÄYSPOTTI"

Täyspotti eli suurin tulos, jonka pelaaja voi saavuttaa saamalla kaikilta riveiltä mandollisimman korkeat pisteet, on 374 pistettä.

Voit pelata YATZYA myös yksin ja yrittää parantaa omaa ennätystäsi.

SHAKKI

2 pelaajaa, yli 8-v.

16 mustaa + 16 valkoista shakkinappulaa.

Arpokaa, kumpi pelaa valkoisilla (valkoinen aloittaa pelin). Aseta shakkilauta siten, että molem-

milla pelaajilla on musta ruutu vasemmalla. Aseta shakkinappulat kuvan osoittamalla tavalla.



Sotilaat voivat siirtyä vain eteenpäin. Aloituksessa siirrytään 1 tai 2 ruutua, sen jälkeen 1 ruutu kerrallaan. Ratsu on ainoa shakkinappula, joka voi vaihtaa suuntaa molemmissa siirroissaan. Siirto 1 tehdään eteenpäin, taaksepäin tai sivuttain, siirto 2 tehdään kohtisuoraan siirtoa 1 vastaan. Ratsu voi myös hypätä muiden nappuloiden yli. Lähettiä siirretään viistoon miten monta askelta tahansa. Torni liikkuu vaakatai pystysuunnassa halutun määrän askelia. Kuningas siirtyy 1 askeleen kerrallaan mihin tahansa suuntaan. Kuningatar liikkuu vapaasti pelilaudalla, mutta kerrallaan kuitenkin vain yhteen suuntaan.

Lyö vastapelaajan nappulat laudalta ja uhkaa kuningasta siirtämällä shakkinappuloitasi yllä mainittujen sääntöjen mukaan. Sotilas, joka normaalisti liikkuu askeleen suoraan eteenpäin, voi lyödä vastustajansa nappulan siirtymällä yhden askeleen viistosti oikealle tai vasemmalle. Jos joku nappuloistasi uhkaa vastustajan kuningasta, kuningas on shakki. Kuningas voidaan pelastaa siirtämällä se. Vastapelaaja voi myös lyödä kuningasta uhkaavan nappulan tai sijoittaa oman nappulan tiellesi. Jos kuningasta ei voida pelastaa, kuningas on matti ja olet voittanut pelin.

LINNOITTAUTUMINEN

Linnoittautuminen on aloittava siirto, joka voidaan tehdä vain kerran pelin aikana. Sen tarkoituksena on vahvistaa kuninkaan asemaa tai siirtää torni shakkilaudan keskelle. Siirrä kuningasta kaksi askelta tornia kohti, anna tornin hypätä kuninkaan yli ja jää sen jäljessä olevaan ruutuun (valkoinen torni valkoiseen ruutuun, musta torni mustaan ruutuun). Siirto voidaan tehdä vain, jos sekä kuningas että torni ovat lähtöasentoissa, jos kuningas ei ole shakissa, jos kuninkaan ja

tornin väliset ruudut ovat tyhjä ja jos ku ninkaan ohittamat ruudut, tai ruudut, joihin kuningas pysähtyy, eivät ole uhattuja.

OHESTALYÖNTI

Jos sotilas siirtyy alussa kaksi askelta, vastapelaajan sotilas saa seuraavalla siirrollaan lyödä sotilallaan ohittavaa sotilasta, aivan kuin hän olisi siirtynyt vain yhden askeleen. Lyöntiä kutsutaan nimellä ohestalyönti (en passant —lyönti).

SOTILAAN YLENNYS

Jos sotilas onnistuu etenemään shakkilaudan vastakkaiselle puolelle, se ylennetään joko kuningattareksi, torniksi, lähetiksi tai ratsuksi. Yleensä pelaaja haluaa pelilaudalle lisää kuningattaria.

DOMINO

Dominoa voi pelata usealla eri tavalla. Suosituin pelimuoto on seuraava:

Kaikki pelimerkit asetetaan pöydälle pistepuoli alaspäin ja ne sekoitetaan. Pelaajat ottavat kukin yhden pelimerkin ja se, jonka merkissä on eniten pisteitä, aloittaa pelin. Aloittajan vasemmalla puolella oleva pelaaja aloittaa seuraavan pelikieroksen ja näin kaikki saavat aloittaa vuorotellen. Jos pelaajia on vain kaksi, aloittavat he vuorotellen.

Pelimerkit sekoitetaan uudelleen ja kaikki pelaajat nostavat etukäteen sovitun määrän pelimerkejä. Kukin pelaaja asettaa merkinsä eteensä pistepuoli ylöspäin siten, että vastapelaajat eivät näe merkkien pisteitä. Loput merkit jätetään syrjään pistepuoli alaspäin.

Aloittava pelaaja asettaa ensimmäisen merkin pöydälle. Seuraava pelaaja vasemmalla asettaa oman merkinsä, jonka on täsmättävä ensimmäisen merkin kanssa.

Katso esimerkki kuvasta:

Aloittava pelaaja asettaa merkin, jossa on luvut viisi ja kolme. Toinen pelaaja asettaa merkin, jossa on luvut kolme ja neljä. Kolmas pelaaja

asettaa vuorostaan merkin, jossa on viisi ja tyhjä. Neljännen pelaajan tulee siis asettaa merkki, jossa on joko tyhjä tai neljä.

Jos pelaaja ei voi asettaa merkkiä vuorollaan, hän nostaa ylimääräisten merkkien pinosta niin kauan, että saa merkin, jonka voi asettaa pöydälle tai kunnes näitä ylimääräisiä merkkejä on jäljellä kaksi. Mikäli hän ei vielääkään voi asettaa merkkiä pöydälle, siirtyy vuoro seuraavalle pelaajalle. Pelaajan ei tarvitse asettaa merkkiä heti, vaikka hän siihen pystyisikin, vaan hän voi nostaa ensin ylimääräisiä merkkejä. Näitä on kuitenkin jätävää jäljelle vähintään kaksi. Tämän jälkeen pelaajan on asetettava merkki pöydälle.

Pelikierros päättyy, kun yksi pelaajista on käyttänyt kaikki pelimerkinsä tai kunnes kukaan pelaajista ei voi enää asettaa merkkiä pöydälle. Kukin pelaaja laskee yhteen merkkiensä pisteet ja se, jolla on pisteitä vähiten, voittaa pelikierroksen. Kaikkien pelaajien pisteet lasketaan nyt yhteen ja saatu luku on se pistemäärä, jonka tämän pelikierroksen voittaja saa. Tämän jälkeen alkaa uusi pelikierros. Se, joka saa ensimmäisenä yhteensä 100 pistettä, voittaa pelin ja peli päättyy.



Pelaaja 3 Pelaaja 1 Pelaaja 2

DK

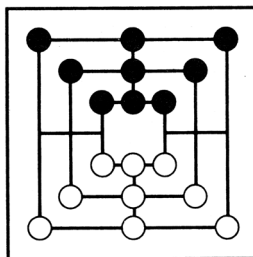
MØLLE

Mølle er et mere end 3000 år gammelt spil, som stammer fra Egypten. Derfra har det bevæget sig op gennem Europa. Det er et sjovt og spændende spil, som er hurtigt at lære.

2 deltagere fra 10 år.

Indhold

Spilleplade, 9 sorte brikker, 9 hvide brikker.



Spillets formål

I Mølle skal du slå din modspiller ud ved at bygge møller. Når du har bygget en mølle, må du tage en af modspillerens brikker væk. Den, som først bliver af med sine brikker, har tabt spillet.

Forberedelser

Læg spillepladen mellem jer og vælg brikker.

Spillet kan begynde

Du og din modspiller skiftes til at lægge jeres brikker ud på spillepladen. Du må lægge brikker på de punkter, hvor linjerne mødes. Det gælder om at bygge møller - dvs. lægge 3 brikker på striben, vandret eller lodret. Brikkerne skal være forbundet med en linje. Når du har fået bygget en mølle, må du tage en af modspillerens brikker væk. Du må ikke tage brikker fra en færdigbygget mølle, hvis du kan tage nogen anden.

Spillet fortsætter

Hver gang det er din tur, skal du altså placere en brik på den bedste måde for dig på spillepladen. Når alle brikker er anbragt på spillepladen, eller har været inde og er blevet slået ud, begynder du at flytte rundt på dine brikker for at bygge nye møller.

Du må flytte brikkerne ét trin ad gangen, men kun til ledige knudepunkter. Hver gang det lykkes dig at bygge en mølle, tager du en af modspillerens brikker væk. Møllen åbnes, når du flytter en brik fra den og lukkes, når du flytter den tilbage.

En dobbelt mølle består af 5 brikker, som er placeret således, at den brik, som åbner den ene mølle, samtidig lukker for den anden.

Når du kun har tre brikker tilbage, må du begynde at springe hen til et hvilket som helst ledigt knudepunkt. Du behøver altså ikke rette dig efter, hvordan linjerne går. Det gælder så om at forhindre din modspiller i at bygge møller.

Hvem vinder?

Hvis det lykkes dig at bygge en mølle, når din modspiller kun har tre brikker tilbage, må du tage en af modspillerens brikker væk. Du har så vundet spillet, eftersom man ikke kan bygge møller med kun to brikker. Man kan også vinde ved at lukke modspillerens brikker inde, så han eller hun ikke kan flytte dem nogen steder hen.

DAM

Man begyndte at spille dam i Europa i middelalderen, men spillet har aner langt tilbage i den græske mytologi. Dam er beslægtet med skak, men er betydeligt lettere at lære. Det er et interessant spil, som findes i mange forskellige varianter. Her forklarer vi den mest almindelige.

2 deltagere fra 10 år.

Indhold

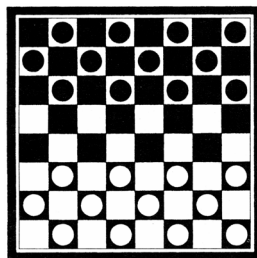
Spilleplade, 12 hvide brikker, 12 sorte brikker.

Spillets formål

I dam skal du forsøge at slå din modspillers brikker ud eller blokere dem. Du bliver kronet til dam, hvis det lykkes dig at nå spillepladens modsatte side, og du kan så bevæge dig mere frit.

Forberedelser

Anbring spillepladen, så du får et sort felt længst nede i venstre hjørne. Træk lod om, hvem der skal have de sorte spillebrikker. Sort begynder spillet. Anbring derefter dine brikker på de sorte felter på spillepladen på de tre rækker nærmest dig selv. Når din modspiller har gjort det samme, er der to helt tomme rækker tilbage midt på spillepladen.



Spillet kan begynde

Hver gang det er din tur, skal du flytte en af dine brikker på spillepladen. Hvis du har de sorte brikker, er det dig, der skal begynde. Du flytter altid dine brikker diagonalt - man spiller kun på spillepladens sorte felter. Brikkerne bevæger sig altid fremad på spillepladen. Du må flytte brikkerne ét felt ad gangen, bortset fra når du slår modspillerens brikker ud.

At slå modspilleren ud

Du skal forsøge at slå modspillerens brikker ud, og samtidig undgå selv at blive slået ud. Det er bedst at flytte sine brikker frem så samlet som muligt, for en brik kan kun blive slået ud, når der er et ledigt felt bag den. Når du skal slå en brik ud, hopper du over den, lander på feltet bagved, og tager den udslåede brik væk fra spillepladen.

Hvis en af dine spillebrikker står således, at du kan slå din modspiller ud, skal du gøre det. Hvis du ikke gør det, og modspilleren opdager det, så har han eller hun ret til at tage en af dine brikker ud ("puste den"). Dette regnes ikke for et træk, men spillet fortsætter som tidligere.

Hvis du har mulighed for at slå mere end én spillebrik ud i rækkefølge, skal du gøre dette. Når du slår mere end en brik ud, lader du alle brikkerne blive stående på spillepladen, indtil trækket er gennemført. På denne måde kan modspilleren se, hvad du har gjort. Du må skifte retning, som du vil, når du slår brikker ud. Du kan slå en brik ud til venstre og en til højre, hvis den mulighed skulle opstå.

Hvis du har mulighed for på to forskellige måder at slå en eller flere af modspillerens brikker ud,

vælger du selv, hvad du vil gøre. Modspilleren kan ikke straffe dig for det træk, du vælger fra.

Spillet fortsætter

Du skal forsøge at nå over til modspillerens bageste række på spillepladen med dine brikker. Når det lykkes dig at nå dertil med en brik, bliver du kronet til dam. Dette markerer du ved at lægge en tidligere udslået brik i samme farve ovenpå. En dam kan bevæge sig et ubegrænset antal felter både frem og tilbage på de sorte felter. En dam kan slå brikker ud på samme måde som de almindelige brikker, men den kan også blive slået ud lige så let.

Hvem vinder?

Spillet er slut, når en af spillerne har mistet alle sine brikker, eller hvis en spillers brikker er blevet spærret inde. Hvis begge spillere kun har hver sin dam tilbage, bliver spillet uafgjort. Ingen vil jo risikere at blive slået ud.

BACKGAMMON

Det klassiske spil backgammon har i århundreder været lige så populært som skak. I Tutankhamons kongegrav i Egypten har man fundet en forgænger til backgammonspillet, og det fortælles også, at riddere havde spillet med under deres felttog for at fordrive tiden mellem slagene. Backgammon er sjovt og afvekslende. Man finder hele tiden på nye måder at vinde over sin modspiller på.

2 deltagere.

Indhold

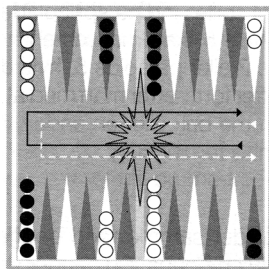
Spilleplade, 15 sorte brikker, 15 hvide brikker, 2 terninger, fordoblingsterning.

Spilleets formål

Ved at udnytte terningkastet skal du flytte dine brikker rundt på spillepladen og samtidig være en hindring for din modspiller. Det gælder om først at få bragt sine brikker hjem til eget hjemland og derefter slå dem fri af brættet så hurtigt som muligt.

Forberedelser

Læg spillepladen på bordet og vælg farve. Anbring brikkerne på spidserne som vist på figuren. Spillerne kaster derefter én terning hver for at afgøre, hvem der skal begynde. (Ens antal øjne giver omkast). Den, som slår det højeste antal, starter spillet, og skal nu flytte sin brik/sine brikker det antal spidser, som begge terninger viser. Derefter skiftes spillerne til at kaste to terninger hver.



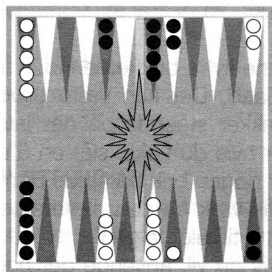
Spilleretningerne for hvid og sort er vist på figuren.

Selve spillet

Du kan flytte én eller to brikker pr. tur. Hvis du f.eks. slår 3 og 4, kan du flytte én brik 7 spidser frem, eller én brik 3 og en anden brik 4 spidser frem.

Du må ikke lande på en spids, hvor din modspiller har mere end én brik placeret. Hvis du har lagt terningkastene sammen og vil flytte alle felter med én brik, må du heller ikke mellem-lande på en sådan spids. Den spids er spærret af modspilleren. Hvis din modspiller derimod kun har én brik stående der, hvor du skal lande eller mellemlande, slår du denne brik ud. Den brik, der blev slået ud, placeres på spillepladens midter-

linje - gærdet. En spiller, der har en spillebrik i gærdet, må ikke spille videre, før brikken igen er kommet ind i spillet i modstanderens hjemland.



At spille udslåede brikker ind igen

Spilleren slår med begge terninger og skal spille sine brikker ind i modspillerens hjemland.

Der gælder de samme regler som for almindeligt spil: En spids, hvorpå der står mere end én spillebrik i samme farve, er ikke spilbar for modspilleren. Hvis man har en brik, der skal spilles ind på spillepladen og f.eks. slår 2 og 5, kan man enten hoppe ind på spids 2 eller på spids 5, hvis der er ledigt. Derefter fortsætter man med at flytte sin brik (samme brik eller en anden) ifølge det resterende terningslag.

Bonus

Hvis du slår det samme med begge terninger, får du en bonus. Du ganger det tal, terningerne viser, med fire. Har du f.eks. slået to 3'ere, giver dette dig ret til at flytte dine brikker sammenlagt 12 spidses frem. Du vælger selv, hvordan du bedst kan kombinere flytningerne. Her er nogle eksempler:

En brik flyttes 12 spidses

To brikker flyttes hver 6 spidses

Fire brikker flyttes hver 3 spidses

Du kan også kombinere mulighederne. F.eks. kan du flytte én brik 6 spidses og to brikker hver 3 spidses frem. Du flytter så mange brikker, du kan - resten af kastet går tabt.

At slå brikkerne fri af brættet

Når alle dine brikker er bragt hjem til eget hjemland, skal de slås fri af brættet. Du slår som sædvanligt med begge terninger. Du tager brik-

kerne væk alt efter, hvad terningerne viser. Hvis du f.eks. slår 6 og 3, må du tage én brik væk fra spids 6 og én fra spids 3.

Du må gerne flytte brikkerne inden for dit eget hjemland. Det kan være en fordel at have brikker stående på de "laveste" spidses, for hvis du f.eks. slår en 5'er, og der ikke er nogen brik på spids 5, må du tage en brik væk fra den nærmeste lave spids, i dette tilfælde 4.

Du må, hvis du vil, anvende det ene terningkast til at slå en brik fri af brættet med og det andet til at flytte en brik inden for dit eget hjemland.

Hvem vinder?

Den, som først får slået alle sine brikker fri af brættet, vinder spillet. Der findes tre forskellige gevinster:

Normal gevinst:

Taberen har fået slået mindst én af sine brikker fri af brættet. Vinderen får 1 point eller den sum, som fordoblingsterningen viser.

Gammon:

Taberen har ikke fået slået nogen af sine brikker fri af brættet. Gevinsten fordobles.

Backgammon:

Taberen har ikke fået alle sine brikker ind i eget hjemland, og har desuden brikker stående i vinderens hjemland eller i gærdet. Gevinsten bliver 3 gange så stor som normalgevinsten.

Fordoblingsterningen

Hvis man vil, kan man anvende fordoblingsterningen. I løbet af spillet kan en spiller (A) kræve, at indsatsen fordobles, og spilleren lægger fordoblingsterningen på 2. Hvis modspilleren (B) accepterer dette, går spillet videre. Hvis B ikke accepterer fordoblingen, taber han eller hun spillet, og A vinder med 1 point. Hvis spillet går videre uden afbrud, er det nu kun B, som kan fordoble, dvs. forhøje fra 2 til 4. Hvis A så siger nej til dette, taber han eller hun spillet, og B vinder med 2 point. Retten til at fordoble fortsætter mellem spillerne op til 64 - så højt som terningen viser.

YATZY

Indhold

5 terninger, 1 pointblok.

Yatzy spilles med 5 terninger. Antallet af deltagere er ubegrænset. Spillet går ud på at opnå så mange som muligt af de terningkombinationer, der er angivet på Yatzy-pointblokken.

Hvem vinder?

Vinder er den deltager, som opnår den højeste pointsum, når en kolonne på pointblokken er udfyldt for samtlige deltagere.

Spillet kan begynde

Hver gang det er din tur, har du ret til et grundkast plus to omkast. I grundkastet skal du kaste alle fem terninger. I de to omkast afgør du selv, hvilke af terningerne du vil lade blive liggende, og hvilke du vil kaste om. Du behøver ikke at bruge dine omkast.

Eksempel 1:

Første kast giver 6-6-4-5-1. Du lader sekserne ligge og kaster de andre terninger en gang til. Det andet kast giver 6-3-1. Sekseren lader du ligge og kaster de sidste to terninger i tredje kast. Du får nu 2-2. Du har i dette kast slået FULDT HUS med 6-6-6-2-2, værdi 22 point, dvs. summen af terningernes øjne. Pointene skrives ved FULDT HUS på blokken.

Eksempel 2:

Første og andet kast er det samme som i eksempel 1. I tredje kast (med to terninger) slår du 2-4. Resultatet af omgangen er kun blevet tre 6'ere: 6-6-6-2-4. Pointantallet, som bliver 18 (summen af de tre seksere), noteres på blokken enten ved SEKSERE på den øverste halvdel, eller ved 3 ENS. Står der allerede noget i feltet med 3 ENS, kan du bruge CHANCEN, hvor summen af alle fem terninger (i dette tilfælde 24) skal skrives i feltet. Skulle CHANCEN også allerede være udfyldt, er du tvunget til at skrive 0 i en ledig rubrik.

Af eksempel 2 fremgår det, at hver rubrik på blokken kun kan bruges én gang. I tilfælde af, at

du tvinges til at skrive 0 i en rubrik, regnes den også for optaget i resten af spillet.

Der opnås point som følger

ENERE

Her noterer du kast indeholdende en eller flere enere. Du får kun point for de terninger, som viser en ener. De øvrige terninger regnes ikke med. Eksempel: Kastet 1-1-1-4-2 giver tre point.

TOERE

Her noterer du kast indeholdende en eller flere toere. Nøjagtig som ovenfor får du kun point for de terninger, som viser en toer. De øvrige terninger regnes ikke med. Eksempel: Kastet 2-2-2-5 giver otte point.

TREERE - SEKSERE

Her gælder samme regel som for enere og toere.

SUM

Her noterer du summen af dine point fra rubrikkerne enere til og med seksere.

BONUS

Du får 50 point ekstra, hvis summen fra blokkens øverste halvdel udgør 63 eller mere. Hvis summen er mindre end 63, får du 0 point her.

ET PAR

Her noterer du kast indeholdende et par. Du får kun point for selve parret (f.eks. giver et par i 5'ere 10 point). De øvrige terninger regnes ikke med.

TO PAR

Som ovenfor, men her noterer du kast indeholdende to par. Bemærk at parrene skal være forskellige. Kastet 4-4-4-4-3 regnes ikke som to par.

TRE ENS

Her noterer du kast indeholdende tre ens terninger, f.eks. tre 4'ere. Du får kun point for de tre ens terninger. De øvrige terninger regnes ikke med.

FIRE ENS

Som ovenfor, men her noterer du kast indehol-

dende fire ens terninger.

LILLE STRAIGHT

Her noterer du et kast med 1-2-3-4-5. Kastet giver 15 point.

STOR STRAIGHT

Her noterer du et kast med 2-3-4-5-6. Kastet giver 20 point.

FULD T HUS

Her noterer du et kast indeholdende et par og tre ens, f.eks. 2-2-5-5-5. Bemærk at parret og de tre ens skal være forskellige. 3-3-3-3-3 regnes ikke som fuldt hus!

CHANCEN

Her noterer du et kast når du vil, uanset hvad terningerne viser. Du får lige så mange point, som summen af samtlige terninger.

YATZY

5 ens, f.eks. 3-3-3-3-3. Her får du altid 50 point, uanset hvilke fem tal terningerne viser.

Bemærk ved pointberegningen, at kun summen af netop de terninger, der bruges til kastet, må regnes med (se eksempel 1 og 2). Summen af alle fem terninger må kun regnes med ved 5 ens i den øverste halvdel, LILLE og STOR STRAIGHT, FULD T HUS og CHANCEN.

Du kan godt spille YATZY alene og forsøge at slå din egen rekord.

Hvem vinder?

Den deltager, som har den højeste totalsum, når en kolonne på pointblokken er udfyldt for samtlige spillere, har vundet spillet. Totalsummen regnes som summen af rubrikkerne "SUM" til og med "YATZY" (11 rubrikker).

"Drømmepartiet"

Et drømmeparti for en spiller med maksimalt antal point i hver rubrik giver 374 point.

SKAK

For 2 spillere fra 8 år.

Træk lod om, hvem der skal spille med de hvide brikker (hvid åbner spillet). Læg skakbrættet, så begge spillere har et sort felt til venstre. Anbring dine skakbrikker som vist på tegningen.



Bønderne kan kun flyttes fremad. Det første træk er et eller to felter fremad, derefter et felt ad gangen. Springeren er den eneste skakbrik, som kan ændre retning i de to skridt, den må tage ad gangen. Det første skridt foretages fremad, bagud eller til siden, det andet skridt er diagonalt. Springeren må også hoppe over et felt, hvor der allerede står en skakbrik. Løberen flyttes diagonalt over et ubegrænset antal felter. Tårnet bevæger sig vandret eller lodret over et ubegrænset antal felter. Kongen bevæger sig et skridt ad gangen i valgfri retning. Dronningen bevæger sig frit over hele spillepladen, men kan ikke ændre retning i et igangværende træk.

Ved at flytte dine skakbrikker efter ovenstående regler skal du slå modspillerens skakbrikker og true hans konge. Bønderne, som normalt tager et skridt lige fremad, slår modspillerens brik med et skridt på skrå til højre eller venstre.

Hvis modspillerens konge er truet af en af dine brikker, er kongen skak. Modspilleren afværger truslen ved at flytte kongen, ved at slå den brik, som truer, eller ved at stille en af sine andre spillebrikker i vejen for dig. Hvis der ikke kan gøres noget modtræk, er kongen mat, spillet er forbi, og du har vundet.

ROKADE

Rokaden er et indledende træk, som kun kan foretages én gang i løbet af spillet for at styrke kongens position eller for at flytte tårnet til midten af skakbrættet: Flyt kongen to felter hen mod tårnet, lad tårnet hoppe over kongen og bliv stående på feltet efter (hvidt felt for hvidt

tårn, sort felt for sort tårn). Dette træk må kun foretages, hvis både konge og tårn stadigvæk står i udgangsstilling, hvis kongen ikke er skak, hvis felterne mellem kongen og tårnet er tomme, og hvis de felter, kongen passerer eller stopper på, ikke er truede.

+EN PASSANT

Hvis en bonde tager to skridt i sit indledende træk, har modspilleren lov til i sit næste træk at slå den forbigående bonde med sin bonde, som om der kun var taget et skridt i stedet for to. Dette slag kaldes for en passant (i forbigående).

UDSKIFTNING AF BONDE

Hvis det lykkes at få en bonde over til den modsatte side af skakbrættet, bliver bonden i samme træk ophøjet til enten dronning, tårn, løber eller springer — det mest almindelige er, at spilleren vælger at have flere dronninger på brættet.

DOMINO

Der findes mange måder at spille Domino på. Den mest populære bliver spillet på følgende måde:

Læg alle brikkerne på bordet med siden med prikkerne nedad og bland dem. Alle spillere tager derefter hver en brik, og spilleren med det højeste antal prikker på sin brik starter spillet. I næste spilleomgang starter den spiller, der sidder til venstre for ham, der startede i første omgang osv. Hvis man kun er 2 spillere, skiftes man til at starte.

Brikkerne blandes igen, stadig med prikkerne nedad, og hver spiller tager nu et i forvejen aftalt antal brikker og placerer dem stående foran sig, således at ingen af de andre spillere kan se forsiden af brikkerne. De resterende brikker skal blive liggende på bordet.

Når den første spiller har lagt en brik ned på bordet, skal den næste spiller (i urets retning) lægge en brik der matcher en af enderne på den brik,

som den forrige spiller lagde ned. Hvis spiller nr. 1 f.eks. lægger "fem-tre", så skal spiller nr. 2 lægge enten en "femmer" eller en "treer", men kun én brik pr. tur.

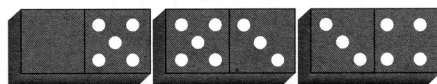
Se illustrationen på næste side.

Spiller nr. 1 lægger "fem-tre", spiller nr. 2 lægger "tre-fire" og spiller nr. 3 "fem-blank". Spiller nr. 4 skal nu lægge en brik med enten "blank" eller "fire".

Hvis en spiller ikke kan lægge nogen brik ned, når det er hans tur, skal spilleren tage en brik ad gangen af de brikker der ligger tilbage på bordet, indtil han kan lægge en brik ned der passer, eller indtil der kun er 2 brikker tilbage på bordet. Disse 2 sidste brikker skal blive liggende på bordet. Hvis spilleren stadig ikke kan lægge nogen brik ned, må han sige "pas" og turen går nu videre til næste spiller. Fortsæt spillet på denne måde.

Spillerne behøver ikke at lægge en brik ned, når det er deres tur, selv om de godt kan, men de må gerne tage så mange brikker op fra bordet, som de vil (bortset fra de 2 sidste). Derefter skal spillerne lægge brikker ned, hvis de kan.

Spillet er slut enten når en af spillerne har lagt alle sine brikker ned, eller hvis ingen af spillerne kan lægge flere brikker ned. I dette tilfælde vinder den spiller, der har det laveste antal prikker på sine resterende brikker. Pointene regnes sammen ved at prikkerne på alle spilleres resterende brikker lægges sammen, og vinderen får dette antal point. Den spiller der først når 100 point eller flere har vundet.



Spiller nr 3 Spiller nr 1 Spiller nr 2

NINE MEN'S MORRIS

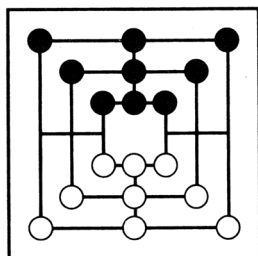
The game is also known as Nine Man Morris, Mill, Mills, Merels, Merelles, and Merrills.

Nine Men's Morris is an abstract strategy board game for two players that emerged from the Egypt.

2 players, ages 10+

Contents

Board, 9 black pieces, 9 white pieces.



Rules of play

Each player has nine pieces, or "men", which move among the board's twenty-four intersections. As in checkers, the object of the game is to leave the opposing player with no pieces or no legal moves.

Placing the pieces

The game begins with an empty board. Players take turns placing their pieces on empty intersections. If a player is able to form a row of three pieces along one of the board's lines, he has a "mill" and may remove one of his opponent's pieces from the board; removed pieces may not be placed again. Players must remove any other pieces first before removing a piece from a formed mill. Once all eighteen pieces have been placed, players take turns moving.

Moving the pieces

To move, a player slides one of his pieces along a board line to an empty adjacent intersection. If he cannot do so, he has lost the game.

As in the placement stage, a player who aligns three of his pieces on a board line has a mill and may remove one of his opponent's pieces, avoiding the removal of pieces in mills if at all possible.

Any player reduced to two pieces is unable to remove any more opposing pieces and thus loses the game.

Flying

Once a player is reduced to three pieces, his pieces may "fly", "hop" or "jump" to any empty intersections, not only adjacent ones.

Strategy

At the beginning of the game, it is more important to place pieces in versatile locations than to try to form mills immediately and make the mistake of concentrating one's pieces in one area of the board

An ideal position, which typically results in a win, is to be able to shuttle one piece back and forth between two mills, removing a piece every turn. For example, in the diagram above, white can win the game even if black moves first.

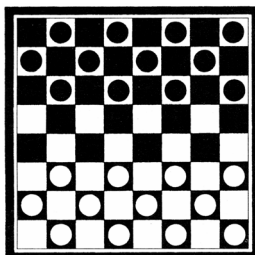
DRAUGHTS

2 players, ages 10+

Draughts has been played in Europe since the 16th century, and a similar game was certainly known to the ancients.

Contents

Board, 12 white pieces, 12 black pieces.



General rules

Checkers is played by two people, on opposite sides of a playing board, alternating moves. One player has dark pieces, and the other has light pieces. The player with the dark pieces makes the first move unless stated otherwise. Pieces move diagonally and pieces of the opponent are captured by jumping over them. The playable surface consists only of the dark squares. A piece may only move into an unoccupied square.

Capturing is mandatory in most official rules, however, many people still play with variant rules that allow capturing to be optional. A piece that is captured is removed from the board. In all variants, the player who has no pieces left or cannot move anymore has lost the game unless otherwise stated.

Uncrowned pieces ("men") move one step diagonally forwards and capture other pieces by making two steps in the same direction, jumping over the opponent's piece on the intermediate square. Multiple opposing pieces may be captured in a single turn provided this is done by successive jumps made by a single piece; these jumps do not need to be in the same direction but may zigzag. In English draughts men can only capture forwards, but in international draughts they may also capture (diagonally) backwards.

When men reach the crownhead or kings row, they become kings, marked by placing an additional piece on top of the first, and acquire additional powers including the ability to move backwards (and capture backwards, in variants in which they cannot already do so).

In international draughts, kings can move as far as they want in diagonals like a bishop in chess. However, they cannot capture like a bishop, but jump over the captured piece, moving over as many empty fields as the player wants but jumping over only a single, opposing piece in each jump. (As with men, a king may make successive jumps in a single turn provided that each

is a capture.) This rule, known as flying kings, is not used in English draughts, in which a king's only advantage over a man is the ability to move and capture backwards as well as forwards. Notice that captured pieces are removed from the board only after capturing is finished. Thus sometimes the captured but not yet removed piece obliges a king to stop after capturing at a given field where he in turn will be captured by the adversary.

BACKGAMMON

2 players

Contents

Board, 15 black checkers, 15 white checkers, 2 dice, 1 duplication dice.

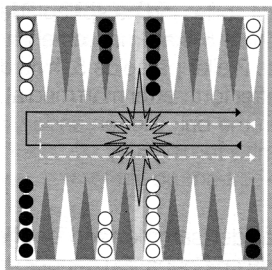
Rules

The objective of backgammon is to move all of one's own checkers past those of one's opponent and remove them from the board. The checkers are scattered at first and may be blocked or hit by the opponent. As the playing time for each individual game is short, it is often played in matches, where victory is awarded to the first player to reach a certain number of points.

Setup

Each side of the board has a track of 12 long triangles, called points. The points are considered to be connected across one edge of the board, forming a continuous track in the shape of a horseshoe, and are numbered from 1 to 24. Each player begins with two checkers on his 24-point, three checkers on his 8-point, and five checkers each on his 13-point and his 6-point. The two players move their checkers in opposing directions, each from his own 24-point towards his 1-point.

Points 1 through 6 are called the home board or inner board, and points 7 through 12 are called the outer board. The 7-point is referred to as the bar point, and the 13-point as the mid point.



Playing direction, white and black checkers.

Movement

To start the game, each player rolls one die, and the player with the higher number moves first using the numbers shown. Both dice must land completely flat on the right hand side of the gameboard. The players then alternate turns, rolling two dice at the beginning of each turn.

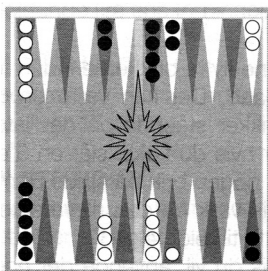
After rolling the dice a player must, if possible, move his checkers according to the number of pips shown on each die. For example, if the player rolls a 6 and a 3 (noted as "6-3"), that player must move one checker six points forward, and another checker three points forward. The same checker may be moved twice as long as the two moves are distinct: six and then three, or three and then six, but not all nine at once. If a player rolls two of the same number, called doubles, that player must play each die twice. For example, upon rolling a 5-5 that player must move four checkers forward five spaces each.

In the course of a move, a checker may land on any point that is unoccupied or is occupied only by a player's own checkers. It may also land on a point occupied by exactly one opposing checker; such a lone piece is called a blot. In this case, the blot has been hit, and is placed in the middle of the board on the bar that divides the two sides of the playing surface. A checker may never land on a point occupied by two or more opposing checkers; thus, no point is ever occupied by checkers from both players simultaneously.

Checkers placed on the bar re-enter the game through the hitting player's home board. A roll of 2 allows the checker to enter on the 23-point, a roll of 3 on the 22-point, and so forth. A player may not move any other checkers until all checkers on the bar belonging to that player have re-entered the game.

When all of a player's checkers are in the player's home board, that player may start removing them; this is called bearing off. A roll of 1 may be used to bear off a checker from the 1-point, a 2 from the 2-point, and so on. A die may not be used to bear off checkers from a lower-numbered point unless there are no checkers on any higher points. For example if a player rolls a 6 and a 5, but has no checkers on the 6-point, though 2 checkers remain on the 5-point, then the 6 and the 5 must be used to bear off the 2 checkers from the 5-point. When bearing off, a player may also move a lower die roll before the higher even if that means 'the full value of the higher die' is not fully utilized. In other words if a player has exactly 1 checker remaining on the 6-point, and rolls a 6 and a 1, the player may move the 6-point checker 1 place to the 5-point with the lower die roll of 1, and then bear that piece off the 5-point using the die roll of 6, this is sometimes useful tactically.

If one player has not borne off any checkers by the time that player's opponent has borne off all fifteen, then the player has lost a gammon, which counts for double a normal loss. If the losing player still has checkers on the bar or in the opponent's home board, then the player has lost a backgammon, which counts for triple a normal loss.



YAHTZEE

Contents

5 dice, Yahtzee scorecard

The Yahtzee scorecard contains thirteen boxes divided between two sections: The upper section and the lower section.

Upper Section

In the upper section, each box is scored by summing the total number of dice faces matching that box. For example if a player were to roll three "twos," the score would be recorded as 6 in the twos box. If a player obtains or exceeds 63 points, a bonus of 35 points is added to the upper section score. Though 63 points corresponds to three-of-a-kind for each of the six die faces, a common way to get the bonus is rolling four (or five) of a larger number so that fewer of the lower ones are needed.

Lower Section

The lower section contains a number of poker-themed combinations with specific point values:

Pair (two-of-a-kind)

Two pairs

Three-of-a-kind

Four-of-a-kind

Full House 25pts (three-of-a-kind and a pair)

Small straight 30pts (1-2-3-4-5)

Large straight 40pts (2-3-4-5-6)

Five-of-a-Kind (Yahtzee) 50pts

Chance (sum all dice)

Chance often acts as discard box for a turn that will not fit in another category (thus the name), although during a lucky game it can be used to record a high score.

Game Play

On each turn, a player gets up to three rolls of the dice. He or she can save any dice that are wanted to complete a combination and then re-

roll the other dice. After the third roll, the player must find a place to put the score (though he or she can choose to end the turn and score after one or two rolls if desired). If the resulting combination of dice will not fit in any unused scoring category, the player must place a "zero" in one of the unused boxes. Each player's total score is calculated by summing all thirteen score boxes.

Yahtzees and bonus chips

A Yahtzee occurs when all five dice have the same value during a player's turn. Yahtzee is the most difficult combination to throw in a game and has the high score of 50 points. If a player scores one or more additional yahtzees during the same game, that player is awarded bonus points and given bonus chips that correspond to each additional Yahtzee that a player rolls. Bonus yahtzees are worth 100 points each. Bonus chips are only awarded for subsequent Yahtzees if the first Yahtzee was placed in the 50pt Yahtzee score box. Additional Yahtzees may be used as wild cards in the lower section provided that the corresponding upper section box has been filled. For example, if a player rolled out five threes (a Yahtzee in the threes), the player could only use it as a wild card in the lower section if he or she already had a score in the "threes" box in the upper section. If the "threes" box was still open, the player must score 15 in the threes (sum of five threes).

Game Played Solitaire

Yahtzee may also be played solitaire with the player attempting to reach the maximum possible score of 375.

Maximum Score

The maximum score of 375 is achieved by scoring 5x1's (5pts), 5x2's (10pts), 5x3's (15pts), 5x4's (20pts), 5x5's (25pts), 5x6's (30pts), Bonus for top row score equaling or exceeding 63pts (35pts), 3-of-a-kind as 5x6's (30pts), 4-of-a-kind as 5x6's (30pts), Full House (25pts), Small Straight (30pts), Large Straight (40pts), Yahtzee (50pts), and Chance as 5x6's (30pts).

If you include the Yahtzee bonuses too, this score can be elevated to 1575 pts. These 9 bonuses are awarded for each of the top row Yahtzees and the Yahtzees in 3-of-a-kind, 4-of-a-kind, and chance boxes. In this case you would fill in the Yahtzee score first, fill in the upper scores second and then use the remaining yahtzee's as jokers for 3 of a kind, 4 of a kind, full house, small straight, large straight, and chance.

CHESS

For 2 players. Ages 8+

Contents

Board, 16 black pieces, 16 white pieces.

Chess is played on a square board of eight rows (called ranks and numbered from 1 to 8) and eight columns (called files and labeled from a to h) of squares. The colors of the sixty-four squares alternate and are referred to as light squares and dark squares. The pieces are divided into two matching sets, by convention called White and Black. Each player, referred to by the color of his or her pieces, begins the game with sixteen pieces: one king, one queen, two rooks, two bishops, two knights and eight pawns. The chessboard is placed with a light square at each player's right on the nearest rank, and the pieces are set out on the two ranks closest to each player, as shown below. Each queen stands on a square of its own color.



The objective of the game

The object of the game is to checkmate the opponent's king, whereby the king is under immediate attack (in "check") and there is no way to remove it from attack on the next move.

Pawn Movement

There are eight pawns situated on each side

of the board. They are the least powerful piece on the chess board, but have the potential to become equal to the most powerful. Pawns cannot move backward or sideways, but must move straight ahead unless they are taking another piece.

Generally pawns move only one square at a time. The exception is the first time a pawn is moved, it may move forward two squares as long as there are no obstructing pieces. A pawn cannot take a piece directly in front of him but only one at a forward angle.

Rook Movement

The rook, shaped like a castle, is one of the more powerful pieces on the board. The rooks, grouped with the queen, are often thought of as the "major pieces". Rooks are worth a bishop or a knight plus two pawns. The rook can move any number of squares in a straight line along any column or row. They CANNOT move diagonally.

Knight's Movement

The knight is the only piece on the board that may jump over other pieces. This gives it a flexibility that makes it a powerful piece. The knight can be thought of as moving one square along any rank or file and then at an angle.

Bishop's Movement

The bishop may move any number of squares in a diagonal direction until it is prevented from continuing by another piece.

The Queen's Movement

The queen is, without doubt, the most powerful piece on the chessboard. She can move as many squares as she desires and in any direction (barring any obstructions).

King's Movement

The king is the most vital, for once he is lost the game is lost. The king can only move one square in any direction. There is only one restriction on his movement - he may not move into a position where he may be captured by an opposing

piece. Because of this rule, two kings may never stand next to each other or capture each other.

Play the game

The player who is chosen to be White makes the first move. The players then alternate moving one of their own pieces (with the exception of castling, when a rook and the king are moved simultaneously). Pieces are moved to either an unoccupied square, or one occupied by an opponent's piece. Except for captures en passant, an opponent's piece is captured and removed from play by moving a piece to the square that the enemy piece occupies. When a piece can be captured on the next move, it is said to be "threatened" or "under attack".

When a player's king is under immediate threat of capture, it is said to be in check. A player is not permitted to make any move that would place the player's own king in check. If a player's king is in check, the player's next move must take it out of check. If this is impossible, the player has been checkmated and loses the game.

Chess games do not have to end in checkmate – either player may resign if the situation looks hopeless. Games also may end in a draw (tie). A draw can occur in several situations, including draw by agreement, stalemate, threefold repetition of a position, the fifty move rule, or a draw by impossibility of checkmate (usually because of insufficient material to checkmate).

DOMINO

There are a variety of types of domino sets in use all over the world and a great number of games that can be played with them. Following are the rules for the most commonly played game in the West - the "standard" or "block" game. The instructions describe the game played with the standard or "double-six" domino set comprising 28 tiles.

The Block Game

The Start

The dominoes are placed face down in circles. Each player draws 6 dominoes and places them so that the other players can't see their value. Remaining dominoes are termed "sleeping" tiles.

The first person to play is that person holding the double-six, or failing that the double-five and so on. The tile played must be the double tile that permitted the player to take the first turn. If none of the players hold a double, then the tiles are reshuffled and re-drawn.

The Play

Each player must in turn then play a tile onto the table positioning it so that it touches either end of the domino chain which thus gradually increases in length.

A player may only play a tile which has upon it a number showing at one end of the domino chain or the other. If a player plays a domino with the result that both ends of the chain show the same number (normally a number which is useful to the player and distasteful to the opponents), that player is said to have "stitched up" the ends.

Example (see illustration below): Player number 1 place “five-three”, player number 2 “three-four” and player number 3 “five-blank”. Player number 4 most now place a tile “blank” or “four”.



Player 3 Player 1 Player 2

The way that the tiles are placed provides a small part of the entertainment. Each tile being placed must be positioned so that the two matching ends are adjacent. Unless, the tile is a double, the tile can be placed square in any one of the three directions as long as the two matching sides are touching fully. Doubles are always placed cross-ways across the end of the chain. A tile played to a double must also be placed accordingly - perpendicular to the double touching at its middle. The shape of the domino chain develops snake-line at random according to the whims of the players and the limitations of the playing surface.

If a player can lay a domino, then it must be played. Otherwise the player “knocks”, or raps the table and play passes to the next player. The opposing players will, of course, make mental note of the numbers currently available on the table and try to ensure that they are available in future too...

The End

Normally play stops when one player “chips out” (plays his last domino) although some versions require both partners to chip out. If it reaches a point at which no player can proceed, the winners are the partners whose combined sum of all spots on their remaining dominoes is the least.



www.algaspel.se

