

Collection Classique

Pelin sisältö:

1 pelilauta, 32 shakkinappulaa.

Pelin tavoite

Tarkoituksena on vastustajan kuninkaan vangitseminen. Kaikki muut nappulat voidaan lyödä ja poistaa laudalta. Kun kuningas joutuu vangituksi, siitä tulee ”matti”.

Alkuasetelma

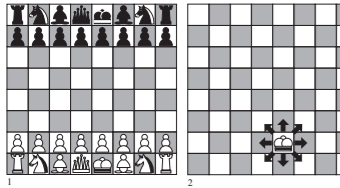
Pelilauta asetetaan pelaajien väliin niin, että kummankin pelaajan oikealla oleva kulmaruutu on valkea. Kahdeksaa vaakasuuraa ruuturiviä nimitetään ”riveiksi”, kahdeksaa pystysuuraa ruuturiviä ”linjoiksi”. Samanvärisiä ruuturivejä, jotka kulmittain koskettavat toisiaan, nimitetään ”viistoriveiksi”. Pelinappuloiden värit arvotaan. Kummallakin on 16 nappulaa, yksi kuningas, yksi kuningatar, kaksi tornia, kaksi lähettiä, kaksi ratsua ja kahdeksan sotilasta ”tärkeysjärjestyksessä” lueltuna. Pelinappulat sijoitetaan pelilaudalle kuvan osoittamalla tavalla (kuva 1).

Nappuloiden siirtäminen

Jokainen nappula voi siirtyä lähtöruudulta määrättyjen sääntöjen puitteissa. Nappula ei voi siirtyä oman nappulan miehittämään ruutuun. Jos siirtoruudulla on vastustajan nappula, tämä ”lyödään” ja poistetaan pelilaudalta. Vain ratsu voi ylittää ruudun, jolla on jommankumman värinen nappula.

Yksittäisten nappuloiden siirrot

• Kuningas siirtyy linnoittautumista lukuun ottamatta ruudustaan johonkin sitä koskettavaan ruutuun, jota vasta-



pelaajan nappula ei uhkaa. Osapuolten kuninkaat eivät milloinkaan voi olla toisiaan koskettavilla ruuduilla (kuva 2). Linnoittautuminen on kuninkaan siirto, jota täydentää tornin siirto. Se lasketaan yhdeksi siirroksi ja on suoritettava seuraavasti: kuningas siirtyy samaa riviä myöten jompaankumpaan lähimpään samanväriseen ruutuun ja sen jälkeen torni, jota kohti kuningas on siirtynyt, siirtyy kuninkaan yli ruutuun, jonka tämä juuri on ylittänyt (kuva 3). Linnoittautuminen on mahdoton, jos kuningasta on aiemmin siirretty. Linnoittautuminen on samoin mahdoton jo siirtyneen tornin avulla.

Linnoittautuminen on tilapäisesti estetty: a) kun kuninkaan lähtöruutu tai ruutu, jonka yli kuninkaan on siirryttyä, on vastapelaajan nappulan uhkaama tai b) kun kuninkaan ja tornin välissä on yksi tai useampi nappula.

- Kuningatar liikkuu pitkin niitä linjoja, rivejä ja viistorivejä, joilla se on (kuva 4).
- Torni liikkuu pitkin linjoja ja rivejä, joilla se on (kuva 5).
- Lähetti liikkuu pitkin viistorivejä, joilla se on (kuva 6).
- Ratsun siirron muodostavat kaksi erilaista askelta. Ensin se ottaa yhden askeleen linjaa tai riviä myöten ja sitten jatkuvasti lähtöruudusta poispäin yhden askeleen viistoriviä myöten (kuva 7).
- Sotilas siirtyy ainoastaan eteenpäin. a) Lyöntitapausta lukuun ottamatta se etenee alkuperäisestä ruudustaan yhden tai kaksi ruutua vapaata linjaa myöten ja sen jälkeen yhden ruudun kerrallaan, mikäli se

on vapaa. Lyödessään se etenee yhden ruudun viistoriviä myöten (kuva 8). b) Sotilas, joka uhkaa ruutua, jonka vastapelaajan alkuperäisestä ruudustaan yhdellä kertaa kaksi askelta edennyt sotilas on sivuuttanut, voi lyödä, mutta ainoastaan välittömästi seuraavalla siirrolla, tämän vastapelaajan sotilaan, ikään kuin viimeksimainittu olisi siirtynyt vain yhden ruudun. Tätä lyöntiä nimitetään ohesta-lyönniksi (en passant-lyönti) (kuva 9). c) Jokainen sotilas, joka saavuttaa viimeisen rivin, on saman siirron osana vaihdettava heti ja riippumatta shakkilaudalla jäljellä olevista muista nappuloista samanväriseksi kuningattareksi, torniksi, lähetiksi tai ratsuksi pelaajan valinnan mukaan. Tätä sotilaan vaihdosta nimitetään korotukseksi. Korotettu nappula vaikuttaa välittömästi.

Pelaaminen

Pelaaja, joka sai arvonnassa vaaleat nappulat, tekee ensimmäisen siirron. Tämän jälkeen siirretään vuorotellen. Nappuloiden ollessa alkuasetelmassa kumpikin pelaaja voi siirtää ainoastaan ratsua tai sotilasta. Ensimmäisen siirron jälkeen voi muitakin nappuloita ottaa peliin mukaan.

Shakki ja matti

Kuningas on shakissa, kun sen ruutu on vastapelaajan nappulan uhkaama. Tämän sanotaan silloin shakkaavan. Shakki on torjuttava välittömästi seuraavalla siirrolla: a) siirtämällä kuningas ruudulle, jossa se ei ole uhatuna, b) lyömällä shakkaava nappula tai c) siirtämällä jokin nappula shakkauslinjalle. Ellei shakkia voi torjua, kuningas on matti.

Pelin voittaminen

Pelaaja, joka tekee vastustajan kuninkaasta matin, voittaa pelin, vaikka hänellä olisi laudalla vähemmän nappuloita. Pelaaja, joka näkee matiksi joutumisen uhkaavan kuningastaan tai toteaa olevansa häviöasemassa, usein antautuu. Pelaaja, joka saa toisen pakotetuksi antautumaan, on voittaja.

Tasapeli

Peli on tasapeli

- Jos kummallakaan pelaajalla ei ole tarpeeksi nappuloita matittaakseen vastustajan kuninkaan.
- Kun siirtovuorossa olevan pelaajan kuningas ei ole shakissa, mutta tämä pelaaja ei voi tehdä mitään siirtoa (tilanne on ”patti”).
- Molempien pelaajien siitä sopiessa.
- Jommankumman pelaajan vaatimuksesta, kun sama asema esiintyy kolme kertaa saman pelaajan ollessa joka kerta siirtovuorossa. Asema katsotaan samaksi, jos samanlaiset ja -väriset nappulat ovat samoissa ruuduissa ja näiden nappuloiden siirtomahdollisuudet ovat samat.
- Oikeus vaatia tasapeliä on yksinomaan pelaajalla,

a) jolla on mahdollisuus tehdä aseman uusiutumiseen johtava siirto, mikäli hän ilmoittaa tekevänsä tämän siirron, b) jonka on vastattava aseman uusiutumisen johtaneeseen siirtoon.

5. Kun siirtovuorossa oleva pelaaja osoittaa, että puolin ja toisin on tehty vähintään 50 siirtoa mitään nappulaa lyömättä tai sotilasta siirtämättä.

FIN



Collection Classique

Sisältö

Pelilauta, 30 nappulaa (15 valkoista, 15 mustaa), 2 arkapuutiota, 1 erikoisarpankuutio ja säännöt.

Pelin tavoite

Pelaajat pyrkivät siirtämään omat nappulansa ensin kokonaan omalle kotikentälle ja sen jälkeen ”kotiin”.

Alkuasetelma

Kummallakin pelaajalla on 15 pelinappulaa, toisella tummat ja toisella vaaleat. Nappulat asetetaan pelilaudalle kuvan osoittamalla tavalla. Pelilauta jakautuu kahteen puoliskoon, sisä- ja ulkokenttään, puoliskojen välissä on muuri. Pelilauta asetetaan pelaajien väliin siten, että tumman kotikenttä on pelaajan vasemmalla puolella ja vaalean kotikenttä pelaajan oikealla puolella.

Pelaaminen

Pelin aloitusvuoro ratkaistaan heittämällä yhtä arkapuutiota, suuremman arpaluvun heittänyt pelaaja aloittaa. Aloittaja käyttää ensimmäiseen siirtoonsa nämä molemmat arpaluvut, sekä itse heittämänsä että vastustajan heittämän arpaluvun.

Arpalukuja ei lasketa yhtene, vaan ne katsotaan kahdeksi erilliseksi arpaluvuksi. Pelaaja voi siirtää joko yhtä tai kahta pelinappulaa. Yhtä nappulaa siirrettäessä siirretään sitä ensin toisen arpaluvun näyttämän määrän verran vapaaseen ruutuun ja sitten toisen arpaluvun näyttämän verran seuraavaan vapaaseen ruutuun. Kahta nappulaa siirrettäessä toista nappulaa siirretään toisen arpaluvun näyttämän verran ja toista toisen arpaluvun verran. Sillä ei ole väliä missä järjestyksessä arpaluvut käytetään, mutta se saattaa jopa ratkaista sen, voiko nappulaa siirtää lainkaan. Jos pelaaja



Pelin sisältö: 28 dominonappulaa

Pelaajat laittavat ottamansa nappulat takaisin pöydälle kuvapuoli alaspäin ja kaikki nappulat sekoitetaan uudestaan. Jos pelaajia on kaksi, kumpikin ottaa itselleen 7 nappulaa. Jos pelaajia on enemmän kuin kaksi, kukin ottaa 5 nappulaa. Loput nappulat jätetään pöydälle varastoksi. Huomaa! Pelin voi aloittaa myös niin, ettei nappuloita sekoiteta uudelleen aloitusvuoron arpomisen jälkeen vaan pelaaja, jonka nappulassa on korkein silmäluku, aloittaa panemalla sen suoraan pöytään.

Pelin kulku
Aloittava pelaaja asettaa pöydälle yhden dominonappulan. Seuraava pelaaja asettaa sen jatkoksi nappulan, jonka jommassa-kummassa päässä on sama silmäluku kuin ensimmäisen nappulan toisessa päässä – ne



Pelin sisältö:
1 pelilauta, 10 pelinappulaa (5 valkoista, 5 mustaa)

pystyy käyttämään siirtoon ainoastaan toisen arpaluvun, toisen kuution arpaluku menee hukkaan. Jos pelaaja voi käyttää kumman tahansa arpaluvun, mutta vain toisen niistä, hänen on pakko käyttää suurempi arpaluku.

Jos molemmissa arpakuutioissa on sama arpaluku, kysymyksessä on ”tuplaheitto”. Tällöin arpakuutioiden osoittama arpaluku käytetään siirtoihin neljä kertaa. Pelaaja voi siirtää yhtä, kahta, kolmea tai neljää nappulaa samalla vuorolla. Pelissä saattaa myös käydä niin, että pelaajalla ei ole riittävästi siirtomahdollisuuksia tällä arpaluvulla. Tuplaheitossakaan ei siis arpalukuja lasketa yhteen. Kun pelaaja siirtää yhtä nappulaansa neljä kertaa, sen on aina voitava pysähtyä siirtojen välissä vapaaseen ruutuun.

Backgammonissa pelaajien nappulat kulkevat vastakkaisiin suuntiin. Kumpikin pelaaja siirtää nappulansa vastustajan kotikentältä vastustajan kotikentälle ja edelleen oman ulkokentän kautta omalle kotikentälle. Siten vaaleat nappulat siirtyvät aina myötäpäivään ja tummat nappulat vastapäivään.

Pelaaja voi siirtää nappulansa ruutuun: - jossa ei ole muita nappuloita - jossa on yksi tai useampia omia nappuloita tai - jossa on enintään yksi vastustajan nappula. Tästä syystä ruutua, jossa on vain yksi nappula, sanotankin ”uhanalaiseksi”. Kun pelaaja sitten siirtää toisen nappulan tällaiseen ruutuun, hänen sanotaan ”linnoittavan” sen.

Syöminen

Kun pelaaja siirtää nappulansa ruutuun, jossa on vain yksi vastustajan nappula, hän

BACKGAMMON

syö tämän nappulan. Syöty nappula poistetaan pelistä ja laitetaan muurille. Kun pelaajalla on syöty nappula muurilla, on hänen saatava se takaisin ennen kuin hän saa tehdä mitään muita siirtoja. Voidakseen saada muurilla olevan syödyn nappulan takaisin pelilaudalle, pelaajan on heitettävä sellainen arpaluku, että sen osoittama ruutu vastustajan kotikentällä on vapaana. Toisen arpaluvun pelaaja saa käyttää toisen nappulan siirtämiseen muurilta pelilaudalle tai, ellei muurilla ole enää nappuloita, laudalla olevien nappuloiden siirtoon.

Kotiuttaminen

Vasta saatuaan kaikki pelinappulansa omalle kotikentälleen pelaaja on oikeutettu aloittamaan kotiutuksen. Nappulat kotiutetaan aina tasaluvuilla. Kotiuttaessaan nappulan tasaluvulla pelaajan on kuitenkin aina siirrettävä myös toista nappulaa toisen arpaluvun verran. Aina ei kuitenkaan ole pakko kotiuttaa, vaan sen asemesta voi siirtää nappuloita. Kotiuttaminen keskeytyy, jos pelaajan jokin nappula joutuu muurille. Pelaaja saa jatkaa kotiuttamista vasta sen jälkeen, kun tämä nappula on saatu siirretyksi omalle kotikentälle.

Jos pelaaja kotiutusvaiheessa heittää arpakuutiolla luvun joka on niin suuri että sillä ei voi siirtää eikä kotiuttaa nappulaa tasaluvulla, pelaajan kauimpana kodista oleva nappula kotiutuu automaattisesti.

Pelin päättyminen

Peli päättyy, kun toinen pelaaja saa kaikki nappulansa kotiutetuksi, riippumatta siitä kumpi pelin on aloittanut. Tasapeliä ei siis voi tulla.

Tuplaus

Backgammonia voidaan pelata sovitulla panoksella per piste. Jokainen peli alkaa yhdestä pisteestä. Pelin aikana pelaaja, joka

DOMINO

Pelaajat laittavat ottamansa nappulat takaisin pöydälle kuvapuoli alaspäin ja kaikki nappulat sekoitetaan uudestaan. Jos pelaajia on kaksi, kumpikin ottaa itselleen 7 nappulaa. Jos pelaajia on enemmän kuin kaksi, kukin ottaa 5 nappulaa. Loput nappulat jätetään pöydälle varastoksi. Huomaa! Pelin voi aloittaa myös niin, ettei nappuloita sekoiteta uudelleen aloitusvuoron arpomisen jälkeen vaan pelaaja, jonka nappulassa on korkein silmäluku, aloittaa panemalla sen suoraan pöytään.

Pelin kulku
Aloittava pelaaja asettaa pöydälle yhden dominonappulan. Seuraava pelaaja asettaa sen jatkoksi nappulan, jonka jommassa-kummassa päässä on sama silmäluku kuin ensimmäisen nappulan toisessa päässä – ne

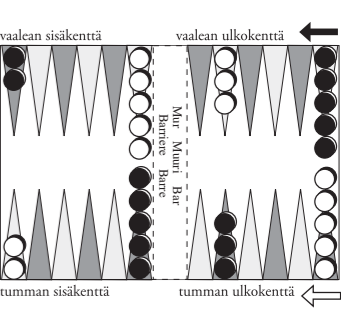
RISTINOLLA

Tämän jälkeen pelaajat asettavat nappuloita laudalle vuorotellen, yhden kerrallaan. Pelin voittaja on pelaaja, joka ensimmäisenä muodostaa kolmen oman nappulan rivin joko vaakaan, pystyyn tai vinottain.

katsoo että hänellä on riittävä etulyöntiasema, ehdottaa panosten kaksinkertaistamista. Hän voi tehdä tämän vain omalla vuorollaan, ennen kuin on heittänyt arpakuutioita. Vastapelaaja voi kieltyytyä tuplauksesta. Vastapelaaja voi kieltyytyä tuplauksesta, missä tapauksessa hän myöntää hävinneensä ja maksaa yhden pisteen. Muussa tapauksessa hän suostuu tuplaukseen ja peli jatkuu kaksinkertaisella panoksella. Tuplaukseen suostunut pelaaja ottaa erikoisarpakuution itselleen ja vain hän voi tehdä seuraavan tuplausehdotuksen.

Samassa pelissä tehtävät uudet tuplaukset ovat uusintatuplauksia. Mikäli vastapelaaja kieltyytyy uusintatuplauksesta, hän häviää pelin ja maksaa panoksen, joka oli voimassa ennen uusintatuplausta. Muussa tapauksessa hänestä tulee erikoisarpakuution uusi haltija ja peli jatkuu siten, että panos kerrotaan jälleen kahdella. Uusintatuplauksien määrällä ei ole ylärajaa.

Mikäli pelin päättyessä häviäjällä ei ole yhtään kotiutettua nappulaa, voittaja saa kaksinkertaisen määrän pisteitä. Tätä kutsutaan ”gammoniksi”. Mikäli häviäjällä ei ole yhtään kotiutettua nappulaa ja ainakin yksi nappula voittajan kotikentällä tai muurilla, voittaja saa kolminkertaiset pisteet. Tätä sanotaan ”backgammoniksi”.



Pelin päättyminen
Peli päättyy, kun jollekin pelaajista on kertynyt 100 tai 200 miinuspistettä. Pelin voittaja on se pelaaja, jolla on vähiten miinuspisteitä.

