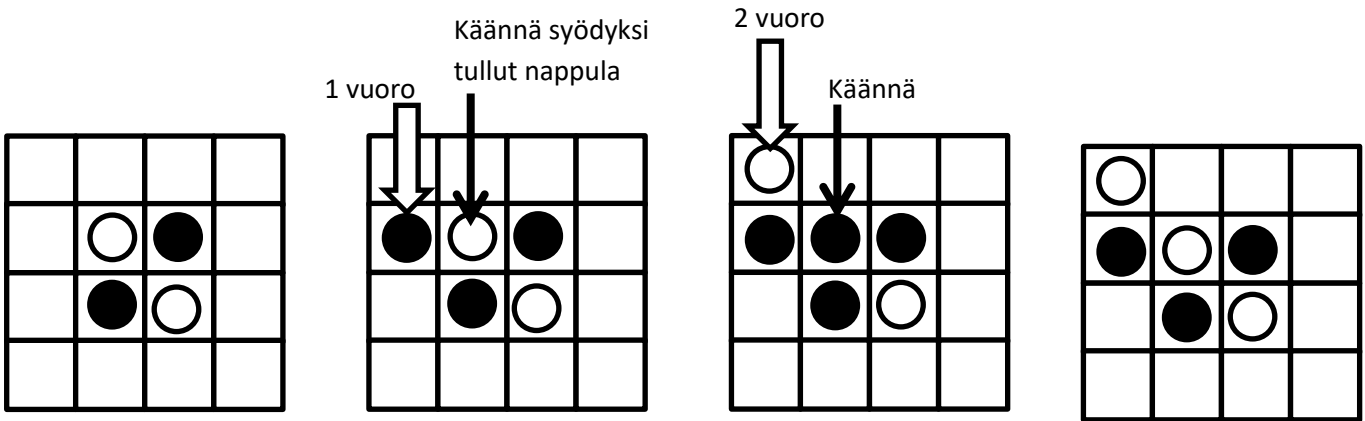


OTHELLO

Pelilaudaksi tarvitset 8x8 ruudukon ja 64 kappaletta kaksivärisiä pelimerkkejä. Kumpikin pelaaja ottaa 32 pelimerkkiä. Aluksi laitetaan 2 mustaa ja 2 valkoista nappulaa pelilaudan keskelle. Musta aloittaa. Pelaaja laittaa nappulan pelilaudan tyhjään ruutuun, joka on vastustajan nappulan vieressä. Vastustajan nappulat, jotka jäävät kahden oman nappulan väliin, käännetään tosin päin eli väri vaihtuu. Nappuloita laitetaan vuorotellen pelilaudalle syöden vastustajan nappuloita (= käännetään nappula tosin päin), kunnes kaikki 64 ruutua on täynnä. Pelin voittaa se, jolla on enemmän oman värisiä pelinappuloita pelin lopussa.



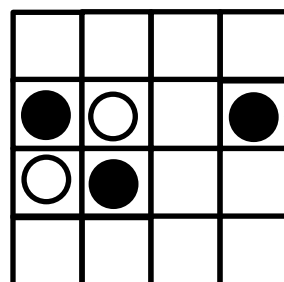
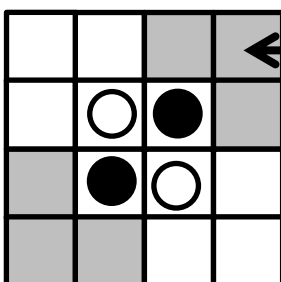
Othellossa laitetaan kaksi valkoista ja kaksi mustaa pelilaudan keskelle kuvan mukaisesti

Musta aloittaa aina. Tarkoitus on syödä vastustajan nappuloita. Musta voi syödä ne valkoiset nappulat, jotka jäävät kahden mustan nappulan väliin.

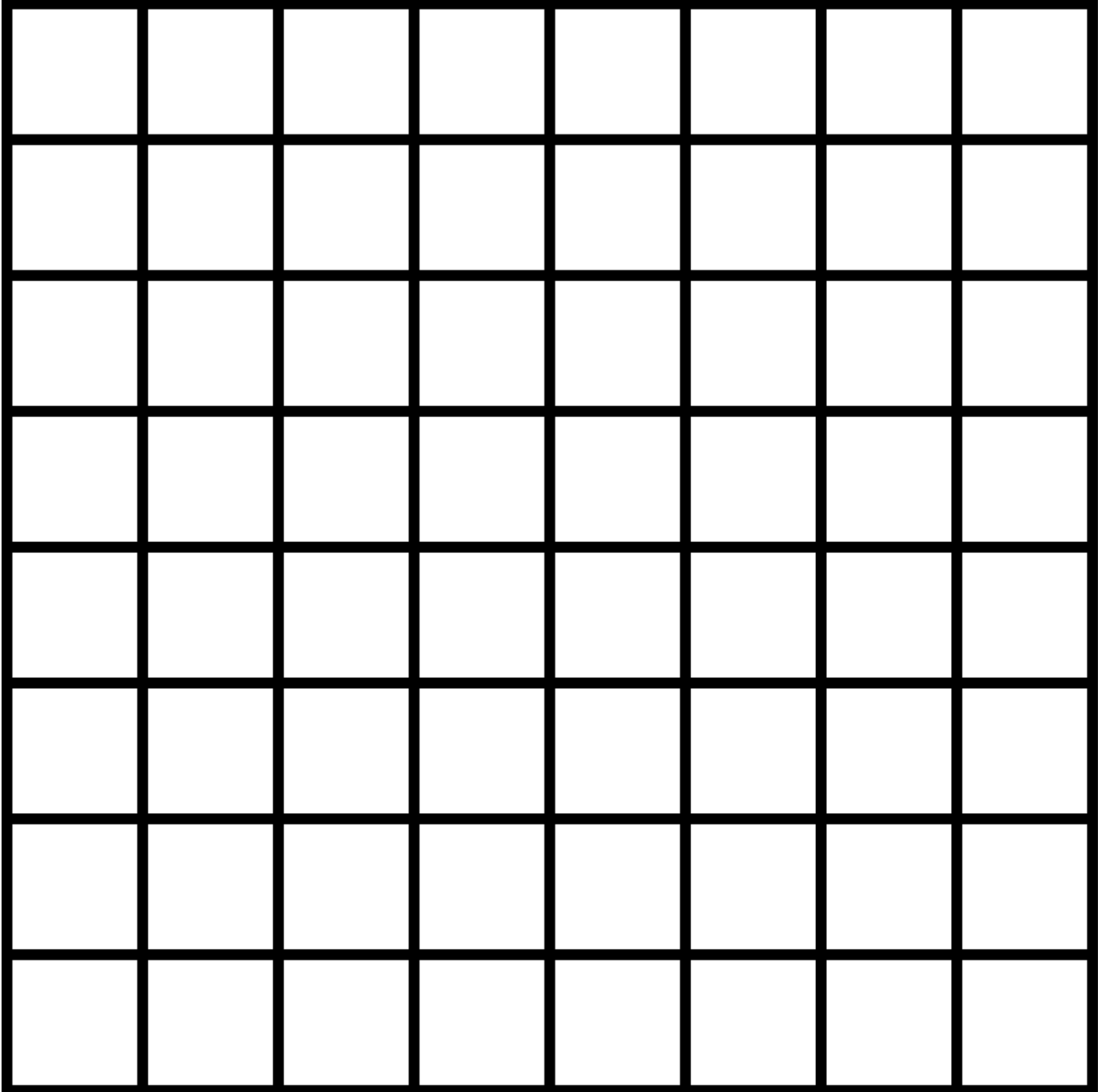
Syödyt nappulat käännetään tosinpäin eli musta muuttuu valkoiseksi. Seuraavaksi valkoinen syö mustia nappuloita.

Eli kahden valkoisen nappulan väliin jäävät mustat nappulat käännetään valkoiseksi.

- Pelissä on aina syötävä vastustajan nappuloita. Jos pelaaja ei voi syödä yhtään nappulaa, menettää hän vuoronsa.
- Pelaaja ei saa jättää vuoroaan käyttämättä, mikäli hänellä on mahdollisuus syödä vastustajan nappula.
- Nappulan paikkaa ei saa vaihtaa toiseen paikkaan, mikäli se on jo sijoitettu pelilaudalle.



OTHELLON PELILAUTA



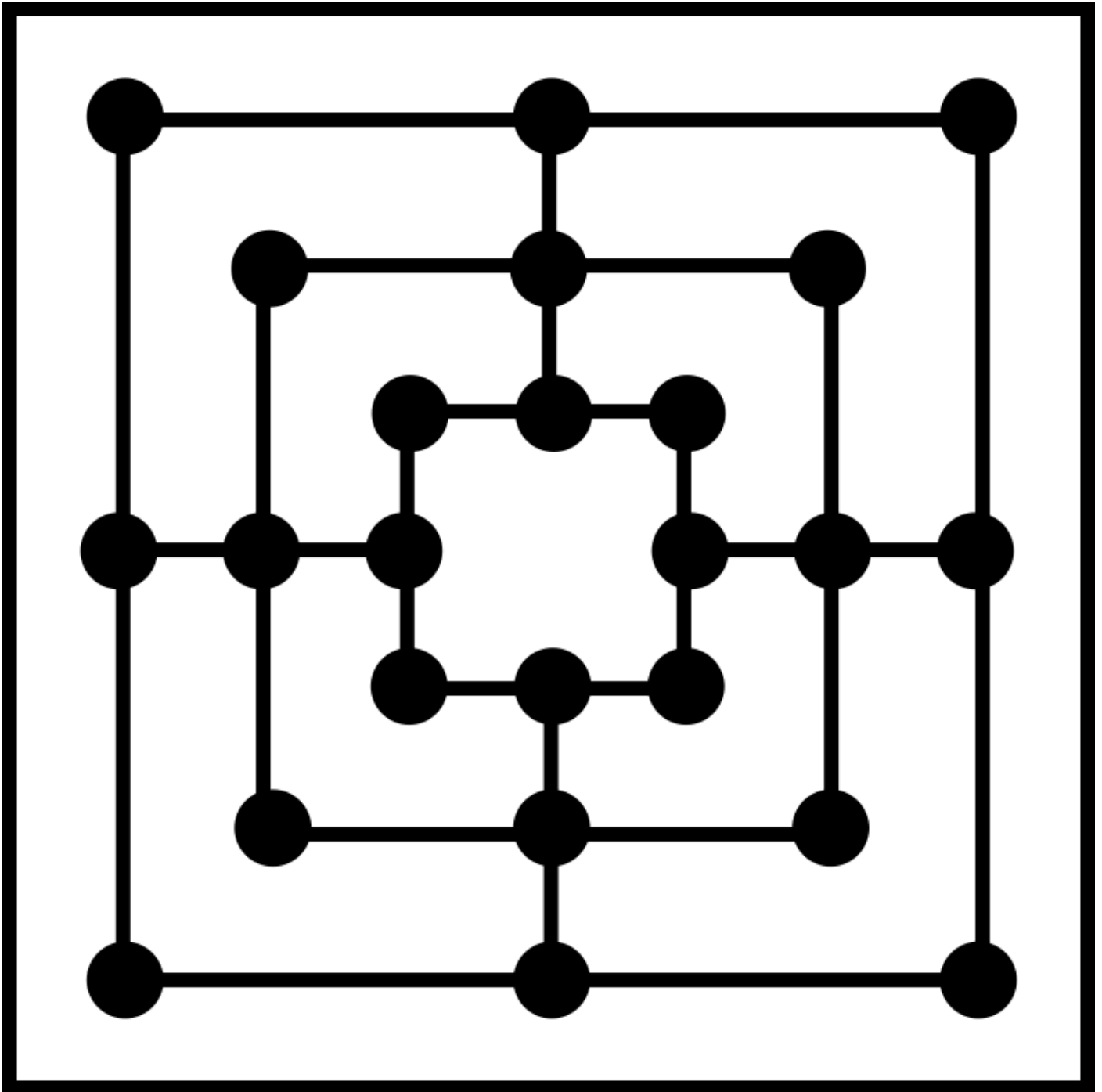
MYLLY

Pelilauta, 9 mustaa ja 9 valkoista nappulaa. Pelissä muodostetaan myllyjä laittamalla 3 omaa nappulaa riviin. Aina kun mylly saadaan muodostettua, niin poistetaan vastustajan pelinappula. Se kummalta ensin loppuu nappulat, niin häviää pelin.

Peli alkaa siten, että laitetaan vuorotellen yksi nappula kerrallaan pelilaudalle viivojen risteyskohtiin (ympyrät). Kun kaikki nappulat on laitettu, niin nappuloita siirretään askel kerrallaan. Aina kun saat kolme omaa nappulaa vaaka- tai pystyriviin, niin saat myllyn ja voit poistaa vastustajan pelinappulan laudalta. Jos välillä avaat myllysi siirtämällä nappulan pois kolmen rivistä, niin voit sen myös sulkea siirtämällä takaisin myllyyn, jolloin voit silloin taas poistaa yhden vastustajan nappulan.

Käytännössä peli päättyy kun vastustajalla on enää jäljellä 2 pelinappulaa, koska silloin pelaaja ei enää voi tehdä myllyjä. Toinen vaihtoehto pelin päättämiseksi on saartaa vastustaja niin, että hän ei voi siirtää omia nappuloita.

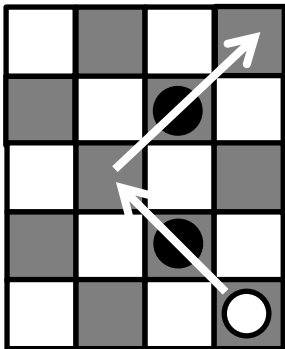
MYLLYN PELILAUTA



TAMMI

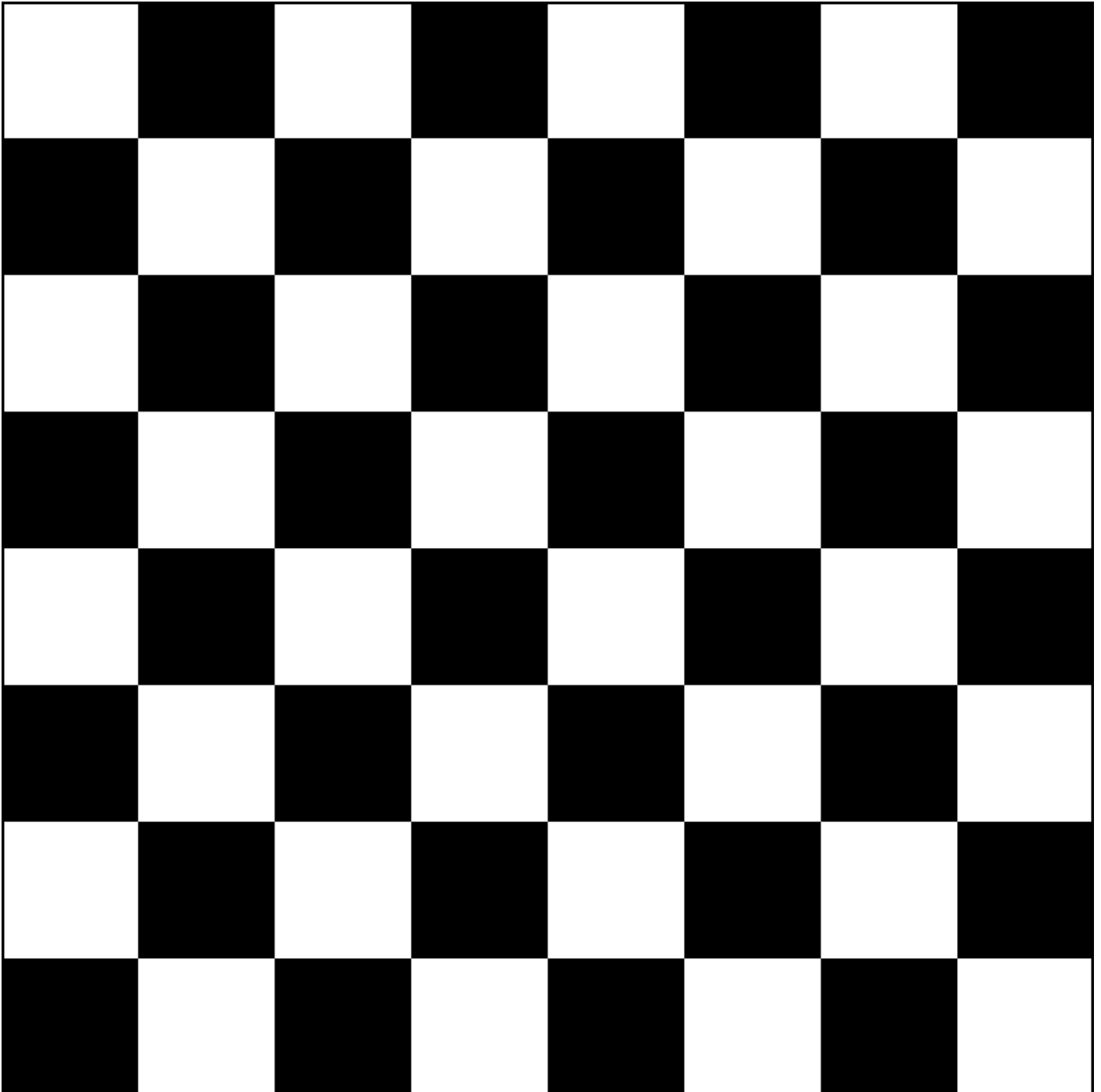
Pelissä 8x8 musta-valkea ruudukko. 12 valkeaa ja 12 mustaa pelinappulaa. Aseta nappulat siten, että musta ruutu on vasemmassa alakulmassa. Nappulat laitetaan kolmeen lähimpään riviin mustiin ruutuihin, jolloin pelin keskelle jää kaksi tyhjää riviä. Mustilla nappuloilla pelaava aloittaa.

Nappuloita siirretään vuorotellen vinoittain askel kerrallaan. Pelataan vain mustilla ruuduilla. Nappuloita saa siirtää vain eteenpäin. Jos sinulla on mahdollisuus hypätä vastustajan nappulan yli siten, että sen takana on tyhjä ruutu, on sinun syötävä vastustajan nappula. Mikäli jätät syömisen käyttämättä, niin vastustaja saa poistaa sinulta yhden nappulan pelipöydältä. Jos saat kuljetettua oman pelinappulan vastustajan päätyyn asti, niin nappulasi muuttuu tammeksi. Sen merkiksi laita aikaisemmin syöty nappula sen päälle. Tammi voi liikkua pelilaudalla sekä eteen-, että taaksepäin, miten monta askelta tahansa. Peli loppuu kun jompikumpi pelaaja menettää kaikki nappulansa tai hänet on saarrettu. Myös tasapeli on mahdollinen, näin voi käydä esimerkiksi silloin kun molemmilla on jäljellä vain tammi.



Kuvassa on esitetty kahden nappulan syöminen yhtä aikaa.

TAMMEN PELILAUTA



LUDO

1 pelilaudan, 1 arpakuution ja 16 kpl pelinappuloita (4 x 4 eriväristä pelinappulaa).

Tarkoituksena on edetä kuljettamalla nappuloita myötäpäivään radan ympäri kunnes jokainen saapuu tasaluvuin maaliin.

Jokainen pelaaja valitsee värinsä ja asettaa nappulansa samanväriseen kotipesään. Arvonnassa suurimman silmäluvun saanut pelaaja aloittaa pelin.

Siirtääkseen nappulaansa kotipesästä on pelaajan saatava arpanopalla luku 1 tai 6. Jos pelaaja heittää 1:n, hän asettaa yhden nappulansa omaan aloitus-ympyrään (=A).

Jos pelaaja heittää 6:n, hän saa asettaa joko kaksi nappulaa aloitusympyrään tai yhden nappulan ja samalla siirtää sitä kuusi askelta eteenpäin. Pelaaja saa aina uuden heiton heitettyään nopalla 6:n. Pelivuoro siirtyy myötäpäivään pelaajalta toiselle.

Omien nappuloiden yli ei saa hypätä, eikä samassa renkaassa saa olla kahta tai useampaa nappulaa. Jos pelaaja joutuu samaan renkaaseen missä on jo vastapelaajan nappula, hän lähettää sen takaisin vastustajan kotipesään, josta se saa lähteä uudelleen peliin. Voittaja on se, joka saa ensimmäisenä kaikki nappulansa maaliin tasaluvuin (nuolen osoittamiin kohtiin peräkkäin).

LUDON PELILAUTA

