



PETANQUE

Terningepetanque | Terningpetanque | Tärningspetanque | Noppapetankki



Spilleregler | Spelregler | Pelisäännöt

INFO OM SPILLET

Terningepetanque er et familievenligt spil, hvor intet er afgjort på forhånd. Selvom der både skal regnes og tænkes taktisk, kan alt vendes på hovedet, lige til den sidste terning er kastet.

INDEN START

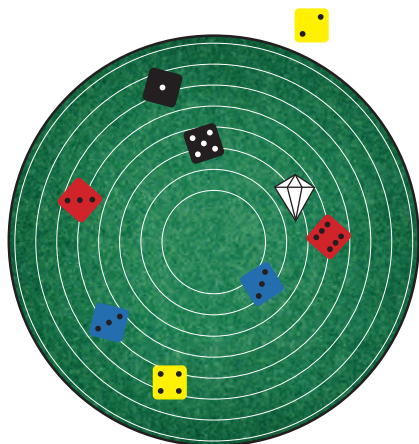
- Hver spiller skal have én af de 4 kastemure
- Kastemuren placeres mellem spilleren og spillepladen
- Afstanden mellem kastemur og spilleplade skal svare til spillets 8 terninger (afstanden måles ved at lægge terningerne på langs mellem kastemur og spilleplade)
- Sværhedsgraden af spillet kan justeres ved at ændre på afstanden mellem kastemuren og spillepladen (skal spillet eksempelvis være lettere, flyttes kastemuren tættere på spillepladen)
- Hver spiller får et sæt farvede terninger
- Pointblok og blyant findes frem til pointnotering

SPILLETS GANG

- Spillerne slår om, hvem der skal begynde
- Den begyndende spiller kaster diamanten ned på spillepladen
- Spillernes hænder skal være bag kastemurene, når der kastes med diamanten eller terningerne
- Når diamanten er sat i spil, kaster samme spiller én af sine terninger
- Spillerne skiftes til at kaste én terning, indtil alle har brugt deres to terninger
- Når alle har kastet deres terninger, tælles point for runden
- Spilleren, der vinder runden, starter med at kaste diamanten i næste runde
- Spillet fortsætter i 15, 20 eller 25 runder (bestem selv antal runder inden start)

HVORDAN FØRES POINT?

DER ER TO MÅDER AT FÅ POINT PÅ I TERNINGEPETANQUE



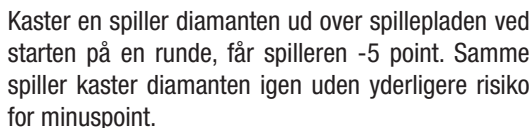
Spilleren, hvis terning ligger tættest på diamanten, får det antal point, som begge terninger viser tilsammen.

Eksempel: Da rød spillers terning ligger tættest på diamanten, får spilleren 9 point ($6+3=9$ point).

Viser spillerens terninger to ens, får spilleren det antal point, som terningerne viser tilsammen, også selvom spillerens terning(-er) ikke ligger tættest på diamanten.

Eksempel: Da blå spillers terninger viser to 3'ere, får spilleren 6 point ($3+3=6$ point).

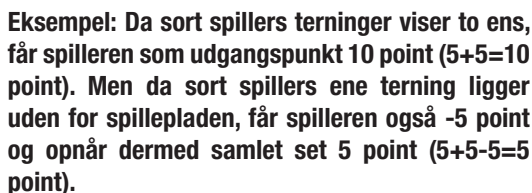
Opfylder en spiller, at terningerne viser to ens og samtidig ligger tættest på diamanten, opnås der ikke dobbeltpoint – spilleren får kun det antal point, terningerne viser én gang pr. runde.



Kaster en spiller én eller to terninger ud over spillepladen, får spilleren det antal minuspoint, som terningen/terningerne) viser. Skyder en spiller en modspillers terning ud over spillepladen, vil modspilleren ikke få minuspoint. **Eksempel: Da gul spillers ene terning ligger uden for spillepladen, får spilleren -5 point.**

Skyder en spiller ved kast af terning diamanten ud over spillepladen, får spilleren -5 point, hvorefter diamanten lægges ind på midten af spillepladen, så spillet kan fortsætte.

DET ER MULIGT AT OPFYLDE FLERE SCENARIER PÅ ÉN GANG.



Eksempel: Da rød spillers terninger viser to ens, får spilleren som udgangspunkt 10 point ($5+5=10$ point). Men da rød spillers terninger ligger uden for spillepladen, får spilleren -10 point, og regnestykket går derfor i nul ($5+5-5-5=0$ point).

Eksempel: Da gul spillers terning ligger tættest på diamanten, får spilleren som udgangspunkt 8 point ($2+6=8$ point). Men da gul spillers ene terning ligger uden for spillepladen, får spilleren -6 point og opnår dermed samlet set 2 point ($8+2-6=2$ point).

TIP: Spil og tænk taktisk. Viser en af dine modstanderes terninger to 6'ere, kan du ramme én af terningerne, så de ikke længere viser det samme - på den måde kan du snyde din modstander for point.

God fornøjelse!

INFO OM SPILLET

Terningpetanque er et familievennlig spill der ingenting er avgjort på forhånd. Selv om det både må regnes og tenkes taktisk, kan alt snus på hodet helt til den siste terningen er kastet.

FØR START

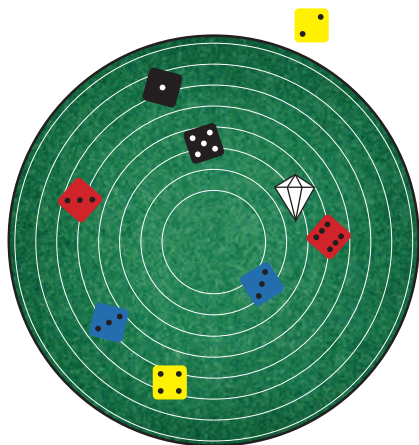
- Hver spiller får utdelt en av de 4 kastemurene
- Kastemuren plasseres mellom spilleren og spilleplaten
- Avstanden mellom kastemuren og spilleplaten skal stemme med spillets 8 terninger (avstanden måles opp ved å legge alle terningene etter hverandre mellom kastemur og spilleplate)
- Spilletts vanskelighetsgrad kan justeres ved å endre avstanden mellom kastemuren og spilleplaten (hvis spillet for eksempel skal være lettere, flyttes kastemuren nærmere spilleplaten)
- Hver spiller får et sett med fargede tegninger
- Poengblokk og blyant finnes frem for poengnotering

SPILLETS GANG

- Spillerne slår om hvem som skal begynne
- Spilleren som begynner, kaster diamanten ned på spilleplaten
- Spillerne må holde hendene bak kastemurene når de kaster diamanten eller terningene
- Når diamanten er satt i spill, kaster den samme spilleren en av sine terninger
- Spillerne kaster én terning om gangen etter tur til alle har brukt de to terningene sine
- Når alle har kastet terningene sine, telles poengene for denne runden
- Spilleren som har vunnet runden, begynner neste runde med å kaste diamanten
- Spillet fortsetter i 15, 20 eller 25 runder (det bestemmer spillerne selv før start)

POENGBEREGNING

I TERNINGPETANQUE KAN DU FÅ POENG PÅ TO MÅTER



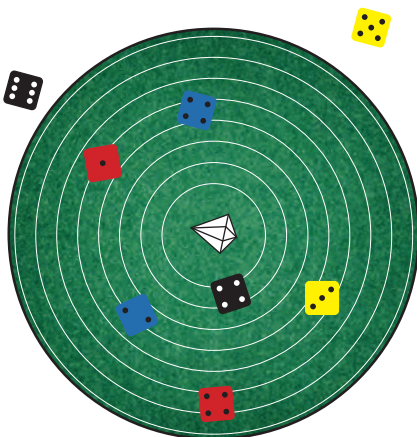
Spilleren som kommer nærmest diamanten med en terning, får det antall poeng som begge terningene viser til sammen. **Eksempel: Rød spillers terning ligger nærmest diamanten, så da får rød spiller 9 poeng ($6+3=9$ poeng).**

Hvis spillerens terninger viser to like, får spilleren det antall poeng terningene viser til sammen, også hvis spillerens terning(-er) ikke ligger nærmest diamanten. **Eksempel: Blå spillers terninger viser to treere, så da får blå spiller 6 poeng ($3+3=6$ poeng).**

Hvis en spillers terninger viser to like og samtidig ligger nærmest diamanten, får spilleren likevel ikke dobbelt opp med poeng – spilleren får bare det antall poeng som terningene viser én gang per runde.



I TERNINGPETANQUE KAN DU FÅ MINUSPOENG PÅ TRE MÅTER



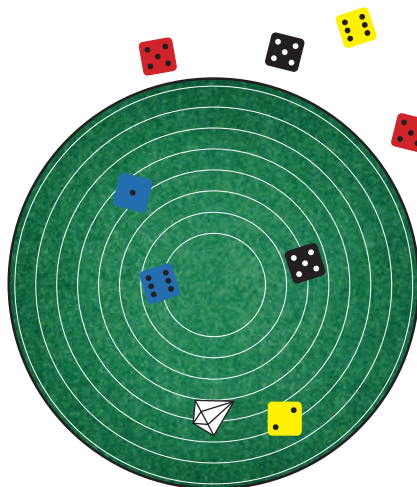
Hvis en spiller kaster diamanten utenfor spilleplaten ved starten på en runde, får spilleren -5 poeng. Den samme spilleren kaster da diamanten på nytt, uten fare for å få flere minuspoeng.

Hvis en spiller kaster én eller to terninger utenfor spilleplaten, får spilleren det antall minuspoeng som terningen/terningene utenfor spilleplaten viser. Hvis en spiller skyter en motspillers terning ut fra spilleplaten, får motspilleren ikke minuspoeng.

Eksempel: Den ene terningen til gul spiller ligger utenfor spilleplaten, så da får gul spiller -5 poeng.

Hvis en spiller skyter diamanten ut fra spilleplaten med en terning, får spilleren -5 poeng. Deretter legges diamanten midt på spilleplaten slik at spillet kan fortsette.

FLERE SCENARIER KAN VÆRE OPPFYLT SAMTIDIG.



Eksempel: Svart spillers terninger viser to like, så da får svart spiller i utgangspunktet 10 poeng ($5+5=10$ poeng). Men da den ene terningen til svart spiller ligger utenfor spilleplaten, får svart spiller også -5 poeng, slik at den samlede poengsummen blir 5 poeng ($5+5-5=5$ poeng).

Eksempel: Rød spillers terninger viser to like, så da får rød spiller i utgangspunktet 10 poeng ($5+5=10$ poeng). Men da begge terningene til rød spiller ligger utenfor spilleplaten, får rød spiller -10 poeng, og regnestykket går derfor i null ($5+5-5-5=0$ poeng).

Eksempel: Gul spillers terning ligger nærmest diamanten, så da får gul spiller i utgangspunktet 8 poeng ($2+6=8$ poeng). Men da den ene terningen til gul spiller ligger utenfor spilleplaten, får gul spiller -6 poeng, slik at den samlede poengsummen blir 2 poeng ($6+2-6=2$ poeng).

TIPS: Spill og tenk taktisk. Hvis en av motstanderne har fått to seksere, kan du prøve å treffe en av terningene slik at de ikke lenger viser samme antall øyne - på den måten kan du snyte motstanderen for poeng.

God fornøyelse!

INFO OM SPELET

Tärningspetanque är ett familjespel där inget är avgjort på förhand. Även om man måste både räkna och tänka taktiskt kan allt kan vända, ända tills sista tärningen är kastad.

INNAN SPELET PÅBÖRJAS

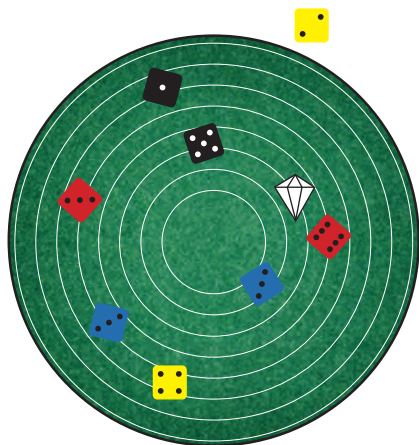
- Varje spelare får en av de 4 murarna
- Muren placeras mellan spelaren och spelplanen
- Avståndet mellan muren och spelplanen ska motsvara spelets 8 tärningar (man mäter avståndet genom att lägga tärningarna på längden mellan muren och spelplanen)
- Man kan justera svårighetsgraden genom att ändra avståndet mellan muren och spelplanen (ska spelet exempelvis vara lättare flyttas muren närmare spelplanen)
- Varje spelare får ett set med färgade tärningar
- Ta fram poängblock och penna för poängräkning

SPELETS GÅNG

- Spelarna slår om vem som ska börja
- Den spelare som börjar kastar diamanten på spelplanen
- Spelarnas händer ska befinna sig bakom murarna vid kast med diamanten eller tärningarna
- När diamanten är satt i spel kastar samma spelare en av sina tärningar
- Spelarna turas om att kasta en tärning tills alla har kastat sina två tärningar
- När alla har kastat sina tärningar räknas poäng för runden
- Spelaren som vinner runden börjar att kasta diamanten i nästa runda
- Spelet fortsätter i 15, 20 eller 25 rundor (bestäm själv antalet rundor före start)

HUR RÄKNAR MAN POÄNG?

DET FINNS TVÅ SÄTT ATT FÅ POÄNG PÅ I TÄRNINGSPETANQUE



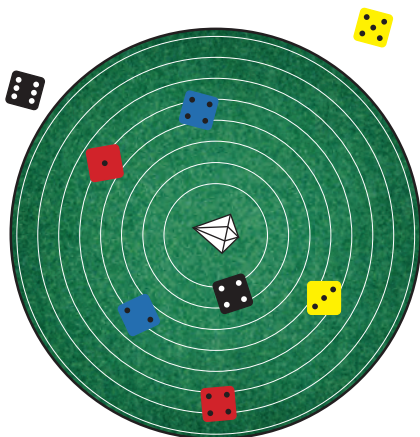
Den spelare vars tärning ligger närmast diamanten får det antal poäng som båda tärningarna visar sammanlagt. **Exempel: Då den röda spelarens tärning ligger närmast diamanten får spelaren 9 poäng ($6+3=9$ poäng).**

Visar spelarens tärningar två lika får spelaren det antal poäng som tärningarna visar sammanlagt, och det gäller även om spelarens tärning(-ar) inte ligger närmast diamanten. **Exempel: Då den blå spelarens tärningar visar två 3:or får spelaren 6 poäng ($3+3=6$ poäng).**

Får en spelare två lika på tärningarna och de samtidigt ligger närmast diamanten får spelaren inte dubbelpoäng – spelaren får endast det antal poäng som tärningarna visar en gång per runda.



DET FINNS TRE SÄTT ATT FÅ MINUSPOÄNG PÅ I TÄRNINGSPETANQUE

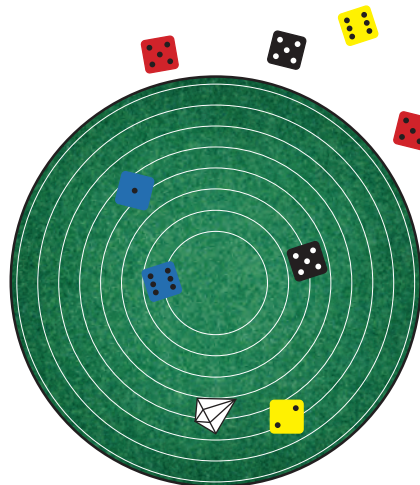


Kastar en spelare diamanten utanför spelplanen i starten av en runda får spelaren -5 poäng. Samma spelare kastar diamanten igen utan ytterligare risk för minuspoäng.

Kastar en spelare en eller två tärningar utanför spelplanen får spelaren det antal minuspoäng som tärningen/tärningarna visar. Om en spelare skjuter en motspelares tärning utanför spelplanen får motspelaren inte minuspoäng. **Exempel: Då den gula spelarens ena tärning ligger utanför spelplanen får spelaren -5 poäng.**

Om en spelare skjuter diamanten utanför spelplanen vid kast av tärningen får spelaren minus -5 poäng, och därefter placeras diamanten på mitten av spelplanen så att spelet kan fortsätta

DET ÄR MÖJLIGT ATT UPPFYLLA FLERA SCENARIER PÅ SAMMA GÅNG.



Exempel: Då den svarta spelarens tärningar visar två lika får spelaren som utgångspunkt 10 poäng ($5+5=10$ poäng). Men då den svarta spelarens ena tärning ligger utanför spelplanen får spelaren också -5 poäng och får därmed totalt 5 poäng ($5+5-5=5$ poäng).

Exempel: Då den röda spelarens tärningar visar två lika får spelaren som utgångspunkt 10 poäng ($5+5=10$ poäng). Men då den röda spelarens tärningar ligger utanför spelplanen får spelaren också -10 poäng och får därmed totalt 0 poäng ($5+5-5-5=0$ poäng).

Exempel: Då den gula spelarens tärning ligger närmast diamanten får spelaren som utgångspunkt 8 poäng ($2+6=8$ poäng). Men då den gula spelarens ena tärning ligger utanför spelplanen får spelaren -6 poäng och får därmed totalt 2 poäng ($6+2-6=2$ poäng).

TIPS: Spela och tänk taktiskt. Om en av dina motståndares tärningar visar två 6:or kan du träffa en av tärningarna så att de inte längre visar samma – på detta sätt kan du stjäla poäng från din motståndare

Mycket nöje!

PELIOHJEET

Noppapetankki on koko perheen peli, jossa mitään ei ratkaista etukäteen. Vaikka pelissä tulee laskelmoida ja ajatella taktisesti, kaikki voi kääntyä pääläelleen viimeiseen nopanheittoon saakka.

ENNEN PELIÄ

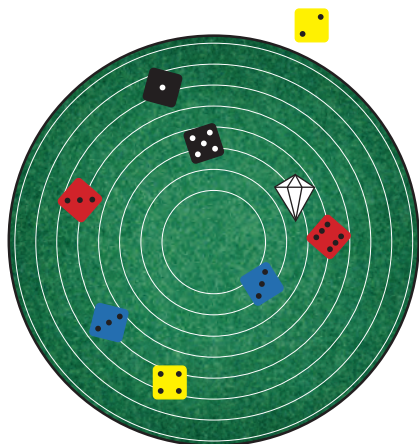
- Jokaisella pelaajalla on oltava yksi neljästä heittoseinästä.
- Heittoseinä on sijoitetaan pelaajan ja pelilaudan väliin.
- Heittoseinän ja pelilaudan välisen etäisyyden tulee vastata pelin kahdeksaa noppaa (etäisyys mitataan asettamalla nopat pitkittäin heittoseinän ja pelilaudan väliin).
- Pelin vaikeustasoa voidaan säätää muuttamalla heittoseinän ja pelilaudan välistä etäisyyttä (jos esimerkiksi pelistä halutaan helpompi versio, heittoseinää voidaan siirtää lähemmäksi pelilautaa).
- Jokainen pelaaja saa sarjan värillisiä noppia.
- Pistetaulukkoa ja lyijykynää tarvitaan pisteiden merkitsemistä varten.

PELIN KULKU

- Pelaajat sopivat keskenään, kuka aloittaa.
- Aloittava pelaaja heittää timantin pelilaudalle.
- Pelaajien käsien on oltava heittoseinämien takana, kun timanttia tai noppaa heitetään.
- Kun timantti on pelissä, sama pelaaja heittää yhtä nopistaan.
- Pelaajat vuorottelevat nopanheitossa, kunnes kaikki nopat on heitetty.
- Kun kaikki ovat heittäneet noppansa, kaikkien pisteet kyseiseltä kierrokselta lasketaan.
- Kierroksen voittanut pelaaja aloittaa seuraavan kierroksen heittämällä timantin.
- Peliä jatketaan 15, 20 tai 25 kierrosta (voitte päättää kierrosten määrästä ennen pelin alkua).

PISTELASKU

NOPPAPETANKISSA VOI SAADA PISTEITÄ KAHDELLA TAVALLA



Pelaaja, jonka noppa on lähimpänä timanttia, saa molempien noppien osoittaman yhteispistemäärän.

Esimerkki: Kun punainen noppa on lähimpänä timanttia, pelaaja saa 9 pistettä ($6 + 3 = 9$ pistettä).

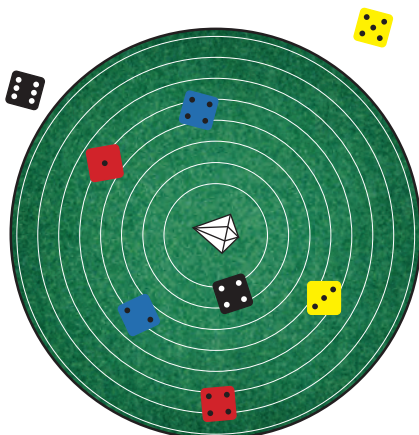
Jos pelaajan pelaajan molemmissa nopissa näkyy sama silmäluku pelaaja saa niiden summan, vaikka pelaajan noppa ei olisi lähimpänä timanttia.

Esimerkki: koska molempien sinisten noppien silmäluku on 3, pelaaja saa 6 pistettä ($3 + 3 = 6$ pistettä).

Jos pelaajan pelaajan molemmissa nopissa näkyy sama silmäluku ja toinen niistä on lähinnä timanttia sijaitseva noppa, pelaaja ei saa kaksinkertaisia pisteitä, vaan noppien osoittaman silmäluvun pisteiden määrän tältä kierrokselta.



KOLME TAPAA SAADA MIINUSPISTEITÄ NOPPAPETANKISSA

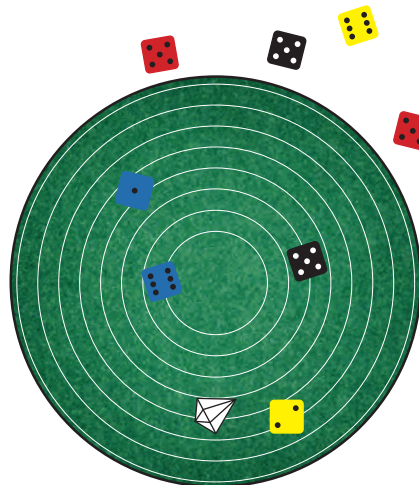


Jos pelaaja heittää timantin pelilaudan ulkopuolelle kierroksen alussa, pelaaja saa -5 pistettä. Sama pelaaja voi heittää timantin uudelleen ilman miinus-pisteiden riskiä.

Jos pelaaja heittää yhden nopan tai kaksi noppaa pelilaudan ulkopuolelle, pelaaja saa nopan/noppien silmäluvun verran miinuspisteitä. Jos pelaaja sysää heitollaan vastustajan nopan pelilaudan ulkopuolelle, vastustaja ei saa miinuspisteitä. **Esimerkki: Toinen keltaisista nopista on pelilaudan ulkopuolella, jolloin pelaaja saa -5 pistettä.**

Jos pelaaja sysää heittämällään nopalla timantin pelilaudan ulkopuolelle, pelaaja saa -5 pistettä. Sen jälkeen timantti asetetaan pelilaudan keskelle ja peli voi jatkua.

USEA SKENAARIO ON MAHDOLLISTA YHDellä KERRALLA.



Esimerkki: Jos kahdella mustalla nopalla on sama silmäluku, pelaaja saa lähtökohtaisesti 10 pistettä ($5 + 5 = 10$ pistettä). Mutta jos toinen musta noppa on pelilaudan ulkopuolella, pelaaja saa -5 pistettä, joten hänen pistemääräkseen tulee 5 ($5 + 5 - 5 = 5$ pistettä).

Esimerkki: Jos kahdella punaisella nopalla on sama silmäluku, pelaaja saa lähtökohtaisesti 10 pistettä. ($5 + 5 = 10$ pistettä). Mutta jos punaiset nopat ovat pelilaudan ulkopuolella, pelaaja saa -10 pistettä, joten hänen pistemääräkseen tulee 0 ($5 + 5 - 5 - 5 = 0$ pistettä).

Esimerkki: Jos keltainen noppa on lähinnä timanttia, pelaaja saa lähtökohtaisesti 8 pistettä ($2 + 6 = 8$ pistettä). Mutta jos toinen keltainen noppa on pelilaudan ulkopuolella, pelaaja saa -6 pistettä, joten hänen pistemääräkseen tulee 2 ($6 + 2 - 6 = 2$).

VINKKI: Pelaa ja ajattele taktisesti. Jos vastustajan kahden nopan silmäluvut ovat 6, voit osua toiseen nopista, jotta ne eivät näytä samaa silmälukua – näin voit viedä vastustajalta pisteitä.

DK TIPS

Spil og tænk taktisk

- Viser en af dine modstanderes terninger to 6'ere, kan du ramme én af terningerne, så de ikke længere viser det samme - på den måde kan du snyde din modstander for point

NO TIPS

Spill og tenk taktisk

- Hvis en av motstanderne har fått to seksere, kan du prøve å treffe en av terningene slik at de ikke lenger viser samme antall øyne - på den måten kan du snyte motstanderen for poeng.

SV TIPS

Spela och tänka taktiskt

- Om en av dina motståndares tärningar visar två 6:or kan du träffa en av tärningarna så att de inte längre visar samma - på detta sätt kan du stjäla poäng från din motståndare

FI VINKKEJÄ

Taktinen ajattelu pelattaessa

- Jos molempien vastapelaajan heittämien noppien silmäluku on 6, saat tönäistä toista noppaa, jotta silmäluku ei ole enää sama. Tällöin vastustajan pistemäärä pienenee.