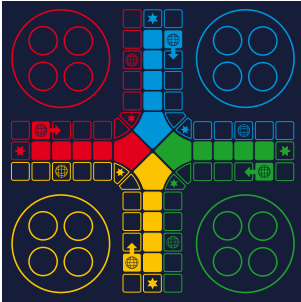
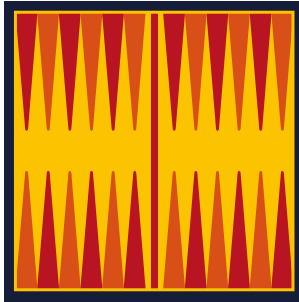


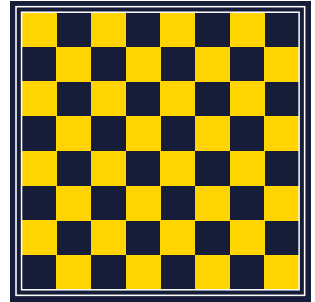
GAME COLLECTION



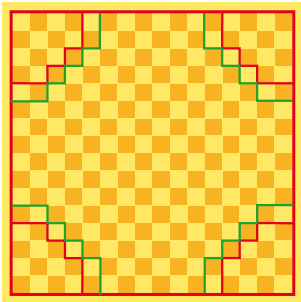
Ludo



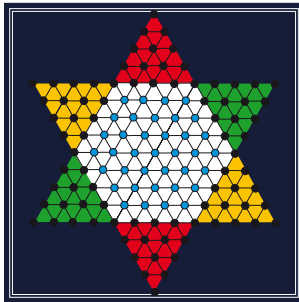
Backgammon



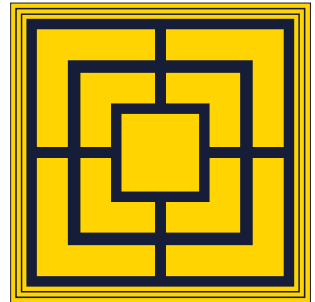
Draughts



Halma



Chinese chequers



Nine men's morris

Spillemagasin med over 10 spillemuligheder med alle de kendte spil
Spelmagasin med mer än 10 spelmöjligheter och alla de kända spelen
Spillemagasin med over 10 spillemuligheder med alle de kjente spillene
Yli 10 erilaista peliä – mukana kaikki tunnetuimmat



DK: Kinaskak

Kinaskak er et spændende spil for både børn og voksne. Spillet stammer fra det gamle Kina, hvor det fik stor udbredelse på grund af spillets mange finesser. 2 til 6 personer kan deltage. Spillepladen er udformet som en stjerne med spidser i forskellige farver. Hver spiller vælger sin farve og anbringer sine 15 brikker i samme farve i de 15 huller i stjernespiden. Det gælder om at få ført sine 15 brikker tværs over pladen, så de fylder den stjernespiden, som er lige overfor.



I spillet flyttes en brik ad gangen i en hvilken som helst retning, men kun til et af de tilstødende huller. Man kan også hoppe, hvis ens brik ligger ved siden af en anden brik i en vilkårlig farve, og der er et tomt hul bag denne. Det er tilladt at foretage flere hop i en ret linje - altså i den retning, som hoppene starter i. Det gælder således om at få anbragt sine brikker, så man kan udnytte mulighederne for at hoppe bedst muligt. Samtidig skal man prøve at begrænse modspillerens muligheder for at flytte sine brikker fremad. Vinderen er den spiller, som først får flyttet alle sine brikker over i den modsatte stjernespiden. De brikker, som man hopper over, skal ikke fjernes fra pladen. Det er ikke tilladt at lade nogen af sine egne brikker blive liggende fast i sin egen stjernespiden for at forhindre en modspiller i at vinde.

Makkerspil

Her kan 4 personer deltage. De to makkere sidder over for hinanden og forsøger at hjælpe hinanden med at få flyttet deres brikker over i hinandens stjernespiden. Et makkerspil kan spilles på to måder. Enten vinder det par, hvor én af spillerne først får sine brikker på plads, eller også skal begge makkerne have deres brikker på plads.

SV: Kinaschack

Kinaschack är ett spännande spel för både barn och vuxna. Det härstammar från det gamla Kina, där det var mycket utbrett tack vare de många finesserna i spelet. 2 eller 4 personer kan deltaga. Spelplanen är utformad som en stjärna med spetsar i olika färger. Varje spelare väljer sin färg och placerar sina 15 likafärgade pjäser i de 15 hålen på en stjärnspets. Det gäller nu att spela dessa 15 pjäser tvärs över planen till den andra stjärnspetsen i samma färg.

I spelet flyttas en pjäs åt gången i vilken riktning som helst, men bara till ett intilliggande hål. Man får också hoppa, om ens pjäs ligger intill en annan pjäs oavsett färg och om det finns ett tomt hål bakom denna. Det är tillåtet att göra en serie hopp i linje, i den riktning hoppet startade i. Det gäller alltså att få sina pjäser placerade så att man kan utnyttja möjligheterna att hoppa på bästa sätt. Samtidigt får man tänka på att inte underlätta motspelarens framrykning. Den spelare som först får över alla sina pjäser till motsatt stjärnspets vinner. Man får inte låta pjäser stå kvar i egen stjärnspets för att därigenom hindra motspelare att vinna.

Parspel

4 personer kan deltaga. De två spelare som spelar ihop sitter mitt emot varandra och båda försöker hjälpa sin medspelare att få pjäserna flyttade till dennes stjärnspets. Ett parspel kan spelas på två sätt. Antingen vinner det par i vilket en av spelarna som förste deltagare har fått alla sina pjäser på plats, eller också ska båda ha fått in sina pjäser på plats.

NO: Kinasjakk

Kinasjakk er et spennende spill for både barn og voksne. Spillet stammer fra det gamle Kina, hvor det fikk stor utbredelse på grunn av de mange finessene ved spillet. Det kan delta fra 2 til 6 personer. Spilleplaten er utformet som en stjerne med spisser i forskjellige farger. Hver spiller velger sin farge og plasserer sine 15 brikker av samme farge i de 15 hullene i stjernespissen. Det gjelder å få flyttet alle sine 15 brikker tvers over platen slik at de fyller ut den stjernespissen som er plassert rett overfor. I spillet flyttes en brikke av gangen i hvilken som helst retning, men kun til et av de nærmest liggende hull. Man kan også hoppe hvis ens brikke ligger like ved en annen brikke av vilkårlig farge og det er et tomt hull bak denne. Det er tillatt å foreta en rekke hopp i rett linje - altså i den retningen hoppene startet i. Det gjelder således å få sine brikker plassert slik at man kan utnyttene sjansene til å hoppe best mulig. Samtidig må man prøve å hindre motspillerens muligheter til å rykke fremover. Den spilleren som først får plassert alle sine brikker i den motsatte stjernespissen, er vinner. De brikkene man hopper over, skal ikke fjernes fra platen. Det er ikke tillatt å la noen av ens egne brikker bli liggende fast i ens egen stjernespiss for å hindre en motspiller i å vinne.

Makkerspill

Her kan 4 personer delta. De to makkerne sitter overfor hverandre og forsøker å hjelpe hverandre med å få plassert sine brikker i makkerens stjernespiss. Et makkerspill kan spilles på to måter. Enten vinner det paret hvor en av spillerne først får sine brikker på plass eller også skal begge makkerne ha sine brikker på plass.

FI: Kiinanšakki

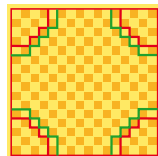
Kiinanšakki on jännittävä peli sekä lapsille että aikuisille. Peli on aikoinaan kehittynyt muinaisessa Kiinassa, missä sen hienovaraiset ominaisuudet tekivät siitä suosittun. Pelissä voi olla 2–6 osallistujaa. Peliä pelataan tähdenmuotoisella pelilaudalla, jossa jokainen sakara on eri värinen. Kukin pelaaja valitsee itselleen värin ja asettaa 15 kyseistä väriä olevaa nappulaansa sakaran 15 reikään. Pelin tavoitteena on siirtää kaikki 15 nappulaa laudan poikki vastapäisen sakaran reikiin. Pelissä siirretään yhtä nappulaa kerrallaan mihin tahansa viereiseen tyhjään reikään tai viereisen nappulan yli hyppäämällä takana olevaan tyhjään reikään. Suorassa linjassa eli ensimmäisenä tehdyn hypyn suuntaan tehtävien hyppyjen määrä on rajoitettu. Siksi on tärkeää asettaa omat nappulat niin, että rajalliset hyppekerrat saa käytettyä mahdollisimman tehokkaasti. Samalla on pyrittävä estämään vastustajaa etenemästä laudalla. Pelaaja, joka ensimmäisenä saa kaikki omat nappulansa vastakaiseen sakaraan, on pelin voittaja. Yli hypäyttäjä nappuloita ei poisteta laudalta, eli niitä ei "syödä". Omia nappuloita ei saa tahallisesti jättää oman tähden sakaraan tarkoituksena estää vastustajan voitto.

Paripeli

Pelissä voi olla 4 pelaajaa. Parin osapuolet istuvat toisiaan vastapäätä ja yrittävät auttaa toisiaan saamaan nappulat vastapäiseen sakaraan. Paripeliä voi pelata kahdella tavalla: pelin voittajaksi voidaan julistaa pari, jonka jompikumpi puolisko saa ensimmäisenä nappulansa paikoilleen tai jonka kumpikin puolisko saa ensimmäisenä nappulansa paikoilleen.

DK: Halma

Hver spiller vælger sin farve og sit hjørne og stiller brikkerne på hjørnets 13 felter. Spillet går ud på at flytte sine brikker over på modspillerens felter. Man skiftes til at flytte brikkerne, men man kan kun flytte til et tilstødende tomt felt. Man kan hoppe over en, to eller flere brikker, men kun hvis der er et tomt felt mellem brikkerne. Man kan flytte både til højre, til venstre, frem og tilbage. Hvis man hopper over brikker, bliver de stående på spillepladen. De kan altså ikke slås væk som ved dam. Man kan også hoppe over sine egne brikker. Vinderen er den spiller, som først får flyttet alle sine brikker over på modspillerens hjørnefelter.



SV: Halma

Varje spelare väljer sin färg och sitt hörn och ställer pjäserna på hörnets 13 rutor. Spelet går ut på att få över pjäserna till motståndarens hörn. Man flyttar sina pjäser i tur och ordning, men får i varje drag bara flytta till angränsande tom ruta. Hoppa får man däremot över en, två eller flera pjäser, men bara om det finns en tom ruta mellan pjäserna. Man får flytta både åt höger, vänster, framåt och bakåt. Pjäser man hoppar över skall bli stående och kan alltså inte »slås ut« som i DAM. Man får också hoppa över egna pjäser. Den som först har fört alla sina pjäser över till motspelarens hörn har vunnit spelet.

NO: Halma

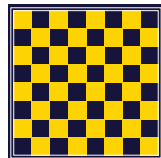
Hver spiller velger sin farge og sitt hjørne og stiller brikkene på hjørnets 13 felter. Spillet går ut på å bringe sine brikker over på motspillerens felter. Man bytter på å flytte brikkene, men man kan kun flytte til et tilstøtende tomt felt. Hoppe kan man imidlertid gjøre over en, to eller flere brikker, men bare hvis det er et tomt felt mellom brikkene. Man kan flytte både til høyre, til venstre, fram og tilbake. Brikkene man kan hoppe over, skal bli stående og kan altså ikke "slåes" som ved DAM. Man kan også hoppe over egne brikker. Den som først får brakt alle sine brikker over på motspillerens hjørnefelter, har vunnet spillet.

Fi: Halma

Kukin pelaaja valitsee itselleen värin ja kulman ja asettaa nappulansa kulman 13 kenttään. Pelin tavoitteena on siirtää omat nappulat vastustajan kenttiin. Siirrettävän nappulan voi valita vapaasti, mutta nappulaa voi siirtää vain viereiseen tyhjään kenttään. Siirrolla voi hypätä yhden, kahden tai useamman nappulan yli mutta vain, jos nappuloiden väliin jää tyhjä kenttä. Nappula voi liikkua oikealle, vasemmalle, eteen tai taakse. Yli hypättävät nappulat jäävät paikoilleen, eli niitä ei "syödä" tammipelin tapaan. Myös omien nappuloiden yli voi hypätä. Ensimmäisenä kaikki nappulat vastustajan nurkkakenttiin saanut pelaaja on voittaja.

DK: Dam

Dam spilles af to personer. Dam spilles på et skakbræt, og hver spiller har 12 hvide eller sorte brikker. Det gælder om at tage ("puste") eller indespærre så mange af modspillerens brikker som muligt. Brikkerne anbringes over for hinanden på de yderste 3 rækker sorte felter. Spilleren med de hvide brikker begynder.



Brikkerne kan kun flyttes på de sorte felter og kun ét felt frem ad gangen mod højre eller venstre, altså fremad på skrå. Man kan ikke flytte til et felt, som er optaget. Når man står på et felt ved siden af en af modspillerens brikker, og feltet i samme linje bag modspillerens brik er ledigt, kan man hoppe over modspillerens brik til det frie felt og fjerne modspillerens brik fra brættet. Man kan slå flere af modspillerens brikker på et tilstødende felt med et tomt felt bagved. Hvis man får en af sine brikker frem til modspillerens bageste række, bliver den til en dam. Man sætter en "slået" brik på toppen af dammen, så den kan kendes. Dammen har den fordel, at den kan flyttes skråt frem eller tilbage så mange felter, som er fri. Den slår modspillerens brikker på samme måde som beskrevet ovenfor. Hvis en spiller har flyttet en brik frem uden at lægge mærke til, at den kunne have slået en af modspillerens brikker, må modspilleren fjerne den fra brættet. Det kaldes at "puste". Når en spiller har mistet alle sine brikker eller ikke er i stand til foretage flere træk (fordi modspillerens brikker spærres), har denne spiller tabt.

SV: Dam

Dam är ett spel för 2 personer. Det spelas på ett schackbräde och varje spelare har 12 vita eller svarta brickor. Det gäller att slå ut eller stänga inne så många av motspelarens brickor som möjligt. Man börjar med att placera brickorna mitt för varandra på de tre yttersta radernas svarta rutor.

Man spelar enbart på de svarta rutorna och i varje drag får man bara flytta en bricka ett steg snett framåt åt höger eller åt vänster. Om en bricka når fram till motspelarens sida av brädet, kallas den DAM och som igenkänning lägger man en av de brickor som motspelaren har slagit ut, ovanpå den. Damen kan nu flyttas vart som helst på brädet (dock fortfarande endast diagonalt på de svarta rutorna). Den kan gå både framåt och bakåt så långt man önskar. När man slår en av motspelarens brickor, ska dammen emellertid stanna på rutan just bakom den bricka man slagit ut. Ligger flera av motspelarens brickor i rad med en ruta mellan varje, kan de alla slås ut i ett drag. När en spelare har förlorat alla sina brickor eller inte kan göra fler drag (på grund av att motspelaren spärrar spelarens brickor), har denne också förlorat spelet.

NO: Dam

Dam spilles av to personer. Det spilles på et sjakkbrett, og hver spiller har 12 hvite eller svarte brikker. Det gjelder å ta ("puste") eller sperre inne så mange av motspillerens brikker som mulig. Brikkene plasseres overfor hverandre på de ytterste 3 rekkene med svarte felt. Den som har de hvite brikkene begynner.

Flytting av brikkene forgår bare på de svarte feltene, og hver gang bare ett felt framover til høyre eller venstre, altså framover på skrå. Man kan ikke flytte til et felt som på forhånd er opptatt. Når man står på et felt inntil en av motstanderens brikker, og det bak denne er en ledig plass i samme linje, kan man slå denne ved å oppta plassen bak hans brikke og ta bort denne brikken fra brettet. Man kan slå flere av motstanderens brikker på et tilstøtende felt med et tomt felt bak. Hvis man får en brikke fram til motstanderens bakerste rekke, blir den til en DAM. Den merkes ved at man setter en "slått" brikke på toppen av denne. Denne DAM har den fordel at den kan flyttes

så mange felter fram og tilbake i skrå retning som er fri. Den slår ellers motstanderens brikker på samme måte som tidligere beskrevet. Har en spiller flyttet fram en brikke uten å legge merke til at den kunne ha slått en motstanders brikke, har motstanderen rett til å ta den bort fra brettet. Dette kalles å "puste". Når en spiller har mistet alle sine brikker eller ikke er i stand til å gjøre flere trekk (fordi motspilleren sperrer for ham), har han tapt.

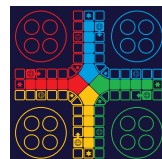
Fl: Tammi

Pelaajia on kaksi. Tammea pelataan shakkilaudalla, ja kummallakin pelaajalla on 12 valkoista tai mustaa pelimerkkiä. Tavoitteena on syödä tai blokata niin monta vastustajan nappulaa kuin mahdollista. Nappulat asetetaan vastakkaisiin päätyihin lautaa kolmen ylimmän rivin mustiin kenttiin. Valkoisilla nappuloilla pelaava pelaaja aloittaa.

Peliä pelataan vain mustilla kentillä ja nappuloita saa siirtää vain yhden askeleen etuviistoon oikealle tai vasemmalle. Nappulaa ei voi siirtää kenttään, jossa on jo nappula. Vastustajan nappulan voi syödä hyppäämällä sen yli samassa vinolinjassa olevaan tyhjään kenttään. Vastustajan nappuloita voi myös syödä useita yhdellä kertaa, jos ne ovat peräjälkeen ja niiden takana on tyhjä kenttä. Jos pelaaja saa nappulansa vastustajan takariviin, kyseessä on "tammi". Sen merkiksi nappulan päälle asetetaan jokin aiemmin syöty nappula. "Tammen" etuna on, että se voi liikkua etu- tai takaviistoon niin monta kenttää kerrallaan kuin on vapaana. Sillä voi syödä vastustajan nappuloita samaan tapaan kuin edellä on kuvattu. Jos pelaaja siirtää nappulaa huomaamatta, että sillä olisi voinut syödä vastustajan nappulan, vastustaja voi poistaa pelaajan kyseisen nappulan eli syödä sen. Kun pelaajalla ei enää ole yhtään nappulaa tai hän ei pysty enää tekemään yhtään siirtoa (koska vastustaja estää sen), pelaaja on hävinnyt pelin.

DK: Firemandsludo

2 til 4 personer kan deltage. Hver spiller vælger et felt og anbringer 4 brikker i samme farve i feltet. Man kan evt. på forhånd aftale at spille med færre brikker for at forkorte spilletiden.



Spillets start:

Spillet begynder med terningkast efter tur. Et prøvekast afgør, hvem der begynder. Man skal slå en globus for at komme ud af startfeltet og ind på selve spillepladen. I starten af spillet, hvor man endnu ikke har nogen brikker på spillepladen, må hver spiller om nødvendigt kaste 3 gange med terningen for at få en globus. Dette gælder også, hvis en spiller har fået slået alle sine brikker tilbage til sit startfelt.

En globus giver altid ret til et ekstrakast. En globus giver også ret til enten at tage en ny brik ud på spillepladen eller at flytte en brik frem til det næste globusfelt på spillepladen. Et stjernekast giver ret til at flytte til nærmeste stjernefelt, men kun hvis der ikke er et globusfelt imellem. Det vil sige, at man kan passere et stjernefelt med et globuskast, men man kan ikke passere et globusfelt med et stjernekast. Hvis en spiller lander på et felt, hvor der allerede står en modspillers brik, skal modspilleren flytte brikken tilbage til startfeltet og starte forfra med denne brik. Der må maksimalt være to brikker i samme farve på et felt. Hvis en modspiller lander på sådan et felt, er det modspillerens brik, som bliver slået tilbage til startfeltet.

Deltagerne skal flytte deres brikker det antal felter, som terningen viser, også selv om det skader de-

res stilling. Man kan også bruge en almindelig terning til spillet. Så gælder globus- og stjernefeltene ikke. En 6'er giver ret til at flytte en brik ind på spillepladen og giver også ret til et ekstra kast. Man skal flytte brikkerne det antal øjne, som terningen viser.

For at kunne flytte sine brikker "hjem", skal man til sidst kaste det nøjagtige antal øjne. I globusludo skal man slå en globus for at kunne flytte brikken hjem. Vinderen er den spiller, som først får alle sine brikker hjem.

SV: Fiaspel

2-4 personer kan deltaga och varje spelare väljer ett startfält och ställer sina 4 pjäser där. Innan spelet börjar kan man också komma överens om att spela med ett mindre antal pjäser för att förkorta speltiden.

Spelets början:

Man kastar tärningen i tur och ordning. För att få lämna sitt startfält och gå in på själva spelplanen (vid globmärket), skall man kasta en glob. I början av spelet, när man ännu inte har några pjäser på spelplanen, får varje spelare, om så behövs, kasta upp till 3 gånger för att få en glob. Detta gäller också om en spelare har fått alla sina pjäser motade tillbaka till startfältet. En glob ger alltid rätt till ett extra kast. Ger detta en ny glob, kan spelaren antingen föra ut en ny pjäs på spelplanen eller föra fram en pjäs till nästa globruta. Visar tärningen »stjärna«, flyttar man fram till närmaste stjärnruta, d.v.s. ett globkast får passera en stjärnruta men inte tvärtom.

Hamnar en spelare på fält där det redan står en motspelare, måste denne flytta sin pjäs tillbaka till startfältet och börja om från början. Har motspelaren 2 eller flera pjäser stående på rutan, är det den ankommande spelaren som blir slagen tillbaka. Deltagare skall alltid flytta pjäserna så som tärningen visar, även om det skadar egen spelposition.

Man kan också använda en vanlig tärning till spelet. Då gäller ej glob- eller stjärnrutorna. En 6:a ger rätt till att föra in en pjäs på spelplanen och ger också rätt till ett extra kast. Man flyttar pjäserna efter det antal prickar som tärningen visar. För att få »hem« sina pjäser, måste man till slut kasta exakt rätt antal prickar. Den spelare som först fått »hem« alla sina pjäser har vunnit.

NO: 4-mannsludo

2-4 personer kan delta. Hver spiller velger et felt og setter 4 tilsvarende fargede brikker i feltet. Man kan evt. på forhånd avtale å spille med færre brikker for å gjøre spilletiden kortere.

Spillet start:

Spillet begynner med terningkast etter tur. Et prøvekast avgjør hvem som begynner. For å komme ut av startfeltet og inn på selve spilleplaten, må man slå en globus. I starten av spillet, hvor man ennå ikke har noen brikker på spilleplaten, kan hver spiller om nødvendig kaste 3 ganger for å få en globus. Dette gjelder også hvis en spiller har fått slått alle sine brikker tilbake til sitt startfelt.

Globus gir alltid rett til et ekstrakast. Et globuskast gir også rett til enten å ta en ny brikke ut på spilleplaten eller flytte en brikke fram til neste globusfelt. Et stjernekast gir rett til å flytte til nærmeste stjernefelt, men bare hvis det ikke finnes noe globusfelt imellom. Dvs. at man med et globuskast kan passere et stjernefelt, men med et stjernekast ikke et globusfelt.

Kommer en spiller inn i et felt hvor det allerede står en motspiller, må denne spilleren flytte sin brikke tilbake til startfeltet og begynne på nytt. I et felt kan det maksimalt plasseres to brikker av samme

farge. Kommer en motspiller inn i et slikt felt, er den denne spillerens brikke, som blir slått tilbake til startfeltet.

Deltakerne må flytte brikkene sine slik som terningen viser, også når dette skader deres stilling. Man kan også bruke en vanlig terning til spillet. Da gjelder ikke globus- og stjernefeltene. En sekser gir rett til å flytte en brikke inn på spilleplaten og gir rett til et ekstra kast. Man flytter brikkene etter det antall øyne terningen viser. For å kunne flytte sine brikker "hjem", må man til slutt kaste det rette antall øyne. I globusludo må man slå globus for å kunne føre brikken hjem.

Den spilleren som først får alle sine brikker "hjem", har vunnet.

FI: Neljän pelaajan ludo

Pelissä voi olla 2–4 pelaajaa. Jokainen pelaaja valitsee kentän ja sijoittaa kentälle neljä samanväristä pelimerkkiä. Pelaajan lyhentämiseksi voidaan pelata pienemmällä nappulamäärällä.

Pelin alku:

Pelin aluksi pelaajat heittävät noppaa vuorotellen. Suurimman silmäluvun heittänyt pelaaja aloittaa. Jotta pelaaja saa nappulan pelipöydälle ja pääsee aloittamaan pelin, hänen on heitettävä maapallo. Pelin alussa, kun laudalla ei ole vielä nappuloita, kukin pelaaja saa vuorollaan aina yrittää kolme kertaa maapallon heittämistä. Tämä pätee myös tilanteessa, jossa pelaajan kaikki nappulat on palautettu lähtökenttään.

Maapalloheitto antaa aina oikeuden lisäheittoon. Maapalloheitto antaa myös oikeuden joko nostaa laudalle uusi nappula tai siirtää yksi nappula seuraavaan maapallokenttään. Tähtiheitto antaa oikeuden siirtää lähimpään tähtikenttään, mutta vain, jos välissä ei ole maapallokenttää. Toisin sanoen, maapalloheittolla voi ohittaa tähtikentän mutta tähtiheittolla ei voi ohittaa maapallokenttää.

Jos pelaaja siirtyy kenttään, jossa vastustajalla on jo nappula, pelaajan on siirrettävä oma nappulansa takaisin lähtökenttään ja aloitettava alusta. Kentässä voi kulloinkin olla enintään kaksi saman pelaajan nappulaa. Jos vastustaja siirtyy tällaiseen kenttään, pelaajan kahdesta samanvärisestä nappulasta toinen palautetaan lähtökenttään.

Pelaajan on siirrettävä nappuloitaan nopan osoittaman silmäluvun mukaan, vaikka se olisi hänelle haitallista.

Pelissä voidaan käyttää myös tavallista noppaa. Silloin maapallo- ja tähtikenttiä ei käytetä. Silmäluku 6 antaa oikeuden siirtää nappulan pelilaudalle ja antaa oikeuden ylimääräiseen heittoon. Nappulaa siirretään noppien osoittaman silmäluvun mukaan.

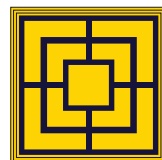
Nappuloiden "kotiuttamiseksi" on heitettävä oikea silmäluku, maapalloludossa maapallo.

Ensimmäisenä kaikki nappulat kotiuttanut saanut pelaaja on voittaja.

DK: Mølle

Mølle er et brætspil for 2 personer. De får hver 9 brikker i hver sin farve. Spillerne sætter skiftevis brikkerne ud på brættets knudepunkter, en brik ad gangen. Formålet med spillet er at lave en mølle, det vil sige en række med tre brikker i samme farve på samme linje. For hver mølle man laver, har man lov til at fjerne en af modspillerens brikker.

Når alle brikkerne er (eller har været) inde på brættet, begynder man at flytte brikkerne for at lave flere møller, samtidig med at man prøver at forhindre modspilleren i at lave møller. En brik kan kun flyttes til ét tilstedende knudepunkt for hvert træk. For hver ny mølle, man laver, må man fjerne en af modspillerens brikker.



Hvis man er heldig, kan man lave en svikmølle. Den består af to møller, som skiftevis kan lukkes ved at flytte en brik frem og tilbage.

Når en spiller kun har tre brikker tilbage, må han begynde at hoppe. Det vil sige, at spilleren ikke længere er nødt til at flytte sine brikker til et tilstødende knudepunkt, men kan flytte dem til et hvilket som helst ledigt knudepunkt. Den spiller, som kun har to brikker tilbage på brættet først, taber spillet.

SV: Kvarnspel

Kvarnspel är ett brädspel för 2 personer. Varje spelare har 9 brickor/brickor i varsin färg. Spelet börjar med att spelarna i tur och ordning placerar en av sina brickor på en av de tre punkterna (baserna) på någon av linjerna. Det gäller nu att besätta de tre baserna på linjen. Då får man en »kvarn«. För varje kvarn man får, tar man bort en av motspelarens brickor.

När alla brickorna är (eller har varit) inne på brädet, börjar man flytta dem (»dra«). En bricka kan bara flyttas till en angränsande bas och bara om denna inte är upptagen. Man kan med skicklighet lägga ut sina brickor så att man får en »dubbelkvarn«, d.v.s. en uppställning med 5 brickor som denne är placerade så att varje nytt drag ger en ny kvarn. När en spelare bara har tre brickor kvar, får han börja »hoppa«, d.v.s. spelaren behöver inte längre hålla på regeln att alltid flytta till närliggande bas utan får placera valfri bricka var som helst, bara platsen är ledig. När en spelare bara har två brickor kvar, har denne förlorat.

NO: Mølle

Mølle er et brettspill for 2 personer. De får begge 9 brikker av hver sin farge. Spillerne setter vekselvis brikkene ut på brettets knutepunkter, en brikke av gangen. Hensikten med spillet er å danne en mølle: det vil si en rekke på tre brikker av samme farge på samme linje. For hver mølle man oppnår får man rett til å fjerne en av motspillerens brikker.

Når alle brikkene er (eller har vært) inne på brettet, begynner man å flytte brikkene for å danne flere møller, samtidig som man prøver å hindre motspilleren i å klare dette. En brikke kan bare flyttes til et tilstøtende ledig knutepunkt pr. trekk. For hver ny mølle man oppnår, fjernes en av motspillerens brikker.

Er man heldig kan man få dannet en "juksemølle". Den består av to møller som vekselvis lukkes ved fram- og tilbakeføring av en brikke.

Når en spiller bare har 3 brikker igjen, kan han begynne å hoppe, det vil si at han ikke lenger er nødt til å flytte brikkene til et av de tilstøtende knutepunktene, men kan plassere brikkene hvor som helst på de ledige knutepunktene. Den som først har bare 2 brikker igjen på brettet har tapt spillet.

FI: Mylly

Mylly on lautapeli 2 pelaajalle. Kumpikin saa 9 nappulaa valitsemassaan väriissä. Pelaajat sijoittavat vuorotellen nappuloita laudan solmuihin, yksi nappula kerrallaan. Pelin tavoitteena on muodostaa mylly eli kolmen samanvärisen nappulan sarja samalla rivillä. Aina kun pelaaja saa muodostettua myllyn, hän saa syödä vastustajalta yhden nappulan.

Kun kaikki nappulat ovat (tai ovat olleet) laudalla, nappuloista aletaan muodostaa lisää myllyjä pyrkien samalla estämään vastustajaa muodostamasta niitä. Nappulaa voi aina siirtää vain viereiseen vapaaseen solmuun. Jokaista muodostettua uutta myllyä kohden saa syödä vastustajan yhden nappulan.

Hyvällä tuurilla voi onnistua perustamaan "huijausmyllyn". Siinä on kyse kahdesta myllystä, jotka suljetaan vuorotellen siirtämällä nappulaa eteen- ja taaksepäin.

Kun pelaajalla on enää kolme nappulaa jäljellä, hän voi aloittaa hyppäämisen. Tällöin hänen ei enää tarvitse siirtää nappuloita viereisiin solmuihin, vaan hän voi siirtää niitä mihin tahansa vapaisiin solmuihin.

Pelaaja, jolla ensimmäisenä on enää kaksi nappulaa jäljellä, häviää pelin.

DK: Backgammon

Backgammon er et gammelt spil (over 5.000 år gammelt), men det er først i nyere tid, at der er kommet officielle regler for spillet - regler, som nu benyttes overalt i verden. Backgammon spilles normalt af to spillere, som hver har 15 brikker - også betegnet som "mænd" eller "soldater" - i hver sin farve. Startopstillingen er vist på tegningen, hvor betegnelserne for brættets enkelte dele også er vist.

Bemærk! Hvids hjemland er til højre for hvid, mens sorts hjemland er til venstre for sort (set fra sorts side). Spillerretningen for hver spiller er vist på tegningen, og man må kun flytte i denne retning.

Tilbehør: 1 spilleplade, 2 terninger og 2×15 brikker.

Spillet

Første spiller kaster de to terninger og skal flytte sin eller sine brikker det antal øjne, som begge terninger viser. Man vælger selv, hvilken eller hvilke brikker man flytter. Derefter er det modspilleren til at kaste med terningerne.

Brikkerne skal normalt flyttes efter antallet af øjne på terningerne, og det er tilladt at flytte enten én brik f.eks. 6+3 spidser frem eller at flytte to brikker. I sidstnævnte tilfælde skal man flytte den ene brik 3 spidser frem og den anden brik 6 spidser frem. Spilleren vælger selv, i hvilken rækkefølge brikkerne skal flyttes.

Hvis man slår et lige antal øjne, f.eks. 4+4, må man flytte dobbelt. Det giver således mulighed for at flytte én brik 4+4+4+4 spidser frem eller to brikker f.eks. 4+4 og 4+4 eller 4 og 4+4+4 spidser frem. Formålet med spillet er at flytte sine "mænd" hjem til sit eget hjemland ved at flytte dem det antal spidser, som terningernes øjne viser. Man må aldrig flytte en brik fra sit eget hjemland og over i modspillerens hjemland. Der er ingen grænser for, hvor mange brikker man kan have på en spids.

Men farerne lurur undervejs. Har man kun én brik på en spids (spidsen er "blottet"), kan modspilleren flytte en af sine brikker til den samme spids og tage brikken til fange. Dermed går brikken midlertidigt ud af spillet. Har man derimod to brikker på en spids (spidsen er "blokeret"), kan modspilleren ikke lande på den.

Man må ikke lægge terningernes øjne sammen og flytte en brik det samlede antal øjne. Man skal altid "mellemlande", når man flytter en brik, og man bør derfor altid sige f.eks. 3+4 og ikke 7. Hvis en eller flere af en spillers brikker er taget til fange, kan denne spiller ikke fortsætte spillet, før brikken igen er bragt ind på brættet i modspillerens hjemland. Dette kræver blot, at spilleren slår et antal øjne med en af terningerne, som svarer til en fri (blottet) spids i modspillerens hjemland. Viser terningerne f.eks. 3+4, og spids 4 er blokeret med to af modspillerens brikker, mens spids 3 er fri, kan brikken, som er taget til fange, flyttes ind i spillet igen på spids 3, og derfra flyttes 4 spidser frem på normal vis (hvis ellers denne nye spids er ledig). Hvis den ikke er ledig, må spilleren flytte en af sine andre brikker. Man skal altid flytte, hvis man kan. Ellers skal man sidde over til næste gang.

Slutspillet

Når alle spillerens brikker er bragt hjem til dennes hjemland, kan spilleren begynde at slå brikkerne ud af spillet, det vil sige bruge sine kast til at få brikkerne væk fra brættet. Dette kan ikke gøres, før alle brikkerne er i hjemlandet. Hvis en spiller får taget en brik til fange under slutspillet, kan slutspillet ikke fortsættes, før brikken er bragt ind i spillet igen og har været hele vejen rundt fra modspillerens hjemland og er kommet tilbage til sit eget hjemland.

Brikkerne tages væk fra brættet efter det antal øjne, som terningerne viser. Slår man f.eks. 2+6, kan der fjernes en brik fra spids nr. 2 og en brik fra spids nr. 6. Man har også lov til at flytte sine brikker inden for eget hjemland efter de almindelige regler. Det er tilladt at tage en brik væk fra en spids med et lavere nummer, hvis man slår et antal øjne, som er højere end spidsens nummer. Dette er dog kun tilladt, hvis der ikke findes brikker på en spids med et højere nummer.

Hvis der eksempelvis ikke er brikker på spidserne 6 og 5, men derimod på spidserne 4, 3, 2 og 1, og man slår en 5'er og en 6'er, må man tage to brikker væk fra spids 4 osv.

Point

Vinderen er den spiller, som først får alle sine brikker ud af spillet. Vinderen har så vundet den indsats, som man var enige om ved spillets start.

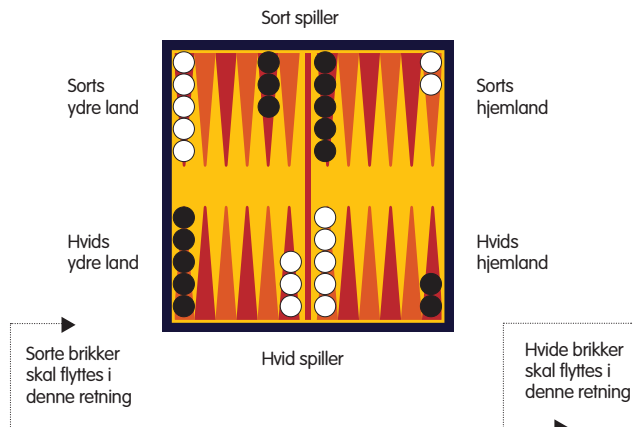
Hvis man får alle sine brikker ud af spillet, før modspilleren har fået nogen af sine brikker ud, har man vundet det dobbelte af indsatsen. Dette kaldes en "gammon".

Hvis man får alle sine brikker ud af spillet, før modspilleren har fået nogen af sine brikker ud og samtidig stadig har en brik i den vindende spillers land eller en brik taget til fange, har man vundet tre gange indsatsen. Dette kaldes en "backgammon".

Spiller man pointspil, tælles pointene samme på denne måde: For hver brik som en spiller har tilbage, når den anden spiller har fået alle sine brikker ud af spillet, tælles:

- 1 point for hver brik i eget hjemland
- 2 point for hver brik i eget ydre land
- 3 point for hver brik i modspillerens ydre land
- 4 point for hver brik i modspillerens hjemland og for tilfangetagne brikker.

Pointsummen tilfalder vinderen.



SV: Bräde (Backgammon)

Backgammon är ett urgammalt spel – över 5 000 år gammalt – men de officiella spelreglerna har tillkommit först i modern tid. Dessa regler används nu överallt i världen. Backgammon spelas vanligtvis av två spelare, som har 15 brickor var. Brickorna kallas ibland för »män« eller »soldater«.

Varje spelare har sin egen färg på brickorna. Startuppställningen visas på skissen. Där finns också brädets olika delar benämnda.

Observera: Vit spelares innerplan är till höger för vit, medan svart spelares innerplan (sedd från svarts sida) är till vänster för svart.

Spelriktningen för varje spelare är angiven på skissen och man får endast flytta i denna riktning

Tillbehör: 1 spelplan, 2 färningar och 2x15 spelbrickor.

Spelet

Förste spelare kastar de två tärningarna och flyttar sin eller sina brickor det antal steg som de båda tärningarnas prickar visar. Man väljer själv vilken eller vilka brickor man vill flytta. Sedan kastar man omväxlande och alltid med båda tärningarna.

Brickorna skall vanligen flyttas efter antalet prickar på tärningarna och det är tillåtet att flytta en bricka t.ex. 6 + 3 tungor framåt, eller att flytta den ena brickan 3 och den andra 6 tungor framåt. Ordningföljden, efter vilken man flyttar sina brickor, väljes alltid av spelaren själv.

Kastar man lika antal prickar, t.ex. vis 4 + 4, får man flytta dubbelt upp. Här finns således möjlighet att flytta en bricka 4 + 4 + 4 + 4 – eller två brickor t.ex. 4 + 4 och 4 + 4 eller 4 och 4 + 4 + 4.

Spelet går ut på att få alla sina »män« tillbaka till egen innerplan genom att flytta det antal tungor som tärningarnas prickar visar, men man får aldrig flytta en bricka från egen innerplan och över till motståndarens innerplan. Det finns inga begränsningar för antalet brickor man får ha på en tunga.

Faror lurar emellertid på vägen. Om man bara har en av sina brickor på en viss tunga (tungan kallas då en »blotta«), kan motståndaren kanske flytta en bricka till samma tunga och då blir man tillfångatagen, d.v.s. ens bricka går tillfälligt ur spel (detta kallas att bli avställd, ställd utanför brädet). Har man däremot två brickor på en tunga (tungan kallas då blockerad), kan motståndaren inte landa där. Man får inte lägga ihop antalet prickar på tärningarna och flytta en bricka efter det sammanlagda talet. Man skall alltid säga t.ex. 3 + 4 och inte 7.

Har en eller flera av en spelares brickor blivit avställda, får spelaren ifråga inte fortsätta spelet förrän brickorna åter har kommit in i spelet på motståndarens innerplan.

För detta krävs att man med en av tärningarna slår det antal prickar som motsvarar stegen till en fri eller blottad tunga på motståndarens innerplan. Visar tärningarna t.ex. 3 + 4 och tunga 4 är blockerad med två av motståndarens brickor, medan tunga 3 är fri, kan den avställda brickan flyttas in i spelet igen på tunga 3 och därifrån flyttas 4 tungor framåt på vanligt sätt (om denna tunga är ledig, annars ej). Är så inte fallet får man flytta en annan av sina brickor.

Man skall alltid flytta om man kan. Annars får man »stå över« till nästa gång.

Slutspelet

När alla 15 brickorna har förts hem till egen innerplan, kan man börja ta sina brickor ur spel (göra »rent hus«), d.v.s. använda sina kast till att ta bort brickorna från brädet. Detta kan ej göras förrän alla brickor är hemma.

Får man en bricka infångad under slutspelet, kan detta inte fortsätta förrän brickan har kommit in i

spelet igen och har gått hela vägen runt från motståndarens innerplan till egen innerplan. Brickorna plockas bort efter det antal prickar som tärningarna visar. Slår man t.ex. 2 + 6, får man ta bort en bricka från tunga nr. 2 och en från tunga nr. 6. Man får också lov att flytta sina brickor inom egen innerplan efter normalreglerna. Dessutom får man ta bort en bricka från en tunga med lägre nummer, såtillvida man med en av tärningarna kastar ett antal prickar som är högre än tungans nummer. Detta får dock bara ske om det inte finns brickor på en tunga med högre nummer. Om det t.ex. inte finns brickor på tunga 6 och 5, men däremot på tunga nr. 4, 3, 2 och 1, och om man slår en 5:a eller en 6:a, får man ta bort två brickor från tunga 4 etc.

Poäng

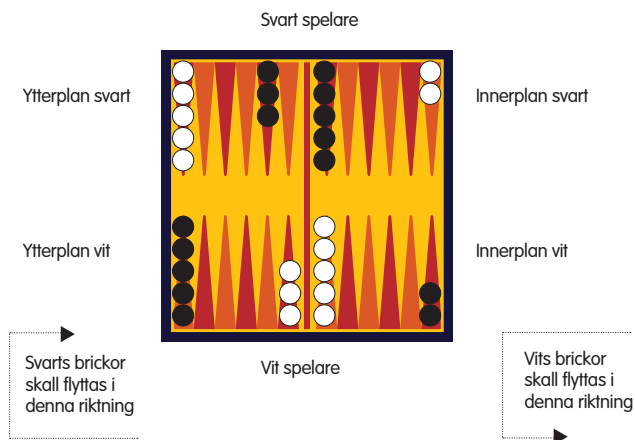
Den spelare som först slår alla sina brickor fria vinner, och har då även vunnit den insats man enades om från början. Får man ut alla sina brickor innan motståndaren har fått ut en enda av sina, har man vunnit dubbla insatsen. Det kallas en gammon. Får man ut alla sina brickor innan motståndaren har fått ut en enda, och om denne samtidigt har en bricka på ens egen plan eller avställd, har man vunnit den tredubbla insatsen. Detta kallas en backgammon.

Spelar man poängspel, räknas poängen som följer:

För varje bricka som en spelare har kvar när den andre har slagit sina brickor fria räknas

- 1 poäng för varje bricka på egen innerplan
- 2 poäng för varje bricka på egen ytterplan
- 3 poäng för varje bricka på motståndarens ytterplan
- 4 poäng för varje bricka på motståndarens innerplan eller avställd.

Poängsumman tillfaller vinnaren.



NO: Backgammon (Tric-Trac)

Backgammon er et gammelt spill - over 5000 år gammelt - men det er først i den senere tid at det er kommet offisielle regler for spillet - regler som nå benyttes overalt i verden. Backgammon spilles normalt av to spillere som hver har 15 brikker – også betegnet som "menn" eller "soldater" – av hver sin farge.

Startoppstillingen er vist på skissen hvor også betegnelsene for brettets enkelte deler er angitt.

NB! Hvits hjemland er til høyre for hvit mens svarts hjemland (sett fra svarts side) er til venstre for svart.

Spillerretningen for hver spiller er angitt på skissen, og man kan kun flytte i denne retningen.

Tilbehør: 1 spilleplate, 2 terninger og 2x15 brikker.

Spillet

Første spiller kaster de to terningene og skal flytte sin eller sine brikker det antall øyne som begge terningene viser. Man velger selv hvilken eller hvilke brikker man flytter. Deretter bytter man på å kaste med begge terningene.

Brikkene skal normalt flyttes etter antallet øyne på terningene og det er tillatt å flytte en brikke f.eks. 6+3 spisser fram eller flytte to brikker. I sistenevnte tilfelle skal man flytte den ene brikken 3 og den andre 6 spisser frem. Rækkefølgen som man flytter sine menn (brikker) i, velges alltid av spilleren selv. Slår man like antall øyne, f.eks. 4+4, kan man godt flytte dobbelt. Her er altså en mulighet til å flytte en brikke 4+4+4+4 eller to brikker f.eks. 4+4 og 4+4 eller 4 og 4+4+4.

Ideen med spillet er å få sine "menn" brakt hjem til eget hjemland ved å flytte dem det antall spisser som terningenes øyne viser. Man må aldri flytte en brikke fra eget hjemland over i motstanderens hjemland. Der er ingen grenser for hvor mange brikker man kan ha på en spiss.

Farene lurer imidlertid underveis. Har man kun en brikke på en spiss (spissen er "blottet"), kan motstanderen kanskje flytte sin brikke til samme spiss og så er man tatt til fange, dvs. brikken går midlertidig ut av spillet. Har man derimot to brikker på en spiss (spissen er "blokkert"), kan motstanderen ikke lande der.

Man kan ikke legge sammen antall øyne på terningen og deretter flytte brikken sin det totale antall spisser. Man skal alltid "mellomlande" når en brikke flyttes og man bør derfor alltid si f.eks. 3+4 og ikke 7.

Er en eller flere av en spillers brikker tatt til fange, kan vedkommende spiller ikke fortsette spillet før brikken igjen er brakt inn på brettet i motstanderens hjemland. Til dette kreves at man slår et antall øyne på en av terningene som svarer til en fri eller "blottet" spiss i motstanderens hjemland. Viser terningene f.eks. 3+4 og spiss 4 er blokkert med to av motstanderens brikker mens spiss 3 er fri, kan brikken som er "fanget" flyttes inn i spillet igjen på spiss 3 og derfra flyttes 4 spisser fram på normal måte (hvis denne nye spissen er ledig, ellers ikke). Hvis dette siste ikke er tilfelle, må man flytte en annen av sine brikker.

Man må alltid flytte hvis man kan, ellers må man "sitte over" til neste gang.

Sluttspillet

Når alle brikkene man har, er brakt hjem til eget hjemland, kan man begynne å slå brikkene ut av spillet, dvs. bruke sine kast til å få brikkene vekk fra brettet. Dette kan ikke gjøres før alle brikkene er hjemme. Får man fanget en brikke under sluttspillet, kan dette ikke fortsettes før brikken er brakt inn i spillet igjen og har vært hele veien rundt fra fiendens hjemland til eget hjemland.

Brikkene fjernes etter det antall øyne som terningene viser. Slår man f.eks. 2+6 kan det fjernes en brikke fra spiss nr. 2 og en fra spiss nr. 6. Man har også lov til å flytte sine brikker innenfor eget hjemland etter de vanlige reglene. Det er også tillatt å fjerne en brikke fra en spiss med et lavere nummer dersom man kaster et antall øyne på en av terningene som er høyere enn spissens nummer. Dette må dog kun skje, dersom det ikke finnes brikker på en spiss med et høyere nummer. Er det f.eks. ingen brikker på spiss 6 og 5 men derimot på spiss 4, 3, 2 og 1, og man slår en 5-er og en 6-er, kan det fjernes to brikker fra spiss 4 etc.

Poeng

Spillet er vunnet av den spilleren som først slår alle sine brikker ut av spillet. Vedkommende har da vunnet den innsatsen man var enige om fra starten.

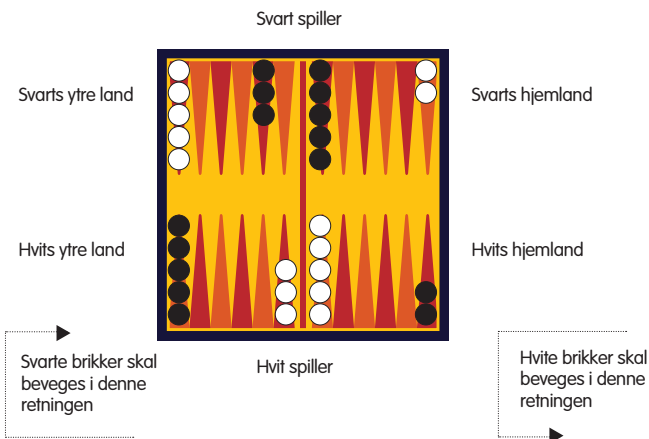
Får man alle sine brikker ut av spillet før motstanderen får ut (fjernet) en eneste av sine brikker, har man vunnet det dobbelte av innsatsen, dette kalles en "gammon".

Får man alle sine brikker ut av spillet før motstanderen har fått ut (fjernet) en eneste av sine brikker og samtidig stadig har en mann (brikke) i ens eget land eller fanget, har man vunnet tre ganger innsatsen. Dette kalles en "backgammon".

Spiller man poengspill, telles poengene slik: For hver brikke en spiller har igjen når den andre har fått alle sine brikker ut av brikke, telles:

- 1 poeng for hver brikke i eget hjemland
- 2 poeng for hver brikke i eget ytre land
- 3 poeng for hver brikke i fiendens ytre land
- 4 poeng for hver brikke i fiendens hjemland eller som fanget.

Poengsummen tilfaller vinneren.



Fl: Backgammon

Backgammon on yli 5000 vuotta vanha peli, mutta sille on kehitetty viralliset säännöt vasta paljon myöhemmin. Näitä sääntöjä käytetään kuitenkin nykyään kaikkialla maailmassa. Backgammon-pelissä on yleensä kaksi pelaajaa. Kullakin pelaajalla on 15 nappulaa valitsemassaan värissä. Alkuasettelu on esitetty piirroksessa, johon on merkitty myös laudan eri osien nimet.

Huom! Valkoisen kotikenttä on valkoisen oikealla puolella, kun taas mustan kotikenttä on mustan vasemmalla puolella (mustalta puolelta katsottuna).

Pelaaja voi liikkua vain omaan, piirrokseen merkittyyn pelisuuntaansa.

Tarvikkeet: 1 pelilauta, 2 noppaa ja 2 x 15 pelimerkkiä.

Peli

Aloittava pelaaja heittää kumpaakin noppaa ja siirtää nappuloitaan noppien silmäluvun mukaisesti. Pelaaja saa itse valita, mitä nappulaa tai nappuloita hän siirtää. Heittovuoro siirtyy sitten seuraavalle pelaajalle.

Nappuloita siirretään tavallisesti nopan silmäluvun mukaisesti, eli pelaaja voi siirtää yhtä nappulaa esimerkiksi 6 + 3 kiilan verran eteenpäin tai kahta nappulaa siten, että yksi siirtyy 6 kiilan verran eteenpäin ja toinen 3 kiilan verran. Noppien järjestyksellä ei ole merkitystä.

Jos noppien silmäluvut ovat samat, esimerkiksi 4 + 4, pelaaja saa käyttää silmäluvut kahteen kertaan. Hän voi siis siirtää yhtä nappulaa 4 + 4 + 4 + 4 tai kahta nappulaa esimerkiksi 4 + 4 ja 4 + 4 tai 4 ja 4 + 4 + 4.

Pelin tavoitteena on kotiuttaa nappulat omalle kotikentälle siirtämällä niitä noppien silmäluvun mukaan. Nappuloita ei koskaan siirretä omalta kotikentältä vastustajan kotikentälle. Yhteen kiilaan sijoitettavien nappuloiden määrää ei rajoiteta.

Määrissä piilee kuitenkin omat vaaransa. Jos pelaajalla on kiilalla vain yksi nappula (kiila on suojaamaton), vastustaja voi siirtää oman nappulansa kyseiselle kiilalle ja poistaa (syödä) nappulan tilapäisesti pois pelistä. Jos yhdessä kiilassa on kaksi nappulaa (kiila on "blokattu"), vastustaja ei pysty siirtymään sinne.

Noppien silmälukuja ei voi ynnätä yhteen, eli nappulaa ei voi siirtää kokonaissumman mukaiseen kiilaan. Pelaajan on yhdelläkin nappulalla tehtävä aina "välilasku", eli siirto on aina esimerkiksi 3 + 4 eikä 7. Jos pelaajan yksi tai usea nappula on syöty, pelaaja ei voi jatkaa peliä ennen kuin kyseiset nappulat on palautettu laudalle vastustajan kotikentälle. Sitä varten on saatava yhdellä nopalla silmäluku, joka vastaa vastustajan kotikentällä olevaa vapaata tai suojaamatonta kiila. Jos silmäluvut ovat esimerkiksi 3 + 4 ja kiila 4 on blokattu kahdella vastustajan nappulalla mutta kiila 3 on vapaa, syöty nappula voidaan palauttaa peliin kiilaan 3 ja siirtää sieltä 4 kiilaa eteenpäin normaaliin tapaan (jos kyseinen kiila on vapaana). Muussa tapauksessa pelaajan on siirrettävä jotain toista nappulaa. Pelaajan on aina liikuttava, jos se on mahdollista. Muussa tapauksessa hänen heittovuoronsa jää seuraavalla kierroksella väliin.

Kotiuttaminen

Kun pelaaja on saanut kaikki nappulansa takaisin kotikentälle, hän voi aloittaa nappuloiden kotiuttamisen eli heittovuorojensa käyttämisen nappuloiden siirtämisen pois pelistä. Tämän voi kuitenkin aloittaa vasta sitten, kun kaikki kappaleet ovat kotikentällä. Jos nappula syödään kotiuttamisen aikana, kotiuttamista ei voi jatkaa ennen kuin nappula on tuotu takaisin peliin ja kuljetettu koko matka vastapuolen kotikentältä omalle kotikentälle.

Nappulat kotiutetaan noppien osoittaman silmäluvun mukaan. Esimerkiksi silmäluvuilla 2 + 6 voi poistaa yhden nappulan kiilasta 2 ja yhden kiilasta 6. Nappuloita voi myös siirtää oman kotikentän sisällä tavanomaisten sääntöjen mukaisesti. Nappulan voi myös kotiuttaa kiilasta, jonka numero on nopan silmälukua pienempi. Näin voi kuitenkin tehdä vain, jos suuremmalla numerolla varustetussa kiilassa ei ole yhtään nappulaa. Esimerkki: Kiiloissa 6 ja 5 ei ole yhtään nappulaa, mutta kiiloissa 4, 3, 2 ja 1 on. Jos pelaaja heittää 5 ja 6, hän voi kotiuttaa kaksi nappulaa kiilasta 4.

Pisteet

Ensimmäisenä kaikki nappulansa kotiuttanut pelaaja on pelin voittaja, ja hän voittaa pelin alussa sovitun panoksen.

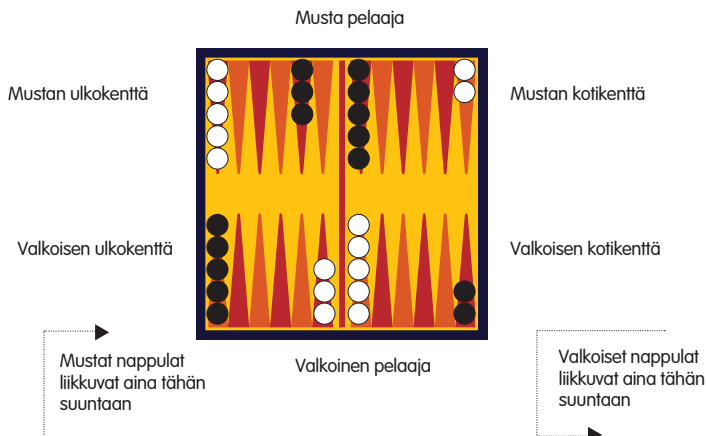
Jos pelaaja saa kaikki nappulansa kotiutettua ennen kuin vastustaja on kotiuttanut (poistanut) yhtäkään nappulaansa, kyseessä on "gammon" ja pelaaja voittaa panoksensa kaksinkertaisena.

Jos pelaaja saa kaikki nappulansa kotiutettua ennen kuin vastustaja on kotiuttanut (poistanut) yhtäkään ja samalla vastustajalla on nappula kotikentällä tai syötynä, pelaaja voittaa panoksensa kolminkertaisena. Tätä kutsutaan backgammoniksi.

Pistepeliä pelattaessa lasketaan pisteet seuraavasti: Jokaisesta nappulasta, joka pelaajalla on jäljellä toisen jo kotiutettua kaikki nappulansa, annetaan pisteitä seuraavasti:

- 1 piste jokaisesta omalla kotikentällä olevasta nappulasta
- 2 pistettä jokaisesta omalla ulkokentällä olevasta nappulasta
- 3 pistettä jokaisesta vastapuolen ulkokentällä olevasta nappulasta
- 4 pistettä jokaisesta vastapuolen kotikentällä olevasta nappulasta tai syödystä nappulasta.

Voittaja määräytyy pistemäärän perusteella.



DK: Terningspil

Plus-minus-spillet

Der spilles med 1 terning, som kastes 4 gange af hver spiller.

Første kast er grundkastet, andet kast er plus-kastet, tredje kast er minus-kastet, fjerde kast er gange-kastet.

F.eks. (6 plus 2 minus 3) gange 4 = 20.

Det maksimale antal point er 66.

Syvtallet

Kan spilles af et ubegrænset antal deltagere.

Der spilles med 2 terninger.

Foran hver enkelt spiller ligger et stykke papir med tallene 2-3-4-5-6-8-9-10-11-12.

En af spillerne starter, og efter hvert kast skal spilleren overstrege det tal, som svarer til summen af øjnene på de to terninger.

Spilleren skal fortsætte, indtil et kast viser en sum, som allerede er overstreget. Når dette sker, skal den næste spiller fortsætte og starte med at overstrege netop det tal, som den forrige spiller stoppede på. Hvis dette tal allerede er overstreget, går turen videre til den næste spiller, som overstreger dette tal, hvis det ikke allerede er overstreget. Hvis ingen kan bruge tallet, bortfalder det. Tallet 7 mangler i talrækken. Hvis en spiller slår 7, skal spilleren overstrege 7 tal på sin liste og starte nedefra. Taberen er den spiller, som først får overstreget alle sine tal.

Multiplikationsspillet

Der spilles med 2 terninger, og der kan deltage 2 eller flere spillere. Hver spiller kaster begge terninger 1 gang, og terningernes øjne ganges med hinanden, f.eks. $3 \times 5 = 15$. Højeste antal øjne vinder.

Eneren

Der spilles med 1 terning.

Hver spiller har maksimalt 10 kast. Så snart man slår en 1'er, skal man stoppe. Det gælder om at få færrest kast.

Skovhugst

Der spilles med 1 terning.

Hver spiller lægger 21 tændstikker foran sig i pyramideform med en tændstik i den øverste række og seks tændstikker i den nederste række. Det gælder om først at få fældet sin skov. En 2'er giver ret til at fjerne rækken med 2 tændstikker, en 4'er giver ret til at fjerne rækken med 4 tændstikker osv. Man skiftes til at kaste. Vinderen er den spiller, som først får fældet sin skov.

Død

Der spilles med 1 terning.

Det gælder om at komme så tæt som muligt på 12 point. Hvis man kommer over 12 point, er man død. Hver spiller skal kaste terningen mindst 3 og højst 4 gange.

Divisionsspillet

Der spilles med 2 terninger, og der kan deltage 2 eller flere spillere. Først kastes begge terninger i et kast, og derefter kastes den ene terning igen. Hvis man kan dividere det første kasts øjne med øjnene fra andet kast, får man 1 point. Vinderen er den spiller, som først får 12 point.

Først til 80

Der spilles med 2 terninger, og der kan deltage 2 eller flere spillere. Efter hvert kast lægges øjnene på de to terninger sammen. Hvis øjnene viser det samme, skal de i stedet ganges med hinanden. Vinderen er den spiller, som først får 80 point.

Flagspillet

Der spilles med 1 terning. Hver spiller skal bruge papir og blyant, og hver spiller skriver et tal fra 1 til 6 øverst på sit papir. Spillerne skiftes herefter til at kaste. Hver gang en spiller slår det antal øjne, som blev skrevet på papiret, skal spilleren tegne en streg i flaget. Vinderen er den spiller, som først får tegnet hele flaget (kræver 20 streger).

Læg til, og træk fra

Der spilles med 1 terning. Hver spiller har syv kast, og pointsummen udregnes sådan: Første kast + andet kast - tredje kast + fjerde kast - femte kast + sjette kast - syvende kast. Vinderen er den spiller, som får det højeste antal point.

Ikke 50

Der spilles med 1 terning. Man skiftes til at kaste med terningen, indtil man nærmer sig tallet 50. Hvis en spiller kommer over 50, trækker man i stedet fra. Hvis man rammer 50 nøjagtigt, taber man.

Hvis man kommer under 50, lægger man til igen.

SV: Tärningsspel

Plus-minus-spelet

Spelas med 1 tärning, som kastas 4 gånger av varje spelare.

Kast 1 är grundkastet, kast 2 är pluskastet, kast 3 är minuskastet och kast 4 är gångerkastet.

Exempel: 6 plus 2 minus 3 gånger 4 = 20.

Maxpoäng är 66.

Sjutalet

Kan spelas av obegränsat antal deltagare.

Man spelar med 2 tärningar.

Framför varje spelare läggs en papperslapp med talen 2-3-4-5-6-8-9-10-11-12.

En av spelarna börjar och efter varje kast får denne stryka över det tal på lappen som motsvarar summan prickar på de båda tärningarna.

En spelare får fortsätta till dess att ett kast visar på en summa som redan är struken. När detta händer, får nästa spelare fortsätta om denne kan stryka just det tal som motspelaren stoppade på.

Är detta tal redan struket, går spelet vidare till nästa spelare, som stryker talet, om denne inte redan har det struket.

Om ingen kan utnyttja talet bortfaller det.

Som synes saknas talet 7 i talföljden och den spelare, som kastar en 7:a, skall stryka 7 tal på sin lista med början från det lägsta. Den som först har strukit sina tal har förlorat.

Multiplikations-spelet

Man spelar med 2 tärningar och två eller flera kan delta.

Var och en kastar båda tärningarna 1 gång och tärningarnas prickar multipliceras med varandra, t.ex. $3 \times 5 = 15$. Högsta antal prickar vinner.

Enslingen

Spelas med 1 tärning.

Varje spelare har högst 10 kast och så snart man slår en 1:a måste man stoppa. Det gäller att få lägsta antal kast.

Skogshygget

Spelas med 1 tärning.

Varje spelare lägger upp 21 tändstickor framför sig i pyramidform, med 1 i översta raden och 6 i nedersta. Det gäller nu att först fälla sin »skog«. En 2:a ger rätt att plocka bort raden med 2 stickor, en 4:a att ta bort raden med 4 stickor o.s.v. Man kastar i tur och ordning och den som först har fällt sin skog har vunnit.

Död

Spelas med 1 tärning.

Spelet går ut på att komma så nära 12 poäng som möjligt. Kommer man över 12 poäng är man död. Varje spelare skall kasta tärningen minst 3 och högst 4 gånger.

Divisions-spelet

Spelas med 2 tärningar av två eller flera deltagare.

Först kastas båda tärningarna i ett kast, sedan den ena tärningen på nytt. Om man då kan dela första kastets prickar med andra kastets prickar, får man 1 poäng. Den som först når 12 poäng har vunnit.

Först till åttio

Man spelar med 2 tärningar. Två eller flera kan delta.

Efter varje kast räknas prickarna på de båda tärningarna ihop, men om de är lika får de multipliceras med varandra. Den som först når till 80 har vunnit.

Flagg-spelet

Spelas med 1 tärning.

Varje spelare har papper och penna till hands och noterar var sitt tal på papperet. Därefter kastar de i tur och ordning. Varje gång en spelare slår det antal prickar denne noterat vid spelets början, får denne rita ett streck i sin flagga och den som först får sin flagga färdig (det behövs 12 streck) har vunnit.

Lägg till och dra ifrån

Spelas med 1 tärning.

Varje spelare har 7 kast och poängsumman räknas ut så här: kast 1 + kast 2 – kast 3 + kast 4 – kast 5 + kast 6 – kast 7. Vinner gör den som fått högst poängtal.

Inte femtio

Spelas med 1 tärning.

Man turas om att kasta med en tärning och adderar tills man närmar sig talet 50. Den som prickar talet 50 förlorar och får lämna spelet. När man kommer över 50 börjar man dra ifrån tills man åter kommit under 50, sedan adderar man på nytt.

NO: Terningspill

Pluss-minus-spillet

Det spilles med 1 terning som kastes 4 ganger av hver spiller.

1. kast er grunnkastet, 2. kast er pluss-kastet, 3. kast er minus-kastet, 4. kast er gange-kastet.

F.eks. (6 pluss 2 minus 3) gange 4 = 20.

Maksimalt antall poeng er 66.

Syvtallet

Kan spilles av et ubegrenset antall deltakere. Det spilles med 2 terninger.

Foran hver enkelt spiller ligger en lapp med tallene 2-3-4-5-6-8-9-10-11-12.

En av spillerne starter, og etter hvert kast skal han stryke ut det tallet på papiret som svarer til summen av øynene på de to terningene.

Spilleren fortsetter inntil et kast viser en sum som allerede er strøket. Når dette skjer, skal neste spiller fortsette idet han starter med å stryke nettopp det tallet, som motstanderen stoppet på. Er dette tallet allerede strøket, går spillet videre til neste spiller, som stryker dette tallet, hvis det ikke allerede er strøket. Hvis ingen kan bruke tallet, faller tallet bort. Man vil se at tallet 7 mangler i tallrekken. Den spilleren som slår 7, skal stryke ut 7 tall på listen sin og starte nedenfra. Den som først får strøket alle tallene sine, har tapt.

Multiplikasjonsspillet

Det spilles med 2 terninger, og det kan delta 2 eller flere spillere. Hver spiller kaster begge terningene 1 gang, og den ene terningens øyne ganges med den andres, f.eks. $3 \times 5 = 15$. Høyeste antall er vinner.

Eneren

Det spilles med 1 terning.

Hver spiller har maksimum 10 kast. Så snart man slår en 1-er, skal man slutte. Det gjelder om å få færrest kast.

Skogshogst

Det spilles med 1 terning.

Hver spiller legger 21 fyrstikker foran seg i pyramide med en i øverste rekke og seks i nedeste. Det gjelder å først få hogd ned skogen sin. En 2-er gir rett til å fjerne rekken med 2 fyrstikker, en 4-er gir rett til å fjerne rekken med 4 fyrstikker osv. Man kaster hver sin gang, og den som først får hogd ned skogen sin, har vunnet.

Død

Det spilles med 1 terning.

Spillet går ut på å komme nærmest mulig 12 poeng. Hvis man kommer over 12 poeng, er man død. Hver spiller skal kaste terningen minst 3 ganger og høyst 4 ganger.

Divisjonsspillet

Det spilles med 2 terninger, og det kan delta 2 eller flere spillere. Først kastes begge terningene i et kast, deretter kastes den ene terningen igjen. Kan man da dele den første terningens øyne med nr. 2, får man 1 poeng. Den som først får 12 poeng, har vunnet.

Først til 80

Det spilles med 2 terninger, og det kan delta to eller flere spillere. Etter hvert kast legges øynene på de 2 terningene sammen. Hvis øynene viser likt, skal de i stedet ganges med hverandre. Den som først får 80, har vunnet.

Flaggspillet

Det spilles med 1 terning. Hver spiller skal bruke papir og blyant, og hver spiller noterer et tall øverst på sitt papir. Spillerne skifter deretter om å slå. Hver gang en spiller slår det antall øyne, som han noterte ned på papiret, skal han tegne en strek i flagget. Den spiller som først får tegnet hele flagget, har vunnet (en bruker 20 streker).

Legg til og trekk fra

Det spilles med 1 terning. Hver spiller har 7 kast, og poengsummen utregnes slik: 1. kast + 2. kast - 3. kast + 4. kast - 5. kast + 6. kast - 7. kast. Den som får høyest antall poeng, har vunnet.

Ikke 50

Det spilles med 1 terning. Man skifter om å slå med en terning til man nærmer seg tallet 50. Den spilleren som får akkurat 50, taper og går ut av spillet. Når man kommer over 50, begynner man å trekke fra. Når man kommer under 50, legger man til.

Fl: Noppapelit

Plus-miinus-peli

Pelissä käytetään yhtä noppaa, ja kukin pelaaja heittää noppaa neljä kertaa.

Ensimmäinen heitto on perusheitto, toinen plusheitto, kolmas miinusheitto ja neljäs kertolaskuheitto.

Esim. $(6 + 2 - 3) \times 4 = 20$.

Enimmäispistemäärä on 66.

Seiska

Pelissä voi olla rajaton määrä osallistujia.

Peliä pelataan kahdella nopalla.

Jokaisella pelaajalla on lappu, jossa on numerot 2-3-4-5-6-8-9-10-11-12.

Yksi pelaajista aloittaa, ja jokaisen heiton jälkeen hän vetää lapusta yli silmälukujen yhteenlaskettua summaa vastaavan numeron.

Pelaaja jatkaa heittoja, kunnes heiton silmälukujen summa on jo vedetty yli. Seuraavana heittovuorossa oleva pelaaja jatkaa vetämällä yli numeron, johon edellisen heittäjän vuoro katkesi. Jos kyseinen numero on jo vedetty yli, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle, joka vetää yli kyseisen numeron, ellei sitä ei ole jo vedetty yli. Jos kukaan ei voi käyttää numeroa, numero jää pois. Huomaa, että numerolapusta puuttuu numero 7. Jos pelaaja heittää 7, hänen tulee vetää yli seitsemän eri numeroa pienimmästä alkaen. Pelaaja, joka ensimmäisenä vetää yli kaikki lappunsa numerot, häviää pelin.

Kertolasku

Pelissä käytetään kahta noppaa, ja pelaajia on vähintään kaksi. Kukin pelaaja heittää kumpaakin noppaa kerran ja kertoo noppien silmäluvut keskenään, esimerkiksi $3 \times 5 = 15$. Suurin luku voittaa.

Ykkönen

Peliä pelataan yhdellä nopalla. Kullakin pelaajalla on enintään 10 heittoa. Pelaaja lopettaa, kun hän heittää silmäluvun 1. Tavoitteena on selvittää mahdollisimman pienellä heittomäärällä.

Puunkaato

Peliä pelataan yhdellä nopalla.

Jokainen pelaaja muodostaa 21 tulitikusta kolmion, jonka ylimmässä rivissä on yksi tikku ja alimmas-
sa kuusi. Pelin tavoitteena on mahdollisimman nopeasti kaataa metsän puut. Silmäluku 2 oikeuttaa poistamaan rivin, jossa on kaksi tultiikkaa, ja silmäluku 4 rivin, jossa on neljän tultiikkaa jne. Noppaa heitetään vuorotellen, ja ensimmäisenä metsänsä kaatanut pelaaja on voittaja.

Kuolema

Peliä pelataan yhdellä nopalla.

Tarkoituksena on päästä mahdollisimman lähellä 12 pistettä sitä kuitenkaan ylittämättä. Ylittämällä 12 pistettä pelaaja "kuolee".

Kukin pelaaja heittää noppaa vähintään 3 kertaa ja enintään 4 kertaa.

Jakolasku

Pelissä käytetään kahta noppaa, ja pelaajia on vähintään kaksi. Pelaaja heittää ensin kumpaakin noppaa yhdellä kertaa, sitten vain yhtä noppaa erikseen uudelleen. Jos ensimmäisen heiton silmäluvun pystyy jakamaan toisen silmäluvulla, pelaaja saa yhden pisteen. Ensimmäisenä 12 pistettä saavuttanut pelaaja on voittaja.

Ensimmäisenä 80

Pelissä käytetään kahta noppaa, ja pelaajia on vähintään kaksi. Jokaisen heiton jälkeen kahden nopan silmäluvut lasketaan yhteen. Jos nopissa on samat silmäluvut, luvut kerrotaan keskenään. Ensimmäisenä 80 saavuttanut pelaaja on voittaja.

Lippupeli

Peliä pelataan yhdellä nopalla. Pelaajille annetaan paperi ja kynä, ja kukin pelaaja merkitsee paperinsa ylälaitaan vapaavalintaisen numeron. Pelaajat heittävät sitten noppaa vuorotellen. Aina kun pelaaja saa paperille merkityn silmäluvun, hän piirtää viivan lippuun. Ensimmäisenä lipun valmiiksi saanut pelaaja on voittaja (yhteen lippuun tarvitaan 20 viivaa).

Yhteenlasku ja vähennys

Peliä pelataan yhdellä nopalla. Kullakin pelaajalla on 7 heittoa, ja pisteet lasketaan seuraavasti: 1. heitto + 2. heitto - 3. heitto + 4. heitto - 5. heitto + 6. heitto - 7. heitto. Eniten pisteitä saanut pelaaja on voittaja.

Muu kuin 50

Peliä pelataan yhdellä nopalla. Pelaajat heittävät noppaa vuorotellen, kunnes kunkin pelaajan saamiin silmälukujen summa lähestyy numeroa 50. Jos pelaaja saa tasan 50, hän häviää ja poistuu pelistä. Jos pelaaja saa yli 50, hänen tulee seuraavalla heitollaan vähentää silmäluku summasta. Kun summa on jälleen alle 50, silmäluku lisätään summaan.

