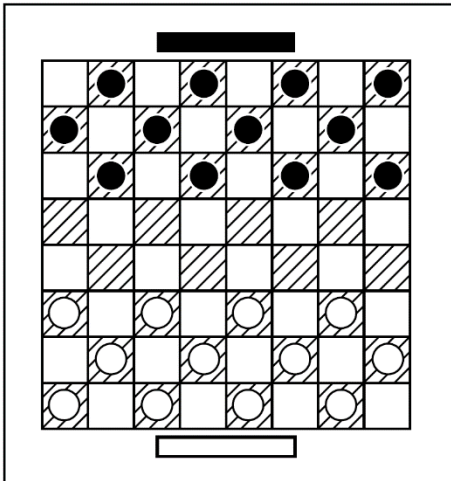


FIN: Backgammon – 2 pelaajaa, 2 x 15 pelinappulaa, 2 hoppaa, 1 tuplausnoppa

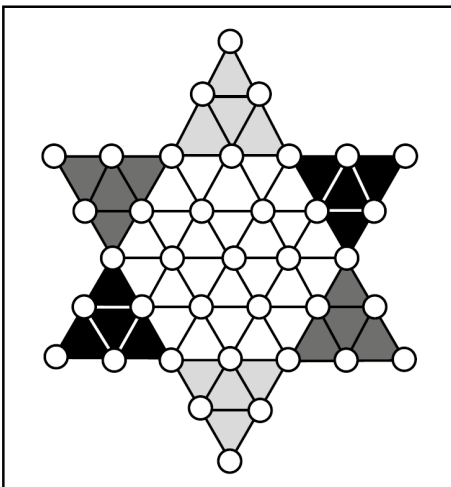
Peliohje: Aloitusasetelma ja pelisuunnat, katso kuva. Nopalla ratkaistaan, kuka pelaajista saa valkoiset ja kuka mustat pelinappulat. Valkoinen aloittaa. Alkuasetelmasta käsin kumpikin pelaaja siirtää kaikki 15 nappulansa mahdollisimman nopeasti kotilaudalleen heittämällä nappulat nopalla ensimmäisenä ulos. Tämä pelaaja on voittanut. Heitettyjä silmälukuja järjestyksessä yhdistelemällä ja toisiaan estelemällä pelaajat yrittävät saattaa omat nappulansa parempiin paikkoihin ja estää vastustajaansa lyömästä nappuloitaan. Aloittava pelaaja heittää noppia ja voi siirtää nappuloitaan molemmilla nopilla heitetyn silmäluvun verran eteenpäin. Pelaaja päättää siirtojärjestyksen itse. Hän voi siirtää kahta eri nappulaa tai laskea heittotuloksen yhteen. Silloin laudalla voidaan siirtää ainoastaan yhtä nappulaa pitkiä harppauksia. Nyt on mustan vuoro. Pelaajat heittävät noppia vuorotellen. Pelaajalla on siirtopakko (mikäli siirtäminen on mahdollista) aina siihen hetkeen saakka, kun yhden pelaajan kaikki nappulat sijaitsevat kotilaudalla. Jos ainoastaan yksi heitetystä silmäluvuista voidaan siirtää, sen on oltava silmäluvuista suurempi. Jos kumpaakaan heitetystä silmäluvuista ei voida siirtää, pelaajan on jätettävä siirtämättä ja on vastustajan vuoro heittää noppia. Jos siirto päättyy sellaiseen sakaraan, jossa on ainoastaan yksi vastustajan nappula, se lyödään. Yhdellä siirrolla voidaan myös lyödä useampia nappuloita, tuplaheitoilla jopa neljä kertaa. Lyödyt nappulat poistetaan pelilaudalta. Nappuloiden omistaja saa jatkaa peliä vasta, kun on heittänyt nopalla kaikki nappulansa takaisin peliin. Kun nopilla heitetään tuplaheito (molemmat nopat näyttävät samaa silmälukua), yhden nopan tulos kerrotaan neljällä. Nelostuplalla voidaan siten siirtää jopa 4 x 4 sakaraa eteenpäin. Pelaaja voi kuitenkin myös siirtää ainoastaan yhtä nappulaa 16 sakaraa eteenpäin. Jos tuplaheiton kaikkia siirtoja ei voida suorittaa, on kuitenkin suoritettava kaikki mahdolliset siirrot. Jäljelle jääneet silmäluvut jätetään käyttämättä. Jos yhdessä sakarassa on enemmän kuin kaksi nappulaa, ne muodostavat blokin. Tätä ei vastustaja saa eikä voi lyödä tai siirtää tähän omaa nappulansa. Jos vastustaja kuitenkin siirtää tähän ainoastaan yhden nappulansa, nappula lyödään itse. Vastustajan on siis hypättävä näiden blokkien yli. Kun pelaaja on pelannut kaikki 15 nappulansa kotilaudalleen, hän voi aloittaa niiden ulospelaamisen. Myös ulospelattaessa tuplaheito

lasketaan nelinkertaiseksi. Ulosheito saa tapahtua ainoastaan täsmällisellä pisteluvulla. Jos heitetty sakara on tyhjä, pelaaja voi jättää heiton väliin, tai siirtää muuta haluamaansa nappulaa kotilaudalla silmäluvun verran. Jos vastustaja lyö ulospelattaessa pelinappulan kotilaudalla, voidaan ulospelaamista jatkaa vasta, kun kaikki pelinappulat sijaitsevat jälleen kotilaudalla. Pelin loppu: Voittaja on se pelaaja, joka on ensimmäisenä pelannut kaikki pelinappulansa ulos. Voitto on yksinkertainen, jos vastustaja on onnistunut pelaamaan ulos muutamia nappuloita. Voitto on kaksinkertainen, jos vastustaja ei ole vielä onnistunut pelaamaan ulos yhtään nappulaa. Voitto on kolminkertainen (Backgammon), jos vastustajalla on vielä vähintään yksi nappula voittajan kotilaudalla tai vastustaja ei ole onnistunut heittämään lyötyä pelinappulansa takaisin peliin. Pelaaminen tuplausnopalla: Jos pelataan panoksilla, panos voidaan moninkertaistaa tuplausnopan avulla. Pelin aloittamisen jälkeen pelaaja voi ilmoittaa tuplauksesta ennen heittoa, jos luulee saavuttavansa etua tuplauksella. Ilmoitus tapahtuu kääntämällä tuplausnopan luku 2 ylöspäin. Vastapelaaja voi joko ottaa vastaan tuplapanoshaasteen tai luovuttaa pelin, jos luulee, ettei hänellä ole enää voitonmahdollisuuksia. Jos vastustaja jatkaa pelaamista ja pelitilanne muuttuu hänelle suosiolliseksi, hän voi puolestaan asettaa tuplausnopan numeron 4 ylöspäin. Myös tällöin hänen vastustajansa voi jälleen päättää, luovuttaako vai jatkaako peliä nelinkertaisella panoksella. Seuraava tuplausoikeus on sitten jälleen hänellä. Yksikään pelaaja ei siis voi tuplata useampaa kertaa peräkkäin, tuplaus on mahdollista ainoastaan vuorotellen. Jos peliä pelataan jo kahdeksankertaisella panoksella ja pelaaja voittaa „Backgammonilla“, panos vielä kolminkertaistetaan.



FIN: Tammi– 2 pelaajaa, 2 x 12 pelinappulaa

Peliohje: Jokainen pelaaja saa 12 samanväristä pelinappulaa. Ne asetetaan pelilaudalle kuvassa esitetyllä tavalla, yleensä mustille ruuduille. Valkoisten pelinappuloiden omistaja aloittaa. Pelinappuloita voidaan siirtää eteenpäin aina ainoastaan yhden ruudun vinottain, mikä tarkoittaa, että pelinappulat pysyvät koko pelin ajan mustilla ruuduilla. Vastapelaajan nappula lyödään hyppäämällä sen yli vinottain, kun vastustajan nappulan takana oleva ruutu on vapaana. Lyödä saa ainoastaan eteenpäin. Ketjuhyppyllä voidaan myös lyödä useampia nappuloita kerralla. Jokaisen pelaajan on lyötävä, jos siihen on mahdollisuus! Jos pelaaja ei huomaa lyöntimahdollisuutta, vastustaja saa poistaa laudalta sen pelinappulan, jolla lyönti olisi voitu suorittaa. Jos pelinappula saavuttaa vastustajan peruslinjan, siitä tulee „tammi“. Se merkitään asettamalla samanvärisen pelinappula „tammeksi“ tulleen pelinappulan päälle. „Tammi“ siirtyy halutun määrän ruutuja vinottain eteen- ja taaksepäin. „Tammi“ ei voi hypätä useampien nappuloiden yli peräkkäin. „Tammi“ lyö tavanomaisen pelinappulan tapaan. Lyöntipakko koskee myös „tammea“. Kun „tammi“ lyö, sen siirtyminen päättyy viimeksi lyödyn nappulan takana olevaan kenttään. Lyödyt pelinappulat poistetaan pelilaudalta vasta sitten, kun siirto on suoritettu loppuun. Ketjuhyppyssä voidaan samaan ruutuun hypätä useammin, mutta saman pelinappulan yli ei voida hypätä kuin kerran. Pelaaja on voittanut, kun vastustajalla ei ole enää pelinappuloita tai kun vastustaja ei enää voi siirtää mitään pelinappulansa. Peli loppuu tasapeliin, jos pelaajat näin sopivat tai jos pelilaudalla on enää ainoastaan muutamia nappuloita eikä nappuloiden lyömiseen ole enää olemassa mahdollisuutta.

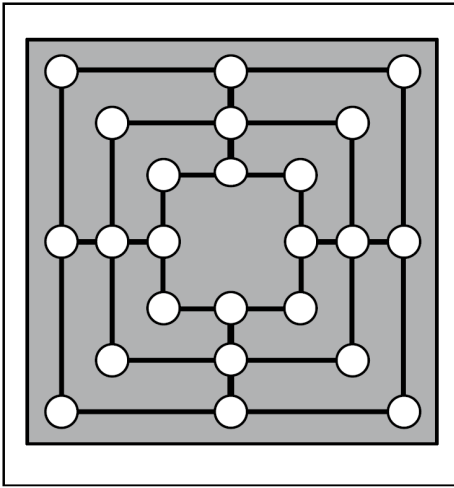


FIN: Halma

Kukin pelaaja asettaa pelinappulansa pelilaudan oman väriensä kulmaan. Jokainen pelaaja siirtää pelimerkkiään kulloinkin ruudun eteenpäin vastustajan puolta kohti. Siirtyminen tapahtuu pystysuoraan, vaakasuoraan ja vinottain. Jos oman tai vastustajan nappulan takana on tyhjä kenttä, voidaan nappulan yli hypätä, myös useamman nappulan yli, sikäli mikäli välissä on aina tyhjä kenttä. Voittanut on se pelaaja, jonka kaikki nappulat on ensimmäisenä vastakkaisessa kulmassa.

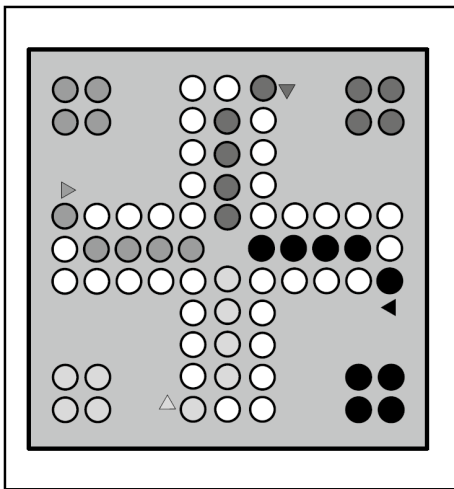
FIN: Mikado

Ensimmäinen pelaaja asettaa kaikki tikut sekaisin pöydälle ja antaa niiden pudota sekalaiseen pinoon. Tämän jälkeen pelaajat yrittävät vuorotellen ottaa kasasta yksitellen tikkuja. Se tulee tehdä niin, että muut tikut eivät liikahta. Jos jokin tikusta liikahtaa, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Voittaja on se, jolla on eniten pisteitä pelin lopussa (punainen=30 / keltainen=45 / valkoinen=20 / sininen=50 / vihreä=25). Pelaaja, jolla on Mikado-tikku, saa käyttää sitä apuna tikkujen nostamisessa (kierittää tikku Mikado tikulla; laittaa sen tikun alle ja heittää tikun pois kasasta).



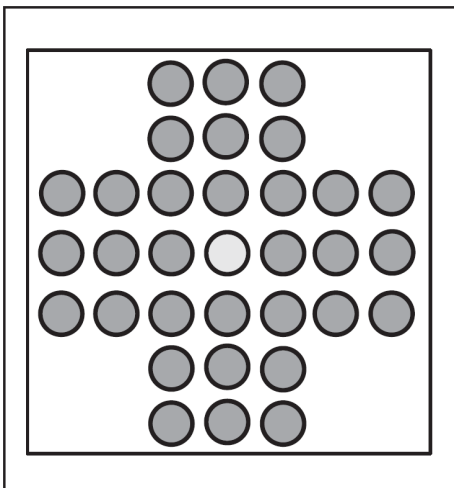
FIN: Mylly

Kumpikin pelaaja asettaa 9 pelinappulaansa vuorotellen pelilaudan leikkauspisteisiin. Jos toinen pelaajista onnistuu asettamaan 3 pelinappulaansa riviin, eli tehdä nk. myllyn, hän saa poistaa pelilaudalta yhden vastustajan pelinappuloista. Valmiiseen myllyyn kuuluvia pelinappuloita ei saa poistaa. Kun kaikki pelinappulat on asetettu pelilaudalle, pelaajat siirtävät vuorotellen yhden pelinappulansa seuraavaan leikkauskohtaan. Jos pelaaja onnistuu näin tekemään myllyn, hän saa poistaa laudalta vastustajan pelinappulan. Jos pelaajalla on jäljellä enää ainoastaan 3 pelinappulaa, hän saa vuorollaan siirtyä haluamaansa leikkauskohtaan. Pelaaja voittaa, kun vastustajalla on jäljellä enää 2 pelinappulaa.



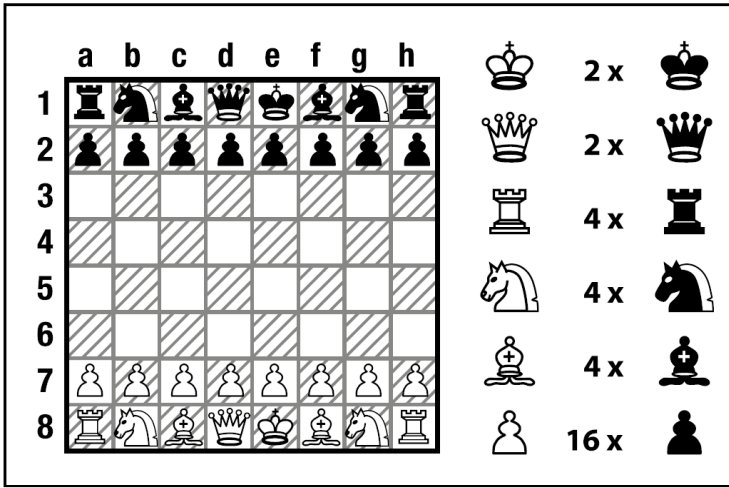
FIN: Kimble – 2-4 pelaajaa, 1 noppa, 16 pelinappulaa

Peliohje: Pelin alussa jokainen pelaaja saa 4 pelinappulaa. Jotta pelinappuloita ei pelilaudalla sekoitettaisi, jokaisen pelaajan pelinappulat ovat eri väreisiä. Pelinappulat asetetaan aloitusruutuihin. Nyt noppa kiertää kädestä käteen. Jokaisella pelaajalla on yksi heitto. Jos pelaaja heittää nopalla kuutosen, hän saa asettaa pelinappulansa sisääntuloruutuunsa, heittää nopparuudelle ja siirtää pelinappulaa heitetyn silmäluvun verran eteenpäin. Jokaisen heitetyn kuutosen jälkeen pelaaja saa heittää nopparuudelle. Niin kauan, kun pelaajalla on pelinappuloita ulkona aloitusruuduissa, on pelinappulat tuotava peliin kuutosella. Jokainen pelaaja yrittää nyt saada pelinappulansa mahdollisimman nopeasti pelilaudan ympäri neljään maaliruutuunsa. Ensimmäiseksi tässä onnistunut pelaaja voittaa pelin. Tällöin voidaan hypätä omien ja vieraiden pelinappuloiden yli. Sitä ennen saattaa kuitenkin tapahtua kaikenlaista harmittavaa: Jos pelaaja saattaa heitetyllä silmäluvullaan pelinappulansa sellaiseen ruutuun, jossa on jo vieras pelinappula, vieras pelinappula saadaan heittää ulos pelistä. Ulosheitetty nappula tulee jälleen aloitusruutuun ja sen on aloitettava jälleen alusta. Tämä saattaa hermostuttaa muutaman muutoin erittäin rauhallisen pelaajan. Pelaaja ei saa siirtää omaa nappulaansa ruutuun, jossa jo on yksi hänen omista nappuloistaan.



FIN: Lautapasiassi – yhdelle pelaajalle

Aseta kaikki pelinappulat laudalle siten, että keskimäinen kolo jää tyhjäksi. Hyppää pelinappulalla aina viereisen nappulan yli vapaaseen koloon. Poista pelistä se nappula, jonka yli hyppäsit. Jatka näin hyppimällä joko pystysuoraan tai vaakasuoraan. Pelissä on tavoitteena päästä eroon kaikista muista nappuloista paitsi yhdestä, joka jää lopuksi keskimäiseen koloon.



FIN: Shakki – 2 pelaajaa, 2 x 16 pelinappulaa

Peliohje: Nappulat asetetaan pelilaudalle kuvan osoittamalla tavalla, kumpikin kuningatar seisoo omanvärisesään ruudussa. Valkoisilla nappuloilla pelaava pelaaja aloittaa pelin, hän „avaa” pelin. Shakissa molemman pelaajat yrittävät taidokkain, taktisesti viisain siirroin ajatella mahdollisimman pitkälle vastustajan vastasiirtoja, rajoittaa vastustajan omia toimintoja ja lopuksi estää tämän kuningasta liikkumasta, tehdä siitä „matti”. Tällöin on aina huomattava varmistaa omat pelinappulansa mahdollisimman monella tavoin omilla pelinappuloillaan. Nappuloiden siirtäminen: Kuningatar on merkittävin nappula, jolla on pelissä suurin liikkumisvapaus. Sitä voidaan siirtää kaikkiin suuntiin (vinottain sekä vaaka- että pystysuoraan) haluttu määrä ruutuja. Kuningas voi siirtyä mihinkä tahansa suuntaan (vinottain sekä vaaka- ja pystysuoraan) yhden ruudun verran. Sitä ei saa lyödä muiden nappuloiden tapaan, vaan uhkasta on aina varoitettava sanomalla ääneen „shakki”. Tornia voidaan siirtää vaakaja pystysuoraan haluttu määrä ruutuja. Myös vastustajan pelinappuloiden kimppuun voidaan hyökätä ja ne voidaan lyödä ainoastaan näiden suorien ruuturivien sisällä. Lähetä saa liikkua, uhata vastustajan nappuloita tai lyödä ne oman värissään ruuduilla vinottain. Ratsu (hevonen) hyppää ainoana nappulana vastustajan pelinappuloiden yli. Se on erittäin liikkuvainen pelinappula. Sen siirtoliike on „ruutu eteen ja ruutu vinoon”. Näin se siirtyy lähtöruutuun verrattuna aina toisenvärisen ruutuun. Talonpoika voi siirtyä aloitusruudustaan käsin yhden tai kaksi ruutua, sen jälkeen ainoastaan yhden ruudun eteenpäin. Se ei saa liikkua eikä lyödä

taaksepäin. Talonpoika saa lyödä ainoastaan yhden ruudun yli vinoon. Jos talonpoika pääsee vastustajan peruslinjalle, sen saa muuttaa haluamakseen pelinappulaksi, vaikka sama pelinappula olisi vielä pelissä. Lyönti: Vastustajan nappulaa lyötessä hyökkäävä nappula asetetaan lyötävän nappulan tilalle. Lyöty nappula poistetaan pelilaudalta. Ohestalyönti „En passant”: Tämän erityisen siirron voi suorittaa ainoastaan talonpoika aloitusasennosta käsin. Jos talonpoika siirtyy aloitusasennostaan kaksoisaskelen eteenpäin ja ylittää tällöin kentän, jota vastustajan talonpoika uhkaa vinottain, vastustajan talonpoika voi lyödä nappulan seuraavalla siirrolla. Tämä tarkoittaa sitä, että vastustajan talonpoika asetetaan uhkaamaansa kenttään ja lyöty talonpoika poistetaan laudalta. „En passant” ohilyöntiä ei ole kuitenkaan pakko tehdä. Linnoittautuminen: Tällä tarkoitetaan kaksoisierroa, jossa kuningasta ja tornia liikutetaan yhdessä. Tämä siirto on tarkoitettu saattamaan kuningas mahdollisimman suojaaseen paikkaan. On olemassa lyhyt ja pitkä linnoitus. Tämä siirto on mahdollinen ainoastaan, jos kumpaakaan nappulaa ei ole vielä siirretty, kuninkaan ja tornin välissä ei ole muita nappuloita, kuningas ei ole „shakissa” eikä joudu linnoittautumisen vuoksi „shakkiin”. Shakki (matti): Kun vastustajan nappula uhkaa kuningasta, kuningas on tällöin „shakissa”. Hyökkäävän pelaajan on sanottava ääneen „shakki”. Uhatun pelaajan on nyt yritettävä vapauttaa kuningas tästä tilanteesta. Tähän on olemassa useita mahdollisuuksia: Hyökkäävä nappula voidaan lyödä, kuningas siirtyy uhkaamattomaan vapaaseen ruutuun tai oma nappula voidaan siirtää suojaamaan kuningasta. „Shakkimatti” tarkoittaa, ettei vastustajan kuningas pysty siirtymään eikä mitään edellä mainittuja vastatoimia voida suorittaa. Remissi: Pelin lopussa saattaa myös esiintyä pelitilanteita, joissa kummallakaan pelaajalla ei ole enää mahdollisuutta asettaa toista lopullisesti „mattiin”. Tämä pattitilanne loppuu remissiin. Tästä tasapelistä on sovittava pelaajien kesken.

Simba Toys GmbH & Co. KG · Werkstr. 1 · 90765 Fürth · Germany · www.noris-spiele.de

Simba Toys España S.L., Edificio América II, C/ Proción, 7, Portal 2, Planta 2ª, Oficina E, 28023 Madrid • Simba Toys Italia S.p.A – Strada Statale 32 n. 9 – 28050 Pombia (NO) Italy • Simba Toys Polska Sp. z o.o., ul. Flisa 2, 02-247 Warszawa • Simba Toys Hungária Kft., Vendel Park, Budai u. 4., 2051 Biatörbágy • Smoby Toys SAS., Le Bourg Dessus, 39170 Lavans-lès-Saint-Claude, France • Simba Toys CZ, spol. s r.o., Lidická 481, 273 51 Unhošť • Simba Toys Bulgaria, Симба Тойс България ЕООД, с. Кривина 1588, общ. София, ул. Розова Градина 17, тел.+359 2 9625859 • Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien • Simba Oyuncak Paz.Ltd. Şti., İçerenköy Mahallesi, Huzur Hoca Caddesi, Piramit Grup İş Merk. No.57 Kat 2, 34752 Ataşehir / İstanbul, TÜRKİYE • S.C. Simba Toys Romania SRL, Baneasa Business Center, Sos. Bucuresti-Ploieşti 19-21, Sector 1, 013694 - Bucuresti, Romania • Simba/Dickie (Switzerland) AG, Überlandstrasse 18, 8953 Dietikon • Simba Toys Nordic As, Pindsløveien 1 C, 3221 Sandefjord, Norway • N.V. Simba Toys Benelux S.A., Moeskroensesteenweg 383C, 8511 Aalbeke, Belgium • Simba Toys Middle East, P.O. Box 61106, Dubai, U.A.E. • Simba Toys Rus, 142072, Московская область, Домодедовский район, г. Домодедово, мкр. Востряково, владение „Триколор”, строение 7 • Simba Smoby Toys UK Ltd., Broomfield House, Bolling Road, Bradford BD4 7BG • Simba Dickie Finland Oy, Sinikalliontie 3 B, 02630 Espoo, Finland • Simba Toys Ukraine Ltd., Симба Тойс Україна, вул. Червоноткацька 42, м. Київ 02660 • Simba Toys Kazakhstan 050000, Republic of Kazakhstan, Almaty, Microdistrict of Almerek, 1 • Simba Thailand 172 Moo 4, Soi Wat Praifah Bangkok-Pathumthani Rd. Bangdua, Muang, Pathumthani 12000 Thailand • Simba Smoby Toys Chile, Avenida Providencia 1760, Oficina 17 01, Santiago de Chile, Chile • SISO TOYS SOUTH AFRICA (PTY) Ltd 264 Aberdare Drive, Phoenix Industrial Park Phoenix, Durban 4068, Kwa Zulu Natal South Africa • SISO Toys Ltd. Jubilee House, Globe Park, Marlow, Buckinghamshire SL7 1EY, United Kingdom • Simba Toys Vietnam Limited, Floor 14-08B, Vincom building, Le Thanh Ton Street 72, Ben Nghe ward District 1, 700000 Ho Chi Minh City, Vietnam • Fabriqué en Chine / Hergestellt in China / Made in China / Fabricado en China / Fabricado na China / Fabbriato in Cina 66661019