

## **NOPPAPELI**

### **PELAAJIEN LUKUMÄÄRÄ: 2-4**

**SISÄLTÖ:** Pelilauta, 2 arpakuutiota (noppaa), 20 vihreää pelimerkkiä, 20 sinistä pelimerkkiä ja 20 punaista pelimerkkiä.

**PELIN TARKOITUS:** Pelin voittaa se pelaaja tai pelijoukkue, joka ensimmäisenä saa koottua 5:stä pelimerkistä suoran pystysuoraan, poikittain tai viistoon. **Jos pelaajia tai joukkueita on kaksi kannattaa pelata siten, että KUUDESTA pelimerkistä yritetään koota suora.**

**JÄRJESTELY:** Aseta pelilauta pelialueen keskelle ja nopat sen viereen. Jokainen pelaaja tai joukkue valitsee värin ja asettaa pelimerkit kasaan vierellensä. Jos pelaajia tai joukkueita on kaksi kolmannen värisiä pelimerkkejä ei käytetä.

**PELINKULKU:** Kukin pelaaja heittää noppaa, ja se joka saa suurimman lukeman aloittaa. Noppaa heitetään siten vuorotellen, kulkusuunta vasemmalle. Jos pelataan neljän hengen joukkuepeleä, pelaavat pelaajat numero 1 ja 3 pelaajia numero 2 ja 4 vastaan. Joukkueen jäsenet eiväät saa auttaa toisiaan. Jokaisella pelijoukkueella on yhden väriset pelimerkit. Ennen jokaista siirtoa heitetään noppaa. Sitten pelaajan tulee asettaa yksi pelimerkeistään pelialustalla olevalle tyhjälle numeroidulle ruudulle, jonka numero on sama kuin noppien (molempien) osoittama yhteislukema. Huomioi, että pelilaudalla on neljä tyhjää kohtaa jokaista numeroa varten (numerot 2- 12), mutta numeroita 10 ja 11 ei ole. Jos pelaaja saa nopilla heittämäkseen luvuksi sellaisen luvun, jonka kaikki neljä paikkaa on jo täytetty pelilaudalla, hän siirtää vastapuolen yhden pelimerkin (2 tai 12 mukaanlukien) pois vastaavalta paikalta ja laittaa oman pelimerkinsä sen tilalle. Jos kuitenkin kaikki neljä paikkaa on jo täytetty omilla pelimerkeillä, pelaaja ei voi tehdä mitään vaan vuoro siirtyy seuraavalle. Muutoin vuoro siirtyy seuraavalle kun pelimerkki on asetettu pelilaudalle.

**JOS NOPPIEN LUKEMA ON 10,** mikä tunnetaan PUOLLUSTUSvuorona, pelaajan tulee poistaa mikä tahansa vastapuolen pelimerkeistä, PAITSI

**PELIMERKKI PAIKALTA, JONKA NUMERO ON 2 TAI 12.** Pelaajan vuoro päättyy tähän. Jos pelaaja saa lukeman 10, mutta pelilaudalla ei ole pelimerkkejä joita poistaa, hänen vuoronsa päättyy tähän.

**JOS NOPPIEN LUKEMA ON 11,** mikä tunnetaan VILLINÄ vuorona, pelaaja saa laittaa pelimerkin mille tahansa pelilaudan tyhjälle kohdalle. Jos laudan kaikki ruudut ovat jo täynnä, pelaaja saa poistaa minkä tahansa vastapuolen pelaajan pelimerkin ja laittaa oman merkkinsä tämän tilalle. Pelaajan vuoro päättyy tähän.

**JOS NOPPIEN LUKEMA ON 2 TAI 12,** ja tyhjä ruutu joko yhdessä nurkista tai keskellä, pelaaja asettaa pelimerkinsä normaalisti JA HEITTÄÄ NOPPAA UUDELLEEN.

**VOITTAJA:** Se pelaaja tai joukkue, joka ensimmäisenä saa omista pelimerkeistään viiden merkin suoran on voittaja. Merkkien tulee olla suorassa rivissä eikä niiden välillä saa olla tyhjiä ruutuja.