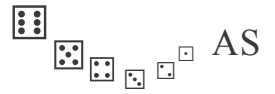


# 3D-KIMBLE



## Pelisäännöt

Sisältö: 1 3D-pelilauta, 16 nappulaa, 4 jokaista väriä (+ 16 varanappulaa)

Pelaajia: 4n (suositus)

Pelivälineitä B suositellaan varattavan kaavan (1) mukaisesti,

$$B = 12n(a + b + c + d) - m \quad (1)$$

missä n on pelaajien määrä per joukkue; a, b, c ja d joukkueiden voittohalukkuus prosentteina (välillä 0...1) ja m on ennen peliä nautittujen mietojen (ei Juha) määrä.

Kaikki kiistatilanteet, joita nämä pelisäännöt eivät ratkaise, ratkaisee TUOMARI.

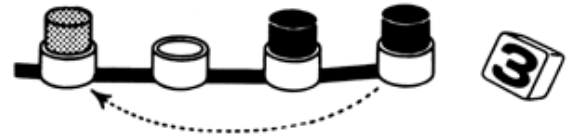
3D-KIMBLE -pelin päämääränä on saada kaikki joukkueen neljä nappulaa ylälaudan maaliin ja tyhjentää pelivälinebufferi. JA KOROTTA VÄHINTÄÄN KERRAN.

Jokaiseen alapelilaudan hembo'hon sijoitetaan neljä vastaavanväristä nappulaa. Arpakuutio laukaistaan (naksautetaan) painamalla naksua. Jokainen joukkue naksauttaa kupua. Korkeimman numeron saanut aloittaa pelin, ja matalimman numeron saanut valitsee värin.

Jos joukkueen ainoa laillinen siirto jommalla kummalla laudalla on tuoda uusi nappula kentälle, voi hän naksuttaa kyseisellä laudalla kolme kertaa. Muussa tapauksessa joukkue voi naksuttaa kerran. Nappulan saa tuoda kentälle silmäluvulla kuusi. Jos joukkue saa silmäluvun kuusi, on joukkue oikeutettu yhteen lisänaksuun. Nappuloista voi kasata aloitusruutuun tuplia, triploja ja quattroja. Naksuvuoro kiertää normaaliin suuntaan. Aloitusruudussa oleva nappula on miina. Moninkertaisten nappuloiden syödessä nappuloiden arvot kerrotaan pelaajakohtaisen sakkomäärän laskemiseksi.

Pelivälinebufferista jaetaan sakkoja pelaajille, joiden nappuloita syödään tai jotka osoittavat epäurheilijamaisuutta (esim. Vi bor i hembo väärään aikaan). Yksinkertaisen sakon perusmitta on puolikas olut. Tästä perusmitasta voidaan ekstrapoloida muilla pelivälineillä sovellettavat sakot. Sakko tulee joukkueen jokaiselle pelaajalle. (Sakko = ½ ravintola-annosta.)

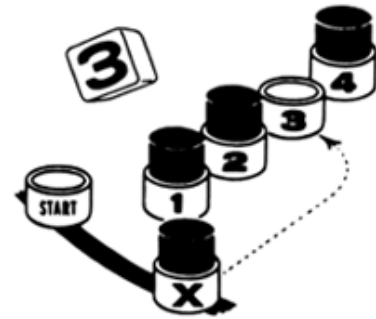
SEURAAVALLA SIVULLA AIDOT, ALKUPERÄISET, AINOAT 3D-SÄÄNNÖT



Kuvassa tarjotet vastustajallesi lisää pelivälineitä. Muista kiittää kimblejumalia tai saat katua myöhemmin pelissä.



Nyt keulit vähän liikaa. Ohi meni. Olisiko kuitenkin kannattanut antaa kärjen ajaa.



Olet vaarassa voittaa pelin! Muistithan korottaa? Jos olet korottanut ja kaikki nappulasi ovat maalissa, kuluta pelivälineesi loppuun ja olet voittanut pelin.

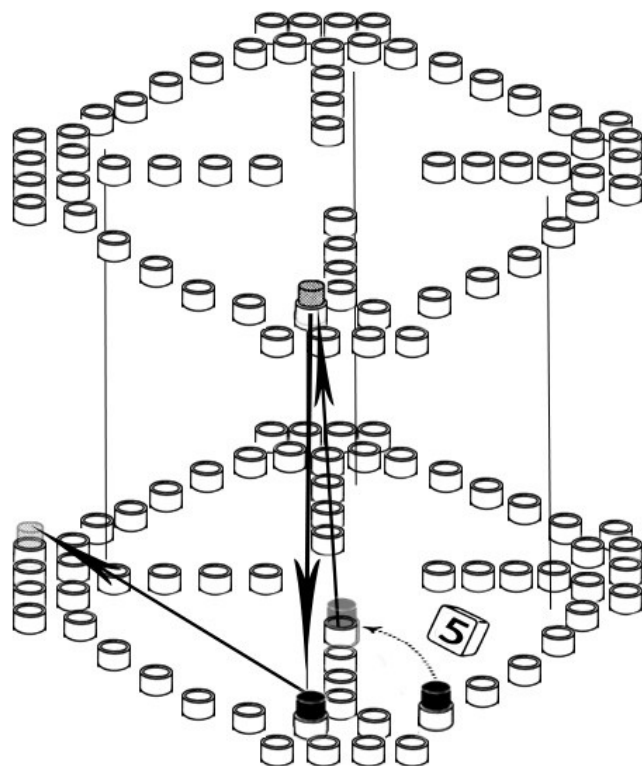
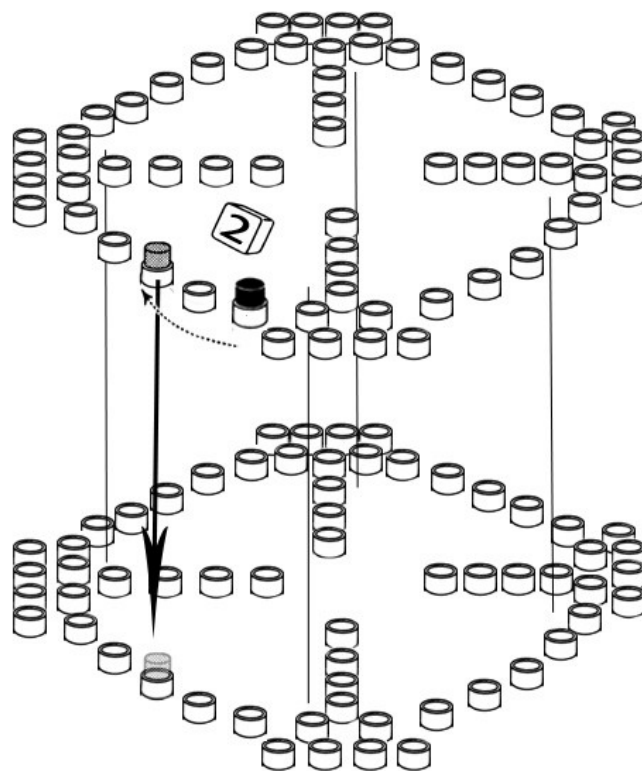


Onneksi olkoon, ajoit juuri miinaan ja nappulasi syötiin (kyllä, saat lisää pelivälineitä!)

## AIDOT, ALKUPERÄISET, AINOAT 3D-SÄÄNNÖT

Kolmiulotteinen pelilauta tuo tavalliseen kaksimulotteisen kimblen sääntöihin muun muassa seuraavassa listattuja lisähuomioita, ja lopuista poikkeustapauksista määrää tuomari erikseen.

- Alalaudalla pelataan tavallisen kimblen säännöillä, kunnes päästään alalaudan maalialueelle.
- Jos nappula pääsee tasaluvulla alalaudan viimeiseen maaliruutuun, siirtyy nappula suoraan ylälaudan miinaruutuun. Jos alalaudan viimeiseen maaliruutuun mennään suuremmalla kuin tasaluvulla, siirtyy nappula ylälaudan kotipesään, josta normaalisti kutosella liikkeelle.
- **KOROTUSSÄÄNTÖ:** *Korotusalue* on koko ylälauta ja alalaudan maalialue. Korotettaessa kaikilla joukkueilla on oltava ainakin yksi nappula missä tahansa korotusalueella. Korottajajoukkueella on oltava alalaudan kotipesä tyhjänä, ja korottajajoukkueen on naksutettava kutonen. Korotuksessa kunkin joukkueen viimeinen nappula korotusalueella putoaa alalaudalla olevaan suoraan alapuoliseen ruutuun, paitsi jos joukkueen viimeinen nappula korotusalueella on alalaudan maalialueella, siirtyy se alalaudan kotipesään. Jos joukkueen ainoa korotusalueella oleva nappula on ylälaudn viimeisessä maaliruudussa, putoaa se alalaudan viimeiseen maaliruutuun, ja siirtyy suoraan sieltä ylälaudn miinaruutuun. Jos korottajajoukkueen nappula siirtyisi korotuksen seurauksena alalaudn kotipesään, siirtyy korottajajoukkueen nappula alalaudn miinaruutuun.
- Alalaudn maalialueelle ajettaessa tuplat, triplat ja quattrot säilyvät. Jos ne ajavat tasaluvulla alalaudn maalialueen viimeiseen ruutuun, siirtyvät ne sellaisenaan ylälaudn miinaruutuun. Jos ne ajavat alalaudn maalialueen viimeiseen ruutuun ylisuurella luvulla, siirtyvät ne erillisiksi nappuloiksi ylälaudn kotipesään.
- Jos ylälaudalla tapahtuu syönti, putoaa syöty nappula alapuoliseen ruutuun alalaudalla. Myös moninkertainen syönti tai miinaan ajaminen on mahdollista; putoaminen käsitellään erillisenä siirtonaan.
- Jos 3D-tilanteen johdosta kaksi nappulaa putoaa päällekkäin, ne joko sulautuvat moninkertaiseksi nappulaksi (saman joukkueen nappulat) tai tapahtuu syönti (eri joukkueen nappulat).
- Jos joukkue naksuttaa laudalla, jossa ei ole joukkueen nappuloita, saa joukkue sakon ja uuden naksuvuoron toisella laudalla.



### 3D-KIMBLIN TÄRKEIN SÄÄNTÖ

- **Tuomari on aina oikeassa.**

*3D-kimblen teille toi ASH10*