

AS-KIMBLE

Pelisäännöt

Tarvikkeet: 1 Kimble-lauta, 16 nappulaa (4 jokaista väriä), pelivälineitä riittävä määrä.

Pelaajia: 4n (suositus)



18 +



4n



15 +

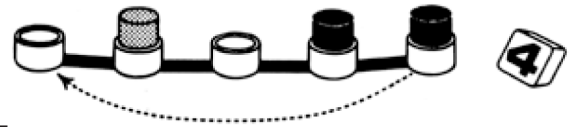
Kaikki kiistatilanteet, joita nämä säännöt eivät ratkaise, ratkaisee tarvittaessa tuomari.

Pelin tavoite

Kimble-pelissä joukkueen tavoitteena on kuljettaa kaikki neljä pelinappulaa yhden (1) kerran pelilaudan ympäri ja lopuksi maaliin. Pelin aikana joukkueet yrittävät syödä vastustajajoukkueiden pelinappuloita.

Pelivalmistelut

Kaikki 16 nappulaa sijoitetaan omiin kotipesiinsä värien perusteella. Kimble-kupu eli naksu tulee myös nollata naksauttamalla sitä useita kertoja, vähintään kolme kertaa. Joukkueet sijoittuvat pelilaudan ympärille siten, että kaikki yhden joukkueen jäsenet ovat samalla puolella lautaa. On myös hyvä viimeistään tässä vaiheessa varmistaa, että pelivälineitä on saatavilla tarpeeksi.



Nappulaa siirretään pelilaudalla arpakuution silmäluvun verran eteenpäin. Ruudut joissa on nappula ylitetään, mutta lasketaan siirryttävään matkaan.

Aloitusvuorosta ja nappuloiden väreistä päätetään siten, että kukin joukkue vuorollaan naksauttaa kupua kerran. Pienimmän silmäluvun saanut joukkue saa valita itselleen värin ja suurimman silmäluvun saanut joukkue saa aloittaa. Loput värit määräytyvät joukkueiden istumajärjestyksen mukaan. Jos kaksi tai useampi joukkue naksauttaa saman silmäluvun, ratkaistaan tasatilanne naksauttamalla kupua uudestaan kyseisten joukkueiden kesken, kunnes pienin ja suurin silmäluku ovat selvillä.



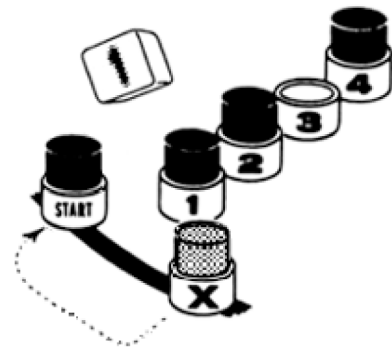
Aloittaminen

Jokainen joukkue naksauttaa vuorollaan, ja vuoro siirtyy myötöpäivään seuraavalle joukkueelle. Joukkueen on saatava kutonen (6) ennen kuin pelinappulan saa siirtää kotipesästä samanväriseen lähtöruutuun eli nk. miinaruutuun. Jos kaikki joukkueen nappulat ovat kotipesässä, tai kotipesässä ja maalissa siten, että joukkue ei voi millään silmäluvulla siirtää nappulaa eli nk. sääto-varaa ei ole, saa joukkue yrittää naksauttaa kutosta kolme (3) kertaa. Kun joukkue on naksauttanut kutosen ja saanut pelinappulan lähtöruutuun, joukkueen pitää naksauttaa uudelleen ja siirtää pelinappulaa myötöpäivään eteenpäin pelilaudalla nopan silmäluvun verran. Kutosella pitää aina naksauttaa uudestaan.

Nappulan päättyessä samaan ruutuun vastustajan nappulan kanssa, tulee vastustajan nappula syödyksi, ellei vastustaja ole omassa miinaruudussaan.

Siirtäminen

Naksauttamisen jälkeen täytyy joukkueen siirtää jotakin omaa pelinappulaansa eteenpäin pelilaudalla, mikäli se on mahdollista. Kaikki ruudut lasketaan riippumatta siitä, ovatko ne vapaita tai varattuja. Joukkue saa siirtää mitä tahansa pelinappulaa, jota on mahdollista siirtää. Jos on mahdollista suorittaa siirto, jolla oma nappula ei tule syödyksi, tämä siirto on pakko suorittaa. Joukkue ei saa jättää siirtämättä, mikäli siirtäminen on mahdollista. Siirto katsotaan suoritetuksi, kun pelaaja irrottaa otteensa siirrettävästä nappulasta, ja nappula on edennyt pelilaudalla nopan silmäluvun osoittaman määrän. Tämän jälkeen siirtoa ei voi enää perua.



Kuvassa tummempi nappula on omassa miinaruudussaan, eli vaalean liikkuesa tähän ruutuun tulee vaalea nappula itse syödyksi.

Saadessaan kutosen voi joukkue siirtää joko uuden nappulan lähtöruutuun tai jotakin pelilautaa kiertävää omaa nappulaansa eteenpäin. Kutosella pitää aina myös naksauttaa uudestaan.

Kun pelinappula on kiertänyt kerran pelilaudan ympäri, se saapuu maalialueelle, johon on merkitty numerot 1, 2, 3 ja 4. Pelinappula tulee siirtää maaliruutuun tasaluvulla. Pelinappuloita voi siirtää nopan silmäluvun verran myös maalialueen sisällä.

Syöminen

Joukkueen siirtäessä pelinappulansa ruutuun, jossa on jonkun vastustajajoukkueen pelinappula, siirtyy vastapelaajan nappula takaisin omaan kotipesäänsä. Lisäksi vastustajajoukkueelle merkitään pelivälinebufferiin sakko(ja). Sakkojen määrä riippuu nappuloiden kertaluvusta, jotka käsitellään kohdassa “Tuplaaminen”, “triplaaminen” ja “quatraaminen”.

Poikkeuksena on nk. miinaruutu. Vastustajajoukkueen ollessa omassa miinaruudussaan tulee miinaan ajanut nappula syödyksi. Jos joukkueella on mahdollista siirtää jotain muuta nappulaa, ei joukkue voi ajaa miinaan.

Ruutuun, jossa on jo oma nappula, ei toista pelinappulaa voi siirtää.

Jos joukkueen kaikki nappulat palaavat kotipesään syömisestä tai korotuksen (ks.korotus) seurauksena tulee joukkueen pelaajan/pelaajien sanoa yhden (1) kerran “Jag bor i hembo” kun joukkueessa on vain yksi jäsen tai “Vi bor i hembo” kun joukkueessa on useampi jäsen. Jos joukkue ei muista sanoa lausetta ennen seuraavan joukkueen naksautusta, saa joukkue yhden sakon. Myös jos lauseen sanoo muulloin kun edellä mainitussa tilanteessa, joukkueelle määrätään yksi sakko.

“Tuplaaminen”, “triplaaminen” ja “quatraaminen”

Joukkueen nappulan ollessa jo lähtöruudussa ja joukkueen naksauttaessa kutosen voi joukkue liikkumisen sijaan kasvattaa miinaruudussa olevan nappulansa kerrointa, mikäli joukkueen kotipesässä on yhä vapaita nappuloita. Tällöin miinaruudussa oleva nappula käännetään ylösalaisin ruudussaan tuplaamisen merkiksi, ja yksi nappula siirretään kotipesästä joukkueen maalialueen vasemman puolen tyhjälle neljännekselle. Tuplattu nappula voidaan triplata tai jopa quatrata, jolloin nappula pysyy ylösalaisin käännettynä ja tarvittava määrä nappuloita poistetaan kotipesästä kertoimen kasvattamisen merkiksi.

Tuplattu, triplattu tai quatrattu nappula liikkuu laudalla tavallisen tapaan, mutta aiheuttaa syöntitilanteessa sakkojen kertomisen nappulan kerrointa vastaavalla määrällä. Kun tuplattu, triplattu tai quatrattu nappula syödään tai se syö nappulan, sakkojen kokonaismäärä lasketaan kertomalla syödyn ja syövän nappulan kertoimet keskenään. Esimerkiksi tupla-nappulan syödessä tripla-nappulan syöty joukkue saa $2 \times 3 = 6$ sakkoa. Syöty tripla-nappula ja triplauksen merkinä olleet nappulat palaavat kotipesäänsä. Tavallisen yksinkertaisen nappulan kertoimen voidaan ajatella olevan 1. Esimerkiksi, yksinkertainen nappula syö tuplan $1 \times 2 = 2$, yksinkertainen nappula syö yksinkertaisen nappulan $1 \times 1 = 1$.

Maaliin tullessaan kerrottu nappula “jakaantuu” takaisin yksittäisiksi nappuloiksi. Jakaantuminen tapahtuu siten, että yksi yksittäinen nappula siirretään nopan silmäluvun osoittamaan paikkaan ja loput nappulat jäävät maaliruudun 1 kohdalle. Jos maaliruutu 1 on tyhjä, se täytetään. Jos jakaantumisessa syntyneitä yksittäisiä nappuloita on vielä jäljellä, ne jätetään jonoon maaliruudun 1 viereen, josta niitä saa siirtää normaalisti nopan silmäluvun mukaan. Esimerkiksi naksauttaessaan luvun yksi (1) saa joukkue siirtää jonottavan nappulan maaliruutuun kaksi, mikäli se on tyhjä.

Korottaminen

Tilanteessa, jossa vuorossa olevan joukkueen oma kotipesä on tyhjä ja jokaisella joukkueella on vähintään yksi (1) nappula maalissa, voi joukkue kutosen naksautettuaan korottaa. Korotuksessa jokainen joukkue palauttaa yhden nappulan maalista takaisin kotipesäänsä, lukuunottamatta korottavaa joukkuetta, joka palauttaa nappulansa joukkueen miinaruutuun. Jos joukkueella on jo nappula miinaruudussa nappulan kerroin nousee samalla tavalla kuin kotipesästä lähdettäessä. Jos miinaruudussa on toisen joukkueen nappula, se tulee syödyksi.

Joukkue ei voi korottaa uudestaan, ennen kuin kaikki joukkueet ovat korottaneet kerran.

Kun kaikki joukkueet ovat korottaneet, voidaan uuden korotusmahdollisuuden tullessa keskustella seuraavasta korotuskierroksesta. Jos kaikki joukkueet hyväksyvät seuraavan korotuskierroksen, se voidaan aloittaa. Mikäli yksikin joukkueista kieltäytyy lisäkorotuskierroksista, ei korotuskierroksia pelata. Itse korottaminen tapahtuu samalla tavalla kuin ensimmäisellä kierroksella. Korotuskierroksia voidaan pelata niin monta kuin joukkueet haluavat.

Korottaminen ei ole pakollista, mutta vähintään yhden kerran korottamista pidetään yleisesti vähimmäisvaatimuksena todelliselle voitamiselle. Toisaalta voidaan myös pitää epäurheilijamaisena korottaa tilanteessa, jossa itsellä ei ole enää mahdollisuutta selviytyä omasta bufferista kohtuullisessa ajassa.

Tuomari ja kirjanpitäjä

Kirjanpitäjä pitää kirjaa saaduista sakoista pelin edetessä. Sakon määrä on puolikas tölkki (0.33 l) jotakin mietoa alkoholijuomaa. Sakon laatu voi vaihdella pelistä riippuen, jos ennalta sovitaan jotain muuta (esimerkiksi puolikas annos viiniä tai täysi tölkki).

Tuomarin tehtävänä on tuomita kiistatilanteet epäselvissä tilanteissa. Tuomarilla on lopullinen sana kaikkiin sakkoihin sekä tilanteisiin. Mikäli ei ole erikseen sovittu, kirjanpitäjä toimii myös tuomarina.

Erikoistilanteita

Jos arpakuutio jää kuvun sisällä pystyyn nojaamaan, tulee kupua koskettaa tarvittaessa toistuvasti kuvun keskeltä kohtisuorasti niin, että arpakuutio laskeutuu normaaliin asentoon. Kuvun koputtaminen muualta kuin ylhäältä tai muuten kuin kohtisuorasti on ehdottomasti kielletty.

Jos kimblekupua naksautettaessa kuvusta ei kuulu selkeää "naks"-ääntä, naksautus ei ole hyväksyttävä, jolloin joukkue naksauttaa uudestaan. Jos arpakuutio ei liikahta vaikka kupu naksauttaa, on naksautus silti hyväksytty.

Jos joukkue syö itsensä ajamalla miinaan kutosella ja joutuu tämän seurauksena takaisin kotipesään, saa joukkue naksauttaa uudestaan yhden (1) kerran, vaikka joukkue olisi tilanteessa, että sen ainoa mahdollinen siirto on ottaa uusi nappula kentälle. Seuraavalla vuorolla joukkue saa normaalisti tilanteesta seuraavat kolme naksua.

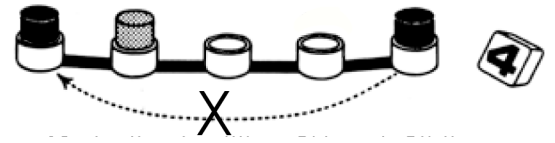
Jos epäselvien pelitilanteiden tai poikkeuksellisten olosuhteiden takia peli on syytä keskeyttää, voidaan tuomarin tai pelaajien yhteisellä päätöksellä julistaa peli- ja juomatauko. Tällöin on kiellettyä naksauttaa, siirtää nappuloita tai juoda pelijuomia. Tauko tulee julistaa selkeästi ja kuuluvasti siten, että kaikki pelaajat ovat sen alkamisesta tietoisia. Tauko kestää niin kauan olosuhteet ovat suotuisia pelin jatkamiselle, ja sen päättymisestä ilmoitetaan samalla tavoin kuin sen alkamisesta. Tauon noudattamatta jättämisestä määrätään sakkoa.

Jos joukkue naksauttaa kupua tilanteessa, jossa naksautusvuoro olisi ollut jollakin toisella joukkueella, tulee kupu nollata, eli naksautella kunnes nopassa on sama silmäluke kuin ennen virheellistä naksua.

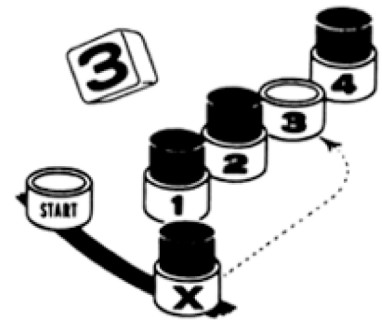
Pelin voittaminen

Voittaja on joukkue, joka ensimmäisenä saa kaikki neljä pelinappulaansa maaliin ja on tyhjentänyt pelivälinebufferinsa. Kun voittaja on selvillä, peli päättyy. Lisäksi moraaliseksi voittajaksi nimitetään joukkuetta, joka on tyhjentänyt eniten pelijuomia pelin päättyessä.

“Korottamatta voittaminen on vähän kun voitais ilman korottamista.”



Ruutuun, jossa on jo oma nappula, ei voi siirtää. Pelaajan tulee siis tässä tilanteessa siirtää edellä menevää nappulaa.



Pelin voittaa joukkue, joka saa ensimmäisenä kaikki nappulat maaliin ja on juonut kaikki sakkonsa. Maaliin pitää mennä tasaluvulla.