

Miilu-peli

Avainsanat: Miilu, taktiikka, kaksinpeli

Luokkataso: 0-9

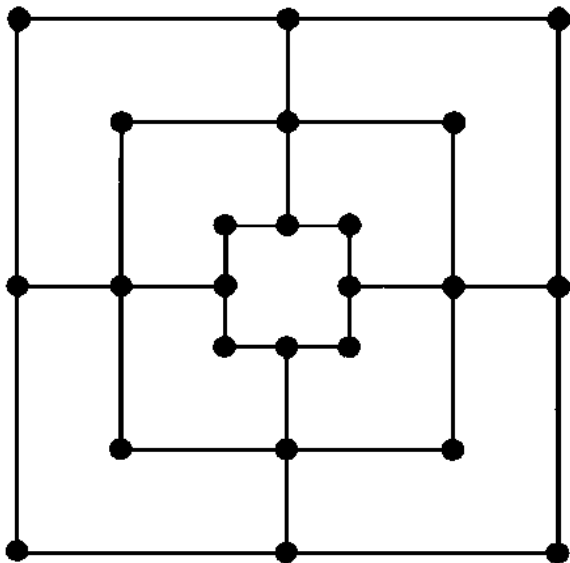
Välineet: Pelilauta, pelinappulat (9 mustaa ja 9 valkoista)

Tavoitteet:

Pelin tavoite on saada joko syötyä vastustajalta 7 nappia tai saada vastustaja sellaiseen tilanteeseen ettei hän voi liikkua.

Esimerkkitoiteutus:

Pelilauta:



Pelilaudalle asetetaan vuorotellen napit, yksi nappi kerrallaan. Valkoinen aloittaa nappuloiden laittamisen ja myös itse pelin. Aina kun pelaaja saa kolme omaa nappiaan suoraan linjaan, eli myllyyn, hän saa syödä yhden vastustajan nappin pois. Nappin saa poistaa mistä tahansa, paitsi valmiina olevista myllyistä.

Omalla vuorolla on aina tehtävä jotain, eli kun kaikki napit on laitettu, nappeja täytyy liikuttaa viivaa pitkin seuraavaan pisteeseen. Jos pelaaja saa kolme omaa nappiaan suoraan viivaan, hän saa syödä vastustajan nappin, ja vuoro siirtyy vastustajalle. Tavoite on joko saada vastustaja sellaiseen tilanteeseen, ettei hän voi enää liikuttaa nappejaan tai muodostaa myllyjä ja syödä vastustajan napit.

Kun pelaajalla on enää kolme (3) nappia jäljellä, hän saa "lentää", eli liikuttaa nappejaan minne haluaa. Tällöin ainoa keino voittaa hänet on syödä vielä yksi nappi.

Miilu-peli

