

Pakkauspeli (pelataan unkarilaisilla värisauvoilla)

2 - 4 pelaajaa

Jokainen pelaaja ottaa yhden alustan. Ensimmäisen kierroksen aloittaja voidaan valita esimerkiksi arpakuution avulla, ja tämän jälkeen edetään myötäpäivään. Seuraavan kierroksen aloittaa edellisestä aloittajasta seuraava pelaaja. Pelaajat heittävät vuorotellen viidellä erivärisellä nopalla itselleen värisauvoja pelimerkeiksi. Pelissä käytetään viittä lyhintä värisauvaa. Valkoisia värisauvoja (myöhemmin nappuloita) otetaan valkoisen nopan silmäluvun mukainen määrä, samoin keltaisia jne.

Nopilla on mahdollista saada seuraavat silmäluvut (noppien teko-ohje):

valkoinen (tavallinen noppa)	1	2	3	4	5	6
vaaleanpunainen	1	2	3	4	5	0
vaaleansininen	1	2	3	4	5	0
punainen	1	2	3	4	1	0
keltainen	1	2	3	2	1	0

Mikäli teko-ohjeen mukaisia noppeja ei ole tehtynä, niin tällöin voidaan arpoa yhdellä tavallisella nopalla nappuloiden lukumäärät yksi väri kerrallaan käyttämällä yllä olevaa taulukkoa apuna. Jos ollaan esimerkiksi arpomassa punaisten nappuloiden määrää ja saadaan tavallisen nopan lukemaksi 5, niin otetaan punaisia nappuloita yksi. Vastaavasti jos punaisia arvottaessa saadaan tavallisen nopan lukemaksi 6, niin tällöin ei oteta yhtään punaista nappulaa.

Kun pelaaja on saanut nappulansa, hän valitsee pelialustastaan jonkin kuvion, jonka päälle hän pakkaa arvotut nappulansa joko yhteen tai kahteen kerrokseen. Nappulat eivät saa mennä kuvion reunan yli. Kuviota voi vaihtaa niin kauan, kunnes arvontakierroksen lopettanut pelaaja sanoo ”valmis”. Tämän jälkeen muut pelaajat eivät saa enää vaihtaa täytettävää kuviota, vaan työn alla ollut kuvio on täytettävä loppuun. ”valmis”-sanon sanoja ei saa sanomisensa jälkeen muuttaa nappuloidensa paikkaa. Mikäli jollain pelaajalla ei ollut ”valmis”-sanon sanomisen aikaan kuviota valittuna, valinta on tehtävä ennen kuin kierroksen lopettanut pelaaja laskee kymmeneen. Muutoin kierroksen lopettanut pelaaja valitsee täytettävän kuvion pelaajan puolesta.

Pisteet lasketaan vasta sitten, kun kaikki pelaajat ovat saaneet aseteltua nappulansa lopulliseen järjestykseen. Käytetyn kuvion sisään merkitään kierrokselta saadut pisteet. Kun kuvio on käytetty, sitä ei saa käyttää seuraavilla kierroksilla.

PISTEOHJE:

Pistehje jakautuu kahteen osaan. Jos kaikki nappulat ovat kuviossa, niin tällöin voi saada plusmerkkisiä pisteitä. Jos kaikki nappulat eivät mahdu kuvioon, niin tällöin saa vain negatiivisia pisteitä.

1. KAIKKI NAPPULAT KUVIOSSA

Pelaaja saa kymmenen pistettä, jos hän saa kaikki nappulansa mahtumaan kuvionsa sisään. Näistä pisteistä vähennetään niin monta pistettä, kuin kuvion tyhjäksi jääneisiin kohtiin saa mahtumaan valkoisia kuutioita. Jos pelaaja on täyttänyt kahteen kerrokseen, myös toiseen kerrokseen jääneet tyhjät kohdat huomioidaan miinuspisteissä.

Jos kuvio tulee täyteen (1 kerros tai 2 kerrosta tulee täyteen) ja kaikki nappulat ovat kuviossa, pelaaja saa kymmenen pisteen lisäksi niin monta pistettä, kuin kuvion pinta-ala on (pinta-ala = kuinka monta valkoista kuutiota yhteen kerrokseen mahtuisi).

2. NAPPULOITA JÄÄ YLI

Mikäli pelaaja ei saa kaikkia nappuloitaan mahtumaan kuvion sisään, hän saa pelkästään miinuspisteitä. Miinuspisteet lasketaan poisjääneistä nappuloista seuraavasti: 1 valkoinen kuutio = 2 miinuspistettä, 1 vaaleanpunainen = 4 miinuspistettä, ..., 1 keltainen = 10 miinuspistettä, eli kaksinkertainen määrä nappulan tilavuuteen nähden. Halutessaan pelaaja voi täyttää vain yhden kerroksen, jolloin hän saa vain miinuspisteitä poisjääneiden nappuloiden mukaan.

Kierroksia pelataan neljä, joiden jälkeen lasketaan kokonaispisteet. Eniten pisteitä saanut voittaa. Pelattavien kierrosten määrää voi halutessaan muuttaa.