

Ruuturalli (kaksinpeli)

Pelissä siirretään **yhtä** pelinappulaa vuorotellen. Nappulaa siirretään joko alaspäin tai vasemmalle tai alaviistoon vasemmalle (samansävyisiä ruutuja pitkin) niin monta ruutua kuin haluaa, kuitenkin vähintään yhden ruudun verran. Voittaja on se, joka saa pelinappulan maaliin.

Aloituspaikan **laittaja** arvotaan kivi-paperi-sakset -menetelmällä.

Aloittaja arvotaan myös kivi-paperi-sakset -menetelmällä.

Strategia-ohje opettajalle

Peli on sovellus Wythoffin pelistä. Wythoffin pelissä on kaksi pelimerkkikasaa, joista voidaan ottaa joko toisesta niin monta kuin haluaa tai molemmista kasoista yhtä monta. Ruuturallipelin koordinaatit vastaavat kasojen pelimerkkien lukumäärää. Pelaajan kannattaa pyrkiä saamaan ns. turvallisia arvopareja, jolloin hänen jälkeensä pelaava pelaaja ei voi tehdä sellaista siirtoa, jolla hän varmuudella voisi voittaa. Oppilaille ei luonnollisesti kannata paljastaa pelin voittostrategiaa vaan antaa heidän itse löytää se.

Turvallisia arvopareja tässä ruudukossa ovat:

[0, 0] (eli voittoruudukko)

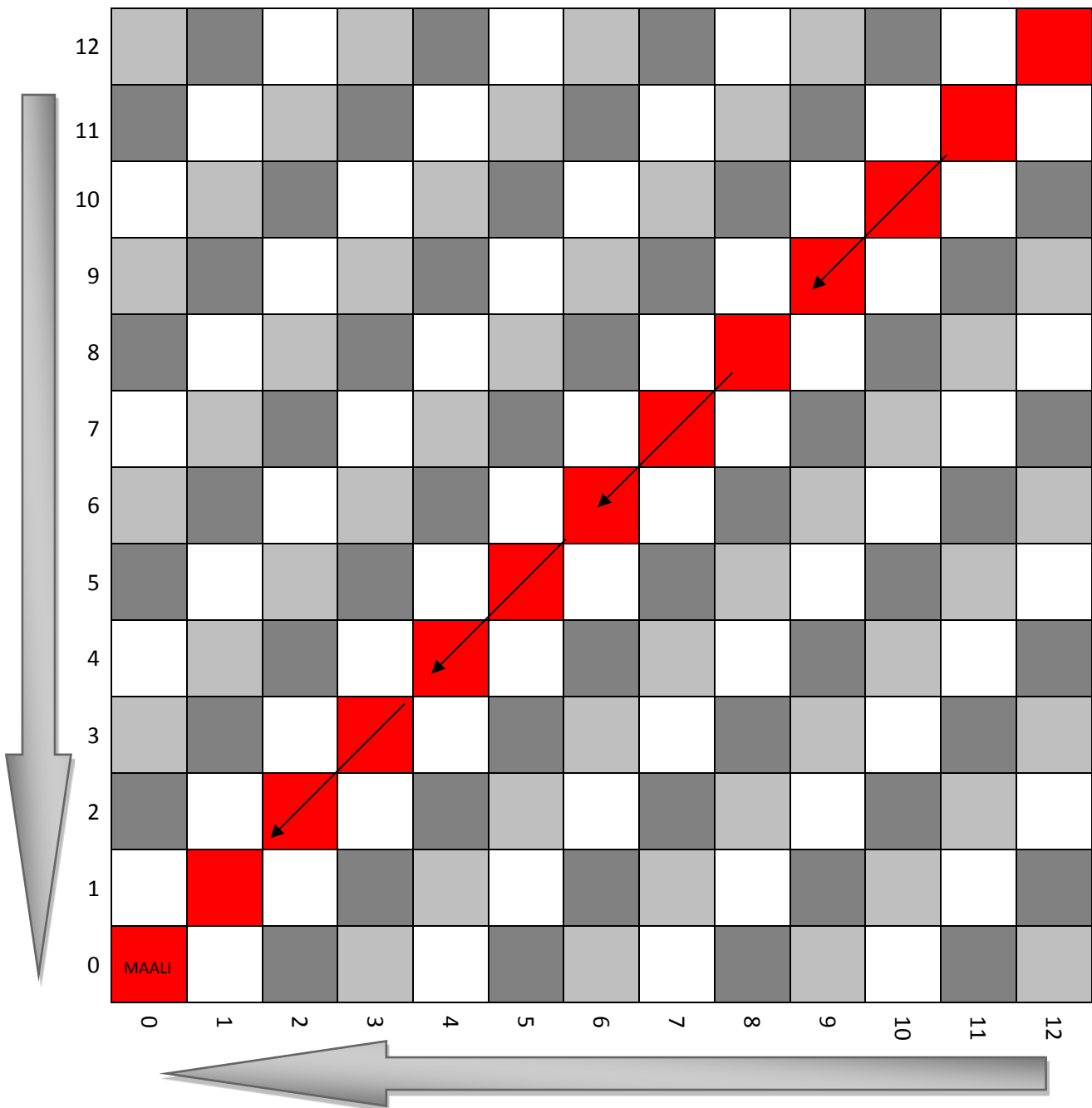
[1, 2] tai [2, 1]

[3, 5] tai [5, 3]

[4, 7] tai [7, 4]

[6, 10] tai [10, 6]

Ruuturalli (kaksinpeli)



Pelissä siirretään **yhtä** pelinappulaa vuorotellen. Nappulaa siirretään joko alaspäin tai vasemmalle tai alaviistoon vasemmalle (samansävyisiä ruutuja pitkin) niin monta ruutua kuin haluaa, kuitenkin vähintään yhden ruudun verran. Voittaja on se, joka saa pelinappulan maaliin.

Aloituspaikan **laittaja** arvotaan kivi-paperi-sakset -menetelmällä. **Aloittaja** arvotaan myös kivi-paperi-sakset -menetelmällä.