

Sikanoppa

Peliohjeet

Pelaajat

Paras kahdella pelaajalla mutta toimii myös useammalla.

Välineet

- Yksi kuusisivuinen noppa
- pistelomake
- kynä

Tavoite

Saada ensimmäisenä kasaan 100 pistettä.

Pelaaminen

Omalla vuorollaan pelaaja heittää noppaa uudelleen kunnes:

- saa ykkösen
tai
- päättää ottaa pisteet (lopettaa oman vuoronsa)

Jos pelaaja saa ykkösen, vuoro vaihtuu toiselle (seuraavalle) ja pelaaja menettää kierroksen pisteensä.

Jos pelaaja päättää ottaa pisteet, vuoro vaihtuu toiselle ja pelaajan kierroksella saamat pisteet lisätään kokonaispisteisiin.

Piste-esimerkkejä

Esimerkki 1: Sari heittää 3 ja päättää jatkaa. Hän päättää jatkaa myös kuuden seuraavan heiton jälkeen, joilla hän saa tulokset 6, 6, 6, 4, 5, 6, 1. Koska viimeisellä heitolla tuli 1, hän saa 0 pistettä ja heittovuoro siirtyy toiselle.

Esimerkki 2: Kalle heittää 6 ja päättää jatkaa. Hän päättää jatkaa myös kolmen seuraavan heiton jälkeen, joilla hän saa tulokset 3, 4, 2 ja 6. Viimeisen kuutosen jälkeen hän päättää ottaa pisteet ja siirtää vuoron seuraavalle. Kierroksella saadut 21 pistettä lisätään kokonaispisteisiin.

Pelin loppu

kun pelaajan yhteispisteet menevät 100:an tai yli, peli loppuu ja pelaaja on voittaja. Sillä kuka aloitti, ei ole merkitystä. Tasapeliä ei ole.