

SÄÄNNÖT

Japanilaiselle Sotapelille.

Tämä jännittävä peli on keksitty Japanissa hiljattain loppuneen sodan aikana ja oli se suosittu ajanvietto niin hyvin upseereille kuin sotamiehille Japanilaisilla leiripaikoilla.

Sitä pelaavat kaksi henkilöä laudalla, mikä samoin kuin tammi ja sakkipeli on varustettu ruuduilla ja kah tia jaettu virralla, jonka yli kuljetaan kolmea siltaa myöten vissillä määrällä pelimerkkejä eli laattoja. Kul lakin laatalla on oma arvonsa, mikä on merkitty sen takapuolelle ja voittaa korkeampiarvoinen alempiarvoisen, erityisiä poikkeuksia lukuunottamatta.

Pelin tarkoitus on joko vallata vastapelaajan päävartion, minkä muodostaa yksi musta ruutu sijaitseva laudan takimmaisella sivustalla, tai myöskin anastaa vastapelaajan lipun joka on yksi erityisesti merkitty pelilaatta. Laatat saapi asettaa miten vain itse haluaa sillätavoin, että kaikki ruudut laudalla paitse sillat täytetään näillä. Pääpaino on pantava laattojen asettamiselle sillä juuri siitä riippuu edullisimman hyökkäysten tekemisen ja asemiensa puolustamisen suurin mahdollisuus. Koska laattojen arvo on merkkitty niiden takapuolelle on asema aluksi tuntematon vastapelaajalle ja on siis tärkeätä, saadakseen selvä vastapelaajan asemasta vakoilemalla ja uhraamalla alempi arvoisia laattoja, tutkia vibollisen asemaa, samalla tietysti mahdollisuuden mukaan koettamalla salata omaa asemaansa siksi, kunnes sopiva hetki pelin ratkaisemiselle on tullut.

Seuraavia laattoja löytyy kummallakin pelaajalla, lueteltuina arvon mukaisessa järjestyksessä, seuraavat määrät:

| | | | |
|-----|---|---|--------------------|
| N:o | 1 | 1 | Kenttämarsalkka |
| » | 2 | 1 | Kenraaliluutnantti |
| » | 3 | 2 | Kenraalimajuria |
| » | 4 | 3 | Everstiä |
| » | 5 | 3 | Everstiluutnanttia |
| » | 6 | 3 | Majuria |

| | | | |
|-----|----|---|----------------------------------------|
| N:o | 7 | 3 | Kapteenia |
| » | 8 | 3 | Luutnanttia |
| » | 9 | 3 | Aliluutnanttia |
| » | 10 | 3 | Hevosmiestä |
| » | 11 | 4 | Vallinkaivajaa |
| | | 4 | Miinaa, liikkumattomia, ei saa siirtää |
| | | 1 | Vakooja |
| | | 1 | Lippu, liikkumaton, ei saa siirtää. |

Yht. 35

Pelilaattoja siirretään vuoron perään suoraan eteen eli taaksepäin sekä suoraan sivullepäin. Vallinkaivajaa ja hevosmiestä saa siirtää suoraa linjaa niin pitkälle kuin vapaata tietä on, toisia laattoja ainoastaan yhden ruudun kerrallaan.

Jos siirron jälkeen sattuu, että kaksi vastapuolueitten laattaa joutuu vastatusten, tarkastetaan niiden arvo ja voittaa eli kaataa niistä se, joka on arvossa korkeampi, kumminkaan siirtymättä paikaltaan.

Vallinkaivajat ovat ainoat jotka kaatavat miinan, kaikki muut tulevat kaadetuiksi joutuessaan miinonjen eteen.

Vakoojan kaataa kaikki muut laatat paitsi kenttämarsalkka, jonka taasen vakooja kaataa. Lipun arvon määrää se laatta, joka on heti sen takana. Lippu on osotettava jollekin ruudulle kolmessa ulommassa rivissä.

Kaataa saa ainoastaan eteenpäin liikkuessa, ei sivulle eikä taakse.

Jos kahdella vastakkain joutuneella vastapuolulla on kaatalla on kummallakin sama arvo kaatuu kumpikin.

Eräs lajimuute tässä pelissä on se, että paitse vastakkaispelaajia osaaottaa siihen kolmaskin henkilö joka poisottaa laudalta kaatuvat laatat ilmoittamatta vastakkaispelaajille laattojen arvoa. Täten tulee ainoastaan vähitellen ja tarkan huomiokyvyn kautta tuntemaan vastustajan aseman.

Muuten seuraa pelitapa parhaiten itse pelatessa, jolloin samoin kuin sakkipelissä lukemattomia yhteenasettamisia esiintyy, eikä yksi peli ole ensinkään toisensa kaltainen. Pelaamaan oppii helposti kuka hyvänsä, mutta taitavuuden saavuttamiseen pelissä vaaditaan ahkeraa harjotusta.

REGLER

för Japanska Krigsspelet.

Detta intressanta spel har uppfunnits i Japan under det nu avslutade kriget, och utgjorde en omtyckt förströelse för såväl officerarene som soldater på de japanska lägerplatserna.

Det spelas af tvänne personer på ett, liksom dam- eller schackspelet, med rutor försedt bräde, men i midten tudeladt genom en flod, som öfvergås medels trenne broar, och med ett antal brickor. Hvarje bricka har sin rang, som finnes påskrifven på baksidan, och med vissa undantag slår alltid en högre pjes en lägre. Spelets ändamål är att bemäktiga sig motståndarens högkvarter, en svartmålad ruta, som befinner sig vid brädets bakre kant, eller också att taga motståndarens fana, som utgöres af en särskild bricka. Brickorna uppställas godtyckligt, så att alla rutor utom broarna fullsättas af desamma. På uppställningen ligger största vikt, emedan derpå beror möjligheten af framgångsrika anfall, och ett godt försvar. Då pjesernas rang är skrifven endast på baksidan, är uppställningen i början icke känd af motparten, och gäller det därför att genom recognosseringar, och uppoffring af lägre pjeser erfara fiendens ställning, men i stället såvidt möjligt hemlighålla sin egen, tills tiden för afgörandet är inne.

Följande brickor finnas på hvardera sidan, ordnade efter rang från den högsta till den lägsta.

| | | | |
|-----|---|---|-------------------|
| N:o | 1 | 1 | Fältmarskalk |
| » | 2 | 1 | Generallöjtnant |
| » | 3 | 2 | Generalmajorer |
| » | 4 | 3 | Öfverstar |
| » | 5 | 3 | Öfverstlöjtnanter |
| » | 6 | 3 | Majorer |
| » | 7 | 3 | Kaptener |

| | | |
|-------|---|--------------------------------|
| N:o 8 | 3 | Löjtnanter |
| » 9 | 3 | Underlöjtnanter |
| » 10 | 3 | Kavallerister |
| » 11 | 4 | Pionierer |
| | 4 | Minor, orörliga, få ej flyttas |
| | 1 | Spion |
| | 1 | Fana, orörlig, får ej flyttas. |

S:ma 35

En bricka framflyttas i tur och ordning, rakt framåt eller bakåt, eller rakt åt sidorna. Pionierer och kavallerister kunna flyttas så långt det finnes fri plats på en rad, alla andra gå blott ett steg. Ifall, efter det flyttning skett, tvänne fiendtliga brickor komma att stå emot hvarandra, undersökes deras rang, och den högre slår den lägre, dock utan att den andra intager dess plats.

Pioniererna äro de enda som slå minor, alla andra blifva slagna då de komma framför en mina.

Spionen blir slagen af alla andra, men slår fält, marskalken. Fanans rang bestämmes af den bricka som står strax bakom. Fanan måste ställas på någon af de tre bortersta raderna.

Man slår endast rakt framåt, icke bakåt eller åt sidorna.

Ifall båda mot hvarandra stående brickor hafva lika rang blifva båda slagna.

En afart af detta spel är, att utom de båda spelarne deltager en tredje person, som borttager de brickor som blifva slagna, utan att meddela åt de spelande rangen af motståndarens brickor. Derigenom blir det endast småningom genom noggranna iakttagelser möjligt att sluta sig till motståndarens ställning.

För öfrigt framgår spelsättet af själfva spelets gång, hvarvid liksom i schackspelet otaliga kombinationer förekomma, och aldrig ett parti är likt det andra. Hvem som helst kan med lätthet lära sig spelet, men för att spela skickligt behöfves betydligt öfning.