

Pelisäännöt:

Pelivälilineet: 9 valkoista ja 9 sinistä numeroitua pelinappulaa. 2 noppaa, joista yksi punainen ja yksi valkoinen.

1) Pelin osallistuu 2 joukkuetta. Arvonnan jälkeen asettaa sisävuoroon joutunut nappulan 1 kotipesän lyöjän paikalle. Vastapuoli asettaa pelinappulat ulkokentälle punaisille pisteille harkinnan mukaan. Kotipesään kuitenkin 1 nappula lukkarin paikalle.

2) Jokaisella lyöjällä on 3 lyöntiä. Lyönti tapahtuu seuraavasti: Lyöjä heittää kaikilla 3:lla noppalla yhtäikä. Pallo siirretään sitä viivaa pitkin, jota punaisen nopian silmämäärä osoittaa ja niin monta pisteväliä, kuin molempien noppien yhteinen silmämäärä on. Pallon saa siirtää harkinnan mukaan joko oikealle tai vasemmalle. Valkoinen noppa osoittaa juoksijan etenemismatkan.

3) Jos punainen noppa osoittaa 5, on tapahdunut ohlyönti. Jos tässä tapauksessa lyönti on viimeinen, kuolee lyöjä tai, jos on ajolähtö, kuolee sekä lyöjä että kärkimiehenä oleva juoksija.

Jos punainen noppa osoittaa 6, on syöttö väärä ja lyöjä saa uuden lyönnin. Kahdesta väärästä syötöstä saa lyöjä vapaataipaleen.

4) Lyönti on laiton, jos pallo lentää pelikenän ulkopuolelle. (esim. viivaa IV pitkin 7 pisteväliä.) Tällöin eivät juoksijat voi edetä. Jos lyöjällä on viimeinen lyönti laiton, kuolee lyöjä. Ajolähdössä (kaikilla pesillä juoksija) viimeisen lyönnin ollessa laittoman, kuolee lyöjä ja muut haavoittuvat.

5) Juoksijan eteneminen: *Juoksija ei saa edetä:*

a) Jos pallo pysähtyy jonkin ulkopelaajan

kohdalle, on tämä saanut kopin. Jos lyönti on viimeinen ja pallo pysähtyy pelaajalle, joka on sijoitettu takakentällä olevan valkoisen katkoviivan tälle puolen, kuolee kärkimiehenä oleva juoksija ja muut haavoittuvat. Pallon pysähdyessä pelaajalle, joka on katkoviivan takakenän puolella, haavoittuvat juoksijat.

b) Jos pallo pysähtyy valkoisen katkoviivan tällä puolella olevalle pisteelle joka on lähinnä samalla linjalla olevan ulkopelaajan edessä, katsotaan tämän saaneen pallon kiinni ja juoksija ei voi edetä. Jos lyöjällä on viimeinen lyönti, tämä kuolee. Jos pesillä on juoksijoita, kuolee tässä tapauksessa kärkimiehenä oleva juoksija ja muut saavat edetä pesänvälin.

c) Jos toisen mustan nopian silmämäärä on niin pieni, ettei juoksija pääse mustalle pisteeille, joka on lähinnä pesää. Jos on ajolähtö, kuolee tässä tapauksessa kärkimiehenä oleva juoksija ja muut saavat vaihtaa pesänvälin.

6) *Juoksija saa edetä:*

a) Jos toisen mustan nopian osoittama silmämäärä on niin suuri, että juoksija pääsee mustalle pisteeille joka on lähinnä pesää. Tällöin katsotaan juoksija pääseen pesään. (Huomioidava pykälä 4 mainitut asiat.)

b) Jos punainen noppa osoittaa 6, on syöttö väärä. Kahdesta väärästä syötöstä saa vapaataipaleen.

7) Vuorovaihto tapahtuu 3:n kuolleen jälkeen.

8) Peliaika on 9 pelivuoroa, mutta voivat pelaajat sopia ennen peliä esim. 7:stä pelivuoroista.

9) Pelistä pidetään pöytäkirja, johon merkitään kuolleet, haavoittuneet, juoksut ja vuoroparit.

Regler för »Bobollspelet».

Tillbehör: 9 st. gula och 9 st. gröna spelknappar. 2 st. tärningar, varav 1 röd, 1 vit.

I. I spelet deltaga tvenne lag. Efter lottdragning ställer den sida, som är »inne», en spelknapp på hemboets slagareplats. Utesidan ställer sina spelknappar efter för gottfinnande på planens röda punkter; i hemboet ställes en spelknapp på klockarens plats.

II. Varje slagman har tre slag. Ett slag går så till, att alla tre tärningarna kastas samtidigt. Bollen tänkes flyttad längs den linje, som angives av den röda tärningens ögonantal och så många steg, som tärningarnas sammanlagda ögonantal visar. Bollen får flyttas antingen till höger eller vänster. Den vita tärningens ögonantal anger antalet steg en löpare bör gå.

III. Om den röda tärningen visar 5 ögon, betyder det bom. Om i så fall slaget varit slagmannens sista, dör denne; gäller det en samtidig löpning, dö såväl slagmannen som den första i tur varande löparen.

Om den röda tärningen visar 6 ögon, är uppgivningen oriktig och slagmannen får ett slag extra. För två felgivningar får slagmannen fristräcka.

IV. Ett slag är ogiltigt om bollen flyger utom spelplanen (till ex. 7 steg utmed linje IV.) I sådant fall få löparna inte röras. Om slagmannens sista slag blir ogiltigt, dör han. Om vid löptur (med löpare i alla bon) det sista slaget blir ogiltigt, dör slagmannen och alla övriga innespelare såras.

V. Löparnas rörelser.

Löpare får *inte* gå framåt: a) Om bollen stannar hos någon utespelare, har han fått lyra.

Om slaget varit det sista och bollen stannar hos en spelare innanför den sträckade vita linjen, dör den första i tur varande löparen och de övriga såras.

Då bollen stannar hos en spelare utanför den sträckade vita linjen, såras löparna.

b) Om bollen stannar innanför den streckade linjen på en punkt, som är närmast framför en på samma linje varande utespelare, anses att denne fått tag i bollen, varför löparen inte kan föras framåt. Om slaget varit slagmannens sista, dör denne. Om det finns löpare i boen, dör i detta fall den första i ordningen, de övriga få gå framåt ett bomellanrum.

c) Om den svarta tärningens ögonantal är så litet att löparen inte kan nå den svarta punkten närmast målet.

Om det är löptur, dör i så fall de den första löparen, de övriga få byta ett bomellanrum.

VI. Löpare *får* gå framåt: a) Om den ena vita tärningens ögonantal är så stort, att löparen kan nå den svarta punkten närmast intill målet. (Obs. i punkt IV nämnda omständigheter.)

b) Om den röda tärningen visar 6, är uppgivningen ogiltig. För två ogiltiga uppgivningar får man en fristräcka.

VII. Ombyte göres efter 3 döda.

VIII. Speltiden är 9 omgångar, men spelarna kunna före spelets början komma överens om till ex. 7 omgångar.

IX. Över spelet förs protokoll, i vilket införes antalet döda, sårade, löpningar och omgångarna.