

Matti metsästäjä

Pelisäännöt

Kaksi henkilöä ottaa osaa, toinen edustaa Mattia ja hänen metsästyseurueen, toinen »riistaa», kettua ja jänistä. Olisi suotavaa, että kolmas henkilö on läsnä tarkistajana.

Pelilauta esittää Matin talonpoikaistaloa kanaloineen *A*, viljasäiliöineen *B* ja hedelmäpuutarhoineen *C*. Talon maita kiertää maantie, johon on merkitty joukko numeroimattomia ympyröitä. Tie muodostaa rajan Matin maille ja sen yläkierroksella on neljä ristillä merkittyä ympyrää, joista jokaisesta pieni porras johtaa lumessa metsän laitaan. Pelilaudan yläosa on taivutettava siinä olevien ohjeiden mukaan ja taitos tehdään kestäväksi parilla kirjenipistimellä.

Matin maille on sirotettu 12, 1—12 numeroitua valkoista ympyrää, joita yhdistävät pilkkuviivapolut. Välimatka pitkin polkua kahden sellaisen ympyrän välillä on kokonainen askel. Samoilla poluilla olevat pienet siniset ympyrät osoittavat puolta askelta lähimpään numeroituun ympyrään ja matka kolmen numeroidun ympyrän välillä on kaksoisaskel. Matin pihalla, pelilaudan alareunassa, on neljä eriväristä, aidattua ympyrää, jotka ovat Matin, Lasse-pojan ja Sisu sekä Helo koirien lähtöpaikat heidän metsästysmatkoillaan.

Pienellä eristetyllä pelilaudalla toimivat jänis ja kettu, näkymättöminä Matin metsästyseurueelle. Tämä pienempi pelikenttä on jaettu kahteen osaan, kumpikin osa kahteentoista, 1—12 numeroituun ruutuun, jotka vastaavat suuren kentän valkoisia ympyröitä. Ympyrät *J* ja *H* ovat jäniksen ja ketun lähtöpaikkoja; jänis ja kettu voivat lähteä joko oi-

kealta tai vasemmalta ja vuorotellen toimia kummallakin kentän puoliskolla.



Pelikuviot *A*, *B* ja *C* leikataan ympyrän muotoisiksi, muut pitkin ääri viivoja, taitetaan kuten oheinen kuva osoittaa ja liimataan sisäpuolelta. Pelikuvioilla olevat luvut ilmoittavat vahvuuspisteet.

Pelin kulku. Aseta nappulat *A*, *B* ja *C* pelilaudan vastaaville ympyröille *A*, *B* ja *C*. Matin neljä pelikuviota asetetaan neljälle värikkäälle lähtöympyrälle, jotka ovat hänen pihallaan ja jänis ja kettu ympyröille *J* ja *K*, yhdentekevää kummalle puolelle pientä (salaista) pelikenttää. Jänis tai kettu ottaa askeleen lähtöpisteestään. Tämä merkitsee sitä, että ne ovat tulleet vastaavalle ympyrälle suurella pelikentällä. Tämän jälkeen lähtee yksi Matin pelikuvioista lähtöpaikaltaan lähimmälle siniselle pisteelle maantiellä. Riistaeläimet jatkavat siirtojen avulla näkymätöntä lähestymistään kohti herkkupaloja *A*, *B* ja *C*. Matin on kaikkien pelikuvioittensa avulla koetettava estää tämä ja täysosumalla passittaa jänis ja kettu »autuaimmille metsästysmaille». Ainoastaan yhtä kuviota kerrallaan siirretään. Jänis ja kettu liikkuvat ainoastaan koko askeleen kerrallaan, kun taas Matti ja hänen kuvionsa voivat tehdä sekä koko- että puoliaskeleita. Ne voivat myös tehdä kaksoisaskelen, joka myöhemmin erikseen selitetään. Jos jänis tai kettu eivät tahdo käyttää pelivuoroaan, sanovat ne »pass», kun taas Matin puolueella ei ole oikeutta »passata».

Jos jotakin Matin kuvioista siirretään puoliaskelen-ympyrästä (pienestä sinisestä ympyrästä) kokoaskelen numeroympyrälle, joka vastaa sitä, jolla jänis tai kettu on, on riista heti siirrettävä vastaavalle pisteelle isolla pelikentällä. Silloin kuolee heikompi pelikuvio ja poistetaan pelilaudalta. Jos Matin yllämainittu siirto tapahtuu k o k o-

askel ympyrältä, on riista samoin siirrettävä vastaavalle ympyrälle Matin pelilaudalle, mutta riista saa samalla siirrolla livistää ja pelastautua tietä myöten lähimmälle kokoaskelympyrälle. Nyt ajavat Matin nappulat riistaa takaa kunnes sen, jonkun ristillä merkityn ympyrän kautta, onnistuu pelastautua metsän läpi omalle salaiselle pelikentälleen, jossa se alkaa uudelleen joltakin lähtöpisteistään.

Jos riista, joka liikkuu pienellä pelikentällä, on Matin kuvioiden ympäröimä siten, että se voi päästä pois tieltä ainoastaan siniselle ympyrälle maantiellä, on se siirrettävä tälle ja samalla siirrolla koetettava pelastautua lähimmälle vaarattomalle ympyrälle tielle. Sen jälkeen yrittää se ristillä merkityn ympyrän yli jälleen saavuttaa oman pelikenttensä. Kun jänis ja kettu toimivat Matin pelikentällä, on Matin pelikuvioilla oikeus liikkua myös kaksoisaskelia.

Joka kerran kuin joku riistaeläimistä — omalla pelikentällään — on saavuttanut lähimmän ympyrän *A*:han, *B*:hen tai *C*:hen, on se siirrettävä näille ympyröille suurelle kentälle sekä samalla siirrolla paettava lähimmälle kokoaskelympyrälle. jatkuvasti suurella pelikentällä. Ainoastaan yksi nappula kerrallaan ryöstetään *A*:sta, *B*:stä ja *C*:stä ja lasketaan riistan hyväksi. Hyökkäyksen kohti *A*:ta, *B*:tä ja *C*:tä voi riista toistaa läheimmältä kokoaskel-ympyrältä.

Niin pian kuin sekä jänis että kettu on ammuttu, tai päinvastoin, koirat Sisu ja Helo ovat ketun repimiä, on peli lopussa.

Ainoastaan jäniksestä, ketusta, koirista ja nappuloista *A*, *B* ja *C* lasketaan pisteitä. Jäljelle jääneet nappulat antavat pisteitä Matille.

Jägaren Matti

Spelregler

Tvenne personer deltaga, den ena representerar Matti, och hans jaktsällskap, den andra »villebrådet» räven och haren. En tredje person bör helst närvara såsom kontrollant.

Spelbrädet föreställer Mattis bondgård med hönshuset *A*, sädesmagasinet *B* och fruktträdgården *C*. Runt gårdens ägor går landsvägen, försedd med ett antal blå, onummerade punkter. Vägen utgör gräns för Mattis ägor och vid dess övre sträkning ligga fyra korsrade punkter, från vilka små spångar i snön leda bort till skogsbrynet. Spelbrädets övre del bör vikas upp enl. där befintliga anvisningar och vikinngen stabiliseras med ett par brevklämmare.

Inne på Mattis ägor äro strödda 12 st. från 1—12 numrerade vita punkter, sammanbundna med streckade stigar. Avståndet längs stigen mellan tvenne sådana punkter är ett helt steg. De små blå punkterna vid samma stigar beteckna halva steg till närmaste numrerade punkt och vägsträckan mellan tre numrerade punkter betecknar ett dubbelsteg. På Mattis gårdsplan i spelbrädets nedre kant, ligga fyra olikfärgade, inhägnade punkter, vilka utgöra startpunkter för jägaren Matti, sonen Lasse och hundarna Sisu och Helo, vid deras jaktfärder.

På den lilla, isolerade spelplanen operera haren och räven, osynliga för Mattis jaktsällskap. Denna mindre spelplan är delad i tvenne hälfter, vardera hälften indelad i 12 st. från 1—12 numrerade rutor, motsvarande den stora planens vita punkter. Punkterna *J* och *H* äro startpunkter för haren och räven, vilka kunna starta antingen från höger eller vänster och omväxlande operera på vardera planhalvan.



Spelpjäserna *A*, *B* och *C* utklippas i cirkelform, de övriga längs de yttre konturlinjerna, vikas såsom vidstående fig. visar och hoplimmas på insidan. De å spelpjäserna befintlig talen angiva styrkepoäng.

Spelets gång. Placera samtliga brickor *A*, *B* och *C* på spelbrädets motsv. punkter, resp. *A*, *B* och *C*. Mattis fyra spelpjäser ställas upp på de fyra färgade startpunkterna på hans gårdsplan och haren och räven placeras på punkterna *J* och *K*, likgiltigt på vilkendera sidan av den lilla (hemliga) spelplanen.

Haren eller räven starta ett steg från sina utgångspunkter. Detta betyder att de framkommit till motsvarande punkt på den stora spelplanen. Härefter startar en av Mattis pjäser från startplatsen till närmast blå punkt på landsvägen. Villebråden fortsätta att genom flyttningar på den lilla spelplanen, osynligt avancera mot läckerheterna *A*, *B* och *C*. Matti bör med alla sina pjäser söka hindra detta och med fullträffar förpassa haren och räven till de »sällare jaktmarkerna». Endast en pjäs i sänder flyttas. Haren och räven röra sig endast med ett helt steg per gång, medan Matti och hans pjäser kunna göra såväl hela som halva steg. De kunna även göra dubbelsteg, varom senare särskilt förklaras. Om haren eller räven icke önska utnyttja sin speltur, säga de »pass», medan Mattis parti icke har rätt att passa.

Om någon av Mattis pjäser flyttas från en halvstegs punkt (liten blå punkt) till en helstegsnummerpunkt, motsvarande den, där haren eller räven befinna sig, bör villebrådet omedelbart flyttas fram till motsv. punkt på den stora spelplanen. Därvid dödas den svagare pjäsen och avlägsnas från spelbrädet. Sker Mattis ovannämnda flyttning från en helstegs punkt, måste villebrådet likaså flyttas fram till motsv. punkt på Mattis spelplan,

men villebrådet får med samma drag taga till schapen och rädda sig längs vägen till närmaste helstegspunkt. Nu blir villebrådet jagat av Mattis pjäser ända tills det, via någon av de korsrade punkterna, lyckas rädda sig genom skogen, över till sin egen hemliga spelplan, där den börjar på nytt från någon av sina startpunkter.

I fall ett villebråd, som opererar på den lilla spelplanen, är inringat av Mattis pjäser så, att det kan komma undan endast till en blå punkt på landsvägen, bör det flyttas fram till denna punkt och, i samma drag, söka rädda sig till närmaste ohotade punkt på vägen. Därefter strävar det att över en korsrad punkt åter uppnå sin egen spelplan. Då haren eller räven operera på Mattis spelplan, ha Mattis pjäser rätt att röra sig även med dubbla steg.

Varje gång något av villebråden — på sin egen spelplan — nått fram till närmaste punkt till *A*, *B* eller *C*, bör det flyttas fram till dessa punkter på den stora planen samt i samma drag fly undan till närmaste helstegspunkt, fortfarande på den stora spelplanen. Endast en bricka i sänder rövas från *A*, *B* och *C* och räknas villebrådet till godo. Angreppet mot *A*, *B* och *C* kan av villebrådet upprepas vid nästa drag från närmaste helstegspunkt.

Så snart både haren och räven äro skjutna, eller å andra sidan, hundarna Sisu och Helo upprivna av räven, är spelet slut.

Poäng räknas endast för haren, räven, hundarna och brickorna *A*, *B* och *C*. Kvarblivna sådana brickor giva poäng åt Matti.