

PUNAISTEN JA VALKOISTEN

TAISTELU SUOMESSA 1918

SÄÄNNÖT



HELSINKI 1918,
JÜUSELA & LEVÄNEN O.Y. KIRJAPAINO

Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918.

SÄÄNNÖT.

Pelissä on kaksi puoluetta: punaiset ja valkoiset, mutta kummallakin puolella voi olla useampia pelaajia.

Valkokaarti käyttää kuutta valkoista, *puna-kaarti* kuutta punaista pelilaattaa, joista keskeltä mustat laatat merkitsevät *tykkiväkeä*, muut jalkaväkeä.

Punaiset alkavat aina pelin.

Kumpikin puolue asettaa ensin pelilaattansa seuraaviin paikkoihin.

Punaiset:

1. Helsinkiin,
2. Turkuun,
3. Tampereelle,
4. Viipuriin,
5. Pietariin,
6. Kronstadtin.

Valkoiset:

1. Seinäjoelle,
2. Jyväskylään,
3. Mikkeliin,
4. Sortavalaan,
5. Tallinnaan,
6. Danzigin reitin ympärään.

Sitten heittää kumpikin vuorotellen *kuusi* kertaa *arpanopalla*. Joka heitto määrää järjestyksessä, (minkä ylläoleva luettelo osottaa) jokaiselle puolueen laatoista kunkin laatan *miesluvun*, mikä merkitään siten, että pannaan *nuppineula* pystyyn siihen pelilaatan lohkoon, missä on nopan osottamaa silmälukua vastaava numerö. Niin monta silmää kuin puolue siten on saanut, niin monta tuhatta miestä on sillä. (Neulaa siirretään sitten pelin aikana aina toiseen lohkoon laatan miesluvun muuttumisen mukaan.) —

Sen jälkeen alkaa varsinainen peli. Edetään siten, että vuorotellen heitetään arpanoppaa ja siirretään mitä laattaa kulloinkin halutaan, niin monta mustain kartassa olevain siirtoympyräin väliä (mihin suuntaan tahansa) kuin arpanopan silmäluku osottaa. Kuitenkin on tarkoin huomattava, ettei *saman siirron aikana* saa tulla sellaiseen paikkaan tai kulkea sellaisen paikan yli, jossa jo on sillä siirroilla käynyt. Myöskään ei saa koskaan siirtyä oman tai vihollisen pelilaatan yli.

Jos vihollinen on siinä ympyrässä, mihin vastustaja tahtoi siirtyä ja siirrollaan voisi mennä, on hyökkääjän oikeus

ampua

vihollista. Hän ei saa silloin mennä ympyrään, missä vihollinen on, mutta voi *kaataa vihollis-*

sen pelilaatasta niin monta miestä kuin hänellä, hyökkääjällä, on vielä siirtosilmiiä heitottaan jäljellä lähinnä vihollisen viereiseen ympyrään päästyään, johon hänen silloin täytyy mennä ja pysähtyä. Jos hän on esim. kaksi väliä Lahdesta, missä vihollinen on, ja heittää kuusi silmää, silloin hän siirtyy Lahden viereiseen ympyrään ja kaataa viisi (viisi tuhatta) vihollista, ja jos vihollisen laatta on vähemmän tai juuri sen silmäluvun arvoinen, poistetaan se pelistä. Hyökkääjän silmäluvun mahdollinen ylijäämä menee hukkaan.

Tykistö, tykkiväki, saa kulkea ja ampua vain *paksumpia viivoja*, rautateitä ja meriteitä pitkin, mutta *saa ampua yhtä silmää enemmän kuin noppa näyttää*.

Pelin tarkoituksena on voittaa vihollinen, niin ettei hänellä ole enää yhtään miestä eikä siis myöskään pelilaattaa jäljellä.

Pelilaatan pysähtyessä kehän ympäröimään tai tähtimäiseen paikkaan on noudatettava niitä määräyksiä, joita allaolevat erikoisrunot säätävät:

Valkoisten joukoille vahingollisia ja haitallisia (tähdellä merkittyjä) paikkoja.

1. HELSINKI:

Helsinki on paha paikka *valkoisien* saada, kivimuurin suojaamaa ei pyssyn luoti käada.

Siksi *tykkiväellä* vain vallata sen voipi,
kuularuiskuun apuna kun kanuunatkin soipi.

2. KIRKKONUMMI:

Kirkkonummen Sigurdsin kun punakaarti kaartaa.
valkoisten se hajajoukot antautumaan saartaa,
(päässä *kahden* siirtoväen taikka lähempänä
joka *valkojoukko* kaatuu hetkenä nyt tänä).

3. PAHANKOSKEN SILTA:

Pahankosken kohdalla on Porin radan hauta,
valkoinen jos tähän käy, ei taito, voima auta.
Sillan ilmaan saaminen on punaisilla hoppu,
siksi täällä *valkojoukon* kohtaa kurja loppu.

4. PORI:

Seis, seis, *joukko valkoinen*, nyt älä enää ennä,
Pahankosken sillalle sa tästä nyt saat mennä!
Siellä sulle kohtalosi uhkaa tuhouturmaa,
silta ilmaan räjähtää ja pojat uljaat surmaa.

5. VAMMALA:

Seis, seis, *joukko valkoinen*, nyt ollaan Vamma-
lassa,
punakaartin tulipaloin, ryöstöin tuhoomassa!
Täällä on tyhjää, autiota, raunioita, tuhkaa,
täällä sama kohtalo kuin Poriss' sua uhkaa.

6. VARKAUS:

Varkauden punakaarti apua se vuottaa,
eteläisten aseisiin ja venäläisiin luottaa
Punajoukko jokainen, mi tänne ponnistaapi,
täällä *kuuteen tuhanteen* mieslukunsa se saapi

**Punaisten joukoille vahingollisia ja hai-
tallisia (tähdellä merkittyjä) paikkoja.**

1. HANKO:

Heti koska *valkojoukko* täyttää Hangon rantaa,
kiire tulee ryssäin poies kilujansa kantaa.
Kiireen myöskin valkoiset saa, vaikka toisen-
moisen
(noppaa tässä heittää saa he heti kerran toisen).

2. KYMIN SILTA:

Kymin silta tärkeä on *punaisille* pitää,
kulkutiehän siitä käypi kohden suurta itää.
Mutta jos nyt *punajoukko* tähän paikkaan saapi,
räjähdyskin valkoiset sen oitis tuhoaapi.

3. MÄNTYHARJU:

Punainen jos lienet, seis, on tässä savolaiset
Eteenpäin ei askeltakaan pääse vainolaiset.
vasta konsa Kouvolahan tykkivä'in tulet,
kuusi silmää siinä heität, eelleen tästä kulet.

4. TAMPERE:

Valkoiset kun Tampereelle marssii uljahasti,
punaisille lähtö tulee varsin joutuisasti,
 (päässä *kolmen* siirtovälin taikka lähempänä
joka punajoukko kaatuu hetkenä nyt tänä).

5. VIIPURI:

Viipuriin kun karjalaisten päätyy voiton retki,
 silloin *punajoukoille* jo lyöpi tuhon hetki.
 Miestä *kuusituhatta* saa täyteen *valkokaarti*,
 laatta *kukin*, kaupungin mi vallotti ja saarti.

6. VILPPULA:

Yli Vilppulan ei pääse *punakaartin* mahti,
 kun siin' on pojat Pohjanmaan ja Valko-Suomen
 vahti.

Kiertoteitse kyllä voi se pohjoisehen koittaa,
 mut ei Vilppulata saata konsanaan se voittaa.

(Kun siis valkoinen on Vilppulassa, ei sitä
 vihollinen voi ampua).

