

TURNAJAISPELI.

Turnajaispeli on keskiaikaisten aseleikkien uudistamista jännittävän iltapuhdepelein muodossa. Turnajaispeli ei ole mikään „onnenpeli“, vaan kysyy suuresti huomiokyvyn ja muistin terävyyttä. Mutta silti voi myöskin sanoa, että siinä rohkeata menestystä suosii, sillä syöksymällä suoraan kohti vaaraa siinä usein saattaa voittaa harkitsevan ja varovaisenkin vastustajan. Pelissä tulee kysymykseen aivan omituinen toisen vaikuttimien arvaaminen, uhmaaminen ja hyväkseen käyttäminen, mikä sille antaa yhäti uuden viehätyksen ja jännittävyuden.

Turnajaispelin SÄÄNNÖT:

Peliin, johon voi ottaa osaa kaksi tai kahdessa eri puolueessa useampiakin henkilöitä, kuuluu kummallekin puolen **16 taistelijaa**, **2 riidanratkaisijaa** ja **2 peitsenmurtoa**, siis yhteensä 20 pelilaatata. Ne ovat:

- | | |
|--|---------------------|
| 1 prinssi, jonka arvoliuskaleessa on kruunu. | |
| 2 herttuata, joiden | „ töyhtökypäri. |
| 3 kreiviä, joiden | „ kotkavaakuna. |
| 3 mustaa ritaria, joiden „ | „ musta kypäri. |
| 4 punaista ritaria, „ | „ punainen kypäri. |
| 3 keltaista ritaria, „ | „ keltainen kypäri. |
| 2 riidanratkaisijaa „ | „ käsi sauvoineen. |
| 2 peitsenmurtoa, „ | „ murtunut peitsi. |

Kaikki taistelun osanottajat, aluslaatat arvoliuskaleineen, asetetaan „suljetuin silmikoin“ (s. o. niin että taistelijan arvoa osottava arvoliuskale on peitossa viholliselta laatan keskellä olevan pystysuoran kielekkeen takana laatasta olevan kolmiomaisen aukon puolella) siihen järjestykseen kuin kumpikin pelaaja haluaa pelikentän vastakkaisiin päihin 20:lle takimmaiselle punakeltaiselle ruudulle, kummatkin omalle puolelleen.

Arvalla määrätään, kumpi puolue alkaa pelin. Siirrot tehdään siten, että kumpikin pelaaja siirtää vuorotellen yhtä pelilaattaa kerrallaan mihinkä suuntaan tahansa: suoraan eteen-, sivulle tai taaksepäin, kuitenkin vain tyhjänä olevalle ruudulle. Kaikkia muita pelilaattoja siirretään vain ruutu kerrallaan paitsi **keltaisia ritareja**, „kevytaseisia“, jotka saavat, vaikka niillä ei ole pakko, kulkea kaikkiin neljään suuntaan niin pitkälle kuin tie on vapaana (tjost-hyökkäys).

Kun toinen pelaaja antaa iskun toisen taistelijalle s. o. siirtää oman pelilaattansa aivan toisen pelaajan jonkun laatan edessä olevalle ruudulle (puneits-hyökkäys), täytyy sen pelaajan, jonka laatan eteen toinen siten on tullut, avata taistelijansa silmikko, toisen sanoen kohottaa hetkeksi hieman arvoliuskalletta suojaavaa alustaa, niin että toinen näkee, mikä merkki ja arvo edessä olevalla vastustajan laatalle on. Jos siten silmikkonsa avannut vihollinen on arvossa

alempi kuin hyökkääjä, **kaatuu se iskusta** s. o. poistuu taistelukentältä; jos se taas on ylempi, täytyy hyökkääjän poistua kuitenkin tarvitsematta itseään ilmaista. Arvo nähdään sääntöjen alussa olevasta luettelosta: edellä oleva on aina kaikkia seuraavia arvokkaampi, paitsi riidanratkaisijat ja peitsenmurrot, jotka ovat arvojärjestyksen ulkopuolella. Niinpä kaataa siis prinssi herttuan, kreivin ja kaikki ritarit, herttua kreivin ja sitä alemmat j. n. e. Ritarin arvo on helppo muistaa väristä: tummempi on aina kaikkia vaaleampia arvokkaampi.

Kahden samanarvoisen taistelijan joutuessa vastakkain avaa kumpikin silmikkonsa ja arvoliuskaleet ovat kentällä siksi, kunnes jommankumman puolueen **riidanratkaisija** saapuu **vapauttamaan** oman taistelijansa, jolloin vihollisen on poistuttava kentältä ja toisen taas suljettava silmikko. Tämä vapauttaminen tapahtuu siten, että riidanratkaisija tulee oman miehensä jommallekummalle sivuruudulle samalla kohottaen silmikkoansa, osottaakseen arvonsa. Jos kahdella samanarvoisella vastakkain seisovalla taistelijalla on kummallakin riidanratkaisija sivullaan, pysyvät ne paikoillaan, kunnes toinen karkottaa vihollisensa riidanratkaisijan.

Riidanratkaisijasta, joka ei ole mikään varsinainen taistelija, on muuten huomattavaa, ettei sitä milloinkaan saa siirtää minkään toisen puolueen pelilaatan eteen, ja vihollisen taistelijan hyökättyä sen eteen, on sen aina väistyttävä pois sille ruudulle, mille pääsee. Ellei sillä ole mihin väistyä, on sen poistuttava kentältä, jolloin tämäkin luetaan yhdeksi siirroksi.

Peitsenmurrot kaatavat minkä tahansa edessä olevalla ruudulla olevan vihollisen, mutta poistuvat itse aina samalla kentältä. Riidanratkaisija ei merkitse mitään peitsenmurron vieressä; jos siis kaksi peitsenmurtoa tulee vastakkain, poistuvat molemmat.

Pelin tarkoituksena on, että kumpikin pelaaja pyrkii niin pian kuin mahdollista jollakin taistelijallaan (ei siis riidanratkaisijalla eikä peitsenmurroilla) vihollisen kentän takimmaiselle yksinäiselle ruudulle. Se joka ensin valtaa tämän n. s. voitto- eli naisruudun, on voittaja.

Pelilaattojen valmistamisesta.

Pelilaatat pannaan kokoon kahdesta osasta: n. s. „aluslaatoista“ ja „arvoliuskaleista“, jotka kumpikin ovat painetut kahdelle peliä seuraavalle paperiarikille. Aluslaatat ovat ruutumaisia, erinäköiset kummallekin pelaajalle. Ne leikataan ensin ulkorajojaan ja sitä paitsi keskellä olevaa pisteviivotusta myöten, joten ruudun keskelle syntyy pystyyn taivutettava kieleke. Taistelijain arvoa osottavat toisessa paperissa olevat eriväristen kypärien ja kruunujen y. m. kuvat. Nämäkin leikataan kehysviivaa

pitkin ja taivutetaan pykälän kohdalta suorakulmaisesti. Nämä arvoliuskaleet asetetaan laudalle seisomaan, niin että arvokuvio on pystyssä olevassa osassa ja näkyvissä kummaltakin puolen, ja aluslaatat asetetaan näiden päälle, niin että aluslaattojen kieleke peittää vastustajalta arvoliuskaleen kuvion ja arvoliuskaleen jalka jää aluslaatan alle. Silloin sanotaan taistelijain olevan „silmikot suljetuina“. „Silmikon avaaminen“ tapahtuu aluslaattaa kohottamalla.