

# Säännöt

## Poikkiteellinen Kimble-turnaus 2023

1. Kotipesästä saa siirtyä lähtöympyrään vain silmäluvulla kuusi.
2. Aina, kun saat silmäluvun kuusi, saat uuden vuoron.
3. Syöminen: Mikäli päädyt ympyrään, jossa on jo vastustajan nappula, vastustajan nappula joutuu takaisin kotipesään.
4. Omaa nappulaa ei voi syödä. Jos jokin nappula on päätymässä paikkaan, jossa se söisi oman nappulan, tätä nappulaa ei voi liikuttaa.
5. Kolme ensimmäistä nappulaa menevät maaliin ainoastaan tasaluvulla
6. Mikäli mahdollista, on kentällä olevaa nappulaa liikutettava. Vaihtoehtoisesti voi valita liikuttavansa nappulaa maalialueella, jos mahdollista. Mikäli kentällä ei ole omia nappuloita, ei ole velvoitetta liikuttaa maalialueella olevaa nappulaa.
7. Kolme ensimmäistä nappulaa on saatava maalialueen paikoille 4, 3 ja 2, ennen kuin viimeisen nappulan voi saada maaliin.
8. Viimeinen kotiin menevä nappula on saatava kotipesään tasaluvulla, nappula on ns. kimpoileva
9. Kunniakierros: Halutessaan, pelaaja voi olla menemättä maaliin ja jatkaa kunniakierrokselle. Kunniakierrokselle ei voi edetä, jos nappula on jo kimmonnut kerran.
10. Vuoron lopetus: Jos siirrät nappulaa vuorollasi, vuorosi päättyy, kun olet siirtänyt nappulan uuteen paikkaan ja päästänyt siitä irti. Mikäli nappulan liikuttaminen vuorolla on valinnaista (maalialue), annetaan pelaajalle kohtuullinen pohdinta-aika.
11. Tunneloituminen (Fyysikkosääntö): Jos saat viimeisellä nappulalla viisi (5) silmälukua kuusi putkeen, tunneloidut kimpoilematta maaliin potentiaalivallin läpi.

### **Rikkeet, epäselvyydet ja hyvät käytännöt:**

1. Jos nopan silmäluku on epäselvä (noppa ei lepää tahkollaan), pelaajan tulee heittää noppaa uudestaan. Mikäli noppa kaatuu tahkolleen myöhemmin pysähtymisen jälkeen, erityisesti pelaajien myötävaikutuksesta, heitetään noppaa silti uudestaan.
2. Sääntörike: Vuoron ohitus (pop-o-maticin painaminen ennen omaa vuoroa). Jos pelaajan A vuorolla pelaaja B painaakin pop-o-maticia, on kyseessä vuoron ohitus. Tällöin pelaaja A saa päättää pitääkö hän pelaajan B heittämän silmäluvun vai heittääkö hän uudestaan.

