

KASVOTON VIHOLLINEN - SÄÄNNÖT

A. LÄHTÖKOHTA

Kaksi armeijaa valmistautuu taisteluun. Torvet soivat, hevoset korskuvat malttamattomina. Sadat jalat marssivat tasatahtia ottaakseen paikkansa kentällä - paikan, jonka sinä päätät.

Alussa tuntematon vastustaja paljastuu kortti toisensa jälkeen. Etsi ja lyö vihollisen kuningas ja päivä on sinun!

B. ARMEIJA

Kortit ja niiden erikoisominaisuudet (jos niillä sellaisia on):

1. Tiedustelija

Kulkee äänettömästi ja lähes näkymättömissä vihollisen linjoissa, paljastaa heidän suunnitelmansa ja voi lyödä itsensä kuninkaan.

2. Maalaiset

3. Nostoväki

4. Kilpimiehet

5. Jousimiehet

Voivat vahvalla yhteislaukauksella kaataa kenet tahansa, joka osuu heidän tielleen - paitsi kuningattaren.

6. Keihäsmiehet

7. Jalkaväki

8. Raskas jalkaväki

9. Palkkasoturit

10. Ratsuväki

11. Prinssi

Kuninkaan ja kuningattaren poika. Kuuluu kuningasperheeseen.

12. Kuningatar

Kuninkaan puoliso. Kunnioitettu ja arvostettu nainen. Tämänpä takia pelkkä rahvas ei häntä voikaan lyödä, vaan siihen tarvitaan aina joku toisen kuningasperheen jäsenistä (prinssi, kuningatar tai kuningas). Kuningattaren voi lyödä suoraan vain vastustajan kuningas.

13. Kuningas

Hallitsija, jota ilman taistelu on hävitty.

14. Ritari

C. PELIN ALOITUS

Toinen pelaajista ottaa siniset ja toinen harmaat kortit (poista tyhjät varakortit).

Kummallakin puolella on AINA mukana seuraavat kuusi korttia, jotka tässä vaiheessa erotetaan muusta pakasta:

1 tiedustelija
2 prinssiä
1 kuningatar
1 kuningas
1 ritari

Huom. Neljästä ritarista valitaan siis vain yksi. Vastustajalla on oikeus tietää, mikä ritari on mukana.

Tämän jälkeen loppupakka sekoitetaan ja siitä arvotaan 20 korttia. Nyt molemmilla puolilla on armeija, jossa on 26 korttia. Armeijoista voi tulla keskenään hyvin erilaiset. Toisella puolella voi esimerkiksi olla neljäkin ritaria, kun toisella on vain yksi. Pelin kannalta on tärkeää, ettei vastustaja tiedä toisen armeijan kokoonpanoa.

Seuraavaksi kortit asetellaan taistelukentälle KUVAPUOLI ALASPÄIN siten, että niiden väliin jää tyhjä taistelukenttä (pelilaudan kaksi keskimmäistä riviä). Koska kortit ovat kuvapuoli alaspäin, toinen pelaaja ei tiedä, mikä kortti on mikäkin. Omia kortteja saa katsoa milloin tahansa pelin kuluessa.

Pelistä lyödyt kortit kasataan "hautuumaalle" (pelilaudan viereen). Näitä pinoja saa kumpi tahansa pelaaja selata milloin tahansa pelin kuluessa.

Pelin aloittaja arvotaan vetämällä molempien jäljelle jääneestä korttipakasta yksi kortti. Suuremman kortin saanut aloittaa (samalla paljastuu molemmilta pelaajilta yksi kortti, joka ei ainakaan ole mukana pelissä). Jos käännetyt kortit olivat samankokoiset, vedetään pakasta uusi kortti kunnes toinen pelaajista saa suuremman.

D. PELIN KULKU

Peliä pelataan vuorotellen. Vastustajan vuorolla EI SAA tehdä toimintoja (esim. ampua jousimiehillä tai käyttää tiedustelijaa).

Kummankin pelaajan vuoro koostuu neljästä vaiheesta, joista KAIKKI ovat vapaaehtoisia. Jousimiehillä ei siis ole välttämätöntä ampua, korttia ei ole pakko siirtää, tiedustelijaa ei tarvitse käyttää eikä linja- tai kolmiolyöntiä tehdä.

Kun toisen armeijan kuningas on lyöty, on sen armeijan pelaajalla vielä yksi vuoro aikaa tasoittaa peli (eli lyödä myös toinen kuningas). Jos tämä ei onnistu, hän häviää. Tasoittavaa vuoroa ei ole, jos kuningas tuhoutuu omalla vuorolla.

Huom. Sana "paljastus" tarkoittaa, että kortti käännetään kuvapuoli ylöspäin. Pelkkä kortin paljastaminen ei tuhoa sitä, vaan kortti jää laudalle kuvapuoli ylöspäin. Paljastettu kortti toimii edelleen samalla tavalla kuin ennenkin.

Mikäli pelaaja haluaa, hän voi missä tahansa vaiheessa peliä (myös vastapelaajan vuorolla) paljastaa oman korttinsa/ omia korttejaan. Tästä ei kuitenkaan hyödy millään tavoin.

Vuoron ensimmäinen vaihe - jousimiehet (kortti numero 5)

Jousimiehet toimivat vain vuoron alussa. He voivat halutessaan ampua suoraan edessään olevasta ruudusta vihollisen. Tämä tapahtuu seuraavasti:

Ensin paljastetaan jousimiehet, sitten jousimiesten edessä oleva vastustajan kortti. Vastustajan kortti tulee lyödyksi ja poistetaan hautuumaalle, paitsi jos se oli kuningatar.

Jousimiehet voivat ampua vain suoraan eteensä, eivät siis viistosti, tyhjän ruudun yli, sivuilleen tai taakseen.

Pelaaja voi käyttää useita jousimiehiä samalla siirroilla.

Jousimiehet eivät siirry ruutuun, johon ampuivat.

Vuoron toinen vaihe - siirto

Vuoron aikana saa siirtää yhtä - ja vain yhtä - korttia.

Pelaaja valitsee halutessaan yhden korteistaan, jota aikoo siirtää. Hän ei kuitenkaan voi valita sellaista jousimiestä, jolla on ampunut tämän siirron aluksi. Valittua korttia saa siirtää mihin tahansa suuntaan (myös viistoon tai taaksepäin) yhden ruudun verran - ei kuitenkaan laudalta ulos tai sellaiseen ruutuun, jossa on jo oma kortti.

Mikäli valittu kortti siirtyisi ruutuun, jossa on toisen pelaajan kortti, tapahtuu hyökkäys. Tällöin paljastetaan ensin oma kortti (hyökkääjä) ja sitten vastapelaajan kortti (puolustaja). Suurempi kortti voittaa. Mikäli kortit ovat yhtä suuret, hyökkääjä voittaa. Taistelun hävinnyt siirretään hautuumaalle.

Jos hyökkäävä kortti voittaa, se siirretään lyödyksi tulleen ruutuun.

Jos puolustava kortti voittaa, se pysyy paikallaan.

Kuningatar EI KOSKAAN hyökkää ja hänet voi lyödä suoraan vain kuningas.

Kuningatarta vastaan tehty hyökkäys kuitenkin kuluttaa siirron aivan samoin kuin mikä tahansa muukin siirto.

Omaa korttia vastaan ei voi hyökätä.

Jos Kuningas ja vastustajan tiedustelija joutuvat samaan ruutuun, tuhoutuu kuningas ilman taistelua (oli hyökkääjänä kumpi tahansa).

Vuoron kolmas vaihe - tiedustelija

Jos tiedustelijan vieressä (myös viistottain tai takana) on 1-2 toisen pelaajan korttia, voi pelaaja paljastaa tiedustelijansa ja tämän jälkeen tiedustelijan vieressä olevat vastustajan kortit.

Tiedustelija voi paljastaa korkeintaan kaksi korttia. Jos hänen vieressään on enemmän vihollisia, ei paljastusta saa tehdä ollenkaan.

Esim. Jos tiedustelijan vieressä on 3 vihollista, joista 2 on jo paljastettuja ja vain yksi kuvapuoli alaspäin, ei paljastusta siltikään saa tehdä, koska vieressä on kolme vihollista.

Vuoron neljäs vaihe - linja- ja kolmiolyönnit

Tämä lienee pelin hankalimmin sisäistettävä osa, joten säännöt kannattaa lukea tarkkaan. Muistutuksena vielä: linja- tai kolmiolyöntiä ei ole koskaan pakko tehdä.

Korttien puolustusarvot näissä lyönneissä vastaavat kortin omaa arvoa (ratsuväki 10, kuningatar 12 jne.).

Linjalyönnit:

Mikäli toisen pelaajan kortti on siirron lopuksi kahden oman kortin välissä siten, että kaikki kolme korttia muodostavat suoran linjan, voi viholliskortin lyödä mikäli omien korttien summa on suurempi kuin viholliskortin.

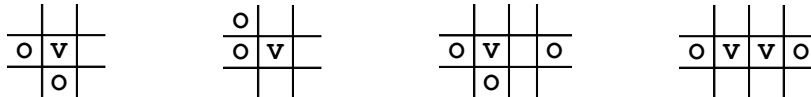
Linjalyönti tapahtuu seuraavasti: ensin paljastetaan toisen pelaajan kortti. Tämän jälkeen vuorossa oleva pelaaja katsoo, voiko ja haluaako hän lyödä tämän paljastetun kortin. Jos hän voi ja haluaa lyödä kortin täytyy hänen paljastaa MOLEMMAT omat korttinsa. Lyöty kortti siirretään hautuumaalle.

Jos korttia ei voi tai halua lyödä, se jää laudalle kuvapuoli ylöspäin. Jos lyöntiä ei tehdä, ei omia kortteja tarvitse paljastaa.

Kuningatar voi ottaa osaa linjalyöntiin. Tällöin hänen hyökkäysarvonsa on nolla. Lyödäkseen kuningattaren linjalyönnillä on yhden lyöntiin osallistuvista korteista oltava kuningasperheen jäsen (prinssi, kuningatar tai kuningas).

Esimerkkejä tilanteista, jotka EIVÄT ole linjalyönnejä (kortit eivät siis muodosta linjaa, jossa yksi vastustaja kortti on kahden oman kortin välissä):

O=Oma



V=Vastustaja

Kolmiolyönnit:

Mikäli toisen pelaajan kortti on siirron lopuksi kolmen oman kortin välissä siten, että kaksi omaa muodostaa suoran linjan viholliskortin kanssa voi vihollisen kortin lyödä suoraan paljastamatta YHTÄKÄÄN omista korteistaan, paitsi jos lyötävä kortti on kuningatar.

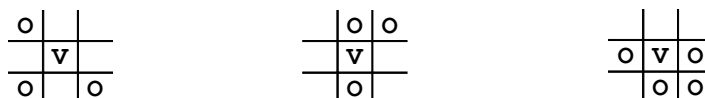
Kuningatar voi ottaa osaa kolmiolyöntiin muiden korttien tavoin. Lyödäkseen kuningattaren kolmiolyönnillä on yhden lyöntiin osallistuvista korteista oltava kuningasperheen jäsen (prinssi, kuningatar tai kuningas). Kuningasperheen jäsen on paljastettava kuningatarta lyödessä.

Ylimääräiset kortit eivät haittaa kolmiolyöntiä (eli omia kortteja voi olla vastustajan kortin ympärillä vaikka kuinka monta).

Esimerkkejä laillisista kolmioista:

O=Oma

V=Vastustaja



Esimerkkejä tilanteista, jotka EIVÄT ole kolmioita:

o		o
o	v	

o	o	o
	v	

o		
	v	o
o		

Pelilaudan reunassa oleva kortti:

Reunassa olevalla kortilla voi hyökätä ja tehdä omia linjoja ja kolmioita normaalisti. Reunassa oleva kortti on kuitenkin aina heikommassa asemassa kuin keskellä oleva kortti, koska:

Jos reunakortin vieressä on kaksi toisen pelaajan korttia - jotka ovat keskeemmällä lautaa - on reunakortti linjassa.

Esimerkkejä reunassa olevista linjoista:

O=Oma

V=Vastustaja

(Tavallinen linja:)

o		
v		
o		

	o	
v	o	

	v		
	o	o	

Esimerkkejä tilanteista, jotka EIVÄT ole linjoja:

v		
o	o	

		v	o
	o		

Jos reunakortin vieressä on kolme toisen pelaajan korttia, jotka ovat keskeemmällä lautaa tai vaikka yksi niistä olisi kiinni reunassa, on reunakortti kolmiossa.

Jos kulmassa olevan kortin vieressä on kaksi mitä tahansa toisen pelaajan korttia on kulmakortti kolmiossa (eli kulma on erityisen huono paikka puolustautua).

Esimerkkejä reunassa ja kulmissa olevista kolmioista:

O=Oma

V=Vastustaja

(Tavallinen kolmio:)

	o	
v	o	
	o	

v	o	
o		

o		
v	o	
	o	

o	o	
v	o	

o	o	
v		
o		

Esimerkki reunassa olevasta tilanteesta, joka EI ole kolmio:

	O	
V	O	
O		

***** LISÄSÄÄNTÖJÄ *****

Lue tästä eteenpäin, kun olet pelannut muutaman kaksinpelin ja haluat tietää lisää pelistä tai haluat pelata nelinpelin.

E. SIIRTORAJA

Peliin voidaan asettaa siirtoraja, jolloin yhdellä pelaajalla on 125 vuoroa. Peli päättyy tasapeliin, mikäli määrä tulee täyteen ennen kuin toisen puolen kuningas on lyöty.

Huom. Vuoro kuluu, vaikka sen aikana ei tekisikään mitään.

F. NELINPELIN SÄÄNNÖT

Kasvoton vihollinen on suunniteltu kaksinpeliksi, mutta sitä voi pelata nelinpelinä seuraavia sääntöjä noudattaen:

Nelinpelissä kaksi pelaajaa muodostaa joukkueen. Samaan joukkueeseen kuuluvat istuvat samalle puolelle pöytää. Pelin alkujärjestelyissä valittavat kuusi vakiokorttia pelaajat jakavat joukkueen kesken haluamallaan tavalla. Vastustajalle kerrotaan montako korttia kumpikin sai, mutta ei korttien sisältöä. Tämän jälkeen arvotaan 20 korttia, jotka jaetaan satunnaisesti joukkueen kesken niin että molemmille tulee 13 korttia.

Pelissä pelaajat hallitsevat omaa pöytäpuoliskoaan. Vasemmalla puolella pelipöytää istuva hallitsee siis kuutta riviä omalta puoleltaan ja oikealla puolella istuva hallitsee kuutta riviä omalta puoleltaan. Keskelle jäävää riviä hallitsee kumpikin pelaaja. Toisen puolella olevia kortteja ei saa siirtää.

Alkuasettelussa pelaajat asettavat korttinsa omalle pöytäpuoliskolleen kahteen takariviin ja yhden ylimääräisen kortin (kolmannentoista) keskiriville. Alkuasetelmasta tulee siis täsmälleen samannäköinen kuin kaksinpelissäkin. Kanssapelaajansa pöytäpuoliskolla olevia kortteja ei saa kurkistella. Keskirivillä olevat kortit saa kumpikin katsoa. Pelin aloittaja arvotaan kuten kaksinpelissäkin, erona se, että nyt arvotaan aloittava joukkue. Kun se on selvillä, päättävät joukkueen pelaajat keskenään, kumpi aloittaa.

Siirtojärjestys kulkee seuraavasti: aloittajan jälkeen siirtää häntä vastapäätä istuva vastapuolen pelaaja, tämän jälkeen aloittajan kanssapelaaja jne. Siirrollaan saa siirtää omia kortteja, jotka ovat omalla pöytäpuoliskolla tai keskirivillä. Keskiriviltä ei saa siirtää korttia toisen pöytäpuoliskolle siten että menettäisi siihen hallintansa. Keskiriviltä voi siirtää kortin omalle puolelleen siten että toinen menettää siihen hallinnan.

Pelissä voi syntyä tilanne, että toisella pöytäpuoliskolla ja keskirivillä ei ole yhtään omia kortteja. Tällöin pelaaja ei voi siirtää mitään ja hänen siirtonsa hypätään yli. Siirtopakkoa ei muutenkaan ole.

Pelin aikana saa puhua vapaasti mitä tahansa peliin tai kortteihin liittyvää seuraavin ehdoin:

1. Vastapuolen pitää voida kuulla kaikki mitä sanotaan, eli kuiskaaminen, muualle poistuminen tai elekielen käyttö ei ole sallittua.
2. Vastapuolen pitää voida ymmärtää kaikki mitä sanotaan, eli salakielen tai vastaavan käyttäminen on kiellettyä. Kortin numerosta puhuttaessa sitä ei saa kätkeä vihjeeseen (esimerkki: "Muistatkos kuinka vanha naapurin koira on, tämä kortti on sen kokoinen"). Sen sijaan asioita, jotka paljastavat näennäisesti yhtä paljon myös vastapuolelle saa sanoa (esimerkki: "Tämä tässä on ritareita").
3. Keskirivin kortteja ei saa käyttää viestintään (esimerkki: "Katso tämä keskirivin kortti, minulla on kortin numeron verran ritareita").

Poikkeus: aivan pelin alussa saa sanoa:

"Katso tämä keskirivin kortti, se kuvastaa koko armeijani voimaa."

Omia korttejaan saa paljastaa koska tahansa, myös vastapuolen vuorolla - aivan kuten kaksinpelissäkin.

Kolmiolyöntejä voi tehdä kumpi tahansa pelaaja riippumatta siitä, kumpi joukkueen pelaajista hallitsee kolmiolyöntiin osallistuvia kortteja tai kumman pöytäpuoliskolla kolmiolyönti tapahtuu. Sama koskee linjalyöntejä, mutta linjaan osallistuvien kanssapelaajan hallitsemien korttien on kaikkien oltava paljastettuja. Tässä muistutukseksi, että hallitsemiaan kortteja saa koska tahansa paljastaa, myös muiden siirrolla. Myös paljastetulla tiedustelijalla voi paljastaa viholliskortteja riippumatta, kumpi kanssapelaajista hallitsee tiedustelijaa. Jousimiehiä, joita ei hallitse, ei voi käyttää siirron aluksi ampumiseen.

G. TURNAUSSÄÄNTÖ

Turnausta ei ole tarkoitettu normaaliksi tavaksi pelata Kasvotonta Vihollista, mutta sitä voi käyttää tuomaan peliin lisää jännitystä tai vaikka halutessaan haastaa jonkun sotakenttien herruudesta...

G-1. Kahden pelaajan välillä pelattava turnaus

Pelataan 5 peliä, joissa jokaisessa on 125 siirron siirtoraja (siirtorajan täytyessä peli päättyy tasapeliin). Jokaisen pelin jälkeen kirjataan ylös kumpi voitti (vai päättyikö peli tasan), sekä molempien joukkueiden ritareiden määrä (pelin alussa). Turnauksen - eli viiden pelin - jälkeen lasketaan voitot ja ritareiden summa kummallakin puolella.

Huom. Ritarikortteja on siis korkeintaan 20 ja vähintään 5 kummallakin puolella.

Mikäli pelaajien ritareiden summa oli sama tai poikkesi korkeintaan yhdellä, ratkaisee turnauksen pelkästään voittojen määrä. Jos ritareiden määrä kuitenkin poikkeaa enemmän kuin yhdellä, astuvat seuraavat säännöt voimaan:

a) Jos voittoja on tasamäärä, voittaa turnauksen pelaaja, jolla on vähemmän ritareita (2 tai useampi).

b) Jos toisella pelaajista on enemmän voittoja ja samalla pelaajalla on myös enemmän ritareita, antaa jokainen täysi kolmen ritarin ero anteeksi yhden voiton. Tällöin voi syntyä myös tasapeli.

Esim. jos pelaajalla A oli 16 ritaria ja kaksi voittoa enemmän ja pelaajalla B oli 10 ritaria ja siis kaksi voittoa vähemmän, syntyy tasapeli. Suuremmalla voittomäärällä ei koskaan häviä.

G-2. Kahden joukkueen välinen turnaus

Joukkue koostuu parillisesta määrästä pelaajia ja pelit pelataan normaaleina kaksinpeleinä, joissa on 125 siirron siirtoraja.

Turnaus aloitetaan ottamalla normaalisti kortit yhtä peliä varten (eli valitaan kuusi ja arvotaan kaksikymmentä). Tämän jälkeen tuomari katsoo molempien kortit ja ottaa toiseen pelipöytään täsmälleen samat kortit, mutta antaa ne pelaajille päinvastoin.

Esim. Kaksi joukkuetta, A ja B, joihin kuuluu molempiin kaksi pelaajaa: Pelaajat A1 ja B1 valitsevat ja arpoivat kortit, joilla pelataan. Tuomari antaa pelaajalla A2 täsmälleen samanlaiset kortit, joilla B1 pelaa ja pelaajalle B2 täsmälleen samanlaiset kortit, joilla A1 pelaa. Pelit tulee pelata siten, etteivät eri pelipöydät tiedä toistensa pelistä mitään (eli A1 ei saa nähdä A2:n peliä).

Huom. Pelataksesi kahden joukkueen välisen turnauksen, tarvitset kaksi Kasvoton Vihollinen - peliä.

H. Vaihtoehtoinen tapa pelata Kasvotonta vihollista

Seuraavat eivät ole "virallisia" sääntöjä peliin, vaan lisämahdollisuuksia, jota voi käyttää molempien pelaajien niin sopiessa.

Aikaisemmin esitetyn kaksinpeliturnaussäännön yhteydessä tätä ei tule käyttää, koska ritareita heikentävät tekijät hämärtävät ritartilaskusäännön.

a) Kilpimuuri:

Jousimiehet (kortti nro 5) eivät voi ampua kilpimiehiä (kortti nro 4).

b) Keihäsrivistö:

Jos keihäsmiehiä (kortti nro 6) vastaan hyökkää ratsuväki (kortti nro 10), ei kumpikaan tuhoudu. Keihäsmiehillä ei ole tätä etua linja- tai kolmiolyönnissä tai jos he hyökkäävät.

c) Häpeä:

Jos ritari (kortti nro 14) hyökkää kuningatarta (kortti nro 12) vastaan, tuhoutuu ritari siirron lopuksi. Tämä ei koske kolmio- ja linjalyöntejä.

Peliin voi keksiä molempien pelaajien suostumuksella uusia erikoisominaisuuksia eri korteille, vaihtoehtoisia tapoja armeijoiden kokoonpanon arpomiselle jne.

HYVIÄ PELIHETKIÄ TOIVOTTAA
Rajakatse fantasia ry, 2008
<http://www.rajakatsefantasia.fi>

Suunnittelu: Juha Pere
Kuvitus: Wille Ruotsalainen
Kiitokset: Petri Pohjanmies, Patsi Pohjonen, Markku Kilpeläinen