

# NOPPAPELIT

ohjeet 2-6 pelaajalle

Tulosta pelipohjat A3-kokoisiksi. Jos liimaat tulosteet pahveille, ne säilyvät siistimpänä. Käytä isoa noppaa. Pelimerkkeinä voi käyttää puisia pelinappuloita tai pieniä esineitä.

## **TAVUNOPPA** alustat: kaksikirjaimiset tavut ja kolmikirjaimiset tavut

Pelaajat liikkuvat saamansa nopan silmäluvun mukaan eteenpäin. Saadakseen jäädä saavuttamaansa ruutuun pelaajan on keksittävä pysähtymisruudun kirjaimilla tai tavulla alkava sana. Jos ei keksi, joutuu palaamaan kaksi ruutua taaksepäin. Vuoro siirtyy aina yhden heiton jälkeen seuraavalle riippumatta siitä, keksiikö pelaaja sopivaa sanaa. Ensin maalin saavuttanut tietenkin voittaa. Hyvällä onnella suuria silmälukuja heittänyt pärjää hyvin, vaikka ei keksisi yhtään oikeaa sanaa.

## **TIETONOPPA**

Pelaajat liikkuvat saamansa silmäluvun mukaan eteenpäin ja heidän on keksittävä pysähtymisruudun kirjaimella alkava sana, jonka aihe on ruudussa sanottu. Sakkoruutujen määrä sovitaan pelin alussa. Jos pelaaja ei keksi sopivaa sanaa, hän joutuu palaamaan takaisin päin esimerkiksi 1-3 ruutua ja jatkaa seuraavalla kierroksella siitä ruudusta. Saman sanan voi sanoa vain kerran.

## **NIMINOPPA**

Pelaajat liikkuvat saamansa silmäluvun mukaan eteenpäin ja heidän on keksittävä pysähtymisruudun kirjaimella alkava miehen tai naisen nimi. Saman nimen saa sanoa vain kerran. Jos vuorossa oleva pelaaja ei itse keksi sopivaa nimeä, hän joutuu peruuttamaan kaksi ruutua ja muut saavat yrittää samaa tehtävää. Jokainen hyväksyttävän nimen keksinyt saa siirtyä kaksi ruutua eteenpäin. Muiden yrittämisvuorot ovat myötäpäivään.

Tiina Vieraankivi