

# Ristinolla

Avainsanat: päättely

Luokkataso: 3.-5. luokka, 6.-9. luokka, lukio

Välineet: pelilauta (liitteenä), kyniä

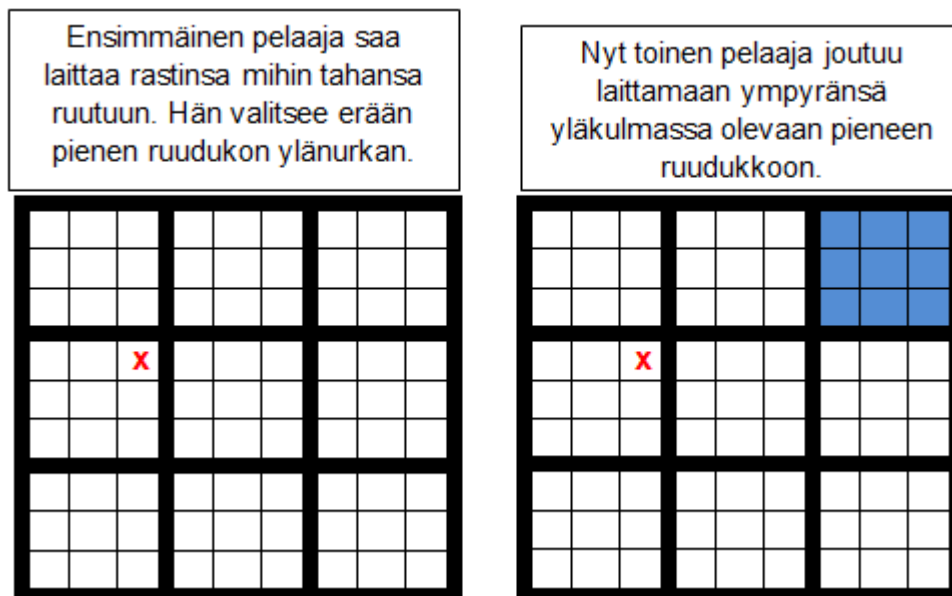
Kuvaus: Tässä pelissä tavanomainen ristinolla on viety astetta pidemmälle ja peliä pelataan isossa ruudukossa, jossa on yhdeksän pientä ruudukkoa. Peli vaatii kaukonäköisyyttä, sillä vastustajan siirto riippuu aina omasta siirrosta.

## Pelin kulku

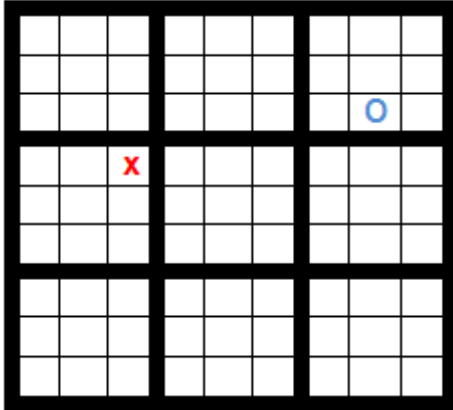
Peliä pelataan parin kanssa. Aloittaja voidaan arpoa pelaajien kesken.

## Säännöt

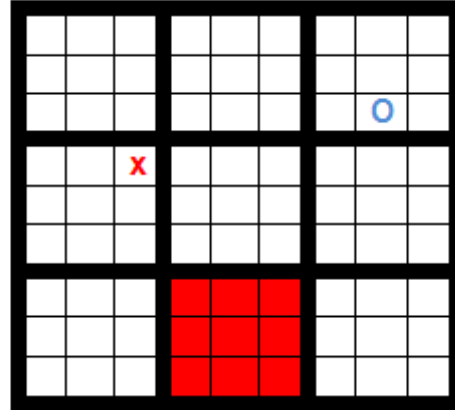
- Omalla vuorollasi voit laittaa yhden merkin pieneen ruutuun.
- Edellisen pelaajan merkki määrää, mihin pieneen ruudukkoon seuraava pelaaja saa laittaa oman merkinsä.
- Esimerkki:



Toinen pelaaja valitsee jonkin paikan pienestä ruudukostaan. Hänen ei kannata laittaa ympyräänsä keskelle vasemmalle.

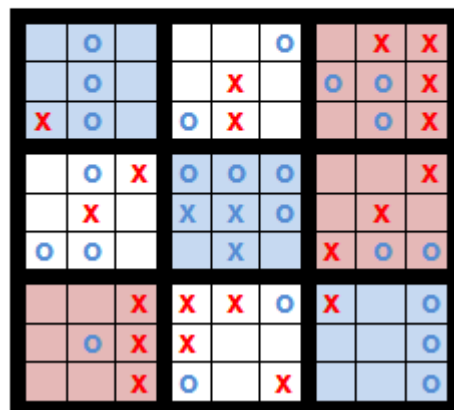


Nyt ensimmäinen pelaaja joutuu laittamaan rastinsa keskellä alhaalla olevaan pieneen ruudukkoon.



- Kun saat kolme peräkkäin pienessä ruudukossa, olet voittanut sen pienen ruudukon.
- Koko pelin voittamiseen tarvitsee voittaa kolme pientä ruudukkoa peräkkäin isossa ruudukossa.

Tässä pelissä sininen pelaaja on voittanut koko ison ruudukon. Punainenkin on voittanut kolme pientä ruudukkoa, mutta hän ei ole saanut voittoja peräkkäin, joten niistä ei muodostu voittavaa suoraa.



## Vinkkejä:

- Jos lähetät toisen pelaajan sellaiseen pieneen ruudukkoon, joka on jo voitettu, saa hän itse päättää mihin pieneen ruudukkoon laittaa oman merkkinsä.
- Jos jokin pieni ruudukko päättyy tasapeliin, voidaan pelaajien kesken sopia, tuleeko siitä tyhjä, jolloin kumpikaan ei voi hyödyntää sitä ison ruudukon voittamisessa, vai tuleeko siitä molempien pelaajien käytettävissä oleva voittoruudukko.

## Liite:

- Pelilautoja



