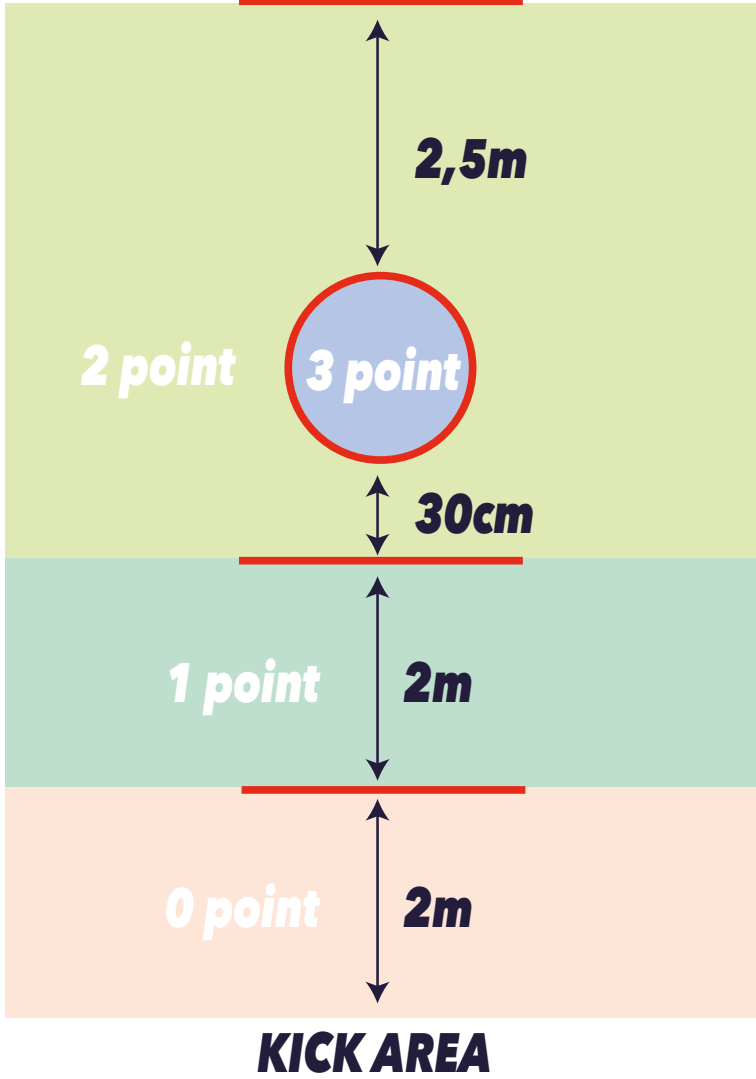




Nimi JALPPA on yhdistelmä sanoista jalka ja noppa.



JALPPA - SÄÄNNÖT

Jalppa-pihapelissä kerätään pisteitä lennättämällä Jalppa-noppaa kengän kärjellä pelialueelle. Ensimmäisenä tasan 30 pistettä saanut pelaaja voittaa pelin!

SISÄLTÖ:

- 3 puista Jalppa-noppaa
- 3 narunpätkää
- 1 narulenkki
- pistelaskuvihko
- säilytuspussi
- säännöt

MITEN JALPATAAN

Jalppa-noppa asetetaan kengän kärjelle ja lennätetään jalkaa heilauttamalla pelialueelle. Noppaa ei saa potkaista maata pitkin, vaan se tulee lähettää matkaan ilmassa.

VALMISTELUT

Pelikenttä rakennetaan asettamalla narut ja narulenkki avoimelle paikalle pelialueeksi kuvan mukaisesti. Päätetään pelijärjestys ja pelaajien nimet kirjataan järjestyksessä pistevihkoon.

PELIN KULKU

Vuorollaan pelaaja lennättää kolme Jalppa-noppaa kengänkärjellään pelialueelle, yksi noppa kerrallaan.

Nopista saa pisteitä sen mukaan, mille alueelle noppa päätyy:

- 1 pisteen alue – 1 piste
- 2 pisteen alue – 2 pistettä
- 3 pisteen alue – 3 pistettä

Sivurajoja ei ole. Yli- tai alimittaisista nopista ei saa pisteitä, ainoastaan pelialueen sisäpuolelle päätyneet nopat pisteytetään.

Jos jonkin nopan ylöspäin osoittavalla sivulla on **sama luku, kuin millä alueella noppa on, tuplataan kyseisen nopan pisteet.**

Yhdellä Jalppa-nopan sivulla on J-kirjain, joka on jokeri ja pelaaja saa itse päättää, minä numerona se lasketaan (1, 2 tai 3 pistettä, tuplapistesääntö pätee).

Mikäli pelaaja saa 1-alueella Jalppa-nopalla ykkösen, 2-alueella kakkosen ja 3-alueella kolmosen, hän saa noppien tuplapisteiden **lisäksi** 10 lisäpistettä. Yhteensä siis 22 pistettä.

Kun kaikki kolme noppaa on heitetty, lasketaan pisteet ja merkitään ne pistevihkoon. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

VOITTO

Jalppa-pelin voittaa se pelaaja, joka ensimmäisenä saa tasan 30 pistettä. Mikäli pelaajan pisteet menevät yli 30 pisteen, palaa hän takaisin edelliseen pistemääräänsä.

KESTO

Jos pelaajat toivovat pidempää peliä, voidaan ennen pelin alkua sopia, että peli jatkuu esim. 40 tai 50 pisteeseen.

Namnet JALPPA är en kombination av de finska orden för fot (jalka) och tärning (noppa).



JALPPA - REGLER

I utomhusspelet Jalppa samlar man poäng genom att med skospetsen vippa ut Jalppa-tärningar på spelområdet. Den första spelaren som når exakt 30 poäng vinner!

INNEHÅLL:

- 3 Jalppa-tärningar i trä
- 3 snören
- 1 snörögla
- poängblock
- förvaringspåse
- regler

SÅ “JALPPAR” MAN

Spelaren placerar Jalppa-tärningen på skospetsen och skickar iväg

den mot spelområdet genom att svinga med foten. Tärningen får inte sparkas längs marken, utan den ska skickas iväg i luften.

FÖRBEREDELSE

Spelområdet byggs genom att snörena och snöröglan placeras på en öppen plats enligt bilden. Bestäm spelordningen och skriv ner spelarnas namn i denna ordning i poängblocket.

SÅ SPELAR MAN

Under sin speltur skickar spelaren med skospetsen iväg tre Jalppa-tärningar ut på spelområdet, en tärning i taget.

Tärningarna ger poäng enligt de områden de landar på:

- 1-poängsområde: 1 poäng
- 2-poängsområde: 2 poäng
- 3-poängsområde: 3 poäng

Sidorna är inte avgränsade. Tärningar som flyger för långt eller för kort ger inga poäng, endast tärningar som landar inom spelområdet poängsätts.

Om en tärning visar **samma siffra uppåt, som på området den landat i, dubblas tärningens poäng.** På en av Jalppa-tärningarna finns bokstaven J, som fungerar som joker, och då får spelaren själv bestämma vilken siffra den räknas som (1, 2 eller 3 poäng, och dubbingsregeln gäller).

Om en spelare får en etta på tärningen på 1-poängsområdet, en tvåa på 2-poängsområdet och en trea på 3-poängsområdet, får hen 10 extra poäng, **utöver** tärningarnas dubblade poäng. Totalt blir det alltså 22 poäng.

När alla tre tärningarna skickats iväg, räknar man poängen och skriver ned dem i poängblocket. Turen går vidare till nästa spelare.

VINNARE

Den spelare som först når exakt 30 poäng vinner! Om spelarens poäng överstiger 30 poäng, återgår hen till sitt tidigare poängtal.

SPELTID

Önskas ett längre spel kan man före spelets början komma överens om att spelet fortsätter till 40 eller 50 poäng.

Navnet Jalppa er en sammensetning av de finske ordene jalka (fot) og noppa (terning) = Jalppa!



JALPPA - SPILLEREGLENE

I hagespillet Jalppa får dere poeng ved å legge terninger på foten og vippe dem inn i målområdet. Vinne gjør du ved å være den første spilleren som scorer nøyaktig 30 poeng!

INNHOOLD:

- 3 jalppa-terninger i tre
- 3 tråder
- 1 tråd i løkke
- Poengblokk
- Oppbevaringspose
- Disse instruksjonene

KORT BESKRIVELSE

Du plasserer én Jalppa-terning på tåspissen, og med et kjapt vipp med foten slynger du terningen inn i målområdet. Terningen kan ikke sparkes langs bakken; den må vippes gjennom lufta.

FORBEREDELSE

Målområdet konstruerer du ved å plassere trådene i et flatt og åpent område, som angitt på bildet. Bestem hvem som skal begynne og noter ned spillernes navn i poengblokka.

SPILLETS GANG

Hver gang det er din tur, skal du vippe tre terninger av gårde, en etter en. Du vipper dem fra tåspissen og inn i målområdet. Poeng får du basert på hvor terningene lander:

- Sone 1 – 1 poeng
- Sone 2 – 2 poeng
- Sone 3 – 3 poeng

Det er bare terninger inne i målområdet som teller. Terningene som havner utenfor, gir ingen poeng.

Hvis en terning ender opp med å vise samme tall som sonen den landet i, blir poengene for den terningen doblet. Én side av Jalppa-

terningene har bokstaven “J,”. Dette er jokertegnet. Du kan selv velge om terningen skal telle som 1, 2 eller 3 poeng (dobbelregelen gjelder).

Hvis du i en og samme runde lykkes å med å få en enerterning i sone 1, en toerterning i sone 2 og en treterning i sone 3, skårer du en ekstrabonus på 10 poeng. Denne kommer altså i tillegg til alle de doble poengene i runden. Totalt er det altså mulig å få 22 poeng i én og samme runde (10 + 12 = 22).

Turen går videre til neste spiller straks alle tre terningene er benyttet og poengene notert.

SEIER

Du vinner spillet ved å sitte med nøyaktig 30 poeng etter en fullført runde. Dersom du etter en runde har mer enn 30 poeng, vil den nylig spilte runden annulleres og du havner tilbake på den totalen du hadde før runden. Deretter må du vente til det blir din tur igjen før du får gjøre et nytt forsøk på å klare 30 poengs-kravet

ET LENGRE SPILL

Dere kan gjerne bli enige om å kjøre spill med lenger varighet, for å utjevne effekten av flaks og uflaks. Da avtaler dere i så fall at spillet skal gå til 40 eller 50 poeng.

Navnet Jalppa kommer fra de finske ord
jalka (fod) og noppa (terninger) = Jalppa!



JALPPA - SPILLEREGLER

I havespillet Jalppa optjener spillerne point ved at affyre Jalppa-terninger fra spidsen af deres sko ind i spilleområdet. Den første spiller, der får præcis 30 point, vinder spillet!

INDHOLD:

- 3 Jalppa-terninger i træ
- 3 stykker snor
- 1 snorloop
- pointblok

- opbevaringspose
- regler

SÅDAN SPILLER I JALPPA

En spiller placerer en Jalppa-terning på spidsen af sin sko og sender den ind i spilleområdet ved at svinge med sit ben. Terningen må ikke sparkes hen ad jorden; den skal sendes gennem luften.

OPSÆTNING

Spilleområdet bliver sat op ved at placere snorene og snorloopen i et åbent område, så det danner spilleområdet som vist på billedet. Turrækkefølgen afgøres, og spillernes navn skrives på pointblokken i samme rækkefølge.

SPILLET'S GANG

Når det er en spillers tur, affyrer vedkommende tre Jalppa-terninger, én ad gangen, fra spidsen af sin sko ind i spilleområdet. Der tildeles point baseret på, hvor terningen lander:

- zone 1 – 1 point
- zone 2 – 2 point
- zone 3 – 3 point

Der er ingen sidekanter. Terninger, der lander for kort eller flyver over spilleområdet, giver ingen point. Kun terninger, der lander i spilleområdet, regnes med.

Hvis en terning lander med det tal, der matcher zonen, opad, fordobles antallet af point for den pågældende terning. Én side af hver Jalppa-terning bærer bogstavet “J,” der fungerer som en joker. Spilleren kan vælge at tælle den som 1, 2 eller 3 point (reglen om fordobling af point gælder).

Hvis en spiller scorer 1 i zone 1, 2 i zone 2 og 3 i zone 3, får vedkommende 10 bonuspoint for i alt 22 point.

Når alle tre terninger er blevet sendt afsted, bliver pointene lagt sammen og skrevet på pointblokken. Den næste spiller begynder nu sin tur.

SPILLET'S VINDER

Den første spiller, der får præcis 30 point, vinder spillet. Hvis en spiller får mere end 30 point, beholder de deres forrige pointantal.

VARIGHED

For et længere spil kan I blive enig om at spille til et højere antal point, såsom 40 eller 50 point

The name Jalppa comes from the Finnish words
jalka (foot) and noppa (dice) = Jalppa!



JALPPA - RULES

In the Jalppa yard game, players earn points by launching the Jalppa dice from the tip of their shoe onto the playing area. The first player to score exactly 30 points wins the game!

CONTENTS:

- 3 wooden Jalppa dice
- 3 pieces of string
- 1 string loop
- scorebook
- storage pouch
- rules

HOW TO JALPPA

A player places one Jalppa dice on the tip of their shoe and by swinging the leg, launches the dice into the playing area. The dice cannot be kicked along the ground; it must be launched into the air.

SETUP

The playing area is created by placing the strings and the string loop in an open space to form the play area, as shown in the picture. The play order is determined, and the players’ names are written in the scorebook in the same order.

GAMEPLAY

On their turn, a player launches three Jalppa dice, one at a time, from the tip of their shoe onto the play area. Points are awarded based on where the dice land:

- zone 1 – 1 point
- zone 2 – 2 points
- zone 3 – 3 points

There are no side boundaries. Dice that land too short or go over the play area do not score any points. Only dice that land within the play area are counted.

If a dice lands with the **number facing up matching the number of the zone it landed in, the points for that dice are doubled.** One side of the Jalppa dice features the letter “J,” which acts as a wild card. The player can choose whether to count it as 1, 2, or 3 points (the double-point rule applies).

If a player scores a 1 in zone 1, a 2 in zone 2, and a 3 in zone 3, they earn **additional** 10 bonus points on top of the double points, for a total of 22 points.

Once all three dice have been thrown, the points are tallied and recorded in the scorebook. The next player then takes their turn.

WINNING

The player who first reaches exactly 30 points wins the game. If a player exceeds 30 points, their score reverts to their previous total.

DURATION

For a longer game, players can agree before the game starts to play to a higher point total, such as 40 or 50 points



martinex®
Kuninkaanväylä 37
20320 TURKU, FINLAND
martinex.fi
martinex.se
martinexshop.com

© 2025 Martinex, All Rights Reserved
Game inventor: Mikko Jalonen

FI Säilytä tämä tieto mahdollista myöhempää tarvetta varten. Sisältö voi vaihdella pakkauksen kuvista.
SV Spara denna information för ev. framtida referens. Innehållet kan avvika från bilderna på förpackningen.
NO Oppbevar denne informasjonen for framtidig referanse. Innholdet kan variere fra bildene på esken.
DA Opbevar denne information til fremtidig reference. Indholdet kan variere fra det, der er vist på indpakningen.
EN Please retain this information for future reference. Contents may vary from the pictures on the packaging.

