

Lautapelioppaan pelimekaniikat selityksineen

Pelin rakenne

STR-01 Kilpailulliset pelit

– Pelaajat kilpailevat keskenään, yksi voittaja.

STR-02 Yhteistyöpelit

– Kaikki pelaajat ovat samalla puolella.

STR-03 Joukkuepelit

– Pelaajat on jaettu joukkueisiin (Codenames, Decrypto)

STR-04 Yksinpelattavat

– Peli on yksinpeli tai sisältää yksinpelimoodin

STR-05 Osittaiset yhteistyöpelit

– Yhteistyöpeli, jossa voi hävitä yhdessä tai voittaa yksin (Dead of Winter).

STR-06 Yksi häviäjä

– Pelissä ei ole voittajaa, vaan häviäjä (Jenga)

STR-07 Petturipelit

– Yhteistyöpeli, jossa on petturi (Battlestar Galactica, Shadow over Camelot)

STR-08 Kampanja- ja skenaariopelit

– Yksittäiset pelikerrat muodostavat yhtenäisen kampanjan, tai ovat irrallisia skenaarioita.

STR-09 Pisteytä-ja-nollaa -pelit

– Peli koostuu itsenäisistä pisteytettävistä jaoista, joita voi pelata haluamansa määrän (Love Letter, Texas Showdown, iso osa perinteisiä ja perinteisen kaltaisista korttipeleistä). Myös pelit, joissa on joku resetointi välissä (Brass, Amun-Re, Blue Lagoon).

STR-10 Legacy-pelit

– Aidot Legacy-pelit (jos nimessä ei ole sanaa Legacy, harkitse vahvasti)

Kierrosten kulku

TRN-01 Kiinteä vuorojärjestys

– Vuorojärjestys kiertää aina samassa järjestyksessä, eikä muutu

TRN-02 Ominaisuuteen perustuva vuorojärjestys

– Vuorojärjestys määräytyy jonkun ominaisuuden mukaan (rahamäärän, aloitearvon, yms.), esim. Brass (käytetyn rahan määrä), Flamme Rouge (etummainen ensin)

TRN-03 Huutokaupattava vuorojärjestys

– Vuorojärjestys tai aloitusoikeus huutokaupataan (Age of Steam)

TRN-04 Kiertävä aloitusvuoro

– Aloitusvuoro kiertää (Terraforming Mars, Puerto Rico)

TRN-05 Vaatimusvuorojärjestys

– Aloitusvuoron voi ottaa toiminnolla (Agricola)

TRN-06 Passausvuorojärjestys

– Seuraava kierros passausjärjestyksessä, passaamalla ekaksi, tms. (Terra Mystica, A Feast for Odin)

TRN-07 Reaaliaikaiset pelit

– Kaikki pelaajat toimivat yhtä aikaa ilman vuoroja (Ubongo, Bonk)

TRN-08 Pysäytettävä reaaliaikaisuus

– Reaaliaikaista peliä, jonka voi pysäyttää hetkeksi miettimistauon saamiseksi (The Mind, Magic Maze). Jos pelissä on vain erillisiä eriä (esim. Ubongo, Bonk), peli ei kuulu tähän.

TRN-09 Toimintojen valitseminen yhtä aikaa

– Toiminnot valitaan yhtä aikaa ja ratkaistaan sitten yhtä aikaa tai peräkkäin (7 Wonders, Notre Dame)

TRN-10 Roolivuorojärjestys

– Kierros etenee roolien mukaisessa järjestyksessä (Citadels, Race for the Galaxy)

TRN-11 Satunnainen vuorojärjestys

– Vuorojärjestys arvotaan (German Railways).

TRN-12 Ajastinvuorojärjestys

– Esim. tiimalasien kulumiseen perustuva vuorojärjestys (Tamsk, Space Dealer).

TRN-13 Aikarata

– Viimeisenä aikaradalla oleva saa toimia (Glen More, Thebes).

TRN-14 Siirtyvä vuoromarkkeri

– Vuoro on sillä, jolla on vuoromarkkeri (Eclipsen isojen pelaajamäärien variantti).

TRN-15 Lomittaiset vuorot

– Kaikki pelaajat tekevät vuoron ensimmäisen vaiheen, sitten kaikki tekevät toisen, jne. (Power Grid)

TRN-16 Vuoron menetys

– Pelissä voi menettää vuoronsa (Monopoly, Pekingin mysteeri).

TRN-17 Keskeytykset

– Pelaaja voi keskeyttää toisen pelaajan vuoron (Mahjong).

TRN-18 Chit pull

– Sotapelimekaniikka, joukkoja aktivoidaan kupista vetämällä (A Victory Lost, jos oikein muistan)

TRN-19 Vaihteleva vaiheiden järjestys

– Vuoron vaiheet voivat tapahtua vaihtuvassa järjestyksessä (Wallenstein)

Toiminnot

ACT-01 Toimintopisteet

– Peli käyttää tarpeeksi eksplisiittisesti toimintopisteitä (Tikal).

ACT-02 Toiminnonvalinta

– Pelaajilla on paletti toimintoja, joista valita; samaa toimintoa ei voi valita useampi pelaaja (Puerto Rico).

ACT-03 Toimintojen palautus

– Toimintomahdollisuudet kuluvat, kunnes ne palauttaa takaisin (Concordia)

ACT-04 Toiminto/tapahtuma

– Kortin voi käyttää toimintopisteinä tai tapahtumana (Twilight Struggle).

ACT-05 Komentokortit

– Yksiköitä komennetaan korteilla (Commands & Colors).

ACT-06 Toimintojonot

– Pelaajat laittavat toimintoja jonoon (Roborally).

ACT-07 Yhteinen toimintojono

– Toimintoja pelataan jonoon ja kaikki pelaajat suorittavat samat toiminnot, ehkä vähän eri tavoin (Mottainai).

ACT-08 Seuraaminen

– Yksi pelaajista valitsee toiminnon, muut voivat seurata ja tehdä perässä (Glory to Rome, Puerto Rico).

ACT-09 Komentomerkit

– Toiminnot valitaan merkeillä, joita pelataan laudalle ja sitten ratkaistaan myöhemmin (A Game of Thrones).

ACT-10 Rondel

– Toiminnot valitaan rondelilla eli lyhyellä radalla, jossa edetään tietty määrä ilmaiseksi ja pidempiä määriä maksua vastaan (Antike).

ACT-11 Rajoitettu toimintojen valinta

– Toimintojen valintaa rajoittaa joku mekanismi (Scythe, Istanbul, Raiders of the North Sea).

ACT-12 Vaihtelevat pelaajavoimat

– Pelaajilla on yksilöllisiä toimintomahdollisuuksia, joita muilla pelaajilla ei ole (Eclipse, Terra Mystica).

ACT-13 Kerran pelissä -voimat

– Pelaajilla on erikoistoimintoja, joita voi käyttää kerran pelissä (Battlestar Galactica).

ACT-14 Hyötymerkki

– Pelissä on joku tokeni, joka kiertää pelaajalta toiselle jollain tapaa ja jolla saa etua (esim. Concordian Prefectus Magnus tai Antiken Bellona-kortti)

ACT-15 Toimintojen avaaminen ja sulkeminen

– Toimintoja aukeaa tai sulkeutuu pelin edetessä (esim. Agricola)

ACT-16 Kehityspuut ja -radat

– Toimintoja aukeaa pelin aikana tietyssä järjestyksessä tai vanhat toiminnot kehittyvät paremmiksi (Eclipse, Scythe, Spirit Island).

ACT-17 Tapahtumat

– Pelissä tapahtuu satunnaistapahtumia (Through the Ages, Arkham Horror).

ACT-18 Tarinalliset valinnat

– Pelissä tehdään valintoja tarinan perusteella (Dead of Winter, Above and Below).

ACT-19 Kädenhallinta

– Pelissä on olennaista tehdä päätöksiä kädessä pidettävistä ja käytettävistä korteista (Pandemia, Thurn und Taxis).

ACT-20 Lyöntimekaniikat

– Pelissä on mahdollisuus suoraan lyödä toista pelaajaa (Bang, Innovation).

Fyysinen toiminta

PHY-01 Näytteleminen

– Pelissä esitetään asioita näyttelemällä (Monikers, seurapelit).

PHY-02 Neppaaminen

– Pelissä neppaillaan jotain (Pitchcar, Crokinole).

PHY-03 Viivojen piirtäminen

– Pelissä piirretään reittejä yms. (Loony Quest, Eurorails, 30 Rails).

PHY-04 Fyysinen poistaminen

– Pelissä poistetaan asioita (Jenga, Bamboleo)

PHY-05 Pinoaminen ja tasapainottelu

- Pelissä kootaan torneja tai tasapainotellaan asioita (Bamboleo, Tokyo Highway, Team3).

Tilanteiden ratkaiseminen

RES-01 Suurempi voittaa

- Verrataan numeroita (tai nopanheittoja), isompi on parempi (Love Letterin paroni, 7 Wondersin sotiminen).

RES-02 Ominaisuustarkistus

- Kummalla on suurempi ominaisuus, tai onnistuuko nopanheitto ominaisuuteen verrattuna (A Feast for Odinin metsästys/ryöstely, Arkham Horror).

RES-03 Kriittiset onnistumiset ja epäonnistumiset

- Pelissä voi onnistua tai epäonnistua kriittisesti esim. heittämällä 1 tai 20. (X-Wing)

RES-04 Suhdeluvut ja taistelun tulostaulukot

- Peli käyttää CRT:tä tai vastaavaa suhdelukuihin perustuvaa systeemiä (1918: Veli veljeä vastaan).

RES-05 Noppien symbolit

- Tilanteet ratkaistaan noppien symboleita katselemalla (Memoir '44).

RES-06 Korttien pelaaminen

- Jokainen pelaaja pelaa kortin peräkkäin tai yhtä aikaa, isoin voittaa (tai niillä muutetaan nopanheiton tulosta tms.) (Magic: The Gathering, Cosmic Encounter, War of the Ring) (tähän on luokiteltu liikaa pelejä väärin perustein, pitäisi siivota; tähän ei kuulu geneeriset tikkipelit tai muu sellainen kortinpeluu, vaan nimenomaan konfliktin ratkaiseminen korteilla.)

RES-07 Kivi-paperi-sakset

- Pelissä on jonkinlainen KPS-mekaniikka. (Kalewala: Tale of Sampo)

RES-08 Vangin dilemma

– Pelissä esiintyy vangin dilemmaa, jossa pelaajat toisiaan tietämättä joko tekevät yhteistyötä tai pettävät, ja paras tulos tulee jos molemmat tekevät yhteistyötä. (Diplomacy, Incan Gold)

RES-09 Poistaminen vuorotellen

– Yksiköitä poistetaan taistelussa vuorotellen, kunnes toiselta loppuvat yksiköt. (Inis)

RES-10 Fyysinen toiminta

– Kaikenlaiset fyysiset mekaniikat, joille ei ole erillistä PHY-luokkaa. (Coco Loco, Klask, Bonk)

RES-11 Staattinen vangitseminen

– Shakkityylinen syöminen ohi mennessä tai samaan ruutuun astuessa. (shakki)

RES-12 Ympäröiminen

– Tavoitteena on ympäröidä viholliset (go)

RES-13 Minikartta

– Konfliktit ratkaistaan käymällä taistelut erillisellä taistelukartalla (Titan, Flick 'Em Up).

RES-14 Joukkojen lähettäminen taisteluun

– Pelaajat valitsevat, millaisilla joukoilla lähtevät taisteluun, tai miten joukot jaetaan eri paikkoihin. (Dune, Scythe)

RES-15 Äänestäminen

– Tilanne ratkaistaan äänestämällä. (Resistance, Spyfall).

RES-16 Tuomari valitsee

– Yksi pelaajista on tuomari, joka päättää voittajan (Kuin kaksi marjaa, Cards Against Humanity).

RES-17 Kohdennetut vihjeet

– Pelissä annetaan vihjeitä, jotka kaikki kuulevat, mutta vain osan halutaan arvaavan (Decrypto).

RES-18 Tasapelisäännöt

– Tasapelin rikkovat säännöt ovat pelissä keskeisessä osassa (My Little Scythe, Pax Pamir).

RES-19 Noppien valitseminen

– Noppia heitetään monta ja niistä valitaan jollain perusteella osa (esim. 2d6 ja ota isompi/pienempi) (Hunt for the Ring)

RES-20 Toimintojen nopeus

– Toiminnoilla on erilaisia nopeuksia, joiden mukaisessa järjestyksessä ne ratkaistaan (Dawn of Peacemakers).

RES-21 Uudelleenheitot / lukitseminen

– Yatzy-mekaniikka, noppia heitetään uudestaan ja osan saa lukita (King of Tokyo, Yatzy).

RES-22 Taponvarastus

– Pelaajat tekevät samaa tavoitetta ja viimeisen osan tehnyt vie palkinnon (Agra).

RES-23 Kuutiotornit

– Pelissä käytetään kuutiotornia, johon pudotellaan kuutioita ja ulos tulevat ratkaisevat (Wallenstein, Shogun).

RES-24 Hahmontunnistus

– Pelissä hahmontunnistuksella on keskeinen osa (Set, Halli Galli).

RES-25 Nouda ja toimita

– Tavaraa noudetaan jostain ja toimitetaan jonnekin (Eurorails, Age of Steam).

Voittopisteet ja pelin päättyminen

VIC-01 Voittopisteitä pelin tilasta

– Pelin tilaa tarkastellaan lopussa tai pelin aikana ja pisteitä jaetaan sen mukaan (Dominion, Agricola).

VIC-02 Pisteitä toiminnoista

– Pelaajat tekevät toimintoja, joista pisteet kertyvät (Terraforming Mars).

VIC-03 Väliaikaisia ja pysyviä voittopisteitä

– Osa voittopisteistä on pysyviä, osan voi menettää (esim. Catan ja pisin tie)

VIC-04 Voittopisteet resurssina

– Voittopisteitä käytetään pelin aikana, esim. pelit joissa rikkain voittaa pelin lopussa ja rahaa käytetään pelin aikana (Chicago Express).

VIC-05 Salaiset ja julkiset voittopisteet

– Voittopisteiden näkyvyydellä on merkitystä, vähintään osa on salaisia (Eclipse, Samurai).

VIC-06 Pelin lopussa saatavat bonukset

– Bonuspisteitä tulee pelin lopussa (Carcassonne, Menolippu, Race for the Galaxy).

VIC-07 Kilpajuoksu

– Pelillä on selkeä tavoite ja kun ensimmäinen pelaaja saavuttaa sen, peli päättyy tämän voittoon. Sisältää konkreettiset kilpajuoksut, mutta myös Catanin tyylliset pelit. (Catan, El Dorado).

VIC-08 Pelaajaeliminaatio

– Pelaajia voidaan pudottaa pelistä (Love Letter, Monopoly).

VIC-09 Kiinteä määrä kierroksia

– Peli päättyy, kun X kierrosta on pelattu (Agricola, Eclipse).

VIC-10 Resurssien kuluminen

– Peli päättyy, kun joku resurssi (esim. nostopakka) kuluu loppuun (Carcassonne, Dominion).

VIC-11 Tavoitteiden suorittaminen

– Peli päättyy, kun tavoite X on tehty (Race for the Galaxy, Terraforming Mars).

VIC-12 Kiinteä määrä tapahtumia

– Peli päättyy, kun esim. neljä osingonjakoa on tapahtunut (Alhambra, Pax Pamir).

VIC-13 Ajan kuluminen

– Peli päättyy, kun X min oikeaa aikaa on kulunut (pakohuonepelit, Escape).

VIC-14 Yhteydet

– Pisteytys perustuu vahvasti yhteyksien rakentamiseen laudalle (tämä on vähän vaikea hahmottaa) (Kingdom Builder, Attika, monet junapelit).

VIC-15 Äkkikuolema

– Pelillä on lopetusehto ja joku toinen tapa, jolla peli voi loppua aikaisemmin ja yllättäen (7 Wonders Duelin sotavoitto, Twilight Strugglen Defcon, Codenamesin salamurhaaja).

VIC-16 Finaali

– Pelin lopuksi pelataan erillinen minipeli, joka ratkaisee voittajan (Killer Bunnies).

VIC-17 Kukkulan kuningas

– Pelissä on jonkinlainen kukkulan kuningas -mekanismi (King of Tokyo).

VIC-18 Johtajan kiinniottaminen

– Pelissä on jonkinlainen catchup-mekanismi (Age of Steam).

VIC-19 Köydenveto

– Peli sisältää köydenvetoa (7 Wonders Duel, 1960).

VIC-20 Paras huonoin

– Knizia-pisteytys, eli monta pistekategoriaa, joista huonoin ratkaisee voittajan (Genial, Tigris & Euphrates).

Epävarmuustekijät

UNC-01 Panostusta ja bluffaamista

– Erilaiset betsaamiset, bluffaukset, mutta myös tikkipelien tikinennustukset ja double guessing (Race for the Galaxy roolinvalinta, Star Wars: Rebellion).

UNC-02 Onnenkoetus

– Onnenkoetusmekaniikat ovat pelin keskiössä (Port Royal, Lost Cities).

UNC-03 Muistipelit

– Muistilla on iso rooli (muistipeli, Dawn Under, Mamma Mia).

UNC-04 Salaiset roolit

– Pelaajilla on toisilta pelaajilta salassa pidettävät roolit (ihmissusipelit).

UNC-05 Rooleja epäsymmetrisellä informaatiolla

– Kaikilla pelaajilla ei ole sama tieto ja jako menee roolin perusteella (Scotland Yard)

UNC-06 Rajoitettu viestintä

– Pelaajien välistä viestintää rajataan jollain tavalla (The Mind, Hanabi).

UNC-07 Tuntematonta tietoa

– Pelissä on jotain tuntematonta tietoa, joka asettuu kuitenkin tiettyihin raameihin, esimerkiksi korttipakan tai laattapinon sisältö (Carcassonne, korttipelit).

UNC-08 Piilotettua tietoa

– Pelin tilassa on tietoa, joka on piilotettu yhdeltä tai useammalta pelaajalta (Decrypto, Q.E.).

UNC-09 Todennäköisyyksien hallinta

– Pelissä todennäköisyydet ovat merkittävässä osassa ja niihin on jotenkin mahdollista vaikuttaa (Stone Age, Dominion, A Feast for Odin).

UNC-10 Vaihteleva alkuasetelma

– Pelin alkuasetelma on olennaisissa määrin vaihteleva ja satunnainen (Catan, Dominion, Power Grid).

UNC-11 Piilotettu hallinta

– Pelaajilla on salattua vaikutusvaltaa julkisiin asioihin (Colossal Arena, Kremlin).

UNC-12 Salainen joukkojen asettelu

– Joukot tuodaan peliin salassa muilta pelaajilta (Conflict of Heroes).

Talousasiat

ECO-01 Resurssien vaihtaminen

– Pelissä vaihdetaan resursseja toisten pelaajien tai pankin kanssa (Concordia, Istanbul).

ECO-02 Kaupankäynti

– Pelissä käydään kauppaa toisten pelaajien kanssa (Chinatown).

ECO-03 Markkinat

– Pelissä on jotkut resurssimarkkinat, joista voi ostaa ja myydä vaihtelevilla hinnoilla (Power Grid, Concordia).

ECO-04 Viivästetyt ostokset

– Pelissä ostetaan asioita, jotka saa käyttöön myöhemmin (Dominion).

ECO-05 Tulot

– Pelissä on asioita, jotka tuottavat pelaajille säännöllistä tuloa (Puerto Rico, Eclipse).

ECO-06 Automaattinen resurssien kasvu

– Resursseja kertyy itsestään (Agricola)

ECO-07 Lainat

– Pelissä voi ottaa lainaa (Brass).

ECO-08 Aina ostettavissa olevat asiat

– Pelissä on asioita, joita voi ostaa aina (Dominionin peruskortit).

ECO-09 Minä leikkaan sinä valitset

– Piirakanleikkuumeکانismi, jossa toinen jakaa resursseja ja toinen valitsee, kumman ottaa (San Marco).

ECO-10 Alennukset

– Pelissä saa alennuksia asioista jollain ehdolla (7 Wonders, Splendor).

ECO-11 Päivitykset

– Asioita voi päivittää paremmiksi (Through the Ages, Monopoli).

ECO-12 Satunnainen tuotanto

– Pelissä tapahtuu tuotantoa satunnaisin perustein (Catan, Machi Koro).

ECO-13 Sijoitukset

– Pelaajat voivat ostaa osuuksia, joille maksetaan osinkoa (Acquire, Imperial, Shark).

ECO-14 Omistukset

– Pelaajat voivat omistaa pelin elementtejä ja saada etua omistuksistaan (18xx-pelit, Samarkand).

ECO-15 Sopimukset

– Pelissä voi tehdä sopimuksia, joko pelaajien kesken, tai pelin kanssa (Sidereal Confluence, Voyages of Marco Polo).

ECO-16 Lahjominen

– Pelissä on mahdollista lahjoa (Intrigue, Traders of Genoa).

ECO-17 Valitsemattomien toimintojen arvo kasvaa

– Jos jotain toimintoa ei valita, sen arvo nousee kunnes se valitaan (Agricola, Puerto Rico).

ECO-18 Neuvottelut

– Pelissä on olennaisena osana neuvotteleminen (Diplomacy, Chinatown, Sidereal Confluence).

ECO-19 Liittoumat

– Pelaajat voivat liittoutua (Eclipse, Root, Pax Pamir).

ECO-20 Hyödykkeillä spekulointi

– Pelaajat voivat hankkia hyödykkeitä siinä toivossa, että niiden arvo nousee myöhemmin (Shark, Stockpile).

Huutokaupat

AUC-01 Avoin huutokauppa

– Harvinainen huutokauppa, jossa huudetaan vapaassa järjestyksessä ja huutokauppaaja voi hyväksyä minkä tahansa huudon ja lopettaa huutokaupan koska tahansa (Monopoli).

AUC-02 Englantilainen huutokauppa

– Ensimmäisen, toisen, kolmannen kerran, myyty – eli perushuutokauppa, jossa on meklari (Modern Art).

AUC-03 Huutokauppa vuorojärjestyksessä

– ”Winsome-huutokauppa”, korotuksia vuorojärjestyksessä, passaamalla ulos huutokaupasta (Chicago Express, Power Grid).

AUC-04 Sokkokuutokaupat

– Tarjoukset tehdään yhtä aikaa tietämättä muiden tarjouksia (Modern Art, Fist of Dragonstones).

AUC-05 Sokkokuutokauppa törmäyksillä

– Raj-huutokauppa, eli sokkokuutokauppa, jossa samansuuruiset tarjoukset kumoavat toisensa (Raj).

AUC-06 Rajoitetut tarjoukset

– Huutokauppa, jossa tarjousten suuruutta on rajoitettu jollain tapaa (Ra, Byzanz).

AUC-07 Kerran ympäri -huutokauppa

– Kaikilla pelaajilla on yksi tilaisuus tarjota (Medici).

AUC-08 Käänteinen huutokauppa

– Hinta laskee, kunnes joku ostaa, hollantilainen huutokauppa. Sisältää myös (tai pääasiassa) liukuhinnat, joissa uusien korttien hinta on kalliimpi kuin pidempään saatavilla olleiden (Dale of Merchants, Majesty).

AUC-09 Toiseksi korkein -huutokauppa

– Mikä tahansa huutokauppa, jossa voittaja maksaa toiseksi korkeimman tarjouksen.

AUC-10 Valintajärjestyshuutokauppa

– Monta kohdetta myynnissä, pelaajat ostavat vuoroja valita kohteen (Age of Steam, For Sale).

AUC-11 Monen kohteen huutokauppa

– Myynnissä on monta kohdetta yhtä aikaa (El Grande, Fresh Fish).

AUC-12 Suljetun talouden huutokauppa

– Kaikki huutokaupassa maksetut rahat pysyvät pelissä, mikään ei poistu pelistä, eikä rahaa myöskään tule ulkopuolelta (Ra, No Thanks).

AUC-13 Käänteinen huutokauppa

– Pelaajat maksavat, jotta eivät joudu ottamaan myytävää asiaa (No Thanks).

AUC-14 Näppäryyshuutokauppa

– Pelaajien on suoritettava joku näppäryystoimenpide tehdäkseen huutonsa (Going, Going, Gone!).

AUC-15 Asetteluhuutokauppa

– Evo-huutokauppa, eli monen kohteen huutokaupan rajoitus, jossa huutokaupataan siirtämällä tarjousnappulaa toiseen tarjoukseen, jos joku ohittaa oman tarjouksen (Vegas Showdown, Amun-Re).

AUC-16 Hollantilainen etuoikeushuutokauppa

– Jorvikin huutokauppa, jossa tehdään tarjouksia moneen kohteeseen. Ensimmäisenä tilaisuuden saavalle hinta on korkein, valintana on ostaa tai passata. Passaaminen antaa vuoron seuraavalle, jolle hinta on halvempi. (Jorvik, Die Speicherstadt).

AUC-17 Kiinteä hinta

– Tuotteilla on kiinteä hinta, jolla voi ostaa tai olla ostamatta (Modern Art, Castles of Mad King Ludwig, Isle of Skye).

AUC-18 Ennustaminen

– Pelissä on joku ennustamisen ja ennalta päättämisen elementti. Tähän menevät muun muassa lupaustikkipelit (Wizard, 7 Signum), tichu-huudot (Tichu), Bene Gesseritojen voittajaennustus (Dune) ja pokerikäsien paremmuuden arviointi (The Gang).

Työläisten asettelu

WPL-01 Työläisten asettelu

– Pelissä on joku työläistenasettelumekanismi. (Kaikki työläistenasettelupelit.)

WPL-02 Erilaisia työläisiä

– Kaikki työläiset eivät ole samanarvoisia (Caverna, Village).

WPL-03 Työläisiä voi hankkia ja menettää

– Työläisten määrään voi vaikuttaa pelin aikana (Agricola).

WPL-04 Noppatyöläiset

– Työläiset ovat noppia (Voyages of Marco Polo).

WPL-05 Rakennusten lisääminen ja tukkiminen

– Työläistenasettelukohteita tulee lisää pelin aikana ja niitä voi myös blokata (Agricola, Caylus, Lords of Waterdeep).

WPL-06 Yksi työläinen

– Pelaajilla on vain yksi työläinen (The Colonists).

WPL-07 Rakennusten toiminnot ja palkkiot

– Rakennuksilla on erilaisia toimintoja, jotka voivat vaihdella eri pelaajille, ja rakennusten toimintoja voi kenties päivittää (Caylus, Lords of Waterdeep, Le Havre).

WPL-08 Vuoro- ja toimintojärjestys

– Vuorojärjestys ei välttämättä ole sama kuin toimintojen resolvausjärjestys, tai vuorojärjestyksessä on muuten jotain mielenkiintoista (Caylus, Yedo, Leonardo da Vinci).

Liikkuminen

MOV-01 Ruutuihin jaettu alue

– Pelilauta on jaettu alueisiin. (Iso osa peleistä, joissa on lauta.)

MOV-01a Alueliikkuminen

– Liike tapahtuu epämääräisen muotoiselta alueelta toiselle (Pandemia, Small World.)

MOV-01b Pisteestä pisteeseen -liike

– Liikkuminen tapahtuu pisteestä toiseen (Arkham Horror, Afrikan tähti).

MOV-01c Rataliikkuminen

– Pelissä liikutaan yksiulotteisilla radoilla (Monopoli, Flamme Rouge).

MOV-01d Ruudukkoliikkuminen

– Pelissä liikutaan jonkinlaisessa ruudukossa (neliö, heksa, yms.) (Memoir '44, shakki).

MOV-01e Kolmiulotteinen liikkuminen

– Pelissä liikutaan kolmessa ulottuvuudessa (Hive).

MOV-02 Heitä-ja-liiku

– Perinteiset nopparallit (Afrikan tähti, Monopoli).

MOV-03 Kuvioliikkuminen

– Liikkuminen tapahtuu tietyissä kuvioissa (shakki, For the Crown, Hive).

MOV-04 Liikkumispisteet

– Liikemäärää rajoittavat liikepisteet, joita on enemmän kuin yksi 😊 (Eclipse, Flamme Rouge).

MOV-05 Liikkuminen resursseilla

– Liikkuminen maksaa resursseja (Voyages of Marco Polo, Altiplano, Hare & Tortoise).

MOV-06 Mittaaminen

– Liikkuminen tapahtuu mittaamalla etäisyyksiä (figupelit).

MOV-07 Erilaiset nopat

– Liikkumiseen käytetään erilaisia noppia (Formula De)

MOV-08 Sivuttaisliike

– Liikkuminen tapahtuu kahdella kortilla, joiden summa kertoo matkan ja erotus sivuliikkeen; myös muita toteutuksia, joissa sivusuunnassa liikkuminen on jotenkin erilaista kuin eteenpäin liikkuminen (Astro Drive, Snow Tails).

MOV-09 Impulssit

– Kierros on jaettu useisiin pieniin impulsseihin ja eri yksiköt liikkuvat eri impulsseissa (jotkut sotapelit).

MOV-10 Ohjelmoitu liikkuminen

– Liikkeet ohjelmoidaan etukäteen ja suoritetaan sitten (Mechs vs Minions, Roborally, Colt Express).

MOV-11 Suhteelliset sijainnit

– Yksiköiden eksakteja sijainteja ei seurata, vain suhteellista sijaintia (Galaxy Trucker).

MOV-12 Mancala

– Liikkeen määrä riippuu lähtöruudussa olevien yksiköiden lukumäärästä (mancala).

MOV-13 Ketjut

– Yksiköt eivät liiku, vaan muodostavat ketjuja (Kingdom Builder, Attika, Blokus).

MOV-14 Suosittu suunta

– Liike viettää luonnostaan johonkin tiettyyn suuntaan (Adventure Land).

MOV-15 Monen yksikön liikuttaminen

– Kerralla liikutetaan useita yksiköitä (Eclipse, Root).

MOV-16 Kartan jatkaminen

– Kartta kasvaa pelin aikana (Eclipse, Attika, Tsuro).

MOV-17 Kartan poistaminen

– Kartta kutistuu pelin aikana, voi tapahtua myös täyttymällä (Zertz, Dvonn oikeaa kutistumista, Menolippu täyttymistä).

MOV-18 Kartan muuttaminen

– Kartta muuttaa muotoaan pelin aikana (Muuttuva labyrintti, Great Western Trail).

MOV-19 Liikettä korttipakassa

– Liikkumista mallinnetaan käymällä läpi pakkaa (Incan Gold, Deckscape)

MOV-20 Liikemallineet

– Liikkuminen mallineita käyttäen (X-Wing)

MOV-21 Nappulat karttana

– Pelilauta muodostuu nappuloista (Hive)

MOV-22 Useita kartoja

– Peliä pelataan useammalla kartalla yhtä aikaa (Fische Fluppen Frikadellen)

MOV-23 Oikotiet

– Liikkumiseen on tarjolla oikoteitä (Afrikan tähti, Duck Dealer).

MOV-24 Salainen liike

– Liike tapahtuu salassa muilta pelaajilta (Scotland Yard).

MOV-25 Modulaarinen pelilauta

– Pelilauta kootaan palasista (Catan).

Aluehallinta

ARC-01 Absoluuttinen aluehallinta

– Alueella voi olla vain yksi hallitsija (Eclipse, Small World).

ARC-02 Alue-enemmistöt

– Alueella voi olla useamman pelaajan joukkoja, etua saa se, jolla on enemmistö (El Grande).

ARC-03 Erilaiset yksiköt

– Pelaajilla on erilaisia yksiköitä, joilla on erilaiset ominaisuudet (Memoir '44, Twilight Imperium, shakki).

ARC-04 Territoriot ja alueet

– Pelin alueet muodostavat laajempia alueita (Twilight Struggle, Risk)

ARC-05 Alueiden ominaisuudet

– Alueilla on erilaisia ominaisuuksia (El Grande, Eclipse).

ARC-06 Voiman projisointi

– Pelaajan nappuloilla on vaikutusvaltaa sijainnin perusteella (esim. shakin uhkaukset)

ARC-07 Hallintavyöhyke

– Yksiköillä on vyöhyke, jonka sisällä ne rajoittavat vastustajan yksiköiden toimintaa (zone of control) (sotapelijuttuja).

ARC-08 Näkökenttä

– Näkökentillä (line of sight) on merkitystä pelissä (Conflict of Heroes, monet figupelit).

Settienkeräily

SET-01 Settien kerääminen

– Pelissä on merkittävä settienkeräilyelementti (Coloretto).

SET-02 Laattojenasettelupelit

– Pelissä asetellaan laattoja siten, että niiden sijainnilla on merkitystä (Carcassonne, Tikal). Yleisesti ottaen ruudukontäyttöpelit eivät kuulu tähän kategoriaan, eivätkä myöskään pelit, joissa laattojenasettelu on sivuosassa (esim. Terraforming Mars).

SET-03 Ruudukon täyttäminen

– Pelissä täytetään ruudukkoa erilaisilla muodoilla (Patchwork, Second Chance, A Feast for Odin).

SET-04 Verkoston rakentaminen

– Pelissä rakennetaan jonkinlaista verkostoa (Age of Steam, Tsuro).

SET-05 Kombot

– Erilaisten asioiden yhdistelmillä on iso merkitys pelissä (Dominion, Race for the Galaxy, Magic: the Gathering).

Kortit

CAR-01 Tikkipelit

– Tikkipelissä jokainen pelaaja pelaa tikkiin yhden kortin ja joku voittaa jollain perusteella (perinteiset tikkipelit, Texas Showdown).

CAR-02 Kiipeämisspelit

– Kiipeämisspelissä pelataan aina vain suurempia korttiyhdistelmiä, kunnes kaikki passaavat (Tichu, Gang of Four).

CAR-03 Pöytääminen ja levittäminen

– Kortteja pelataan pöytään, jossa niillä on joku merkitys; levittäminen (splaying) on Innovationista tuttu mekaniikka, jossa pöydätyn korttipinon alemmista korteista näkyy osa, jolla on pelissä merkitystä (Innovation, Lost Cities, Honshu).

CAR-04 Korttinnosto, rajoitukset ja pakan loppuminen

– Korttien nostamisella, käden koolla ja pakan loppumisella on merkitystä pelissä (Dominion, Menolippu, Race for the Galaxy).

CAR-05 Pakanrakennuspelit

– Pelissä on pakanrakennus- tai pussinrakennuselementti (Dominion, Altiplano, Great Western Trail).

CAR-06 Draftaaminen

– Pelissä on drafti, jossa kortteja (tai muuta) kierrätetään pelaajalta toiselle (7 Wonders).

CAR-07 Korttien valitseminen

– Kortteja valitaan näkyvillä olevien korttien joukosta (tämä on BGG:ssä draftaamista, mutta Lautapelioppaassa erikseen varsinaisesta draftista) (Menolippu).