

@ FORBEREDELSE :

- Bland kortene grundigt, og fordel dem så ligeligt som muligt blandt alle spillerne.
- Hver spiller lægger sin kortstak foran sig, så den er synlig for alle.
- Spilleren, som er iført flest farver, starter spillet.



@ SPILLET :

Spillerne har tur på skift med urets retning. I sin tur vender en spiller det øverste kort fra sin stak (kortet vendes udad mod de andre spillere, ikke ind mod spilleren selv) og lægger kortet på bordet, hvor der er plads.

Når en spiller får øje på to identiske designs, skal **spilleren skynde sig at placere en hånd (eller en finger) på hvert af de to kort** for at vinde sættet.

De sæt, som en spiller har vundet, placeres ved siden af hinanden foran spilleren, som har vundet dem, så de er tilgængelige og synlige for alle spillere.



Alle synlige designs er med i spillet:

- designs på bordet
- designs på spillernes kortstakke
- designs, som allerede er vundet

Når et sæt er vundet, skal spilleren, som vandt et sæt, vende et kort fra sin kortstak, og spillet fortsætter.



RØVERI :

Eftersom nogle designs bruges tre gange, kan et design dukke op en tredje gang i løbet af et spil. Hvis en spiller lægger en hånd på et sæt, som allerede er vundet af en spiller, og en hånd på det tredje kort, kan han vinde alle tre kort. Røveri ved højlys dag? Så absolut!

 KÆDEREAKTIONER :

Når et sæt, som indeholder et kort fra en stak, bliver vundet, er det muligt, at et nyt sæt, som indeholder det nye kort i stakken, dukker op. Dette kan give en kædereaktion. I dette tilfælde vender den spiller, som lige vandt et sæt, det øverste kort i sin kortstak, og spillet fortsætter.

 STÅR SPILLERNE LIGE :

- Hvis to spillere begge har en hånd på et af de to kort i et sæt, skal de tælle til tre og vende de to kort samtidig.

Hvis et kort er på en spillers kortstak, vendes kortet ud på bordet.

Hvis sættet, som spillerne kappes om, indeholder et kort fra et sæt, som tidligere er blevet vundet af en spiller, skal kun kortet, som ligger på bordet eller øverst i en stak, vendes. Ja, dette kan udløse en kædereaktion.

- Hvis to spillere begge har en hånd på det samme kort, vinder den spiller, hvis hånd ligger nederst.

 FEJL :

Hvis en spiller begår en fejl ved at lægge sine hænder på to kort, som ikke er et sæt, mister spilleren (hvis muligt) et sæt, som han tidligere har vundet (ved at lægge kortene i bunden af sin stak), og spilleren vender det øverste kort i sin stak, så spillet kan fortsætte.

 SYNLIGT TRIPELSÆT :

I det sjældne tilfælde, at tre ens kort er synlige på samme tid, vindes sættet af den spiller, som placerer sine hænder på to af kortene, og det tredje kort vendes. Ellers vendes alle tre kort.

@ SPILLET SLUTTER :

Så snart en spiller har vundet **5 sæt**, har vedkommende vundet spillet! *Husk:* Et sæt består af to eller tre identiske kort.

@ FORBUDTE DESIGNS :

Når man spiller flere spil i træk, tager den spiller, som vandt forrige spil, tre kort med forskellige designs og lægger dem ved siden af sin kortstak. **Spilleren må ikke danne sæt med dem.** Hvis han gør, anses det for en fejl. De øvrige spillere må gerne danne par med kortene, så spilleren slipper af med sine "forbudte" designs.



2

HOLDSPIL :

HOLD MOD HOLD FOR 4 TIL 6 SPILLERE

Lav to hold, som skal konkurrere mod hinanden. Lav to hold, som skal konkurrere mod hinanden. De samme regler er gældende som i den forrige udgave af spillet, dog med den undtagelse, at når en spiller placerer sin hånd på et kort, **skal en af hans** holdkammerater placere sin hånd på det andet kort, for at holdet kan vinde sættet. Hvis en spiller placerer sine hænder på begge kort, anses dette for at være en fejl.

En hvilken som helst spiller kan starte spillet op igen, efter et sæt er vundet.

Er holdene ulige, kan holdet med flest spillere spille efter reglen om "Forbudte designs" (læs mere om denne regel i forrige afsnit i regelhæftet).

Spillet slutter, så snart et hold har fem sæt.

3

SAMARBEJDSPIG : ALLE SAMARBEJDER FOR 1 TIL 6 SPILLERE

Pas på – tiden er vigtig her! Sæt et stopur til 1 minut. Bland kortene **grundigt og flere gange**, og læg dem i en bunke på bordet.

Klar, parat, start uret: Spred kortene ud på bordet. Alle spillere skal samtidig forsøge at lave så mange par og tripelsæt som muligt, inden tiden er gået. I må snakke sammen, rode rundt i kortene og vende dem så mange gange, som I vil.

Når tiden er gået, tælles antallet af korrekte par og tripelsæt: par giver 1 point og tripelsæt giver 2 points. På næste side kan I se, hvordan det er gået!

@ KONKURRENCESPIG :

Denne udgave af spillet kan spilles på samme måde, men pointene optælles individuelt, når minuttet er gået. Spilleren med flest point har vundet. Det er ikke muligt at stjæle sin modspillers sæt.





POINTS FOR SAMARBEJDSPILET

ANTAL
SPILLERE

1	0 - 4	5 - 6	7 - 9	10 +
2	0 - 9	10 - 12	13 - 17	18 +
3	0 - 14	15 - 18	19 - 26	27 +
4	0 - 19	20 - 24	25 - 35	36 +
5	0 - 24	25 - 30	31 - 44	45 +
6	0 - 29	30 - 36	37 - 53	54 +
BEGYNDERE: Bedre held næste gang... ØVEDE: I er på rette kurs! EKSPERTER: Godt gået! I er skarpe! GENIER: Tillykke med jeres flotte præstation!				



Et spil af Nathalie Saunier, Rémi Saunier og Tom Vuarchex
Grafisk design af Tom Vuarchex
For 2 til 6 spillere. Fra 6 år.

@ **INDHOLD :**

- 135 Kortmed dobbeltsidet design
(nogle designs er unikke, andre bruges to eller tre gange).
- 1 Regelhæfte.



1

KONKURRENCESPIL : **FOR 2 TIL 6 SPILLERE**

@ **FORMÅL MED SPILLET :**

At vinde 5 sæt af kort (et sæt består af to eller tre identiske kort).