

1

KONKURRENCESPIL: FOR 2-6 SPILLERE

DET MEST
SIMPLE

FORMÅL MED SPILLET:

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

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.

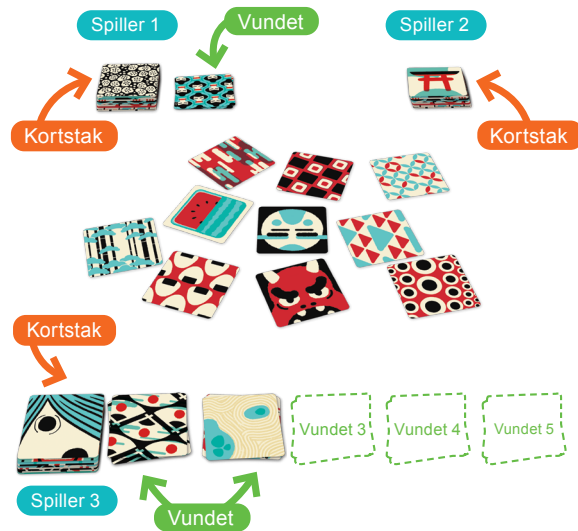
De sæt, som en spiller har vundet, placeres **ved siden af hinanden foran spilleren**, som har vundet dem, så de er tilgængelige og synlige for alle spillere.

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.

2



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!

UAFGJORT:

- 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.

3

- 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.

- 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.

SPILLET SLUTTER:

Så snart en spiller har vundet 5 sæt, har vedkommende vundet spillet!

Husk: Et sæt består af to eller tre identiske kort.

Særlige tilfælde:

- 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.
- 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.

4

2

HOLDSPIL: HOLD MOD HOLD FOR 4-6 SPILLERE

DET
SKØRESTE

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"**.
- Hvis 2 modstandere lægger deres hænder på de 2 kort, betragtes det som **"UAFGJORT"**.

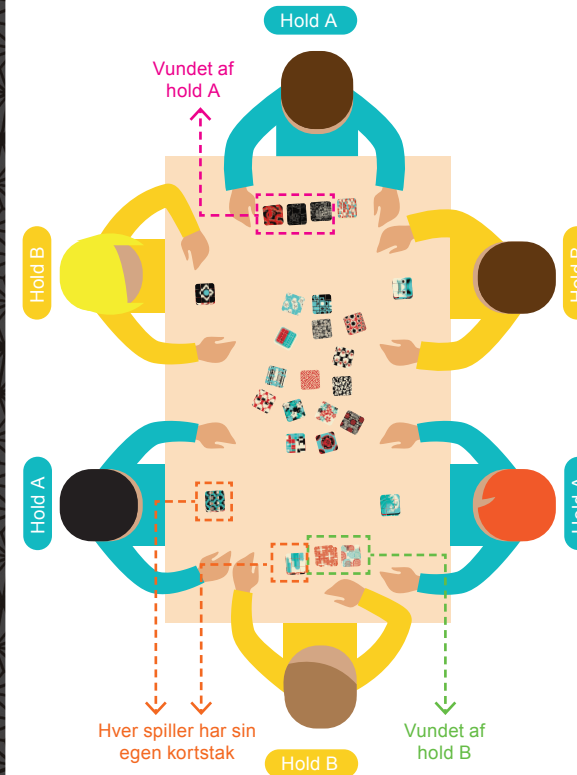
Tøv ikke med at tale med din(e) holdkammerat(er), hvis de ikke ser det det andet kort i et par.

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

Spillet slutter, så snart et hold har fem sæt.



5



6

3

SAMARBEJDSPILE: ALLE SAMARBEJDER FOR 1-6 SPILLERE

SJOV MED
FAMILIEN

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!

ANTAL SPILLERE	POINTS FOR SAMARBEJDSPILE			
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! EKSPERTER: Godt gået! I er skarpe!				

7

4

RINGEN: KONKURRENCESPILE FOR 2-6 SPILLERE

EKSPERT-
UDGAVEN

FORMÅL MED SPILLET:

Vind 7 sæt (et sæt består af 1, 2 eller 3 kort).

FORBEREDELSE:

- Bland kortene, og del dem så ligeligt som muligt i 5 bunker.
- Sæt 4 kortstakke i de 4 hjørner af et 60x40 cm rektangulært område (ca.), med den 5th kortstak i midten.

SPILLET:

En ad gangen, i urets retning, vender spillerne et kort fra en vilkårlig bunke og lægger det på en tom plads i ringen.

Når som helst en spiller opdager et par identiske kort, skal han lægge en hånd:

- På hvert af de 2 kort i parret:
 - Hvis de 2 kort er i ringen (men ikke i bunkerne)
- På den centrale bunke:
 - Hvis mindst et af de 2 kort i parret ligger øverst i en bunke.
 - Hvis parret indeholder et kort fra ringen og et sæt, som en spiller tidligere har vundet.

Den hurtigste spiller vinder de identiske kort (2 eller nogle gange 3). Han lægger vinderkortene foran sig (i bunker til identiske kort), uden for ringen, men tydeligt synligt, ved siden af andre mulige sæt. Så starter han spillet igen.

8

Kortstak -->



Vundet

Spiller 2

Ringen

UAFGJORT:

- Hvis 2 spillere hver lægger en hånd på de 2 kort i et par i ringen, vinder de hver et kort.
- Hvis to spillere lægger deres hånd på det samme kort, vinder den spiller, hvis hånd ligger under kortet.

9

FEJL:

Hvis en spiller begår en fejl, lægger han et sæt, han allerede har vundet (hvis han har et), nederst i en bunke.

NB: En spiller, der begår en fejl, kan stadig vinde sættet, hvis han reagerer hurtigt (så skal han smide et sæt væk).

SPIL SLUT:

Så snart en spiller har vundet 5 sæt, har vedkommende vundet spillet!

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.



10



Et spil af Nathalie Saunier, Rémi Saunier og Tom Vuarchex
Gra-sk design af Naïade
For 2 til 6 spillere. Fra 6 år.

INDHOLD:

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



KONKURRENCESPILE 2-6 SIDE 2

Det mest simple

HOLDSPIL 4-6 SIDE 5

Hold mod hold • Det skøreste

SAMARBEJDSPILE 1-6 SIDE 7

Alle samarbejder • Sjov med familien

RINGEN 2-6 SIDE 8

Konkurrencespil • Ekspert-udgaven