

Rebbi - Linko

Aldur: 10+

Fjöldi leikmanna: 2 – 5

Leiktími:

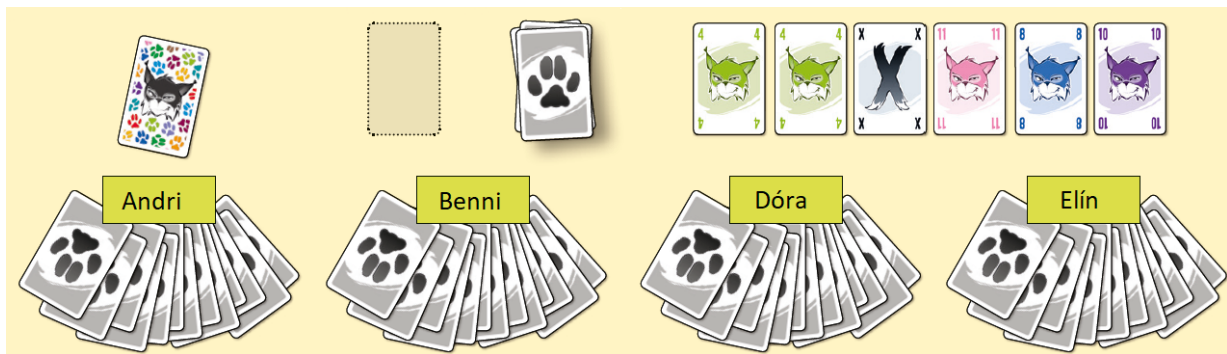
Innihald: 110x spil: 104 tölusett (8 sett frá 1-13), 5 jókerar („X“) og 1 marglitt rebbaspil.

Hugmynd og markmið:

Í „Rebba“ keppast allir við að spila út eins mörgum spilum og hægt er. Hvert spil í borði er 1 stigs virði og hvert spil á hendi telst sem -1 stig. En hvar liggur refurinn grafinn? Reyndu að nappa sem flestum spilum sem aðrir leikmenn hafa spilað út. Leggðu þau niður hjá þér til að breyta þeim í stig í lok leiksins! Sá sem situr uppi með þau á hendi sankar nefnilega að sér mínusstigum... um leið og einhver hefur spilað öllum spilunum sínum eru stigin talin: sá sem hefur fengið flest, vinnur.

Undirbúningur:

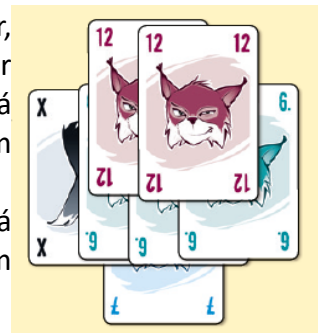
1. Setjið rebbaspilið fyrir framan yngsta leikmanninn.
2. Stokkið hin spilin og gefið öllum 13 spil. Gætið þess að sýna engum höndina ykkar.
3. Spilin sem eftir verða eru lögð á grúfu í bunka á miðju borðinu. Gerið ráð fyrir kastbunka við hliðina á honum. Flettið við sex spilum hinum megin við bunkann og leggið þau í röð.



Gangur spilsins:

Yngsti leikmaðurinn byrjar og svo koll af kolli réttisælis. Þegar þú gerir, leggur þú niður eitt eða fleiri spil að eigin vali með sömu tölunni fyrir framan þig. Ef þú hefur nú þegar lagt út spil, leggur þú nýju spilin ofan á svo að öll spilin sjáist. Hvorki fjöldinn né talan þarf að passa við það sem er neðar í hrúgunni.

Þegar þú hefur lagt niður spil, berð þú þau saman við efstu spilin hjá hinum leikmönnum. Athugaðu hvort megi „nappa“ spilum frá öðrum (sjá næsta lið). Ef það er ekki hægt, er komið að næsta leikmanni.



Nappaðu!

Það má nappa spilum leikmanna á þrjá vegu:

- Flegja þeim á kastbunkann
- Eigandinn neyðist til að setja þau á hendi
- Sá sem á leik tekur þau sjálfviljug/ur upp á hendi

Ef þú átt leik og leggur út jafn mörg spil (eitt eða fleiri) og eru efst í bunka annars leikmanns **og** talan á spilunum þínum er hærri, áttu að „nappa“ spilunum. Ef þú nappar spilunum af fleirum en einum leikmanni, gerist það réttisælis.

Þú byrjar á því að ákveða hvort þú viljir sjálf/ur spilin.

- Ef svo er, tekur þú þau upp á hendi. Leikmaðurinn sem var rændur dregur jafn mörg spil og hann missti.
- Ef svo er ekki, þarf fórnarlambið að ákveða: annað hvort að taka þau upp á hendina eða henda þeim á kastbunkann. Spilin verða að fara úr borðinu hans!

Leikmaðurinn sem var rændur má draga bæði úr bunkanum og úr spilaröðinni. Þegar hann hefur dregið öll spilin sín, má fylla á spilaröðina (ef mögulegt er).

Eftir að hafa rænt leikmanninn sér á vinstri hönd, skoðar sá sem á leik hrúgurnar hjá hinum leikmönnum, einum af öðrum, réttisælis – til að gá hvort ekki megi ræna þá líka. Það má ræna marga í röð en ekki sama leikmann tvisvar. Þegar leikmaður hefur lokið við að nappa spilum, er hans umferð lokið og næsti leikmaður gerir.

Ráð: Það er yfirleitt sniðugt að nappa af sessunautunum, því færri spil sem þeir hafa í

hrúgunni sinni í lokin, þeimur færri stig hljóta þeir. Ef þú nappar þeim og staflar upp hjá þér, færð þú stigin!

Leikæmi a):

- Andri leggur niður tvær tólfur og ber þær saman við efstu spil hinna leikmannanna, réttisælis. Spil Andra eru...
- ... með hærri tölu en þristurinn hans Benna, en þar sem Benni er bara með *einn* þrist úti getur Andri ekki nappað af honum.
- ... með hærri tölu en níurnar hennar Dóru. Þar sem hún er með *tvær* níur úti, má Andri nappa níunum hennar! Andri ákveður að taka spilin tvö upp á höndina og Dóra dregur tvö spil í staðinn.
- ... með hærri tölu en sjöurnar hennar Elínar, auk þess sem hún á *tvær*. Andri nappar spilunum af henni en vill ekki taka sjöurnar svo Elín þarf að ákveða hvort: hún taki þær upp á hendina eða fleygi þeim og dragi tvö ný spil.

Leikdæmi b):

Benni leggur út eitt spil með tölunni 13. Spilið er hærra en tvistarnir tveir hjá Díönu, en fjöldinn er ólíkur svo hann má ekki nappa þeim. Hann má hins vegar nappa *einu* fimmunni hennar Elínar. Andri á *tvær* tólfur og því má Benni ekki heldur taka þær.

Jókerinn:

Það má spila jókernum með venjulegu spili eða einum og sér. Með öðrum spilum er hann jafnhár þeim, en einn er hann hæsta spilið í borðinu.

Dæmi: Tveir jókerar nappa tveimur 13.

Rebbaspilið (val):

Rebbinn sýnir hver á að gera. Þegar leikmaður er búinn að gera, fær næsti til vinstri rebbaspilið. Þetta getur hjálpað til við að henda reiður á því hver á leik, þegar spilum er nappað hægri vinstri.

Leikslok:

Leiknum lýkur um leið og einhver leikmaður klárar höndina sína. Það þýðir að engu er nappað eftir að síðasta spilið er lagt út.

Leiknum lýkur einnig ef spilaröðin og bunkinn klárast.

Leikurinn getur endað skyndilega á meðan einhver er að gera.

Leikmenn telja stigin sín.

- Hvert spil í hrúgu er +1.
- Hvert spil í hönd er -1.

Athugið: Talan á spilinu skiptir ekki máli!

Sá sem fær flest stig er sigurvegarinn. Ef jafntefli kemur upp, vinna allir sem eiga hlut að máli.

Ef þið viljið spila oftari en einu sinni, má halda utan um stigin eftir hvern leik. Þá geta allir fengið að byrja. Þegar allir hafa byrjað einu sinni (eða eftir ákveðinn fjölda umferða), eru stigin talin saman. Leikmaðurinn sem fær flest stig vinnur.

Brögð og brellur:

Tálbeita: Ef þú leggur út spil sem má auðveldlega nappa (t.d. eitt lágt), gætir þú dregið betra spil úr spilaröðinni þegar því er nappað.

Smá en kná: Það er oft auðvelt að safna lægri spilum. Með því að leggja út nokkur saman (t.d. sex tvista), er ekki auðvelt að nappa þeim.

Lokaspretturinn: Fylgstu með hversu mörg spil aðrir hafa á hendi. Spilið getur klárast fyrr en þú heldur! Á lokasprettinum ættir þú að forðast að taka upp stolin spil...

Ekki gleyma!

1. Það má ekki sleppa því að nappa. Ef spilin segja til um það, verður að nappa!
2. Það má nappa með stökum spilum.
3. Það má nappa í fyrstu umferð (leikmaður tvö er fær um það).
4. Hver leikmaður leggur bara út eina tegund af spili.
5. Sá sem er að gera, er sá eini sem nappar.
6. Það má bara nappa efstu spilunum.
7. Stolin spil enda á hönd þess sem nappaði, á hönd þess rænda eða í kastbunkanum. Þau eru aldrei kyrr í borðinu.