

FIVE CROWNS

Leiðbeiningar

ALDUR: 8 ára og eldri

LEIKMENN: 2 til 7

MARKMIÐ: Að vera með sem fæst stig eftir að hafa spilað allar 11 umferðirnar í spilinu.

STOKKURINN: Í spilinu eru tveir 58 spjalda spilastokkar. Það eru fimm sortir í hvorum stokk: stjarna*, hjarta♥, spaði♠, tígull♦ og lauf♣. Í hverri sort eru 11 spil: frá þristi upp í tíu, gosi, drottning og kóngur. Þar að auki eru 6 jókerar í spilinu.

HVERNIG ER GEFIÐ?: Áður en gefið er, skal stokka vel spilin (báða stökkana saman). Í fyrstu umferð er öllum leikmönnum gefin 3 spil, eitt í einu. Í næstu umferð er gefið einu spili meira en í þeirri síðustu, þannig að í annari umferð eru gefin 4 spil, þriðju umferð 5 spil, o.s.frv. Í síðustu umferðinni er hver leikmaður með 13 spil á hendi. Eftir að búið er að gefa er spilastokkurinn lagður á hvolf í miðjuna, efsta spilinu er snúið upp og lagt við hliðina á stökknunum.

STIG FYRIR SPILIN: Spilin sjálf segja til um hvað þau gilda mikið, t.d. eru gefin 3 stig fyrir þrista, 4 fyrir fjarka o.s.frv. Gosar=11, drottningar=12, kóngar=13, jókerar=50 og það spil sem gildir allt hverju sinni gildir 20 stig. Það spil sem gildir allt er mismunandi í hverri umferð og fer það eftir fjölda spila sem gefin eru hvaða spil gildir allt hverju sinni. Þegar gefin eru 3 spil gilda þristarnir allt, þegar gefin eru 4 spil gilda fjarkarnir allt o.s.frv. þannig að í síðustu umferðinni eru það kóngarnir sem gilda allt. Jókerarnir gilda alltaf allt.

RAÐIR Í SÖMU SORT: Röð samanstendur af a.m.k. þremur spilum í röð og í sömu sort, t.d. 5♣, 6♣, 7♣ eða 9*, 10*, G*, D*. Það má nota jókera og það spil sem gildir allt hverju sinni í staðinn fyrir spil sem þarf til að mynda röð. T.d. í fimmtu umferð, þegar gefin eru 7 spil og þar af leiðandi gilda sjöur allt, væri hægt að mynda röð með 9♦, 7♠, G♦ eða 6♦, 7*, 7*, 9♦. Það má nota ótakmarkaðan fjölda af spilum sem gilda allt og/eða jókerum í hverri röð (og þau mega vera hlið við hlið).

RAÐIR Í MISMUNANDI SORT: Það má líka gera raðir í mismunandi sort en þá verða öll spilin að vera eins, þ.e. röð með áttum eða kóngum eins og 8♣, 8*, 8♠ eða K♠, K♦, K♥, K*. Það má nota jókera og það spil sem gildir allt hverju sinni í staðinn fyrir spil sem þarf til að mynda röð. T.d. þegar áttur gilda allt væri hægt að mynda röð með 8♠, D♠, D*. Það má nota ótakmarkaðan fjölda af spilum sem gilda allt og/eða jókerum í hverri röð (og þau mega vera hlið við hlið).

LEGGJA NIÐUR/LOKA: Þegar leikmaður hefur dregið spil efst úr stökknunum eða tekið upp efsta spilið í bunkanum (sem annar leikmaður hefur hent) má hann leggja niður, **en aðeins** ef hann getur lagt niður öll spilin niður í einu og á auk þess eitt eftir til að henda í bunkann.

SPILIÐ: Leikmaðurinn sem situr á vinstri hönd þess sem gaf byrjar spilið og spilað er réttsælis. Sá sem á leik byrjar annað hvort á því að draga spil úr stokknum eða tekur upp efsta spilið úr bunkanum (sem annar leikmaður hefur hent). Hann endar svo á því að henda einu spili í bunkann. Leikmaður má aðeins leggja niður þegar hann getur lokað eða þegar einhver annar leikmaður hefur lokað.

Þegar leikmaður hefur lokað hefst síðasta umferð spilsins. Leikmenn draga annað hvort spil úr stokknum eða taka upp efsta spilið í bunkanum. Síðan leggja þeir niður eins margar raðir eins og þeir geta og henda að lokum einu spili í bunkann. Það er ekki hægt að leggja við hjá öðrum leikmönnum. Stigafjöldi spilanna á borðinu skiptir ekki máli heldur eru lögð saman stigin á spilunum sem leikmenn hafa á hendi, þegar þeir hafa lagt niður, eftir síðustu umferðina. Stigafjöldinn úr hverju spili eru skráður niður og heildarstigin gilda þegar öllum 11 umferðunum er lokið.

Leikmenn skiptast á að gefa og í hverri umferð er gefið einu spili meira en í þeirri síðustu og það spil sem gildir allt breytist í hverri umferð, líkt og útskýrt er hér að framan. Spilið heldur áfram þar til 11 umferðir hafa verið spilaðar og kóngarnir gilda allt. Sá sem hefur lægsta stigafjölda vinnur.

ATH.

1. Stigafjöldinn er fljótur að breytast og leikmenn geta auðveldlega dottið niður um sæti hvenær sem er í spilinum. Allt getur gerst og munið að... *spilinu lýkur ekki fyrr en kóngarnir gilda allt!*
2. Þegar þið munið ekki hvaða spil gildir allt, teljið þá spilin sem þið hafið á hendi. Spilið sem gildir allt er það spil sem samsvarar fjölda spila á hendi.
3. Ef spili sem gildir allt er hent, getur aðeins sá sem á að gera næst tekið það upp. Ef hann/hún tekur ekki eftir því, vertu þá ekkert að segja frá því! Munið að það má aðeins taka upp efsta spilið úr bunkanum, þótt að betra spil kunnist að vera undir.
4. Þar sem leikmenn hafa eitt tækifæri til að leggja niður eftir að einhver lokar er betra að eiga t.d. 3 kónga (því það er hægt að mynda röð úr þeim) en aðeins 2 kónga og ekkert spil sem gildir allt.
5. Ef þú ert aðeins með eitt spil á hendi sem gildir allt, eða jóker, og getur ekki notað það (það gerist stundum í fyrstu umferðunum) getur verið betra að henda því. Það dregur úr fjölda stiga sem þú færð (spil sem gilda allt og jókerar gilda meira en önnur spil), en því miður kann það að hjálpa þeim sem gerir á eftir þér.
6. Í lokaumferðinni í sjömannaspili getur það gerst að stokkurinn klárist. Ef það gerist þá skal taka upp bunkann (sem búið er að henda í), stokka hann vel og nota hann aftur. Ef 8 leikmenn spila spilið getur þetta komið oft fyrir og þá verður að nota spilin aftur sem búið er að henda. Þegar fleiri en 8 spila *Five Crowns* þarf að nota annan spilastokk.

Leggja kapal

MARKMIÐ: Að loka öllum 11 röðunum.

UNDIRBÚNINGUR: Leggðu niður 11 raðir með 3 spilum í fyrstu röðinni, 4 í annarri röðinni, 5 í þeirri þriðju o.s.frv. Í elleftu röðinni eiga að vera 13 spil. Snúðu öllum spilunum upp, þannig að þú sjáir þau og raðaðu þeim, líkt og þú myndir gera ef þú værir að spila *Five Crowns* með öðrum. Í fyrstu röðinni eru 3 spil og þá gilda þristarnir allt; í annarri röðinni eru 4 spil og þá gilda fjarkarnir allt o.s.frv. Það má ekki færa spil á milli raða.

KAPALLINN: Þegar þú hefur lagt niður í raðirnar snýrðu upp efsta spilin í stokknum sem er eftir, lítur vel yfir allar raðirnar, setur spilið í þá röð sem það passar best inní og hendir öðru úr sömu röð í staðinn. Það má ekki nota spilin sem hefur verið hent. Þegar röð er fullgerð (samkvæmt hefðbundnum leikreglum Five Crowns) snúðu henni þá á hvolf. Haltu áfram að draga spil úr stokknum, eitt í einu, þar til annað hvort að öllum röðunum hefur verið snúið við (þú vinnur) eða að stokkurinn klárast áður en þú nært að loka öllum röðunum (þú tapar).

KASSINN

Five Crowns
2-7 leikmenn
Fyrir 8 ára og eldri
Fimm sorta spilastokkurinn

Spilinu er ekki lokið, fyrr en kóngarnir gilda allt!
(BAKHLIÐ)
Five Cronwns
Verðlauna spil!
Auðvelt að læra það!
Spil sem öll fjölskyldan elskar!
Það er alltaf nýtt og nýtt spil sem gildir allt!
Spilinu er ekki lokið, fyrr en kóngarnir gilda allt!

Five Crowns er einfalt spil sem líkist rommý á ýmsan hátt. Það eru tveir stokkar í spilinum með fimm sortum: hjarta, spaði, tígull, lauf og STJARNA. Þessi einstaki stokkur gefur ykkur miklu fleiri möguleika til að mynda raðir. Það er alltaf möguleiki á að vinna spilið. Búið til réttu samsetningarnar, verið fyrst til að leggja niður og horfið á keppinauta ykkar rembast við að leggja niður sem flest spil. Five Crowns hentar bæði reyndu og óreyndu spilafólki. Innihald: 116 spil og leiðbeiningar.