

FIVE CROWNS[®]



 Instruktionser

 Anvisningar

 Instruksjoner

 Ohjeet

 Instructions

 Leiðbeiningar



INSTRUKTIONER

ALDERSGRUPPE: 8 år og op

SPILLERE: 2 til 7

FORMÅL: At have det laveste antal point, efter alle 11 omgange af spillet er blevet afviklet.

KORTENE: Spillet består af to spil kort med 58 kort i hver. Hvert spil kort indeholder fem kulører: stjerner ★, hjerter ♥, klør ♣, spar ♠ og ruder ♦. Hver kulør omfatter 11 kort: 3 til 10 samt bonde, dronning og konge. Spillet indeholder 6 jokere.

GIV KORT: Alle kortene (begge spil kort) skal blandes, inden der gives kort til hver omgang. I første omgang af spillet gives der 3 kort, ét ad gangen, til spillerne. For hver efterfølgende omgang gives der yderligere et kort til hver spiller, således at man i anden

omgang har fire kort, i tredje omgang har fem kort osv. I spillets sidste omgang har hver spiller 13 kort. Når der er blevet givet kort, lægges de resterende kort i midten som en bunke, man kan trække fra, og det øverste kort vendes og lægges som det første kort i bunken til kasserede kort.

KORTVALØRER: Værdien af hvert talkort er lig med dets valør, en bonde = 11, dronning = 12, konge = 13, joker = 50 og den aktuelle trumf = 20. Trumfen skifter fra omgang til omgang og vil altid være det kort, hvis valør svarer til det antal kort, der er blevet givet i den pågældende omgang. Når der er givet tre kort, er 3'erne trumf, når der er givet fire kort, er 4'erne trumf osv. indtil den sidste omgang, hvor det er kongerne, der er trumf. En joker er altid trumf.

SERIE: En serie består af en række på tre eller flere kort af samme kulør, f.eks. 5♣, 6♣, 7♣ eller 9★, 10★, J★, Q★. Ethvert kort i en serie kan erstattes af en hvilken som helst trumf eller en joker. For eksempel når 7'erne er trumf, kan man lave en serie bestående af 9♦, 7♣, J♦ eller 6♦, 7★, 7★, 9♦. Man kan have lige så mange trumfer eller jokere i en serie, som man vil (og de må gerne være placeret side om side).

SÆT: Et sæt består af tre eller flere kort af samme valør uanset kulør, f.eks. 8♣, 8★, 8♠, eller K♠, K♦, K♥, K★. Ethvert kort i et sæt kan erstattes af en hvilken som helst trumf eller en joker. For eksempel når 8'erne er trumf, kan man lave et sæt bestående af 8♠, Q♣, Q★. Man kan have lige så mange trumfer eller jokere i et sæt, som man vil (og de må gerne være placeret side om side).

AFSLUT: Hvis en spiller, efter at have trukket et kort fra bunken eller det øverste kort fra bunken med frasorterede kort, er i stand til at arrangere alle de kort, som han/hun har på hånden, i sæt og/eller serier, og efterfølgende kun har ét kort tilbage, afslutter han/hun ved at lægge det sidste kort i bunken med kasserede kort. Det kasserede kort må gerne være et kort, som spilleren kunne have lagt ned sammen med sine andre kort.

SPILLET: Spilleren til venstre for den, der har givet kort, begynder, og spillet fortsætter med uret. Hver tur begynder med, at man trækker et kort fra bunken eller tager det øverste kort fra bunken med kasserede kort. Man afslutter sin tur ved at kassere et kort. En spiller må kun lægge sine sæt og/eller serier, når han/hun afslutter, eller (efter tur), når en anden spiller har afsluttet.

Når en spiller har afsluttet, får de resterende spillere hver især én tur. De resterende spillere vil efter tur enten trække et kort fra bunken eller tage det øverste kort fra bunken med kasserede kort. Spilleren vil derefter lægge alle sine sæt og/eller serier, kassere et kort, og ælle de kort, han/hun har tilbage på hånden, sammen. Man må ikke lægge kort til en anden spillers sæt eller serier. Valøren på de kort, der ligger på bordet, har ingen betydning – det er kun de kort, man har tilbage på hånden, der tælles med.

Regnskabsføreren noterer pointene og tæller løbende sammen.

Spilleren til venstre for den, der har givet kort, skal nu give kort, alle kortene blandes, og der gives kort til den næste omgang. Antallet af kort øges med ét kort for hver omgang, og trumfen skifter som beskrevet ovenfor. Spillet fortsætter indtil den 11. omgang, hvor det er kongerne, der er trumfkort. Den spiller, der har det laveste samlede antal point, vinder spillet.

BEMÆRKNINGER:

1. Evnen til at se, hvordan du kan lave sæt og serier af de kort, du har på hånden, kan være nøglen til at vinde spillet. Du kan komme bagfra i den sidste omgang ... deraf vores slogan: Spillet er ikke afgjort, før kongerne sætter trumf på!
2. Hvis du bliver usikker på, hvilket kort der er trumf, kan du tælle, hvor mange kort du har på hånden. Trumfen for den igangværende omgang er det kort, hvis valør er lig med det antal kort, du har på hånden.
3. Hvis man kasserer en trumf, er det kun den efterfølgende spiller, der kan tage den op. Hvis det ikke er din tur, så lad være med at sige noget – måske bliver den overset. Så snart den næste spiller har trukket et kort, er trumfen død, og ingen kan bruge den. Det samme gælder alle kasserede kort.
4. Eftersom man kun har én chance for at lægge alle sæt og serier ned, efter en spiller har afsluttet, er det for eksempel en fordel at beholde tre konger (da de udgør et sæt, som kan lægges ned), mens det er en ulempe kun at have to konger og ikke nogen trumf.
5. Hvis du kun har én trumf eller joker og ikke kan spille den (det kan ske i de første omgange), kan det være en god ide at kassere den. Det vil minimere dit tab (trumfer og jokere giver mange point), men desværre vil det sandsynligvis hjælpe dine modstandere.
6. Hvis alle kort i bunken er blevet trukket i sidste omgang af et spil med syv spillere, skal bunken med de kasserede kort blandes igen og lægges som bunken til at trække fra. Hvis du ønsker at spille med 8 spillere, skal du genbruge bunken med kasserede kort til at fylde bunken op med i sidste omgang. Hvis du vil spille med flere spillere, skal du bruge et ekstra spil kort.

Mere sjov med FIVE CROWNS®

KABALE-SPILLEREGLER

FORMÅL: At afslutte alle 11 hænder.

GIV KORT: Læg 11 bunker ud med tre kort i den første, fire i den anden, fem i den tredje osv., så der er 13 kort i den 11. bunke. Læg hver bunke, så du kan se kortene, og arranger hver bunke som en hånd i Five Crowns. Den første hånd består af tre kort, hvor 3'erne er trumf; den anden hånd består af fire kort, hvor 4'erne er trumf osv. Du må ikke flytte kort mellem de forskellige hænder.

SPILLET: Vend det øverste kort i bunken med de resterende kort. Se på alle hænder, og spil kortet i den hånd, hvor du mener, det vil være til størst gavn, og kassér et kort fra samme hånd. Det kasserede kort kan ikke bruges igen. Når en hånd kan afsluttes (i henhold til de normale regler for Five Crowns), vender du den om. Fortsæt med at trække ét kort fra bunken ad gangen, indtil alle hænder er vendt (du har vundet), eller bunken løber tør for kort, inden du afslutter alle hænder (du har tabt).

INSTRUKTIONER

ÅLDER: Från 8 år

SPELARE: 2–7

MÅL: Att få lägst poäng när alla 11 omgångarna är spelade.

KORTLEKEN: Spelet innehåller två kortlekar med 58 kort. Varje kortlek har fem sviter: stjärna ★, hjärter ♥, klöver ♣, spader ♠ och ruter ♦. Varje svit består av elva kort: 3 till 10, knekt, dam och kung. Spelet har sex jokrar.

DELA UT KORTEN: Innan korten delas ut blandas alla kort (från båda kortlekarna). I första omgången delas tre kort ut, ett i taget, till spelarna. För varje omgång delas ytterligare ett kort ut till varje spelare. Andra omgången delas alltså fyra kort ut, tredje omgången delas fem kort ut osv. I den sista omgången har varje spelare tretton kort. Efter varje omgång placeras de återstående korten i en draghög i mitten och det översta kortet vänds upp för att starta kashögen.

KORTENS VÄRDE: De nummerade korten har sitt värde, knekt = 11, dam = 12, kung = 13, joker = 50, och omgångens "vilda" kort = 20. Det vilda kortet ändras från omgång till omgång, och är det kort som motsvarar antalet kort i omgången. Det betyder att när tre kort delas ut är trean vilt kort, när fyra kort delas ut är fyran vilt kort, och så vidare ända tills kungen är vilt kort. Jokern är alltid ett vilt kort.

SERIER: En serie består av en följd av tre eller fler kort i samma svit, dvs. 5♣, 6♣, 7♣ eller 9★, 10★, J★, Q★. Ett kort kan ersättas av ett vilt kort eller en joker. Exempel: om sjuan är vilt kort, kan en serie vara 9♦, 7♣, J♦ eller 6♦, 7★, 7★, 9♦. Du kan ha obegränsat antal vilda kort eller jokrar i en serie (och de kan vara i följd).

BÖCKER: En bok består av tre eller fler kort av samma sort oavsett svit, dvs. 8♣, 8★, 8♠, eller K♠, K♦, K♥, K★. Ett kort i en bok kan ersättas av ett vilt kort eller en joker. Exempel: om åttor är vilda kort kan en bok bestå av 8♠, Q♠, Q★. Du kan ha obegränsat antal vilda kort eller jokrar i en bok (och de kan vara i följd).

GÅ UT: Om en spelare, efter att ha dragit ett kort i draghögen eller tagit upp det översta kortet i kashögen, kan ordna samtliga kort han eller hon har på handen i böcker och/eller serier med ett enda kort över lägger spelaren ned korten och lägger det återstående kortet på kashögen. Det överblivna kortet kan vara ett kort som även hade kunnat ingå i boken eller serien.

SPELET: Spelaren till vänster om given börjar och spelet fortsätter medsols. Varje omgång börjar med att ett kort antingen dras från draghögen eller tas upp från kashögen. Omgången avslutas med att ett kort läggs på kashögen. En spelare kan bara lägga ned

sina böcker och/eller serier när han eller hon går ut, eller efter det att en annan spelare gått ut. När en spelare gått ut har de övriga spelarna en chans på sig att gå ut. De kvarvarande spelarna drar i tur och ordning antingen ett kort från draghögen eller tar upp ett kort från kashögen. Spelaren lägger därefter ned alla sina böcker och/eller serier, lägger ett kort på kashögen och räknar de återstående korten på hand som poäng. Det går inte att lägga på en annan spelares böcker eller serier. Värdet på korten på bordet spelar ingen roll, endast korten på hand räknas. Den som för protokoll antecknar poängen och håller räkningen. Given går vidare till personen till vänster, korten blandas och nästa hand delas ut. Antalet kort som delas ut ökar med ett kort varje omgång, och de vilda korten ändras enligt ovan. Spelet fortsätter till den elfte omgången när kung är vilt kort. Lägst poäng vinner.

OBS!

1. Om du är duktig på att se vilka böcker och serier du kan bilda genom de kort du har på hand kan du få turen på din sida. Du kan slå från underläge, till och med i sista omgången, och därför lyder vår slogan: The game isn't over 'til the Kings go wild!®
2. Om du är osäker på vilket kort som är vilt räknar du bara antalet kort du har på handen. Vilt kort är det kort som har det värde som motsvarar antalet kort.
3. Om du lägger ett vilt kort på kashögen är det bara nästa spelare i tur som kan ta upp det. Om det inte är din tur är det bäst att du inte säger något. Spelaren kanske inte upptäcker det. När nästa spelare dragit ett kort är det vilda kortet på kashögen dött och ingen kan använda det. Detsamma gäller för alla kort i kashögen.
4. Eftersom spelarna har en chans att lägga ned alla sina böcker och serier när en spelare har gått ut är det bra att t.ex. spara tre kungar (eftersom de utgör en bok som kan läggas ned), men att bara ha två kungar och inget vilt kort är en nackdel.
5. Om du bara har ett vilt kort eller en joker och inte kan använda dem (det kan hända i de tidiga omgångarna) kan det vara bra att kasta bort dem. Då minskar du dina förluster (vilda kort och jokrar är värda många poäng), men tyvärr hjälper du också dina motståndare.
6. Om alla kort i draghögen är slut i den sista omgången i ett spel med sju spelare ska kashögen blandas och bli draghög. Om det är åtta spelare måste kashögen blandas under sista omgången för att fylla på draghögen. För att spela med fler personer krävs ytterligare en kortlek.

Mer roligt med FIVE CROWNS®

INSTRUKTIONER FÖR SOLITAIRE-SPEL

MÅLET: Att avsluta alla elva händer.

DELA UT KORTEN: Lägg ut elva högar med tre kort i första högen, fyra i andra högen, fem i den tredje osv., upp till 13 kort i den elfte högen. Lägg ut varje hög så att du kan se korten och ordna korten som en hand i Five Crowns. Den första handen har tre kort, där trean är vilt kort, den andra har fyra kort och fyran är vilt kort osv. Du får inte flytta kort mellan händerna.

SPELET: Vänd upp översta kortet i högen med de återstående korten. Titta på alla händerna och spela det kort som du tycker verkar bäst, och kasta bort ett kort från den handen. Det kastade kortet kan inte återanvändas. När en hand kan gå ut (enligt samma regler som vanlig Five Crowns) vänds den. Fortsätt att dra kort från draghögen, ett kort i taget, tills alla händer är vända (du vinner) eller högen tar slut, innan du avslutat alla händer (du förlorar).



INSTRUKSJONER

ALDER: fra 8 år

SPILLERE: 2–7

MÅL: Å ha lavest poengsum etter at alle 11 hendene er spilt.

KORTSTOKKEN: Spillet inneholder to kortstokker med 58 kort hver. Hver kortstokk har fem sorter: stjerner ★, hjerter♥, kløver ♣, spar ♠ og ruter ♦. Hver sort består av 11 kort: 3 til 10, en knekt, en dame og en konge. Spillet inneholder 6 Jokere.

UTDELINGEN: Før hver hånd deles ut, stokkes alle kortene (begge kortstokkene). I første hånd deles det ut 3 kort, ett om gangen, til spillerne. I hver påfølgende hånd deles det ut ett kort mer til hver spiller, dvs. at andre hånd har fire kort, tredje hånd har fem kort osv. I den siste hånden av spillet har hver spiller tretten kort. Etter hver utdeling, plasseres resten av kortene i en trekkebunke i midten, og det øverste kortet vendes for å starte kastebunken.

KORTVERDIER: Hvert tallkort har sin verdi, knekt=11, dame=12, konge=13, Joker=50, og omgangens jokerkort=20. Jokerkortet endres fra hånd til hånd, og er det kortet som tilsvarer antall utdelte kort. Det betyr at når det er delt ut tre kort, er treerne jokerkort, når det er delt ut fire kort, er firerne jokerkort og så videre til siste hånd der kongen er jokerkort. Jokere er alltid jokerkort.

SERIER: En serie består av tre eller flere kort av samme sort i rekkefølge, dvs. 5♣, 6♣, 7♣ eller 9★, 10★, J★, Q★. Alle kort i serien kan erstattes med et jokerkort eller en joker. Når for eksempel sjuerne er jokerkort, kan en serie være 9♦, 7♣, J♦ eller 6♦, 7★, 7★, 9♦.

Du kan ha et ubegrenset antall jokerkort eller jokere i serien (og de kan være i rekkefølge).
BØKER: En bok består av tre eller flere kort av samme valør, uansett sort, dvs. 8♣, 8★, 8♣ eller K♠, K♦, K♥, K★. Alle kort i boken kan erstattes med et jokerkort eller en Joker. Hvis for eksempel åtterne er jokerkort, kan boken bestå av 8♣, Q♠, Q★. Du kan ha et ubegrenset antall jokerkort eller Jokere i boken (og de kan være i rekkefølge).

GÅ UT: Når en spiller etter å ha trukket fra stokken eller plukket det øverste kortet fra kastebunken kan ordne alle kortene på hånden i bøker og/eller serier med ett kort igjen, kan han eller hun legge ned kortene og kaste det ene kortet for å gå ut. Kortet som kastes, kan være et kort som også kunne ha vært del av seriene eller bøkene.

SPILLET: Spilleren til venstre for giveren starter, og spillet fortsetter med urviseren. Hver spiller starter med å trekke et kort fra stokken eller plukke opp toppkortet fra kastebunken. Spillerens tur fullføres ved å legge ut ett kort. En spiller kan bare legge ned bøkene og/eller seriene sine når han eller hun går ut, eller når det er hans eller hennes tur etter at en annen spiller har gått ut.

Når en spiller har gått ut, har de gjenværende spillerne én siste tur hver. Hver av de gjenværende spillerne vil etter tur trekke fra stokken eller plukke ut det øverste kortet i kastebunken. Spilleren legger så ned alle sine bøker og/eller serier, kaster ett kort og teller poeng for kortene som er igjen på hånden. Man kan ikke legge på andre spilleres bøker eller serier. Verdien av kortene på bordet telles ikke, bare kortene som er igjen på hånden. Den som fører protokoll, noterer poengene og holder oversikt. Utdelingen går videre til spilleren til venstre for forrige giver, alle kortene stokkes og neste hånd deles ut. Antall kort som deles ut, øker med ett kort i hver utdeling, og jokerkortet endres som beskrevet ovenfor. Spillet fortsetter til ellevte hånd, der kongene er jokerkort. Lavest poengsum vinner.

MERKNADER:

1. Er du flink til å se hvordan du kan danne bøker og serier av kortene du har på hånden, kan du snu vinnerlykken. Du kan gå forbi på oppløpssiden helt til siste hånd – herav mottoet vårt: The game isn't over 'til the Kings go wild!®
2. Er du usikker på hvilket kort som er jokerkort, er det bare å telle kortene du har på hånden. Jokerkortet for den hånden er kortet som har en verdi tilsvarende antallet kort.
3. Hvis et jokerkort blir kastet, kan bare neste spiller plukke det opp. Hvis det ikke er din tur, bør du holde tett – kanskje spilleren overser det. Så snart neste spiller har trukket, er kortet dødt og ingen kan bruke det. Dette gjelder alle kort som er kastet.
4. Fordi spillerne bare har én sjans til å legge ut alle bøkene og seriene etter at noen går ut, kan det for eksempel være en fordel å beholde tre konger (fordi de utgjør en bok som kan legges ned), mens det er en ulempe å sitte med to konger og ingen jokerkort.
5. Hvis du bare har ett jokerkort eller én Joker, som du ikke får lagt ut (det kan skje i de tidlige rundene), kan det være lurt å kaste kortet. Dette vil begrense tapet ditt (jokerkort og Jokere er verdt mange poeng), men på den annen side vil det trolig hjelpe motstanderne dine.
6. Hvis alle kortene i kortstokken er brukt i den siste hånden i et spill med sju spillere, stokkes kastebunken og brukes på nytt. Hvis du ønsker å spille med åtte spillere, må du bruke kastebunken på nytt i siste hånd. Skal du spille med flere spillere, trenger du en kortstokk til.

Mer moro med FIVE CROWNS®

INSTRUKSJONER FOR KABAL

MÅLET: Å avslutte alle 11 hendene.

UTDELINGEN: Del ut 11 bunker med tre kort i den første bunken, fire i den andre, fem i

den tredje osv. til den ellefte bunken har 13 kort. Legg ut hver bunke slik at du kan se kortene og eventuelt ordne hver bunke som en hånd i Five Crowns. Den første hånden har tre kort der treerne er jokerkort, den andre har fire kort der firerne er jokerkort osv. Du kan ikke flytte kort mellom hender.

SPILLET: Vend det øverste kortet i den gjenværende stokken. Studer alle hendene og spill det kortet som du mener er best, og kast ett kort fra den hånden. Kortet du kaster, kan ikke brukes igjen. Når en hånd kan gå ut (ifølge de vanlige reglene for Five Crowns), snur du den. Fortsett å trekke ett kort om gangen fra stokken til alle hendene er snudd (du vinner), eller til stokken er tom før du har fått snudd alle hendene (du taper).



OHJEET

IKÄ: 8 vuodesta ylöspäin
PELAAJIEN MÄÄRÄ: 2–7

PELIN TAVOITE: Saada vähiten pisteitä, kun kaikki 11 kättä on pelattu.

KORTTIPAKKA: Peli koostuu kahdesta 58 kortin pakasta. Kumpikin pakka sisältää viisi maata: tähden ★, hertan ♥, ristin ♣, padan ♠, sekä ruudun ♦. Jokaisessa maassa on 11 korttia: numerot 3–10, sotamies (J), kuningatar (Q) ja kuningas (K). Pelissä on myös 6 jokeria.

KORTTIEN JAKO: Ennen kunkin käden jakoa kaikki kortit (molemmat pakat) sekoitetaan yhteen. Pelin ensimmäisessä kädessä jokaiselle pelaajalle jaetaan kolme korttia yksi kerrallaan vuoronperään. Seuraavilla kerroilla jokaiselle pelaajalle jaetaan yksi kortti lisää; tällöin seuraavassa kädessä on neljä korttia, sitä seuraavassa viisi jne. Pelin viimeisessä kädessä jokaisella pelaajalla on kolmetoista korttia. Jokaisen jaon jälkeen jäljelle jääneet kortit asetetaan keskelle nostopakasi ja pakan päällimmäinen kortti käännetään aloittamaan poistettujen korttien pino.

KORTTIEN ARVO: Jokaisen kortin arvon määrää sen luku; sotamiesten arvo on 11, kuningarten 12, kuninkaiden 13, jokereiden 50 ja kunkin villin kortin 20. Villi kortti vaihtuu jokaisessa kädessä, ja se on kussakin kädessä sama kuin jaettujen korttien lukumäärä. Toisin sanoen kun on jaettu kolme korttia, kolmet ovat viljelä kortteja, ja kun on jaettu neljä korttia, neloset ovat viljelä kortteja ja niin edespäin, kunnes viimeisessä kädessä kuninkaas ovat viljelä kortteja. Jokerit ovat aina viljelä kortteja. **VÄRISUORA:** Värisuora koostuu kolmesta tai useammasta samaa maata olevasta peräkkäisestä kortista, esim. 5♣, 6♣, 7♣ tai 9★, 10★, J★, Q★. Värisuoran mikä tahansa kortti voidaan korvata millä tahansa villillä kortilla tai jokerilla. Esimerkiksi kun seiskat ovat viljelä kortteja, värisuora voidaan muodostaa korteista 9♦, 7♣, J♦ tai 6♦, 7★, 7★, 9♦. Värisuorassa voi olla rajoittamaton määrä viljelä kortteja tai jokereita (ja ne voivat olla peräkkäin).

SUORA: Suora koostuu kolmesta tai useammasta samaa lukua olevasta kortista, maasta huolimatta, esim. 8♣, 8★, 8♠ tai K♣, K♦, K♥, K★. Suoran mikä tahansa kortti voidaan korvata millä tahansa villillä kortilla tai jokerilla. Esimerkiksi jos kahdeksikot ovat viljelä kortteja, voi suora olla 8♣, Q♣, Q★. Suorassa voi olla rajoittamaton määrä viljelä kortteja tai jokereita (ja ne voivat olla peräkkäin).

KORTTIEN NÄYTTÄMINEN: Jos pelaaja onnistuu nostettuaan kortin pakasta tai valittuaan poistettujen pinon päällimmäisen kortin järjestämään kaikki kädessään olevat kortit suoriksi tai värisuoriksi siten, että hänelle jää käteen yksi kortti, pelaaja laskee kortit pöytään ja asettaa käteen jääneen kortin poistettujen pinoon. Poistettava kortti saa olla kortti, jonka voisi yhdistää pöytään laskettuihin kortteihin.

PELIN KULKU: Jakajan vasemmanpuoleinen pelaaja aloittaa, ja peli jatkuu myötöpäivään. Jokainen vuoro alkaa joko nostamalla kortti pakasta tai valitsemalla poistopinon päällimmäinen kortti. Vuoro päättyy, kun pelaaja luopuu yhdestä kädessään olevista korteista. Pelaaja saa laskea pöytään suoria ja/tai värisuoria vasta, kun hän saa näyttää korttinsa tai kun toinen pelaaja on näyttänyt korttinsa. Kun joku pelaajista on näyttänyt korttinsa, jäljellä olevilla pelaajilla on vielä yksi vuoro käytettävissä. Vuorollaan jokainen jäljellä olevista pelaajista joko nostaa kortin pakasta tai valitsee poistopinon päällimmäisen kortin. Tämän jälkeen pelaaja laskee pöytään kaikki suoransa ja/tai värisuoransa, luopuu yhdestä kortista ja laskee jäljelle jääneiden korttien yhteissumman pisteiksi itselleen. Pelaajat eivät saa käyttää toistensa suoria tai värisuoria. Pöydällä olevien korttien arvolla ei ole väliä; vain käteen jääneet käyttämättömät kortit lasketaan. Pisteidenlaskija laskee pisteet ja pitää niistä kirjaa.

Jakovuoro siirtyy jakajan vasemmanpuoleiselle pelaajalle, kaikki kortit sekoitetaan ja seuraava käsi jaetaan. Jaettujen korttien määrä lisääntyy yhdellä kortilla, ja villi kortti vaihtuu edellä kuvattujen ohjeiden mukaisesti. Peli jatkuu yhdenteentoista käteen saakka, jossa kuninkaat ovat villejä kortteja. Pelaaja, jolla on pelin lopussa vähiten pisteitä, voittaa.

VIHJEITÄ:

1. Taito huomata, miten voit muodostaa suoria ja värisuoria kädessäsi olevista korteista, voi kääntää pelionnesi. Voit voittaa jopa viimeisellä kädellä. Siksi pelin motto onkin: The game isn't over 'til the Kings go wild!® (Peli ei ole ohi, ennen kuin kuninkaat villiintyvät!)
2. Jos et ole varma, mitkä kortit ovat villejä, laske kädessäsi olevien korttien määrä. Sen käden villejä kortteja ovat ne, joiden arvo on sama kuin kädessäsi olevien korttien määrä.
3. Jos joku pelaajista luopuu villistä kortista, ainoastaan seuraavalla pelaajalla on mahdollisuus nostaa se. Jos et ole itse vuorossa, pysytele hiljaa. Tällöin kortti voi jäädä huomaamatta. Heti kun seuraava pelaaja nostaa pakasta, poistettua korttia ei voi enää nostaa tai käyttää. Sama pätee kaikkiin poistettuihin kortteihin.
4. Koska pelaajilla on vain yksi mahdollisuus laskea kaikki suorat ja värisuorat pöytään jonkun näytettyä korttinsa, on esimerkiksi kolmen kuninkaan pitäminen kädessä hyödyllistä (sillä ne muodostavat suoran, jonka voi laskea pöytään), mutta kahden kuninkaan pitäminen kädessä ilman villiä korttia voi olla haitaksi.
5. Jos kädessäsi on vain yksi villi kortti tai jokeri etkä voi pelata sitä (tätä voi tapahtua pelin alun pienemmissä käsissä), sinun kannattaa ehkä luopua kortista. Näin pienennät tappiotasi (villeistä korteista ja jokereista saa paljon pisteitä), mutta valitettavasti saatat samalla auttaa vastustajasi.

6. Jos seitsemästä pelaajasta koostuvan pelin viimeisessä kädessä käytetään kaikki pakan kortit, sekoitetaan poistetut kortit uudeksi pakaksi. Jos peliin halutaan ottaa kahdeksas pelaaja, tulee poistettuja kortteja käyttää viimeisessä kädessä uudelleen pakkana. Jos pelaajia on enemmän kuin kahdeksan, tarvitaan lisäpakka.

Lisää FIVE CROWNS® -pelejä Pasianssiohjeet

PELIN TAVOITE: Saada kaikki 11 kättä läpi.

KORTTIEN JAKO: Jaa 11 pinoa siten, että ensimmäisessä on 3 korttia, seuraavassa 4, sitä seuraavassa 5 ja niin edespäin, kunnes viimeisessä pinossa on 13 korttia. Asettele jokainen pino siten, että näet kortit, ja järjestä pinot Five Crowns -käsiksi. Ensimmäisessä kädessä on 3 korttia, joista kolmosekset ovat villejä, seuraavassa kädessä on 4 korttia, joista nelosekset ovat villejä jne. Korteja ei saa vaihtaa käsien välillä.

PELIN KULKU: Käännä jäljelle jääneistä korteista muodostuvan pakan päällimmäinen kortti. Kaikkia käsiä silmällä pitäen pelaa kortti siihen käteen, joka mielestäsi hyötyy kortista eniten, ja luovu yhdestä kortista kyseisessä kädessä. Poistettua korttia ei voi käyttää uudestaan. Kun käden kortit voidaan näyttää (tavallisten Five Crowns -sääntöjen mukaisesti), käännä se ylösalaisin. Jatka korttien nostamista pakasta yksi kerrallaan, kunnes joko kaikki kädet on käännetty (peli on voitettu) tai pakka on käyty loppuun ennen kuin kaikki kädet on saatu käännettyä (peli on hävitty).



INSTRUCTIONS

AGES: 8 to adult

PLAYERS: 2 to 7

OBJECT: To obtain the lowest number of points after playing all eleven hands of the game.

THE DECK: The game consists of two 58-card decks. Each deck contains five suits: stars ★, hearts ♥, clubs ♣, spades ♠, and diamonds ♦. Each suit has eleven cards: 3 through 10, a Jack, Queen and King. The game contains six Jokers.

CARD VALUES: Each number card is worth its face value, the Jacks are 11 points, Queens are 12, Kings are 13, Jokers are 50, and the current wild card is 20 points. The wild card changes from hand to hand. For each hand, it is the card which is equal to the number of cards dealt in the hand. Thus, when three cards are dealt, the 3s are wild, when four cards are dealt, the 4s are wild, and so on until the last hand when the Kings are wild. Jokers are always wild.

RUNS: A run consists of a sequence of three or more cards of the same suit. i.e., 5♣, 6♣, 7♣, or 9★, 10★, J★, Q★. Any card in a run can be replaced by any wild card or Joker. For example, when 7s are wild, a run could be made from 9♦, 7♣, J♦, or 6♦, 7★, 7★, 9♦. You can have as many wild cards or Jokers in a run as you wish (and they may be adjacent to each other).

BOOKS: A book consists of three or more cards of the same value regardless of suit. i.e., 8♣, 8★, 8♠, or K♠, K♦, K♥, K★. Any card in a book can be replaced by any wild card or Joker. For example, if 8s are wild, then a book could be 8♠, Q♠, Q★. You can have as many wild cards or Jokers in a book as you wish (and they may be adjacent to each other).

THE DEAL: Before each hand is dealt, all the cards (both decks) are shuffled together. In the first hand of the game, three cards are dealt, one at a time in a clockwise direction starting with the person to the dealers left. In each following hand, the amount of cards dealt increases by one; thus, the second hand has four cards, the third hand has five cards, etc. In the last hand of the game each player has thirteen cards. After each deal, the remaining cards are placed in the center as a draw pile, and the top card is turned over to start the discard pile.

THE PLAY: The player to the dealer's left goes first, and play continues clockwise. Each turn starts with either drawing a card from the deck or picking up the top card from the discard pile. The turn is completed by discarding one card. A player can only lay down his/her books and/or runs when going out or, in turn, after another player has gone out. (See GOING OUT) When a player is able to go out, the remaining players each have one last turn. Each remaining player, in turn, will either draw from the deck or pick up the top discard. The player will then lay down all his/her books and/or runs, discard one card, and count the cards remaining in his/her hand as points against him/her. One can not play on another player's books or runs. The value of the cards on the table does not matter, only cards remaining unused in the hand are counted. The scorekeeper records the points and keeps a running tally.

The deal passes to the player on the dealer's left, all cards are shuffled and the next hand is dealt. The number of cards dealt increases by one card each deal, and the wild card changes as described above. Play continues until the eleventh hand when the Kings are wild. Low score wins.

GOING OUT: After drawing from the deck or picking up the top card from the discard pile, if a player is able to arrange all the cards in his/her hand into books and/or runs with one card remaining, he/she lays the cards down and discards the one card to go out. The discard can be a card that could have been played on the cards laid down.

NOTES:

1. Keep your options open. You can come from behind even in the last hand...hence our slogan: The game isn't over 'til the Kings go wild!®
2. Whenever you are uncertain which card is wild, count the number of cards in your hand. The wild card for that hand is the card which has a value equal to the number of cards you were dealt.

3. If a wild card is discarded, only the next player can pick it up. If it is not your turn keep quiet, it may be missed. As soon as the next player draws, that card is dead and no one can use it. This rule is the same for all discarded cards.

4. If you have only one wild card or Joker in your hand after someone goes out and you can't play it (this can happen in the early hands), you may wish to discard it. This will cut your losses (wild cards and Jokers are worth lots of points), but unfortunately it will probably help your opponents.

5. In the last hand of a seven player game, if all the remaining cards in the deck are used, the discard pile should be reshuffled and used to replenish the deck. To play with more than 7 people just combine two games.

More FIVE CROWNS® Fun

SOLITAIRE INSTRUCTIONS

THE OBJECT: To close out all 11 hands.

THE DEAL: Deal out 11 piles with 3 cards in the first pile, 4 in the second, 5 in the third, etc. with the eleventh pile having 13 cards. Each pile is equal to a hand. Lay out each of the 13 hands so you can view all cards. The first pile is the 3 card hand, in which 3s are wild; the second is the 4 card hand in which 4s are wild, etc. You may not move cards between hands.

THE PLAY: From the cards remaining in the deck, turn over the top card. Looking at all the hands, play the card in whichever hand you feel will benefit most, and discard one card from that hand. The discard can't be used again. When a hand is able to go out, (according to the normal Five Crowns Rule) turn it over. Continue to draw cards from the deck, one card at a time, until either all hands are turned over (you win), or the stack is depleted before you close all the hands (you lose).



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 annarri 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 stokknum.

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 stokknum 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.

SPILID: Leikmaðurinn sem situr á vinstri hönd þess sem gaf byrjar spilið og spilað er réttisælis. 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 spilinu. 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 kunni 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 sjömannanna spili getur það gerst að stokkurinn klárast. 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 oftast 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 spilinu í stokknum sem er eftir, lítur vel yfir allar raðirnar, setur spilið í þá röð sem það passar best inni 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 nærð að loka öllum röðunum (þú tapar).