



VEJLEDNING

ALDER: 12 til voksne.

SPILLERE: 2 til 10.

Kortspillet: Spillet består af et kortspil på 81 forskellige spillekort, og 3 "statistik"-kort kun til reference. Hvert kort har 4 figurer: bolde, terninger, kegler, og stjerner. Der er 1, 2 eller 3 i hver figur på et kort. Hvert kort har også en numerisk værdi på det, der varierer fra 4 til 12.

Måder at spille: Der er 3 forskellige måder at spille på Xactika. Start med **spiller for at vinde**, hvis du ønsker at ryste den op prøv **spiller for at tabe**. Når du har mestret begge, så er det tid til **spiller for bud**. Find det spil, der passer dig bedst!

Spiller for at vinde - Højeste point vinder!

Formålet er at tage flest stik.

Et stik er alle kortene der er spillet, efter at hver spiller har haft en tur.

SÅDAN SPILLES:

- A. Bland alle kortene (bortset fra "statistik"-kort).
- B. Giv 8 kort til hver spiller, et kort ad gangen med uret.
- C. Læg de ubrugte kort væk. De vil ikke blive brugt mere i løbet af denne hånd.
- D. Spilleren til venstre for giveren starter spillet ved at føre et kort med en høj numerisk værdi. Han eller hun lægger dette kort med ansigtet opad i midten af bordet.
- E. Han eller hun vælger så 1 af de 4 former, der vises på kortet og melder form og antal af figurer med denne form til de andre spillere, for eksempel: 1-bold.
- F. Nu skal hver spiller efter tur (med uret) spille et kort, der har 1-bold på det. Hvis man ikke kan bekende form og antal, så spiller man et vilkårligt kort.
- G. Når hver spiller har spillet et kort, så er det den spiller, der har spillet kortet med den højeste numeriske værdi, der kun havde 1-bold på, som tager stikket. Hvis flere spillere har det højeste kort, så er det den sidste af spillerne, der tager stikket.
- H. Den spiller, der tog stikket, starter næste omgang, ved at placere et kort med en høj numerisk værdi med ansigtet opad i midten af bordet.
- I. Han eller hun vælger 1 af de 4 former, der vises på kortet og melder form og antal af figurer med denne form til de andre spillere, for eksempel: 2-stjerner.
- J. Nu skal hver spiller efter tur (med uret) spille et kort, der har 2-stjerner på det. Hvis man ikke kan bekende form og antal, så spiller man et vilkårligt kort.
- K. Når hver spiller har spillet et kort, så er det den spiller, der har spillet kortet med den højeste numeriske værdi, der kun havde 2-stjerner på, som tager stikket. Hvis flere spillere har det højeste kort, så er det den sidste af spillerne, der tager stikket.
- L. Når alle 8 kort er spillet, så tæller man, hvor mange stik hver spiller tog. Hver stik er værd 1 point. Skriv hver spillers point.
- M. Spillet fortsætter med en anden hånd. Spilleren til venstre for giveren blander ALLE kortene sammen igen og giver 8 kort til hver spiller. Spillet fortsætter fra bogstavet D ovenfor.
- N. Spillet består af 8 hænder.
- O. Ved slutningen af den 8. hånd er det den med flest point der vinder.

Tip: Generelt for at vinde et stik, spil kortet med den højeste numeriske værdi. Derefter vælger man den figur på kortet, der har den mindste mængde af figurer. For eksempel: en 11 med 2-stjerner eller en 10 med 1-terning. Dette giver dig den bedste chance for at vinde stikket.

Spiller for at tabe - Færrest point vinder!

Formålet er at tage den mindste mængde af stik.

SÅDAN SPILLES:

Måden man giver og spiller på er den samme, som for at vinde, men nu ens mål, at tage ingen stik. Hver stik du tager, er stadig 1 point værd. I slutningen af den 8. hånd er det den person med de færreste point, som vinder.

Tip: Generelt for at tabe et stik, spil kortet med den laveste numeriske værdi. Derefter vælger man den figur på det kort, der har den største mængde af figurer. For eksempel: en 5 med 2-terninger eller en 6 med 3-bolde. Dette giver dig den bedste chance, for at tabe stikket.

Spiller for bud

Formålet er at tage det præcise antal af stik, som man byder på i hver hånd.

SÅDAN SPILLES:

Måden man giver og spiller på er den samme, som for at vinde, dog med følgende ændringer:

- A. Efter der er givet kort, byder hver spiller, startende til venstre for giveren, på hvor mange stik, som man forventer at få på denne hånd. Der er 8 stik til rådighed ved hver hånd. Hver spillers bud kan ligge fra 0 til 8, bortset fra giveren.
- B. Giveren, der byder til sidst, er ansvarlig for, at sikre, at den samlede sum af budene, inklusiv hans eller hendes eget bud, ikke er præcist 8. For eksempel: hvis der er 4 personer, der spiller og 1. spiller byder 2, 2. spiller bud 3, og 3. spiller bud 2, så kan giveren ikke byde 1, fordi $2+3+2+1 = 8$. Så skal giveren byde 0, 2, eller mere end 2. Dette gør at hver hånd er enten over- eller under budt. Der er enten mere stik ønsket end tilgængelig, eller flere stik til rådighed end ønsket.
- C. Point føreren skriver hvert bud ned.
- D. Efter alle bud er noteret, starter spillet på samme måde, som den gør i **spiller for at vinde**.
- E. Målet er kun at tage det antallet af stik som man har budt. Hverken mere eller mindre!
- F. Ved afslutningen af hver hånd får spillerne, der ramte præcist med deres bud 1 point per stik. For eksempel: hvis du byder 2 og vandt 2 stik, så får man 2 point. De spillere, der ikke ramte deres bud, får den negative værdi af forskellen mellem deres bud og antallet af stik, som de vandt. For eksempel: hvis du byde 2 og vinder 3 stik, så vil ens point være -1.
- G. Ved udgangen af den 8. hånd, er det personen med flest point der vinder.

Tip: En generel regel kan være, at byde en for hvert kort på hånden med en numerisk værdi på 9 eller derover.

HVIS ...

* Hvis man byder 0 og ikke tager nogen stik, så får man 0 point, men husk, at 0 er bedre end et negativt tal.

Brug af "statistik" KORT:

"Statistik"-kortet kan hjælpe dig med, at vælge det rigtige kort til at spille for at vinde eller tabe et stik. Den første kolonne viser de numeriske værdier af kortene (4-12).

Den anden kolonne fortæller dig, hvor mange kort i bunken har de numeriske værdi.

Den tredje kolonne fortæller dig, hvor mange kort i bunken har de numeriske værdi og 1-terning (det viser terninger, men har den samme værdi for hver af de 4 figurer).

Den fjerde kolonne fortæller dig, hvor mange kort i bunken der har denne værdi og 2-terninger og femte kolonne fortæller dig, hvor mange kort i bunken der har denne værdi og 3-terninger.

For eksempel: For at vinde et stik, spil en 10 med 1-terning, da der kun er et kort i bunken, der har en numerisk værdi af 10 med 1-terning. Der er ingen 11'ere eller 12'ere, der kun har 1-terning på dem. Det gør en 10 med 1-terning et stærkt kort at spille for at vinde et stik.

Et andet eksempel: For at miste et stik, spil en 6 med 3-stjerner, da der kun er et kort i bunken, der har en numerisk værdi på 6 med 3-stjerner. Alle de andre kort i bunken, der har 3-stjerner, er en højere numerisk værdi. Det gør en 6 med 3-stjerner en godt kort at spille, hvis man ønsker at tabe et stik.

Copyright © 2001 Cannei, LLC. Alle rettigheder forbeholdt. Fremstillet og distribueres af Set Enterprises, Inc. under licens fra Cannei, LLC. SET®, SET kubik®, fem kroner®, QUIDDLER® og XACTIKA® er registrerede varemærker tilhørende Cannei, LLC. Made in China.

Dansk oversættelse: Skumfod
16537 E. Laser Dr., Suite 6
Fountain Hills, AZ 85268



Enterprises Inc.

- Besøg vores hjemmeside: www.setgame.com (siden er på engelsk).
- For mere strategisk information om Xactika.
 - Spil vores gratis daglige puslespil!
 - * Prøv dine evner på SET, QUIDDLER & XACTIKA.
 - Download undervisningsressource oplysninger.