



SORTSKÆG



Spillet består af en pointblok, 40 spillekort (10 i hver farve fra 1 til 10) + 2 grumme jokere og kan spilles af 2- 6 personer.

10'eren er højest og 1'eren er lavest. Gulddukaterne (gule kort) er ALTID trumf og kan slå ALLE stik, hvis man ikke kan bekende kulør. Jokerne kan ligeledes slå alle stik, men kun i udspil, altså hvis det er det FØRSTE kort, der lægges på bordet.

I første omgang får hver spiller 7 kort – resten lægges til side og må IKKE røres resten af spillet, der går over 13 omgange. Man skiftes til at give kort – i urets retning.

Inden spillet går i gang, melder hver spiller, hvor mange stik han eller hun forventer at få. Spilleren til venstre for kortgiveren begynder med at melde, hvorefter der meldes videre i urets retning. Spillernes melding er meget vigtig, da hele pointstillingen afhænger af, hvor mange stik, man forventer at få.

Hvis en spiller for eksempel mener, at han/hun kan tage 2 stik, SKAL vedkommende tage 2 stik – hverken mere eller mindre.

Får spilleren flere eller færre stik end det, han/hun har meldt, får vedkommende 2 MINUSPOINT for hvert over- eller undervurderet stik. Får man derimod kun de 2 stik, man har meldt, gives 5 point for det første stik + 2 point for det andet – altså i alt 7 point. Har man meldt 3 stik, gives 5 point for det første + 2 + 2 for de næste – altså 9 point.

Hvis man melder 0 stik, og man ingen stik får, gives der 5 point. Men får man for eksempel 3 stik og har meldt 0 stik, får man 6 minuspoint – altså 2 minuspoint for hvert undervurderet stik. Alle plus- og minuspoint for hver spiller noteres på den medfølgende blok.

Den, der begynder, starter med at lægge et kort, hvorefter de andre spillere SKAL bekende kulør – hvis man altså har et kort i samme farve.

Kortene slår hinanden indbyrdes i samme kulør, mens kort i alle andre farver UANSET værdi, må anses for tabte, hvis man ikke har kort i den farve, der er spillet ud.

Altså: Hvis I for eksempel er fire spillere, og den første deltager smider en RØD syver i udspil, mens de tre andre henholdsvis smider en rød treer, en blå otter og en grøn nier – så vinder den første deltager stikket (der altså består af fire kort, fordi I er fire spillere).

Hvis første spiller smider en RØD syver, og de tre andre henholdsvis smider en GULDDUKAT, en rød tier og en blå toer – så vinder spilleren med gulddukaten stikket.

Hvis første spiller begynder med at smide en JOKER, vinder vedkommende automatisk stikket. Hvis første spiller smider en RØD syver, og de tre modstandere henholdsvis smider en joker, en rød otter og en rød treer – så vinder spilleren med den røde otter stikket.

Når første spil er færdigt, tages et kort fra hver spiller (de kort, der blev lagt til side, må ikke røres), der så lægges i en bunke for sig.

I runde nummer 2 har hver spiller altså 6 kort, i næste runde 5 kort, i næste runde 4 kort, indtil alle sidder tilbage med et enkelt kort. Når denne sidste runde er spillet, blandes de kort, der blev taget fra i løbet af spillet. Og nu sættes slutspurten ind! Hver spiller får nu først 2 kort, i næste runde et mere og i næste runde endnu et, indtil man til sidst har 7 kort på hånden. Når denne runde er færdigspillet, er spillet slut, og pointene tælles sammen. Den, der har flest point, har fundet 'Sortskægs skat' og har vundet!

God skattejagt!



SVARTSKJEGG



Spillet består av en poengblokk, 40 spillkort (10 i hver farge fra 1 til 10) + 2 fæle jokere. Det kan spilles av 2- 6 personer.

10-eren er høyest og 1-eren er lavest. Gulldukatene (gule kort) er ALLTID trumf og kan ta ALLE stikk hvis man ikke har den rette fargen. Jokerne kan også ta alle stikk, men bare i utspill, altså hvis jokersen er det FØRSTE kortet som legges på bordet.

I første omgang får hver spiller 7 kort – resten legges til side og skal IKKE røres under resten av spillet, som består av 13 omganger. Man bytter på å dele ut kortene – med urviseren.

Før spillet starter, melder hver spiller hvor mange stikk han eller hun regner med å få. Spilleren til venstre for kortgiveren begynner å melde, og deretter meldes det videre med urviseren. Spillernes melding er svært viktig, for hele poengberegningen avhenger av hvor mange stikk man regner med å få. Hvis en spiller for eksempel mener at han/hun kan ta 2 stikk, MÅ vedkommende ta 2 stikk – verken mer eller mindre.

Hvis spilleren får flere eller færre stikk enn han/hun har meldt, får vedkommende 2 MINUSPOENG for hvert stikk over eller under det man meldte. Hvis man derimot bare får de 2 stikkene man har meldt, gis det 5 poeng for det første stikket + 2 poeng for det andre stikket – altså til sammen 7 poeng. Har man har meldt 3 stikk, gis det 5 poeng for det første + 2 + 2 for de neste – altså 9 poeng til sammen. Hvis man melder 0 stikk, og man ikke får noen stikk, får man 5 poeng. Men får man for eksempel 3 stikk og har meldt 0 stikk, får man 6 minuspoeng – altså 2 minuspoeng for hvert stikk over meldingen. Alle pluss- og minuspoeng for hver spiller noteres i blokken som følger med.

Den som begynner, starter med å legge ut et kort, og de andre MÅ følge fargen – hvis man da har kort i samme farge.

Kortene slår hverandre innbyrdes i samme farge, mens kort i alle andre farger UANSETT verdi, må anses for tapt, hvis man ikke har kort i den fargen som spilles ut.

Altså: Hvis dere for eksempel er fire spillere, og den første deltakeren legger ut en RØD 7 i utspill, mens de tre andre henholdsvis legger ut en rød 3, en blå 8 og en grønn 9 – så vinner den første deltakeren stikket (som altså består av fire kort ettersom dere er fire spillere).

Hvis første spiller legger ut en RØD 7, og de tre andre henholdsvis legger på en GULLDUKAT, en rød 10 og en blå 2 – så vinner spilleren med gulldukatens sticket.

Hvis første spiller begynner med å legge ut en JOKER, vinner vedkommende automatisk stikket. Hvis første spiller legger ut en RØD 7, og de tre andre henholdsvis legger på en joker, en rød 8 og en rød 3 – så vinner spilleren med den røde åtteren sticket.

Når første spill er ferdig, tar man et kort fra hver spiller (de kortene som er lagt til side, skal ikke røres), som så legges i en bunke for seg.

I runde nummer 2 har altså hver spiller 6 kort, i neste runde 5 kort, i neste runde 4 kort, til alle sitter igjen med bare ett kort. Når denne siste runden er spilt, blandes kortene som er tatt fra spillerne i løpet av spillet. Og nå begynner sluttspurten! Hver spiller får nå først 2 kort, i neste runde ett til og i neste runde enda ett til man i siste omgang har 7 kort på hånden.

Når denne runden er ferdigspilt, er spillet slutt og poengene telles opp. Den som har fått flest poeng, har funnet 'Svartskjeggsskatt' og har vunnet!

God skattejakt!



SVARTSKÄGG



Spellet består av ett poängblock, 40 spelkort (10 i varje färg från 1 till 10) + 2 grymma jokrar och kan spelas av 2–6 personer.

10:an är högst och 1:an är lägst. Gulldukaterna (gula kort) är ALLTID trumf och kan slå ALLA stick om man inte kan bekänna färg. Jokrarna kan också slå alla stick, men bara om det är det FÖRSTA kortet som läggs på bordet. I första omgången får varje spelare 7 kort – resten läggs åt sidan och får INTE röras under resten av spelet som spelas i 13 omgångar. Man turas om att dela ut korten – medsols.

Innan spelet påbörjas säger varje spelare hur många stick han eller hon förväntar sig att ta. Spelaren till vänster om den som delar ut korten börjar att säga antalet stick, sedan går man medsols. Det är mycket viktigt vad spelarna säger, eftersom hela poängställningen beror på hur många stick man förväntar sig att ta. Om en spelare exempelvis menar att han/hon kan ta 2 stick, MÅSTE han/hon ta 2 stick – varken mer eller mindre.

Om spelaren får fler eller färre stick än det som han/hon har förutspått får han/hon 2 MINUS-POÄNG för varje över- eller underskattat stick. Om spelaren däremot tar dessa 2 stick utdelas 5 poäng för det första sticket + 2 poäng för det andra – alltså totalt 7 poäng. Om man har angett 3 stick utdelas 5 poäng för det första + 2 + 2 för nästa – alltså 9 poäng. Om man anger 0 stick och man inte tar några stick får man 5 poäng. Men om man exempelvis får 3 stick och har angivit 0 stick får man 6 minuspoäng – alltså 2 minuspoäng för varje underskattat stick. Alla plus- och minuspoäng för varje spelare noteras på medföljande block.

Den som börjar ska lägga ett kort, varefter de andra spelarna MÅSTE bekänna färg – om man har ett kort i samma färg. Kortet slår varandra inbördes i samma färg, medan kort i alla andra färger OAVSETT värde räknas som förlorade om man inte har kort i den färg som spelas.

Alltså: Om ni är exempelvis fyra spelare, och den första lägger en RÖD sju, medan de tre andra lägger en röd trea, en blå åtta och en grön nia – så vinner den första deltagaren sticket (som alltså består av fyra kort, för att ni är fyra som spelar).

Om den första spelaren lägger en RÖD sju och de tre andra lägger en GULLDUKAT, en röd tia och en blå tvåa – så vinner spelaren med gulldukatens sticket.

Om första spelare börjar med att lägga en JOKER vinner denne automatiskt sticket.

Om den första spelaren lägger en RÖD sju och de tre andra lägger en joker, en röd åtta och en röd trea – så vinner spelaren med den röda åttan sticket. När första omgången är klar tas ett kort från varje spelare (de kort som lagts till sidan får inte röras) och läggs i en hög för sig.

I runda nummer 2 har varje spelare alltså 6 kort, i nästa runda 5 kort, i nästa runda 4 kort, tills alla sitter med bara ett kort på hand. När denna sista runda har spelats blandas de kort som tagits bort under spelets gång. Och nu börjar sluttspurten! Varje spelare får nu först 2 kort, i nästa runda ett till och i nästa runda ännu ett, tills man har 7 kort på handen.

När denna runda har spelats är spelet slut och poängen räknas ihop. Den som har flest poäng har hittat Svartskäggs skatt och vunnit spelet!

Lycka till!



Peli sisältää pisteruudukon, 40 pelikorttia (10 jokaista väriä numeroituna 1–10) + 2 hurjaa jokeria. Peliin tarvitaan 2–6 pelaajaa. 10 on suurin ja 1 on pienin. Kultakolikot (keltaiset kortit) ovat AINA valttikortteja, joilla voittaa KAIKKI tikit, jos väriä ei voi jatkaa. Myös jokerit voi pelata minkä tahansa tikin päälle, mutta ain sen ollessa ENSIMMÄINEN kortti, joka laitetaan pöydälle.

Ensimmäisellä kierroksella jokaisella pelaajalla on 7 korttia. Loput kortit asetetaan sivuun EIKÄ niihin saa koskea loppupelin aikana. Kierroksia on yhteensä yli 13. Kortteja vaihdetaan pelaajalta toiselle myötpäivään. Ennen pelin alkua jokainen pelaaja ilmoittaa, kuinka monta tikkiä hän odottaa saavansa. Ilmoittamisen aloittaa jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja ja sen jälkeen muut pelaajat järjestyksessä myötpäivään.

Pelaajien ilmoitus on erittäin tärkeä, koska pisteiden jakautuminen riippuu siitä, kuinka monta tikkiä kukin odottaa saavansa. Jos joku pelaajista odottaa saavansa esimerkiksi 2 tikkiä, hänen täytyy saada 2 tikkiä – ei enempää tai vähempää. Jos pelaaja saa enemmän tai vähemmän tikkejä kuin hän on ilmoittanut, hän saa 2 MIINUSPISTETTÄ jokaisesta ilmoituksen yli tai ali menevästä tikistä. Jos pelaaja saa sen sijaan täsmälleen 2 tikkiä, kuten hän on ilmoittanut, hän saa 5 pistettä ensimmäisestä tikistä + 2 pistettä seuraavasta tikistä, eli yhteensä 7 pistettä. Jos pelaaja on ilmoittanut saavansa 3 tikkiä, hän saa ensimmäisestä 5 pistettä ja seuraavista 2 + 2 pistettä, eli yhteensä 9 pistettä. Jos pelaaja ilmoittaa määräksi 0 eikä saa yhtään tikkiä, hän saa 5 pistettä. Jos pelaaja saa esimerkiksi 3 tikkiä ja on ilmoittanut määräksi 0, hän saa 6 miinus pistettä – eli 2 miinus pistettä jokaisesta ilmoituksen yli menevästä tikistä. Jokaisen pelaajan kaikki plus- ja miinus pisteet kirjataan ruudukkoon. Aloittaja aloittaa laittamalla kortin, minkä jälkeen muiden pelaajien TÄYTYY jatkaa väriä – jos heillä on samaa väriä oleva kortti.

Pelaajat pelaavat samaa väriä peräkkäin. Pelaaja voi pelata myös muuta väriä arvosta RIIPPUMATTA, jos hänellä ei ole pelattavaa väriä olevaa korttia. Eli: Jos pelissä on esimerkiksi neljä pelaajaa ja ensimmäinen pelaaja laittaa kortin, jonka arvo on PUNAINEN seitsemän, ja kolme muuta pelaajaa pelaavat kortit, joiden arvo on punainen kolme, sininen kahdeksan ja vihreä yhdeksän – ensimmäinen pelaaja voittaa tikin (kortteja pelataan siis neljä, koska pelaajia on neljä).

Jos ensimmäinen pelaaja laittaa kortin, jonka arvo on PUNAINEN seitsemän, ja kolme muuta pelaavat kortit, joiden arvo on KULTARAHAT, punainen kymmenen ja sininen kaksi – tikin voittaa kultarahat laittanut pelaaja. Jos ensimmäinen pelaaja aloittaa laittamalla JOKERIN, hän voittaa tikin automaattisesti. Jos ensimmäinen pelaaja laittaa kortin, jonka arvo on PUNAINEN seitsemän, ja kolme muuta pelaajaa laittavat kortit, joiden arvo on jokeri, punainen kahdeksan ja punainen kolme – tikin voittaa pelaaja, jonka kortin arvo on punainen kahdeksan.

Kun ensimmäinen peli on pelattu loppuun, jokaiselta pelaajalta otetaan yksi kortti (sivuun laitettuihin kortteihin ei saa koskea) ja kortit laitetaan omaan kasaan.

Toisella kierroksella jokaisella pelaajalla on 6 korttia, seuraavalla kierroksella 5 korttia, sitä seuraavalla kierroksella 4 korttia jne., kunnes kaikilla pelaajilla on jäljellä vain 1 kortti. Kun viimeinen kierros on pelattu loppuun, sekoitetaan kortit, jotka on poistettu pelin aikana. Sen jälkeen on loppukirin aika! Jokaisella pelaajalla on aluksi 2 korttia, seuraavalla kierroksella yksi lisää ja sitä seuraavalla kierroksella taas yksi lisää, kunnes lopulta kortteja on 7. Kun tämä kierros on pelattu loppuun, peli päättyy ja pisteet lasketaan yhteen. Pelaaja, jolla on eniten pisteitä, löytää Mustaparran aarteen ja voittaa pelin.

Onnea aarteenetsästyksen!