

SWEDISH

INSTRUCTION SHEET SPECIES:	
<small>Tav. 1:00</small>	<small>1:00</small>
<small>1:00</small>	<small>1:00</small>
<small>Tav. 1:00</small>	<small>1:00</small>
<small>1:00</small>	<small>1:00</small>
<small>1:00</small>	<small>1:00</small>
<small>1:00</small>	<small>1:00</small>
<small>1:00</small>	<small>1:00</small>
<small>1:00</small>	<small>1:00</small>
<small>1:00</small>	<small>1:00</small>
<small>1:00</small>	<small>1:00</small>
<small>1:00</small>	<small>1:00</small>
<small>1:00</small>	<small>1:00</small>
<small>1:00</small>	<small>1:00</small>
<small>1:00</small>	<small>1:00</small>
<small>1:00</small>	<small>1:00</small>
<small>1:00</small>	<small>1:00</small>
<small>1:00</small>	<small>1:00</small>
<small>1:00</small>	<small>1:00</small>
<small>1:00</small>	<small>1:00</small>
<small>1:00</small>	<small>1:00</small>



Black Plate

Innehåll
4 makttorn (1 per: U, N, O, I)
1 spelbricka
112 kort enligt nedan:

- 18 blå kort** – 1 till 9
- 18 gröna kort** – 1 till 9
- 18 röda kort** – 1 till 9
- 18 gula kort** – 1 till 9
- 8 dra-ett-kort** – 2 per färg i blått, grönt, rött och gult
- 8 dra två-kort** – 2 per färg i blått, grönt, rött och gult
- 8 hoppa-över-kort** – 2 per färg i blått, grönt, rött och gult
- 8 hoppa-över-kort** – 2 per färg i blått, grönt, rött och gult
- 4 vänd-kort** – 1 per färg i blått, grönt, rött och gult
- 4 ta-2-torn-kort** – 1 per färg i blått, grönt, rött och gult
- 4 ta-ett-torn-jäkerkort**
- 4 dra-fyra-jäkerkort**

Syttret med spelet
Först, ett ta med sig, såsom du försöker bli den första spelaren, som blir av med sina kort du får poäng för de kort som andra motståndare har kvar på handen efter varje runda. Poängens samlas efter varje runda, och den som först får 500 poäng vinner.

Gör så här

- Ätta spelare står ett kort. Spelaren som drar den högsta valören, delar ut korten (händelsekorten räknas som noll).
- Den som ger blandar och delar ut 7 kort till alla spelare.
- Lägg referanskort med framsidan nedåt i ett av utrymmena på spelbrickan. Detta är din DRA-HÖG.
- Ställ de fyra (4) makttorn bredvid spelbrickan.
- Det översta kortet i DRA-högen vänds upp och blir det första kortet i KASTA-högen. Lägg det med framsidan uppåt i det andra utrymmet på spelbrickan. OBS: Om ett händelsekort (med symboler) vänds som det första kortet i KASTA-högen, se HÄNDELSEKORTENS FUNKTIONER för specialanvisningar.

Börja spela
Personen till vänster om den som ger börjar.

När det är din tur måste du matcha kortet i KASTA-högen med ett av dina kort på handen. Du kan matcha dessa värde, färg eller symbol (symbolerna representerar händelsekorten, se HÄNDELSEKORTENS FUNKTIONER).

EXEMPEL: Om det ligger en röd sjuva överst i KASTA-högen måste du lägga ett rött kort ELLER en sjuva i vilken färg som helst. Alternativt kan du lägga ett jäkerkort (se HÄNDELSEKORTENS FUNKTIONER).

MAKTSYMBOLER: Vissa av korten med siffror har även en maktsymbol: U, N, O och I (utropstecken). Du får INTE matcha kort eller maktsymboler. Matcha dessa kort efter färg eller siffran med med andra siffrorkort. Om du lägger ut ett kort med maktsymbol, se **MAKTSYMBOLER OCH MAKTTORN** för mer information.

Om du inte har ett kort som matchar kortet i KASTA-högen, måste du ta upp ett kort från DRA-högen. Om du kan spela et kortet från DRA-högen, kan du välja att lägga det direkt. Använd gär flera värden till nästa person.

Du kan välja att INTE lägga ett spehbart kort som du har på handen. I så fall måste du dra ett kort från DRA-Högen. Om det kortet är spehbart, kan du lägga det direkt. Du får däremot inte spela ut ett kort från handen efter ett kort har dragits.

4XG: Swedish Danish Finnish Norwegian

FINNISH



Sisältö

- 4 tornia** (1 jokaisista U, N, O, I)
- 1 pelitapain**
- 112 korttia:**
- 18 sinistä korttia** – 1–9
- 18 punaista korttia** – 1–9
- 18 keltaista korttia** – 1–9
- 8 musta 2-korttia** – 2 sinistä, vihreää, punaista ja keltaista
- 8 olttuskorttia** – 2 sinistä, vihreää, punaista ja keltaista
- 4 suunnanvaihtokorttia** – 1 sininen, vihreä, punainen ja keltainen
- 4 sieppaa 2 tornia -korttia** – 2 sinistä, vihreää, punaista ja keltaista
- 4 sieppaa torni -jokeria**
- 4 dra 4-jokeria**

Pelin tavoite
Nappaa voitto esimerkiksi ensimmäinen, joka pääsee erään häidessään olevista kortista) Etän pohjoisessa saati pistettä muuten peliaajan jälkeen jääneistä kortista. Et erästä saadut pistet laskettaan yhteen, ja pelin voittaja se, joka saa ensimmäisen kokon 500 pistettä.

Valmistelut

- Jokainen nostaa yhden kortin, se joka saa suurimman numeron, saa jaksaa kortti (erikoiskortti vastaavat tässä nytissä).
- Jakaja sekoittaa pakan ja jakaa jokaiselle 7 korttia.
- Loppu pakasta asetetaan pelitaitojen mukaan kuvapuoli alaspäin. Se on nostoppaka.
- Aseta neidit (4) tornikortilla pelitaitojen viereen.

5. Päättämisenä kortti käännetään ja asetetaan pakan viereen. Tästä tulee pelitoppaka. Aseta se kuvapuoli puolelle pelitaitojen toiseen kokon. **NUM:** Jos postitapan ensimmäiseksi kortiksi käännetään oleva kortti.

ERIKOISKORTIT Jos postitapan ensimmäisenä on punainen 7, sinen päälle on lyhyitä joko toinen punainen kortti TAI mikä tahansa 7. Sihen voi lyödä myös jokarin ks.

ERIKOISKORTIT, miten pitää toimia.

Pelin kulku
Pelin aloitaa se, joka istuu jaksan vasemmalla puolella.

Kun oma vuoro tulee, iyo postitoppakan joko samannumeroin tai samannärinen kortti tai sellainen kortti, jossa on sama symboli (eli samannärinen erikoiskortti: ks. ”Erikoiskortit”) kuin postitoppakan päällimmäisenä olevassa kortissa.
ESIMERKKI: Jos postitoppakan päällimmäisenä on punainen 7, sinen päälle on lyhyitä joko toinen punainen kortti TAI mikä tahansa 7. Sihen voi lyödä myös jokarin ks.

SUPERSYMBOLEIT: Joissakin numerokortissa on myös supersymbolit: U, N, O tai I (huutomerkki). Saman supersymbolin Ei saa pelata. Pelin aikana kortti värin ta numeron mukaan kuten mikä tahansa numerokortti. Korhdassa ”Supersymbolit ja tornit” on lisätietoja.

Eliie sinulla ole sopavin kortti, sinun täytyy nostaa nostoppakasta yksi kortti. Jos se on sopava, voit pelata sen heti. Eliie se ole sopava, vuoro siirtyy seuraavalle.

Yhden häidessä olti sopavin kortti, sitä Ei tarhoita lyödä pöydään. Etelt halua lyödä sitä pöydään, sinun täytyy nostaa nostoppakasta yksi kortti. Jos se on sopava, saat lyödä sen heti pöydään, mutta muuta korttia et saa enää lyödä.

HÄNDELSEKORTENS FUNKTIONER

Dra-ett-kort – När du lägger ett kort måste nästa spelare dra 1 kort och stå över sin tur. Kortet kan bara spegas på matchande färg eller ett annat dra-två-kort. Om det är det första kortet som vänds upp från DRA-högen, gäller samma regler.

Dra-två-kort – När du lägger det här kortet, måste nästa spelare dra 2 kort och stå över sin tur. Detta kort kan bara läggas på matchande färg eller ett annat dra-två-kort. Om det är det första kortet som vänds upp från DRA-högen, gäller samma regler.

Vänd-kort – När du lägger det här kortet, byter spelort riktning. Om spelet går åt vänster byter en håll åt höger och tvärtom. Kortet kan bara läggas på matchande färg eller ett annat vänd-kort. Om det är det första kortet som vänds upp från DRA-högen, hoppar du över spelaren till vänster om den som ger, och spelet fortsätter istället för med oss.

Hoppa-över-kort – När du lägger det här kortet, förklarar nästa spelare sin tur och hoppas över. Kortet kan bara läggas på matchande färg eller ett annat hoppa-över-kort. Om det är det första kortet som vänds upp från DRA-högen, hoppar du över spelaren till vänster om den som ger, och spelet inte vänder om denna spelare sneder spelet.

Ta-2-torn-kort – När du lägger ut det här kortet, tar du två (2) valfria makttorn. Du får ta makttorn från en annan spelare; från makttornen vid sidan av spelbrickan, som inte är tagna ännu eller en kombination av dessa. Kortet kan bara spegas på matchande färg eller på ett annat dra-2-torn-kort. Om det här kortet läggs ut av groenen i högen se spelet, får den första spelaren inte ta några torn utan får endast lägga ut kort i matchande färg.

Ta-ett-torn-jäkerkort – När du lägger ut det här kortet, får du två (2) valfria makttorn. Du får ta makttorn från en annan spelare; från makttornen vid sidan av spelbrickan, som inte är tagna ännu eller en kombination av dessa. Kortet kan bara spegas på matchande färg eller på ett annat dra-ett-torn-jäkerkort. Om det här kortet läggs ut av groenen i högen se spelet, får den första spelaren inte ta några torn utan får endast lägga ut kort i matchande färg.

Dra-fyra-jäkerkort – När du lägger ut det här kortet, får du vilka vilken färg som spelet ska fortsätta med OCH nästa spelare måste dra 4 kort från DRA-högen och stå över sin tur. Men det finns en bunt! Du får bara lägga det här kortet om du **INTE** har något annat kort på handen som matchar **FÄRGEN** i KASTA-högen. Du får lägga det om du har matchande värd eller ett händelsekort. Om det är det det första kortet som vänds upp, lägger ni tillbaka det och drar ett nytt kort.

OBS: Om du tar ett tilligan har lagt ett jäker kort-dra-fyra kort till dig på kassélagt sätt dvs. spelaren har ett matchande kort kort du utmanar spelet. Den utmanade spelaren måste visa sin hand för dig (den som utmanar). Om du hade ett till dig den utmanade spelaren dra fyra kort istället för dig. Men om du hade till dig den utmanade spelaren hade rätt måste du dra 4 kort FUSU tillspelar 2 kort (du kort totalt)!

MAKTSYMBOLER OCH MAKTTORN
Maktsymbolerna finns på de olika siffrorkort och de matchar symbolerna på makttornen U, N, O och I (utropstecken). När och av de fyra (4) maktsymbolerna förekommer två gånger i varje färgserie i högen.

När du lägger ut ett kort med en maktsymbol på, så tillhör tornet med samma maktsymbol till denna spelare. Detta betyder att spelaren kan ta tornet även om en annan spelare redan har lagt det **OBS:** Färgen på makttornet behöver inte överensstämma med färgen på kortet med maktsymbolen.

Lägg märke till att varje makttorn även har en symbol som representerar ett händelsekort. Om du har ett makttorn, är du skyddad mot motsvarande händelsekort! Detta innebär att om detta händelsekort spegas mot dig, har du makten att blockera det! Du behöver inte göra något, vilket ditt kort eller så över du har.

Maktsymbolerna har följande betydelse:

U: Om du lägger ut ett kort med ”U” på, kan du ta det röda ”U”-makttorn. Du har nu skydd mot dra-ett-kort!

N: Om du lägger ut ett kort med ”N” på, kan du ta det blå ”N”-makttorn. Du har nu skydd mot dra-två-kort!

O: Om du lägger ut ett kort med ”O” på, kan du ta det gröna ”O”-makttorn. Du har nu skydd mot dra-fyra-jäkerkort!

I: Om du lägger ut ett kort med ”I” på, kan du ta det gula ”I”-makttorn. Du har nu skydd mot dra-ett-kort!

När en spelare har blockerat ett händelsekort med sitt makttorn, ska det behandlas som ett vanligt händelsekort eller händelsekort.

Om behåller skyddet som makttornet ger, så låg du har makttorn. Även om du inte kan blockera händelsekort, så har de avsevärdast effektiv och din spelare kommer att verka att lägga dem mot dig!

TA ALLA FYRA MAKTTORREN, SÅ ÄR SGEREN SÅ GOTT SOM SÄKERT! Om du är skicklig nog att ta alla 4 makttorn, får du kasta alla kort UTOM ett (du måste ändå spela ”UNOI” Se ”Spellets start”). Sätt tillbaka alla makttorn till det neutrala området vid spelbrickan.

Spelets slut

När du spelat till det sista kort måste du spela UNOI (vilket betyder ”ett”) för att visa att du bara har ett kort kvar. Om du inte ropar UNOI och en annan spelare kommer på dig innan det är nästa spelarens tur måste du dra två kort.

När en spelare har ett dragä kort kvar är omgången slut. Man räknar ihop poängen (se **POÄNGRÄKNING**) och berättar om från början.

Om det sista kortet som läggs in är omgång är ett dra-ett-kort, dra-två-kort eller jäker-dra-fyra-kort, måste nästa spelare dra ett, två eller fyra kort. Dessa kort räknas med när man rävar poäng.

Om ingen spelare har blivit av med alla sina kort när DRA-Högen är tom, blandas KASTA-högen igen och spelet fortsätter.

Poängräkning

Den spelare som först blir av med sina kort får poäng för de kort som motståndarna har kvar enligt nedan:

Samtliga siffrorkort (1–9).....	värddet på kortet
Dra-ett-kort	20 poäng
Dra-två-kort	20 poäng
Vänd-kort	20 poäng
Hoppa-över-kort	20 poäng
Ta-2-torn-kort	20 poäng
Ta-ett-torn-jäkerkort	20 poäng
Dra-fyra-jäkerkort	50 poäng

Om ingen spelare har fått 500 poäng blandar ni så spelar igen.

Hur man vinner spelet

VINNARE är den spelare som först uppnår 500 poäng.

Alternativt sätt att räkna poäng och vinna

Man ska även räkna poäng genom att räkna ihop respektive spelares poäng efter varje runda. När en spelare uppnått 500 poäng, vinner den spelare som har lägst poäng.

DANISH



Innehold

4 makttårne (U, N, O, I)

1 spelbakke

112 kort fordelt på følgende måde:

- 18 blå kort** – 1 til 9
- 18 grønne kort** – 1 til 9
- 18 røde kort** – 1 til 9
- 18 gule kort** – 1 til 9
- 8 ”træk 4”-kort** – 2 blå, 2 grønne, 2 røde og 2 gule
- 8 ”træk 2”-kort** – 2 blå, 2 grønne, 2 røde og 2 gule
- 8 ”spring over”-kort** – 2 blå, 2 grønne, 2 røde og 2 gule
- 4 ”skift retnings”-kort** – 1 blått, 1 grønt, 1 rødt og 1 gult
- 4 ”tag-2-tårne”-kort** – 1 blått, 1 grønt, 1 rødt og 1 gult
- 4 ”tag-2-tårne”-joker**
- 4 ”træk fire”-joker**

Spillets formål

Forsøg at blive den første spiller, der kommer af med alle sine kort! Man får først 500 point, når runden er forbi. Den spiller, der først får 500 point, har vundet.

Forberejdelser

1. Spillerne træcker hver for sig et af de 4 nøgler, hvem der er første spiller, der trækker det første kort, skal efter specialkortet tælles som 1 i denne sammenhang.

2. Korttyvene blandes kortene og gives hver spiller 7 kort.

3. Lang resten af kortene med forsiden nedad på en af pladserne i spillbakken. Det er den LUKKEDE bunke.

4. Lag de fire (4) makttårne ved siden af spillbakken.

5. Det evnste kort i den LUKKEDE bunke vælges og lægges åbent ved siden af. Det er AFKASTBUNKEN. Anbring kortet med forsiden opad på den anden plads i spillbakken. **BEMÆK:** Hvis det første kort, der trækkes, er et specialkort (et kort med symboler), gør det sige reguler sig selv alene (SEAFKASTBUNKEN).

Spillets gang

Spilleren till venstre får korigtveren begynder.

Spillerne lægger efter tur et af de første kort på AFKASTBunken, hvis det har samme værdi, farve eller symbol som det første kort i AFKASTBunken (lytsymboler representerer specialkort, se afkræft SFEDEDKORT).

EKSEMPEL: Hvis det evnste kort i AFKASTBunken f. eks. er en rød 7, kan man lægge et rødt kort ELLER en 7er i hvilken som helst farve. Eller man kan vælge at lægge en jaker (se afkræft SFEDEDKORT).

MAGTIKONER: Hver af tiktonerne har også magtikoner U, N, O og I (udbråbstegn). Man kan ikke matche med ud hjælp af magtikoner. Kort med magtikoner skal matches ved hjælp af farve eller et I-legøms tikatorkone. Læs mere om kort med magtkon i ”MAGTIKONER OG MAGTTÅRNE

Hvis man ikke kan lægge et kort, er passer til kortet i AFKASTBunken, skal man trække et kort fra toppen af den LUKKEDE bunke. Hvis det første kort i AFKASTBunken, har man lov til at gøre det med det samme. Hvis det ikke kan lægges, får turn vinder til næste spiller.

Man kan vælge **IKKE** at lægge et kort, selvom man har et kort, der kan bruges. Man skal da trække et kort fra den LUKKEDE bunke. Hvis kortet er arvevedligt, kan det lægges med det samme, men man må ikke bruge kortene på hånden, når man har trukket et kort.

NORWEGIAN



Innhold

4 Makttårn (ett av hvert U, O, I)

1 spillbrett

112 kort fordelt på følgende fordeling:

- 18 blå kort** – verdi 1 til 9
- 18 grønne kort** – verdi 1 til 9
- 18 gule kort** – verdi 1 til 9
- 18 røde kort** – verdi 1 til 9
- 8 ”trek 1-kort** – 2 i hver farge
- 8 SIA over-kort** – 2 i hver farge
- 4 snukort** – 1 i hver farge
- 4 ta-2-tårn-kort** – 1 i hver farge
- 4 skift farge og ta-ett-tårn-kort**
- 4 skift farge og trekk 4-kort**

Målet med spillet

Gjg eller måket med du konkurrerer om å bli kortt alle kortene dine først. Du får poeng hver runde for kortene spillterne har igjen. Poengene fra alle rundene legges sammen, og den første som får 500 poeng, er vinneren.

Før bruk

1. Hver spiller trekker et kort. Spilleren som trekker det høyeste tallet, skal dele ut ”handingskort” taller i denne sammenheng som null.

2. Spilleren støker kortene og drar 7 kort til hver.

3. Legg resten av kortene med bilsidene ned i et av de sponert i spillbrettet. Dette er TREKKEBUNKEN.

4. Sett de fire (4) Power-tårnene ved siden av spillbrettet.

5. Det evnste kortet i TREKKEBUNKEN legges og legges på bordet for å starte en KASTEBUNKE. Legg det med bilsidene oppi i det andre sponert i spillbrettet. **MERK:** Hvis det første kortet er et spesialkort (med et symbol), kan du se hva dere skal gjøre nder Slik virker spesialkortene.

Slik foregår spillet

Spilleren till venstre får den som deler ut, eller spiller.

Når det er din tur, skal du legge ut et kort med samme tall, farge eller symbol som det evnste kortet i KASTEBUNKEN (kort med symboler er spesialkort, se Slik virker spesialkortene).

EKSEMPEL: Hvis kortet på KASTEBUNKEN er et kort med spieren, legger du et rødt kort ELLER et kort med nummer 7. Spilleren kan eventuelleg legge ut et skift farge-kort (se SLIK VIRKER SPESIALKORTENE).

MAKTIKONER: Hver av tiktonerne har også maktkonere U, N, O, og I (utropsteign). Du kan **IKKE** kombinere kort med maktkon. Sett disse kortene sammen etter farge eller tall, slik du ville gjort med de andre tikatorkone. Hvis du spiller et kort med maktkon, se **MAKTIKONER OG MAKTTÅRNE** for mer informasjon.

Hvis du ikke har et kort som du kan legge på KASTEBUNKEN, må du trekke et kort fra TREKKEBUNKEN. Hvis du spille kortet du trakk, kan du legge det i med det samme. Hvis ikke, går turen til neste spiller.

Du kan velge å **IKKE** spille ut, selv om du har et kort som kan spilles. I så fall må du trekke et kort fra TREKKEBunken. Hvis du spiller dette kortet, kan du legge det i KE med det samme, men du kan ikke spille flere kort fra hånden når du har trukket.

SPECIALKORT

”Træk 4”-kort – Hvis man legger dette kort, skal neste spiller trekke 1 kort og miste sin tur. Kortet må kun legges på et kort i samme farge eller på et annet ”træk 4”-kort. Disse regler gjelder også, hvis kortet er det første kort, der spilles.

”Træk 2”-kort – Hvis man legger dette kort, skal neste spiller trekke 2 kort og miste sin tur. Hvert av disse kort må kun legges på et kort i samme farge eller på et annet ”træk 2”-kort. Disse regler gjelder også, hvis kortet er det første kort, der spilles.

”Skift retning”-kort – Dette kort vender spillerretningen (hvis der spilles mot venstre, skifter det mot høyre – og omvendt). Kortet må kun legges på et kort i samme farge eller på et annet ”skift retning”-kort. Hvis ”skift retning”-kortet er det første kort, der spilles, begynnder korttyverne, hvoretter der spilles høyre om i stedet for venstre om.

”Spring over”-kort – Når man legger dette kort, bliver neste spiller ”springet over” og turen går videre. Kortet må kun legges på et kort i samme farge eller på et annet ”spring over”-kort. Hvis ”spring over”-kortet er det første kort, der spilles, springes spilleren til venstre for korttyverne over, og spilleren till venstre får den spiller, der springes over, begynner.

”Tag-2-tårne”-kort – Når man legger dette kort, kan man tage to (2) makttårne etter og flyt. Man kan tage makttårnene fra en annen spiller, blandt de makttårne ved siden af spillbakken, der ikke er taget, eller en kombination af disse. Kortet må kun legges på et kort i samme farge eller på et andet ”tag-2-tårne”-kort. Hvis korttyverne spiller dette kort det første, kan den første anden spiller ikke tage tårne, men kan man matche kortet ved hjælp af farge.

”Tag-2-tårne”-joker – Når man legger dette kort, kan man tage et (1) makttårn etter og flyt, enten fra en annen spiller eller blandt de makttårne ved spillbakken, der ikke er taget. Dette kort er også en joker. Når man spiller et kort med et makttårn, kan man legge det samme spillet videre i tårn, men game vælges den farve, der allerede spilles.

Hvis korttyverne spiller dette kort det første, kan den første spiller ikke tage tårn, men må vælge, hvilken farve der skal spilles til i begynnelsen med.

”Træk fire”-joker – Når man legger dette kort, må man vælge, hvilken farve der skal spilles videre. I OG neste spiller skal trekke 4 kort fra den LUKKEDE bunke og miste sin tur. Når det dog en tage ved kortet!

Hvis man ikke kan legge et kort, er passer til kortet i AFKASTBunken, skal man trække et kort fra toppen af den LUKKEDE bunke. Hvis det første kort i AFKASTBunken, har man lov til at gøre det med samme. Hvis det ikke kan legges, får turn vinder til næste spiller.

Man kan velge **IKKE** at lægge et kort, selvom man har et kort, der kan bruges. Man skal da trække et kort fra den LUKKEDE bunke. Hvis kortet er arvevedligt, kan det lægges med det samme, men man må ikke bruke kortene på hånden, når man har trukket et kort.

Hvis man ikke kan legge et kort, er passer til kortet i AFKASTBunken, skal man trække et kort fra toppen af den LUKKEDE bunke. Hvis det første kort i AFKASTBunken, har man lov til at gøre det med samme. Hvis det ikke kan legges, får turn vinder til næste spiller.