

LOBO 77

En er altid den uheldige
For 2-8 spillere fra 8 år.

Indhold

56 kort

24 jetoner

1 sæt regler

SPILLETS IDE

På skift udspilles kort hvis værdi lægges sammen. Det gælder om at undgå at nå den magiske grænse på "77"

FORBEREDELSE

Hver spiller får tre jetoner. En udpeget startspiller blander kortene og deler fem kort ud til hver spiller. Resten af kortene lægges i en bunke på bordet med billedsiden nedad.

SPILLETS FORLØB

Spilleren til venstre for startspilleren begynder. Han udspiller et kort fra sin hånd og lægger det med billedsiden opad ved siden af den lukkede bunke, således at det danner begyndelsen til en åben bunke. Samtidig siger han kortets værdi højt. Til sidst trækkes et kort fra den lukkede bunke således at spilleren igen har 5 kort på hånden.

Næste spiller lægger et af sine kort på den åbne bunke samtidig med at han lægger dets værdi til det tal som den forrige spiller sagde. Resultatet, som er værdien af samtlige kort i bunken, siges højt, og spilleren trækker et nyt kort fra den lukkede bunke.

På denne måde fortsætter spillet rundt om bordet indtil bunkens værdi har nået "77" eller højere.

Eksempel:

Ole begynder spillet med at spille en 10'er og siger højt "ti". Han trækker et nyt kort og turen går videre til Mette. Mette vælger at spille en 9'er, siger højt "nitten" og trækker et kort.

VIGTIGT!

En spiller må altid kun trække kort i slutningen af sin tur. Dette betyder at hvis en spiller glemmer at trække kort, så må han spille med et kort mindre i sin næste tur. (Se specialregel for "x2" kortet)

EN RUNDE SLUTTER

Når en spiller siger "77" eller et tal derover er runden slut. Denne spiller har tabt runden og må aflevere en jeton til banken.

Spilleren til venstre for startspilleren er den nye startspiller. Han samler alle kort, blander og deler 5 nye kort ud til hver spiller

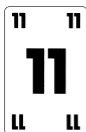
NB! Hvis den lukkede bunke bliver brugt op inden runden slutter, blandes den åbne bunke til en ny lukket bunke, men spillerne beholder deres kort.

"SVØMMENDE" SPILLERE

Når en spiller mister sin sidste jeton er han "ude at svømme". Næste gang han skal aflevere en jeton til banken ryger han ud af spillet.

SPILLET SLUTTER

Når kun en spiller har jetoner tilbage slutter spillet, og denne spiller er vinderen.



"Dobbelttal"-kort

Der er seks kort med dobbelttal: "11", "22", "33", "44", "55" og "66".

Disse kort udspilles som normale talkort, og da deres værdi er høj vil de blive sværere at få udspillet jo længere runden løber.

Dobbelttal har også en anden betydning: Hvis en spiller lægger et kort der tvinger ham til at sige et dobbelttal, så mister han straks en jeton. Runden fortsætter derefter som normalt.

Eksempel.

Efter at Ole har spillet en 10'er og Mette en 9'er (19), lægger Peter nu en 3'er og siger derfor "22". Peter mister straks en jeton, men runden fortsætter.



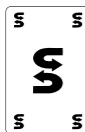
Aktionskort "-10"

Når "-10" kortet bliver spillet trækkes ti fra sidste spillers tal. Dette kan godt bringe tallet ned på under nul.



”0”

Dette kort tæller nul. Sidste spillers tal gentages derfor, og sendes videre til næste spiller i rækken.

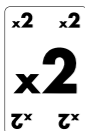


”Vend retningen”

Når dette kort spilles gentages sidste spillers tal, og samtidig vendes spillets retning.

Eksempel:

Ole spiller en 10'er, og siger ”ti”. Mette spiller en 9'er og siger ”nitten”. Peter spiller en ”Vend retningen” og siger ”nitten”, hvorefter det igen er Mettes tur.



”x2”

”x2” kortet tæller som nul point (bunkens tal er uændret), men til gengæld skal den næste spiller udspille 2 kort.

Denne spiller trækker to kort op i slutningen af sin tur.

NB! Det første af de to kort spilleren lægger må ikke værre endnu et ”x2” kort (det andet kan derimod godt).



"76"

Hvis en spiller udspiller dette kort, er der stor sandsynlighed for at runden er tabt. Kun hvis bunkens tal er på nul eller mindre, har spilleren mulighed for at komme af med kortet uden straks at tabe.

God fornøjelse

Y·E·S

YOUR ELECTRONIC SUPPLIER A/S

DK - 4300 HOLBÆK

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, MCMXCIX