



7áttu9

Hvað er í kassanum?

- 73 7áttu9 spil
- Hvert spil er með gula tölu, frá 1-10, og plús eða mínus tölu, 1, 2 eða 3.
- Liturinn á spilunum samsvarar plús eða mínus tölunum þeim: ± 1 er grænt, ± 2 er blátt, and ± 3 er rautt.
- Reglubæklingur
- Ferðadolla

Markmið 7áttu9

Vertu fyrstur að spila út öllum 7áttu9 spilunum þínum.

Uppsetning

- Stokkaðu spilin
- Settu efsta spilið á mitt borðið, þannig að það snúi upp, til að mynda miðjubunka sem að öllum spilum verður spilað á.
- Gefðu afganginn af spilunum, á grúfu, til allra leikmanna þannig að hver og einn hafi jafn mikið af spilum. Allir setja sinn bunka fyrir framan sig til að draga úr.

Að spila leikinn

Til að byrja spilið segir gjafarinn „Byrja!“

Hver leikmaður dregur spil efst úr bunkanum sínum eins hratt og hann getur til að mynda hönd. Leikmenn mega skoða spilin í hendinni sinni og mega spila þeim út um leið og þeir draga þau. Það er ekkert hámark á því hversu mörg spil mega vera í hendinni en spilin verða að vera dregin eitt í einu.

Leikmenn keppast um að spila út spilum á miðjubunkann. Spilið sem er efst á miðjubunkanum segir til um hvaða spilum má spila. \pm tölunni á spilinu á miðjubunkanum er bætt við eða dregið frá gulu tölunni á sama spili. Þá koma tvær útkomur (önnur úr samlagningunni og hin úr frádrættinum) sem gefa til kynna hvaða spilum má spila næst. Öll spil þar sem önnur hvor þessara útkoma er gula talan má spila á miðjubunkann.

Dæmi: Ef efsta spilið er með gula töluna 5 og \pm töluna 1, má setja út öll spil sem hafa gula töluna 4 ($5-1=4$) eða 6 ($5+1=6$).

Það eru engar umferðir – þú mátt spila út spili um leið og þú sérð að það hefur aðra af gulu tölunum sem þarf. Þegar þú spilar út spili verður þú að kalla hvaða gula tala er á því.

Þú mátt alltaf bæta við spilum í höndina þína úr bunkanum þínum.

Sami leikmaðurinn má spila út tveimur spilum í röð en hann má aldrei spila tveimur eða fleiri spilum í einu. Ef að tveir reyna að setja út spil í einu, þá er það fyrsta spilið sem fór á miðjubunkan sem gengur fyrir. Það skiptir ekki máli hver kallaði gula töluna á undan. Hinn þarf að gjöra svo vel að taka spilið sitt aftur upp í höndina.

Það má alltaf „spila fyrir horn.“ Sjá *Að spila fyrir horn* Efsta spilið er alltaf að breytast þannig að það er næstum alltaf hægt að gera. Ef það gerist hinsvegar að enginn getur spilað út spili og allir eru búnir að draga öll spilin úr bunkanum sínum verður að stöðva leikinn og allir setja spilin sín á borðið. Gjafarinn tekur neðsta spilið úr miðjubunkanum og lætur það efst á hann. Gjafarinn segir „Byrja!“ allir taka upp höndina sína og spilið heldur áfram.

Leikurinn heldur áfram þar til einn leikmaður er búinn að spila öllum spilunum sínum neima einu. Því spili má spila út sama hvað gula talan á því er. Spilið er sett á grúfu á miðjubunkan til að enda leikinn.

Að vinna leikinn

Sá sem er fyrstur að losna við öll spilin sín vinnur 7áttu9!

Að spila fyrir horn

Stundum þegar maður leggur saman eða dregur frá \pm tölurnar eru þær meira en 10 eða minni en einn. Í báðum tilvikum má „spila fyrir horn“.

Meira en 10

Ef að gula talan og \pm talan eru samtals meira en 10, dragðu þá bara 10 frá þeirri tölu. Útkoman verður þá að gulu tölunni sem hægt er að spila næst

Dæmi: Ef efsta spilið er með gula töluna 9 og \pm töluna 3, má setja út öll spil sem hafa gula töluna 6 ($9-3=6$) eða 2 ($9+3=12$, $12-10=2$).

Minna en 1

Ef að gula talan og \pm talan eru samtals minna en 1, bættu þá bara 10 við þá tölu. Útkoman verður þá að gulu tölunni sem hægt er að spila næst.

Dæmi: Ef efsta spilið er með gula töluna 1 og \pm töluna 2, má setja út öll spil sem hafa gula töluna 3 ($1+2=3$) eða 9 ($1-2=-1$, $-1+10=9$).

sem leikmaður getur rétt upp á myndunum heldur hann áfram að gera þangað til að tíminn rennur út eða hann er búinn með alla röðina.

