***Fuji Flush***

Leifturhratt spil fyrir 3-8 leikmenn, 8 ára og eldri

***Markmið spilsins***

Að vera fyrstur til að losa sig við öll spilin sín.

Takið saman höndum við aðra leikmenn til að slá út spil sem aðrir setja út... eða setjið sjálf út hæsta spilið til að ergja alla mótspilarana og „sturta niður“ spilunum þeirra!

***Innihald***

* 90 spil (16 tvistar (2), 12 þristar (3), 9 fjarkar (4), 8 fimmur (5), 6 sexur (6) og sjöur (7), 5 áttur (8), 4 með tölunum 9, 10 og 11, 3 með tölunum 12, 13 og 14, 2 með tölunni 15 og 1 með tölunum 16, 17, 18, 19 og 20)

***Undirbúningur spilsins***

Stokkið spilin 90 og gefið hverjum leikmanni 6 spil til að hafa á hendi. Ef 7-8 manns spila fær hver þeirra aðeins 5 spil. Afgangurinn af spilunum er settur í bunka á hvolf á miðju borðsins. Við hliðina á stokknum kemur svo pláss fyrir kastbunka, sem á að snúa upp.

Ákveðið hver á að byrja og hefjið leikinn!

***Gangur spilsins***

Leikmenn skiptast á að gera og farið er réttsælis í kringum borðið til loka spilsins.

Sá sem á leik leggur niður fyrir framan sig hvaða spil sem er af hendi. Það eru engar takmarkanir á því hvaða spil má setja út. Sá sem næstur á leik setur því næst niður spil af hendi fyrir framan sig o.s.frv.

Ef leikmaður setur út spil með hærri tölu en er á einu eða fleiri spilum hinna leikmannana slær hann þau spil út og þá verða allir, sem sett hafa út spil með lægri tölu, að „sturta þessum spilum niður“ og draga nýtt spil úr bunkanum og setja á hendi. Þetta hefur hins vegar engin áhrif á þau spil, sem sett hafa verið út, sem eru með sömu tölu eða hærri en spil viðkomandi leikmanns.

Ef spil er enn fyrir framan leikmann þegar hann á næst leik, vegna þess að enginn setti út hærri tölu, hefur honum tekist að „keyra það í gegn“ og má kasta því ÁN ÞESS að draga annað í staðinn. Þá er hann með einu spili færra og er nær því að vinna spilið. Því næst setur hann út eitt af þeim spilum sem hann á eftir á hendi.

***Sterkari saman!***

Ef leikmaður setur út spil með sömu tölu og einn eða fleiri leikmenn eru þegar með fyrir framan sig eru þessar tölur lagðar saman og fá samanlagt hærra gildi. Ef þetta gildi er hærra en tölurnar á einu eða fleiri spilum annarra leikmanna, slær það þau spil út og þeir neyðast til að sturta niður spilinu sínu og draga nýtt úr bunkanum. Sá sem á leik verður hins vegar að sturta niður sínum spilum ef spil annarra leikmanna slá út samanlagða gildið. Aldrei má gefa neitt upp við aðra leikmenn um þau spil sem maður er með á hendi.

Setji annar leikmaður út spil með tölu sem er jafnhá gildi samanlögðu spilanna, leggst sú tala ekki við þær!

***Dæmi:*** *Ef Anna og Páll setja bæði út spil með tölunni 5 eru þær lagðar saman og fá gildið 10. Ef Kamilla setur næst út spil með tölunni 10 leggst sú tala ekki við fimmurnar tvær!*

Hafi leikmaður náð að „keyra í gegn“ spil og kasta því þegar hann byrjar að gera, kasta allir aðrir leikmenn, sem eru með spil með sömu tölu, einnig sínum spilum án þess að draga annað spil í staðinn. Saman hjálpuðust þeir að, með því að leggja saman tölurnar sínar, og saman losna þeir þá við spilin sín!

***Sigurvegarinn***

Leikmaður sem keyrir í gegn síðasta spilið sitt og á ENGIN spil eftir fyrir framan sig NÉ á hendi, vinnur spilið samstundis.

Leikmaður getur unnið spilið á meðan annar leikmaður á leik eða deilt sigrinum með fleiri en einum leikmanni ef hann setur út spil með sömu tölu og þeir keyra þau í gegn saman.

***Dæmi um nokkrar umferðir***

*1) Anna setur út sexu (6) sem fyrsta spil.*

*2) Næst setur Páll út áttu (8), sem slær út sexuna, svo Anna verður að kasta sínu spili,* sturta því niður*, og draga annað í staðinn.*

*3) Rakel setur út sjöu (7). Ekkert gerist þar sem sjöan er lægri en áttan hans Páls.*

*4) Kamilla setur út aðra sjöu (7). Þá leggjast sjöurnar tvær saman og fá samtals gildið 14. Þannig sigra þær áttuna (8) hans Páls, sem verður að henda henni,* sturta henni niður*, og draga annað spil í staðinn.*

*5) Anna setur út níu (9) sem ekki nær að slá út sjöurnar tvær.*

*6) Páll setur út spil með tölunni 14. Jafnvel þótt hún hafj sana gildi og sjöurnar tvær leggst hún þó ekki við þær! Hann slær þó út níuna (9) hennar Önnu og sturtar henni niður.*

*7) Næst þegar Rakel á leik er hún enn með sjöuna sína fyrir framan sig og hefur því náð að „keyra hana í gegn“. Þar eð Rakel og Kamilla hjálpuðust að með því að setja út spil með sömu tölu, kasta þær báðar sjöunum sínum án þess að draga annað spil í staðinn. Þær eru því einu skrefi nær því að vinna spilið. Því næst setur Rakel út sexu (6) og á aðeins fjögur spil eftir á hendi.*

Höfundur: Friedmann Friese

Grafík og útlitshönnun: Harald Lieske

Ritstjóri enskra reglna: Paul M. Incao

Framkvæmd: Henning Kröpke

Höfundarréttur 2016, 2F-Spiele, Bremen/Þýskalandi

Stronghold Games LLC

17 Sunflower Road

Somerset, NJ 08873 ISA

[www.StrongholdGames.com](http://www.StrongholdGames.com)

info@StrongholdGames.com