

RACK-O

2-4 yli 8-vuotiasta osanottajaa (tai 2 joukkuetta)

Johdanto Rack-O on koko perheen peli, joka sopii sekä aikuisille että lapsille. Pelin tarkoituksena on saada ensimmäisenä korttitelineensä täyteen kortteja niin, että ne ovat nousevassa numerjärjestyksessä. Pelikierroksen voittaja saa 75 pistettä ja ensimmäisenä 500 pisteeseen päässyt on koko pelin voittaja.

Pelivaihtoehdot ovat tavallinen Rack-O ja vaativampi Bonus-Rack-O.

Sisältö 60 Rack-O-korttia (numeroitu 1–60), 1 korttilokerikko ja 4 korttitelinettä.

Alkuvalmistelut Kukin pelaajista saa korttitelineen ja korttilokerikko sijoitetaan pelipöydän keskelle.

Kortit on numeroitu 1–60. Jos mukana on neljä pelaajaa käytetään kaikki kortit, mikäli mukana on kolme pelaajaa käytetään kortit 1–50 ja jos mukana on vain kaksi osanottajaa käytetään kortit 1–40. Katso myös kohta "Kaksi osanottajaa".

Valitaan jakaja, joka sekoittaa kortit ja jakaa jokaiselle osanottajalle kymmenen korttia. PELAAJAT SIOJITTA-VAT SAAMANSÄ KORTIT JAKOJÄRJESTYKSESSÄ KORTTITELINEEN KOLOIHIN: Ensimmäisenä saatu kortti sijoitetaan koloon 50, toisena saatu koloon 45 jne. Jakaja sijoittaa yli jääneet kortit numeropuoli alaspäin korttilokeron vasempaan lokeroon. Pinon päällimmäinen kortti käännetään numeropuoli ylöspäin ja laitetaan oikeanpuoleiseen lokeroon.

Kuva 1 esittää korttitelinettä jaon jälkeen. Kuten voidaan huomata, eivät kortit ole missään määrättyssä järjestyksessä.

Pelin kulku Jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja aloittaa, ja pelivuoro kiertää myötäpäivään. Kukin pelaajista ottaa vuorollaan yhden kortin korttilokerosta, joko vasemmalta tai oikealta puolelta. Jos pelaaja ottaa kortin oikeanpuoleisesta lokeroista, on hänen vaihdettava se johonkin omassa korttitelineessään olevaan korttiin. Korttitelineestä poistettu kortti laitetaan oikeanpuoleisen pinon päällimmäiseksi numeropuoli ylöspäin. Vasemmanpuoleisesta pinosta otetun kortin voi pelaaja joko vaihtaa johonkin korttitelineensä korttiin (korttitelineestä poistettu kortti laitetaan jälleen oikeanpuoleiseen pinoon) tai hylätä sen ja sijoittaa kortin suoraan oikeanpuoleiseen pinoon.

Pelaajien on muistettava, että uusi kortti on ehdottomasti sijoitettava korttitelineestä poistetun kortin paikalle.

Mikäli vasemmanpuoleinen pino loppuu ennenkuin kukaan pelaajista saa korttinsa suurenevaan numerjärjestykseen, käännetään oikeanpuoleinen pino ja sijoitetaan se vasempaan lokeroon.

Pelikierros loppuu, kun joku pelaajista saa korttinsa järjestettyä suurenevaan numerjärjestykseen. Kuva esittää tällaista tilannetta.

Pisteidenlasku Ensimmäisenä korttinsa vaadittuun järjestykseen saanut pelaaja voittaa pelikierroksen ja saa 75 pistettä. Pienimmän kortin on oltava kolossa 5 ja suurimman kolossa 50. Korttien ei tarvitse olla numeroiltaan perättäisiä, riittää kun numero suurenee. Muut pelaajat saavat 5 pistettä jokaisesta suurenevasta järjestyksessä olevasta (alkaan kolosta 5) kortista aina siihen saakka kunnes suureneva korttijono katkeaa. Kuvan 3 mukaisessa tilanteessa saa pelaaja siis 30 pistettä, koska korttijonon suureneminen katkeaa kolossa 35 olevaan korttiin 22. Korttijonon lopussa olevista järjestyksessä olevista korteista ei pelaaja siis saa pisteitä.

On myös mahdollista, että pelaaja saa erän päätyttyä vain 5 pistettä, koska kolossa numero 10 oleva kortti on pienempi kuin kolossa 5 oleva kortti.

Kuka voittaa? Pelikierrosten pisteet pannaan muistiin ja lasketaan yhteen. Ensimmäisenä 500 pistettä saanut pelaaja voittaa pelin. Jos kahden pelaajan pisteet samalla kierroksella ylittävät 500 pistettä, voittaa eniten pisteitä saanut.

Kaksi osanottajaa Jos pelaajia on vain kaksi, voidaan pelin mielenkiinnon lisäämiseksi sopia, että erän voittoon ei riitä pelkkä suureneva numerjärjestys, vaan vähintään kolmen kortin on myös oltava perättäisiä numeroita, esimerkiksi 8, 9, 10 tai 24, 25, 26.

Kaksi joukkuetta Neljä pelaajaa voi muodostaa kaksi joukkuetta, jotka pelaavat toisiaan vastaan. Kummankin joukkueen pelaajat laskevat pisteensä yhteen pelikierroksen jälkeen ja ensimmäisenä 500 pisteeseen päässyt joukkue voittaa.

Bonus Rack-O Tämä pelivaihtoehto on vaikeampi ja jännittävämpi kuin tavallinen Rack-O. Pelivaihtoehdossa on pelaajien yritettävä saada normaalin suurenevan numerjärjestyksen lisäksi vähintään kolme perättäistä numeroa korttijonoonsa. Perättäisistä numeroista myönnetään lisäpisteitä (bonus). Muilta osin ovat normaalit pelisäännöt voimassa. Pelaajan on ratkaistava tyytykö hän pelkkään suurenevaan numerjärjestykseen ja 75 pisteeseen vaiottaako hän riskin ja yrittää perättäisiä numeroita lisäpisteiden toivossa.

Ainoastaan pelikierroksen voittaja saa lisäpisteitä, ja voittaja on pelaaja, joka ensimmäisenä huutaa "Rack-O" saatuaan rivinsä haluamaansa järjestykseen. Muut pelaajat eivät siis saa lisäpisteitä, vaan pisteet lasketaan normaalilla tavalla (minimi 5 pistettä ja maksimi 50 pistettä).

Lisäpistetaulukko: suureneva numerjärjestys ja

3 korttia peräkkäin 75 + bonus 50	= 125 pistettä
4 korttia peräkkäin 75 + bonus 100	= 175 pistettä
5 korttia peräkkäin 75 + bonus 200	= 275 pistettä
6 (tai enemmän) peräkkäin 75 + bonus 400	= 475 pistettä

Jos pelaajalla on useampia numerosarjoja, otetaan huomioon vain yksi, ja mikäli sarjat ovat pituudeltaan erilaisia, otetaan huomioon pisin sarja.

Pelivihje Pelaajat voivat etukäteen sopia, että pelataan tietty määrä pelikierroksia ja pistelaskun sijasta käytetään pelimerkkejä, esimerkiksi tulitikkuja. Muut pelaajat antavat kukin pelikierroksen voittajalle pelimerkkejä seuraavasti: 1 pelimerkki pelkästä epävoitosta (Rack-O), 2 merkkiä epävoitosta, jossa on kolme perättäistä numeroa, 3 merkkiä voitosta, jossa on neljä perättäistä numeroa, 5 merkkiä voitosta, jossa on viisi perättäistä numeroa ja 6 merkkiä voitosta, jossa on kuusi (tai enemmän) perättäistä numeroa. Pelaaja, jolla on eniten pelimerkkejä sovittujen pelikierrosten jälkeen, on voittaja.

Salama-Rack-O Tämän pelivaihtoehdon tapahtumat etenevät nopeammin kuin tavallisessa pelissä. Aivan kuten tavallisessakin pelissä on tässä vaihtoehdossa kortit saatava suurenevaan numerjärjestykseen. Kortteja ei kuitenkaan jaeta pelaajille, vaan jakaja laittaa kortit ne sekoitettuaan korttilokerikon vasempaan lokeroon numeropuoli alaspäin. Oikeaan lokeroon ei pelin alussa laiteta korttia. Tämän lokeron korttipino muodostuu pelaajien hylkäämistä korteista.

Seuraavat erikoissäännöt ovat voimassa tässä pelivaihtoehdossa: 1) Pelaajat ottavat vuorollaan päällimmäisen kortin joko vasemmanpuoleisesta tai oikeanpuoleisesta korttipinosta (pelin alussa ei oikeanpuoleisessa lokerossa ole kortteja). Jos pelaaja ottaa kortin vasemmanpuoleisesta pinosta, saa hän joko sijoittaa kortin haluamaansa koloon korttitelineessään tai hylätä kortin ja laittaa sen oikeanpuoleiseen lokeroon numeropuoli ylöspäin. Mikäli pelaaja ottaa kortin oikeanpuoleisesta pinosta, on hänen sijoitettava kortti telineeseensä — kolon saa pelaaja valita vapaasti. 2) Kortteja ei saa vaihtaa korttitelineestä ennenkuin jokaisessa kolossa on kortti. Siihen asti kunnes teline on täynnä on voimassa sääntö 1. 3) Pelin voittamiseksi on — kuten normaalissakin pelissä — saatava kaikki kymmenen korttia suurenevaan numerjärjestykseen. 4) Jos mukana on vain kaksi pelaajaa, noudatetaan kaksinpelissä normaalissa Rack-O-pelissä käytettyjä ohjeita.

Pisteet lasketaan seuraavasti: Jos pelisi on valmis (Rack-O) ennenkuin kukaan muu on saanut koottua telineeseensä kymmenen korttia, saat 100 pistettä — muussa tapauksessa saat 75 pistettä. Muut pelaajat saavat 5 pistettä jokaisesta vaaditussa järjestyksessä olevasta kortista (alkaan kolosta 5). Jos kolossa 5 ei ole korttia, ei pelaaja saa yhtään pistettä.

RACK-O

For 2, 3 eller 4 deltagere (eller 2 hold) fra 8 år.

Indledning Rack-O er et af de få fremstående "voksenspil" som med fordel kan spilles af hele familien, det går ud på først at få byttet sine egne kort således at de kommer i rækkefølge fra lavest til højest kort i kortholderen. Vinderen af hver omgang får 75 point og de øvrige spillere får point i forhold til det antal kort de har fået anbragt i rækkefølge. Den spiller som først opnår 500 point vinder.

Man kan spille spillet som sædvanligt Rack-O, som Lyn-Rack-O, eller i en mere hasardpræget udgave som Bonus-Rack-O.

Indhold 1 sæt spillekort, nummereret fra 1-60, 1 bakke med 2 skåle og 4 kortholdere.

Forberedelser Udlever en kortholder til hver deltager og beslut hvem der skal give kort først. Bakken med de 2 skåle placeres midt på bordet.

Kortene er nummererede 1-60. Hvis der er fire deltagere anvendes alle 60 kort, hvis der er tre deltagere anvendes kortene 1-50 og hvis der er to deltagere anvendes kortene 1-40 (se endvidere under afsnittet To deltagere).

Kortgiveren blander kortene og giver hver deltager 10 kort. HVER DELTAGER SKAL PLACERE SINE KORT I KORTHOLDEREN EFTERHÅNDEN SOM DE MOTTAGES, UDEN PÅ NOGEN MÅDE AT SORTERE KORTENE: FØRSTE KORT PLACERES I DEN FJERNESTE RILLE, NÆSTE KORT I NÆSTFJERNESTE RILLE OSV. OSV. Derefter lægger kortgiveren resten af kortene, med talsiden nedad, i den ene af de to skåle, den kan vi passende kalde for **bunken**. Øverste kort i bunken vendes og placeres, med talsiden opad, i den anden skål. Dette kort udgør nu begyndelsen på **afkastbunken**.

Figur 1 viser hvordan det kan se ud når en deltager har modtaget sine kort. Bemærk at kortene ikke står i en ordnet rækkefølge.

Spillets gang Deltageren til venstre for kortgiveren begynder og herefter går spillets gang med uretsretning. Hver gang det er en ny deltagers tur, skal han eller hun tage det øverste kort i enten den ene eller den anden bunke. Et kort fra bunken, kan enten udbyttes med et kort i kortholderen eller placeres i afkastbunken. Det "brugte" kort placeres i afkastbunken. Et kort som tages fra afkastbunken skal altid byttes med et kort i kortholderen og det "brugte" kort lægges med talsiden opad i afkastbunken.

Når et kort skiftes ud, skal man placere det nye kort i samme rille som det gamle kort stod i.

Hvis bunken bliver opbrugt inden nogen af spillerne får lavet Rack-O, vendes afkastbunken og kortene placeres i bunken.

En omgang er slut når den første spiller laver Rack-O, dvs lykkes at få alle sine kort i kortholderen i orden fra lavest til højest nummer. Figur 2 viser et eksempel på Rack-O.

Pointberegning Den som først får Rack-O får 75 point. De øvrige spillere opnår de point som står på kortholderens venstre kant hvor nummerrækkefølgen slutter. Se eksemplet i figur 3, hvor spilleren i dette tilfælde kun får 30 point fordi kortet (37) efterfølges af et lavere kort (22) og derved bryder den logiske rækkefølge.

Er man rigtig uheldig kan det ske at man kun får 5 point. Dette sker hvis kortet i anden rille er lavere end i første rille. Det hjælper intet hvis de andre efterfølgende kort er bragt i orden.

Hvem vinder? Pointsummen for hver omgang noteres og lægges sammen. Den spiller som først opnår 500 point vinder spillet. Hvis to spillere i samme omgang opnår 500 point, vinder den spiller som har flest point.

To spillere Man kan ikke lave Rack-O før end man har fået alle sine kort arrangeret i rækkefølge fra lavest til højest og har mindst 3 kort i **direkte rækkefølge**, f. eks 8, 9, 10 eller 24, 25, 26 eller andre kombinationer i rækkefølge.

To hold Fire spillere kan spille som to hold, to mod to. Holddeltagerne sammentæller da deres point efter hver omgang. Det hold som først kommer til 500 point vinder.

Bonus Rack-O Denne variant af spillet er sværere - og endnu mere spændende - end sædvanlig Rack-O. Her gælder det nemlig for alle deltagere om at bygge nummerserier på 3 eller flere kort i **direkte rækkefølge** for at opnå ekstra point (bonus). (Herudover gælder de samme regler som tidligere nævnt). Denne variation er en større udfordring, fordi den enkelte spiller skal beslutte sig for om han eller hun skal gå direkte mod Rack-O og få 75 point, eller vente og tage chancen for at få flere kort i direkte rækkefølge og dermed opnå bonus point.

Kun vinderen af hver omgang får bonuspoint og vinderen er den som først råber Rack-O og har sine kort i direkte rækkefølge, eventuelt også flere kort i direkte rækkefølge. De andre spillere kan ikke få bonuspoint, men får point som tidligere beskrevet (dvs minimum 5 og maksimum 50 point).

Bonustabel: Rack-O som innehåller

tre kort i räkkefølge giver 75 point + bonus på	50 = 125 point
fire kort i rækkefølge giver 75 point + bonus på	100 = 175 point
fem kort i rækkefølge giver 75 point + bonus på	200 = 275 point
seks kort (eller flere) giver 75 point + bonus på	400 = 475 point

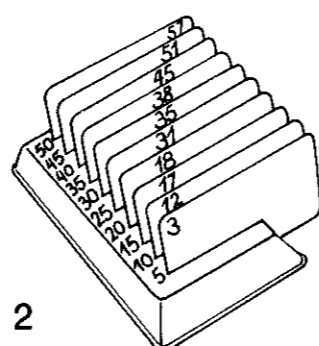
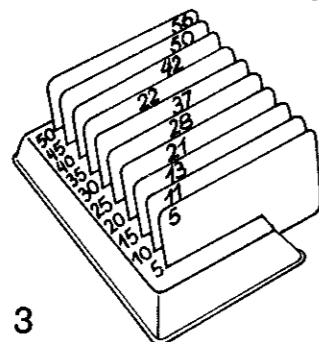
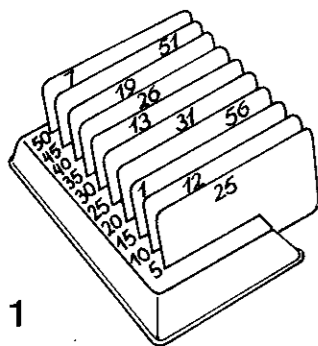
Hvis vinderen har to eller flere serier i rækkefølge i sin kortholder, får han kun bonus for den ene af dem, den længste hvis de har forskellig længde.

Forslag Man kan også i forvejen aftale at spille et vist antal omgange og istedet for point anvender en talværdi eller bruge tændstikker. Den som laver Rack-O for en omgang fra hver af de andre spillere hvis kortene er i orden, men savner kort i direkte rækkefølge, 2 omgange eller tændstikker for en Rack-O med 3 kort i rækkefølge, 3 omgange eller tændstikker for fire kort i rækkefølge, 5 omgange eller tændstikker for fem kort i rækkefølge og 9 omgange for seks (eller flere kort) i rækkefølge. Den spiller som efter det aftalte omgange har flest vundne spil, eller tændstikker, har vundet.

Lyn-Rack-O Dette er en hurtigere og mere chancebetonet variant af det sædvanlige Rack-O. Nøjagtig som beskrevet ovenfor, gælder det om først at få sat sine kort i rækkefølge fra lavest til højest, men nu begynder kortgiveren at blande kortene og lægger dem derefter alle med talsiden nedad i en af kortskålene. Denne bliver nu bunken og der bliver ingen afkastbunke før en af spillerne lægger et kort.

Følgende regler gælder i Lyn-Rack-O: 1) Hver gang det er en deltagers tur, må han eller hun tage øverste kort i enten bunken eller afkastbunken. Hvis han tager fra bunken, skal han enten sætte kortet på **en vilkårlig plads** i kortholderen, eller droppe kortet i afkastbunken. Hvis han tager kortet fra afkastbunken, kan han placere kortet efter ønske. 2) Man må **ikke** udskifte noget kort før man har 10 kort i sin kortholder. Så længe en spiller ikke har 10 kort gælder regel 1. 3) Rack-O får man, præcis som nævnt før, når man har fået 10 kort bragt i orden i kortholderen. 4) Er man to spillere i Lyn-Rack-O, bør man også bruge reglen at have tre kort i direkte rækkefølge i sin Rack-O, præcis som førnævnt.

Point sammentælles på følgende måde: Hvis nogen laver Rack-O før en af de andre spillere har ti kort i sin kortholder, får han eller hun 100 point, ellers 75 point. De andre spillere får point efter hvormange kort de har bragt i orden, med begyndelsen i holderen som 5. Skulle en eller flere spillere have et tomt hul/rille i 5, får han eller hun 0 point.



RACK-O

För 2, 3 eller 4 deltagare (eller 2 lag) från 8 år.

Inledning Rack-O är ett av de få framstående "vuxenspel" som med behållning kan spelas av hela familjen; det går ut på att vara först med att byta ut sina egna kort, så att de hamnar i ordning från lägre till högre nummer i kortstället. Vinnaren i varje omgång får 75 poäng, och de övriga deltagarna poäng i proportion till hur många kort de har i ordning. Först till 500 poäng vinner spelet.

Man kan spela det som vanlig Rack-O, som Blixt-Rack-O, eller i en mera hasardartad variant som Bonus-Rack-O.

Innehåll 1 kortlek numrerad 1-60, 1 bricka med 2 fack, och 4 kortställ.

Förberedelser Dela ut ett kortställ till varje deltagare, och bestäm vem som ska ge först. Brickan med de två facken ställs mitt på bordet.

Korten är numrerade 1-60. Om man är fyra deltagare används alla 60 korten, om man är tre deltagare används korten 1-50, och om man bara är två deltagare används korten 1-40 (se dessutom under rubriken Två deltagare).

Given blandar korten och ger varje deltagare tio kort. **VARJE DELTAGARE MÅSTE PLACERA KORTEN I SITT STÄLL EFTERHAND SOM HAN ELLER HON FÅR DEM, UTAN ATT PÅ NÅGOT SÄTT SORTERA KORTEN: FÖRSTA KORTET PLACERAS I BORTERSTA SPRINGAN, ANDRA KORTET I NÄST BORTERSTA SPRINGAN, OSV.** Därefter lägger given resten av korten (med siffersidan neråt) i ena facket på brickan - dessa kort utgör nu **talongen**. Översta kortet i talongen vänds och läggs (med siffersidan uppåt) i andra facket på brickan. Detta kort utgör början på **sakhögen**.

Figur 1 visar hur det kan se ut när en deltagare fått sina kort. Observera att de inte är i någon bestämd ordning.

Spelets gång Deltagaren till vänster om given börjar, sedan går turen medsols. Varje gång det är en deltagares tur, måste han eller hon ta upp översta kortet i antingen talongen eller sakhögen. Ett kort från talongen kan antingen sakas eller bytas mot ett annat kort i hållaren, varvid det utbytta kortet läggs med siffersidan uppåt på sakhögen. Ett kort som tas från sakhögen måste alltid bytas mot ett kort i hållaren, och det utbytta kortet läggs med siffersidan uppåt på sakhögen.

När ett kort byts ut, måste man placera det nya kortet i samma springa som det gamla kortet togs från.

Om talongen tar slut innan någon gjort Rack-O, vänds bara sakhögen och blir till ny talong.

En omgång är slut när någon spelare gör Rack-O, dvs lyckas få alla sina kort i hållaren i ordning från lägre till högre nummer. Figur 2 visar ett exempel på en Rack-O.

Poängräkning Den som gör en Rack-O får 75 poäng. Övriga deltagare erhåller den poäng som står på korthållarens vänsterkant vid den springa där ordningsföljden slutar. Se exemplet i figur 3. Deltagaren där får bara 30 poäng, eftersom kortet (37) i springan märkt 30 råkar följas av ett lägre kort (22) i nästa springa.

Har man riktig otur kan det hända att man bara får 5 poäng. Det inträffar om kortet i andra springan är lägre än det första. Det hjälper inte om alla de andra korten sitter i ordning.

Vem vinner? Poängen i varje omgång antecknas och summeras. Den som först nått 500 poäng vinner spelet. Kommer två deltagare i samma omgång över 500 poäng vinner den som har mest poäng.

Två deltagare Man får inte göra Rack-O förrän man fått alla kort i ordning från lägre till högre **och** har minst 3 kort i **direkt följd**; t.ex. 8, 9, 10 eller 24, 25, 26 eller något annat.

Två lag Fyra spelare kan spela som två lag, två mot två. Lagmedlemmarna lägger då ihop sina poäng efter varje omgång. Det lag som först kommit upp i 500 poäng vinner.

Bonus Rack-O Denna variant är svårare - och ännu mera spännande - än vanlig Rack-O. Här gäller det nämligen för alla deltagarna att bygga in nummerserier på 3 eller flera kort i **direkt följd** för att erhålla extra poäng (bonus). (Dessutom gäller de vanliga Rack-O reglerna, precis som innan.) Varianten är en större utmaning, eftersom en spelare måste bestämma sig för om han eller hon direkt ska göra Rack-O och få 75 poäng, eller vänta och chansa på att få flera kort i direkt nummerföljd för att därmed få bonus.

Endast vinnaren i varje omgång får bonuspoängen - och vinnaren är den som först ropar Rack-O och har sina kort i ordning, eventuellt också flera kort i direkt följd. Övriga deltagare kan inte få bonus, utan får poäng precis som ovan (dvs minimum 5 och maximum 50 poäng).

Bonustabell: Rack-O som innehåller

tre kort i följd ger 75 + bonus på	50 = 125 poäng
fyra kort i följd ger 75 + bonus på	100 = 175 poäng
fem kort i följd ger 75 + bonus på	200 = 275 poäng
sex (eller flera) ger 75 + bonus på	400 = 475 poäng

Förslag Man kan också i förväg komma överens om att spela i ett visst antal omgångar och istället för poäng använda marker eller tändsticker. Den som gör Rack-O får 1 marker från var och en av de andra om korten är i ordning men saknar kort i direkt följd, 2 marker för en Rack-O med tre kort i följd, 3 marker för fyra kort i följd, 5 marker för fem kort i följd, och 9 marker för sex (eller flera) kort i följd. Den deltagare som efter det fastställda antalet omgångar har flest marker är vinnare.

Blixt-Rack-O Detta är en snabb och chansartad variant av vanlig Rack-O. Precis som ovan gäller det först få sina kort i ordning från lägre till högre, men nu börjar given med att blanda korten och lägger dem sedan allihop med siffersidan neråt i ett av facken på brickan. Detta är talongen - någon sakhög blir det inte förrän någon sakar ett kort.

Følgende regler gäller i Blixt-Rack-O: 1) Varje gång det är en deltagares tur, får han eller hon ta översta kortet i antingen talongen eller sakhögen. Om han tar från talongen, får han antingen sätta in kortet på **vilken plats som helst** i sitt kortställ, eller saka kortet. Om han tar från sakhögen, måste han sätta in det i sitt kortställ, på vilken plats som helst. 2) Man får **inte** byta ut något kort förrän man redan har tio kort i sitt kortställ. Så länge man inte har tio kort i kortstället gäller regel 1. 3) Rack-O gör man, precis som innan, när man fått tio kort i ordning i sitt kortställ. 4) Är man 2 spelare i Blixt-Rack-O, bör man också ha med regeln att ha tre kort i direkt följd i sin Rack-O, precis som ovan.

Poäng räknas på följande sätt: Om någon gör Rack-O innan någon annan hunnit få tio kort i sitt kortställ, får han eller hon 100 poäng; annars får han 75 poäng. De andra deltagarna får poäng precis som ovan efter hur många kort de hunnit få i ordning, med början i springan märkt 5. Men skulle någon spelare ha tomt i springan märkt 5, får han eller hon 0 poäng.



©AB ALGA
©1980 Milton Bradley Co.
under Berne and Universal
Copyright Conventions.