

Veiðimaður

2-4 spila á 52 spil

Markmið

Afbrigði 1- Að safna slögum (fjórum spilum með sama gildi), t.d. öllum tvistunum. Leikmaðurinn sem safnar flestum slögum vinnur.

Afbrigði 2- Eins og afbrigði 1 nema nú vinnur leikmaðurinn sem nær til sín öllum slögnum í lokin.

Gangur spilsins

Afbrigði 1:

Öllum spilunum er dreift á borðið með bakhliðina upp. Hver leikmaður dregur 5 spil til að hafa á hendi. Samkomulag er um hver byrjar að spyrja. Spyrja má hvaða leikmann sem er hvort hann eigi spil með ákveðnu gildi. Dæmi: „Jón, áttu fjarka?“ Eigi Jón spilið verður hann að afhenda það og leikmaðurinn sem spurði á að spyrja aftur. Ef Jón á ekki spilið segir hann „veiddu“ sem þýðir að leikmaðurinn sem spurði á að draga eitt spil úr borði. Sé leikmaður svo heppinn að draga það spil sem hann spurði um má hann spyrja aftur, annars spyr sá sem var spurður. Ef leikmaður hefur ekkert spil á hendi á hann að draga eitt spil úr borði til að halda áfram.

Þegar leikmaður hefur fengið öll fjögur spilin með sama gildi hefur hann fengið slag sem hann leggur á hvolf á borðið. Leikmaðurinn með flesta slagina í borði vinnur spilið.

Afbrigði 2 (framhald af 1):

Spilað er eins og lýst var hér á undan (afbrigði 1), en nú vinnur leikmaðurinn sem nær öllum slögnum til sín í lokin. Leikmaðurinn með flesta slagi í borði byrjar að spyrja um þá slagi sem hann á ekki og verður að muna hvað hann á sjálfur. Hann spyr eins og áður um slag með ákveðnu gildi. Dæmi: „Anna, áttu þristana?“. Anna má skoða sína slagi. Ef hún á þristana lætur hún leikmanninn hafa þá og leikmaðurinn sem spurði má spyrja aftur. Ef hún á ekki þristana fær hún að spyrja. Svona er haldið áfram þar til einn leikmaður hefur náð öllum slögnum til sín.

Góða skemmtun!