

**INNHOOLD**

52 kort

MÁL

Á samla flest sett med fire matchende kjæledyr.

GJØR DEG KLAR

- Bland kortbunken, og del så ut 5 kort med billedsiden ned til hver spiller.
- Spre ut resten av kortene med billedsiden ned på bordet. Dette er "fiskedammen".
- Se på kortene dine. Hvis du har sett på fire, legger du dem straks med billedsiden opp ved siden av deg på bordet.
- Den spilleren som har fødselsdag nærmest dagen i dag, begynner. Spillet fortsetter mot venstre.

SPILLET

Når det er din tur, ber du hvilken som helst annen spiller om et kort du har. Eksempel: Du ser på kortene dine og har 2 hamsterkort (nummer 10).

Du spør Julie: "Har du noen hamstere (nummer 10)?"

- Hvis spilleren har ett eller flere av det kortet du bad om, **MÅ** han/hun gi **alle** sammen til deg. Hvis du med disse kortene får et fullstendig sett, legger du settet med billedsiden opp ved siden av deg og gjør et nytt forsøk. Hvis disse kortene ikke fullfører et sett, er turen din over.
- Hvis spilleren ikke har ett eller flere av det kortet du bad om, vil han hun si: "DRA PÅ FISKETUR" Da må du gå til fiskedammen!

FISKEDAMMEN

Når en spiller sier "DRA PÅ FISKETUR", trekker du ett kort fra fiskedammen og holder det i hånden.

- Hvis kortet du trakk, matcher det du bad om, **OG** det fullfører et sett, legger du settet med billedsiden opp ved siden av deg og gjør et nytt forsøk.
- Hvis kortet du trakk, matcher det du bad om, men det **IKKE** fullfører et sett, er turen din over.
- Hvis kortet du trakk, **IKKE** matcher det du bad om, er turen din over, uansett om det fullfører et sett. **OBS!** Hvis kortet du trakk fullfører et sett, skal du likevel plassere settet med billedsiden opp ved siden av deg.

NÅR DU IKKE HAR FLERE KORT PÅ HÅNDEN

- Hvis du slipper opp for kort på hånden **under din tur**, trekker du ett kort fra fiskedammen og prøver igjen.
- Hvis du slipper opp for kort på hånden **når det IKKE er din tur**, venter du til den neste turen din, trekker så ett kort fra fiskedammen og ber en annen spiller om et kort.

NÅR DET IKKE ER FLERE KORT I FISKEDAMMEN

Hvis det ikke er flere kort i fiskedammen, er det ikke flere fisker å trekke opp. Når det er din tur, fortsetter du å be andre spillere om kort til alle kortene er matchet. Hvis du ikke har flere kort på hånden, og det ikke er flere i fiskedammen, må du vente til de andre spillerne er ferdige med å matche resten av kortene.

AVSLUTNINGEN AV SPILLET

Når alle settene er matchet, er spillet over.

VINNE

Alle spillerne teller settene sine. Spilleren med flest sett vinner. Spillet kan ende uavgjort.

**SISÄLTÖ**

52 korttia

PELIN TARKOITUS

Kerätä eniten neljän samanlaisen kortin sarjoja.

PELIIN VALMISTAUTUMINEN

- Sekoita korttipakka ja jaa kullekin pelaajalle viisi korttia niin, että niiden kuvapuoli on alaspäin.
- Levitä loput kortit pöydälle kuvapuoli alaspäin. Tästä muodostuu kalalammikko.
- Katso korttejesi. Jos sinulla on neljän samanlaisen kortin sarjoja, siirrä ne sivuun pöydälle kuvapuoli ylöspäin.
- Pelaaja, jonka syntymäpäivä on lähimpänä pelipäivää, aloittaa. Pelivuoro siirtyy pelaajasta vasemmalle.

PELAAMINEN

Pelivuorollasi pyydät joltakin toiselta pelaajalta samanlaista korttia kuin sinulla on kädessäsi. Jos sinulla on esimerkiksi kaksi hamsterkorttia (numero 10).

Voit kysyä toiselta pelaajalta: "Onko sinulla hamsteria (korttia numero 10)?"

- Jos vastapelaajalla on yksi tai useampi tällainen kortti, hänen **ON ANNETTAVA** ne **kaikki** sinulle. Jos näistä korteista muodostuu neljän samanlaisen kortin sarja, siirrä nämä kortit sivuun pöydälle kuvapuoli ylöspäin ja jatka pelaamista esittämällä uusi kysymys. Jos korteista ei muodostu korttisarjaa, vuorosi päättyy.
- Jos vastapelaajalla ei ole yhtään pyytämäsi korttia, hän sanoo sinulle "MENE KALAAAN". Tällöin sinun on siirryttävä kalalammikolle!

KALALAMMIKKO

Kun vastapelaaja käskää sinun "MENNÄ KALAAAN", nosta yksi kortti kalalammikosta.

- Jos nostamasi kortti täydentää neljän samanlaisen kortin sarjan, aseta valmis sarja sivuun pöydälle kuvapuoli ylöspäin ja jatka pelaamista.
 - Jos nostamasi kortti on yksi kortti lisää pyytämiesi korttien sarjaan, mutta **SE EI RIITÄ** muodostamaan neljän samanlaisen kortin sarjaa, vuorosi päättyy.
 - Jos nostamasi kortti **EI** kuulu pyytämiesi korttien sarjaan, vuorosi päättyy, vaikka kortti täydentäisikin jonkin toisen korttisarjan.
- HUOMAUTUS:** Jos nostamasi kortti täydentää jonkin muun sarjan, aseta valmis korttisarja sivuun pöydälle kuvapuoli ylöspäin.

JOS KÄDESSÄ OLEVAT KORTIT LOPPUVAT

- Jos kädessä olevat kortit loppuvat **omalla pelivuorollasi**, nosta yksi kortti kalalammikosta ja yritä uudelleen.
- Jos kädessä olevat kortit loppuvat **jonkun muun pelivuorolla**, odota seuraavaa vuoroasi ja nosta sitten yksi kortti kalalammikosta. Pyydä sitten seuraavalta pelaajalta haluamaasi korttia.

JOS KALALAMMIKON KORTIT LOPPUVAT

Jos kalalammikon kortit loppuvat, et voi enää nostaa sieltä uusia kortteja. Pyydä tällöin vuorollasi toisilta pelaajilta kortteja, kunnes kaikki neljän kortin sarjat on muodostettu. Jos sinulla ei ole enää kortteja kädessä eikä kalalammikossakaan ole kortteja, odota, kunnes toiset pelaajat ovat lopettaneet pelaamisen ja korttisarjojen muodostamisen.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy, kun kaikki korttisarjat on muodostettu.

VOITTAMINEN

Kaikki pelaajat laskevat korttisarjansa. Se pelaaja, jolla on eniten neljän samanlaisen kortin sarjoja, voittaa pelin. Myös tasapeli on mahdollinen.

**INNIHALD**

52 spil

MARKMIÐ

Safnaðu flestum fjögurra spila samstæðum.

GERT KLÁRT

- Stokkaðu spilastokkinn og gefðu svo 5 spil á hvern þátttakanda þannig að þau snúi niður.
- Dreifðu afganginum á borðið þannig að þau snúi niður. Nú er komin „fiskatjörn“.
- Skoðaðu spilin þín. Ef þú ert með fjögurra spila samstæðu skaltu leggja þau niður við hliðina á þér þannig að spilin snúi upp.
- Sá þátttakandi sem á afmælisdag sem er næst deginum í dag byrjar. Síðan gengur spilið til vinstri.

SPILIÐ

Pegar þú átt að gera spyrðu eitthvert hinna hvort þau eigi spilið sem þú ert með á hendi. Þú skoðar spilin sem þú ert með á hendi og sérð til dæmis að þú ert með 2 hamstra (númer 10).

Þá spyrðu Júlíu: „Áttu hamstra (númer 10)?"

- Ef sá/sú sem þú spyrð á eitt eða fleiri af þeim spilum sem þú baðst um **VERÐUR** hann/hún að láta þig fá þau **ÖLL**. Ef þessi spil fylla upp í samstæðu leggurðu samstæðuna niður þannig að spilin snúi upp og spyrð svo aftur. Ef spilin klára ekki samstæðu á næsti að gera.
- Ef sá/sú sem þú spyrð er ekki með spilin sem þú baðst um segir viðkomandi: „**VEIDDU**“. Þá þarftu að veiða í fiskatjörninni!

FISKATJÖRNIN

Pegar einhver segir þér að „**VEIDA**“ dregurðu eitt spil úr fiskatjörninni og bætir því í höndina þína.

- Ef spilið sem þú dregur er það sama og þú baðst um **OG** það fullkomnar samstæðu leggurðu samstæðuna niður þannig að spilin snúi upp og gerir aftur.
- Ef spilið sem þú dregur er það sama og þú baðst um **EN FULLKOMNAR EKKI** samtæðu á næsti að gera.
- Ef spilið sem þú dregur **ER EKKI** það sama og þú baðst um á næsti að gera, sama hvort að spilið fullkomnar samstæðu eða ekki. **ATHUGIÐ:** Ef spilið sem þú dróst fullkomnar samstæðu skaltu leggja hana niður þannig að spilin snúi upp.

SPIL Á HENDI KLÁRAST

- Ef þú klárar spilin á hendi **þegar þú ert að gera** dregurðu eitt spil úr tjörninni og gerir aftur.
- Ef þú klárar spilin á hendi og **átt EKKI að gera** skaltu bíða þangað til að þú átt að gera næst, draga eitt spil úr tjörninni og spyrja einhvern hinna um það spil.

SPILIN Í FISKATJÖRNINI KLÁRAST

Ef spilin í tjörninni klárast er ekki hægt að veiða fleiri spil. Þegar þú átt að gera heldurðu áfram að spyrja hina um spil þar til allar samstæður eru komnar upp. Ef þú hefur ekki fleiri spil á hendi og það eru engin spil í tjörninni verðurðu að bíða þangað til hinir eru búnir að fá allar samstæðurnar upp.

LOK SPILSINS

Pegar allar samstæður eru komnar upp er spilið búið.

SIGURVEGARI

Þátttakendurnir telja samstæðurnar sínar. Sá/sú sem safnað hefur flestum samstæðum vinnur! Hægt er að gera jafntefli.