

Koomi er et sjovt og hurtigt kortspil, der lærer børn grundlæggende talfærdigheder. Målet er at nå -10 eller 10 ved at benytte plus og minus, skifte fortegn sammen eller hver for sig.

Spillets indhold

54 nummererede kort:

27 grønne kort med tal fra 1 til 9. Disse repræsenterer positive tal.
27 røde kort med tal fra -1 til -9. Disse repræsenterer negative tal.

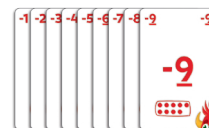
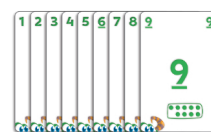
16 specialkort:

6 Koomi-hjælpere – kort, der hjælper dig med at nå -10 eller 10 (Se funktionen af Koomi-specialkort).
10 Koomi-jokers – kort, som måske - eller måske ikke - hjælper dig med at vinde (se funktionen af Koomi-specialkort).

4 referencekort, der forklarer specialkort.

4 blanke ekstra kort.. Brug hvis du mister et kort, eller lav dine egne special kort.

koomi



Sådan starter spillet

1. Den yngste spiller er den første, der blander og deler seks kort med forsiden nedad til alle spillere. Kortblanding og uddeling går på tur og med uret efter hvert spil.
2. Alle spillere samler deres kort op uden at vise dem til hinanden.
3. De resterende kort placeres i en bunke midt på bordet med bagsiden opad. Dette er den "lukkede bunke".
4. Nu vendes det øverste kort fra den lukkede bunke og placeres med forsiden opad ved siden af. Bliv ved med at vende det øverste kort, indtil et nummereret kort eller nummereret specialkort er vendt. Dette er afkastbunken, hvor spillerne smider deres kort på.

Sådan spiller man

Spillets retning er med uret, og spilleren til venstre for kortgiveren starter spillet. På baggrund af det øverste kort i afkastbunken har spilleren nu tre muligheder:

Mulighed 1 At nå -10 eller 10 ved at lægge så mange eller så få kort, som spilleren ønsker.

Mulighed 2 At spille et specialkort (se funktionen af Koomi-specialkort).

Mulighed 3 At trække det øverste kort fra den lukkede bunke.

Spileksempel

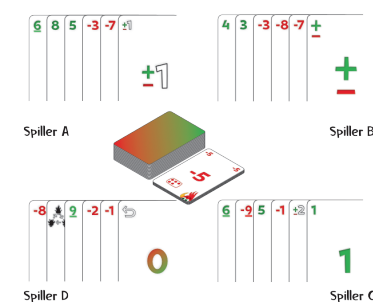
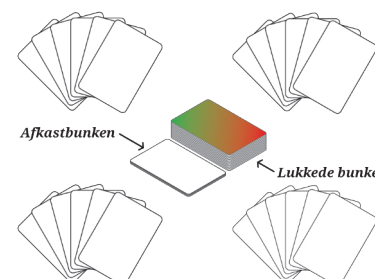
Det øverste kort på afkastbunken er -5 (rød) og spiller A har følgende kort på hånden: 8 (grøn), 6 (grøn), 5 (grøn), -7 (rød), -3 (rød), +/- 1 (Koomi-hjælper).

Spiller A lægger følgende kort: +/- 1, 6 og 8, og når dermed 10 (**mulighed 1**). Når man spiller kortene, skal man lægge dem ud ved siden af afkastbunken og sige udregningen højt: -5 (den lukkede bunke) + 1 + 6 + 8 = 10. Koomi-hjælperen +/-1 blev i dette tilfælde brugt som +1.

Når udregningen er færdig, samler Spiller A kortene sammen og lægger dem på afkastbunken.



Det øverste kort på afkastbunken er stadig 8. Spiller C lægger kortet +/-2 (Koomi-hjælper) ved siden af afkastbunken (**mulighed 2**) og siger højt: 8 plus 2 er 10. Derefter lægges +/-2 kortet på afkastbunken.

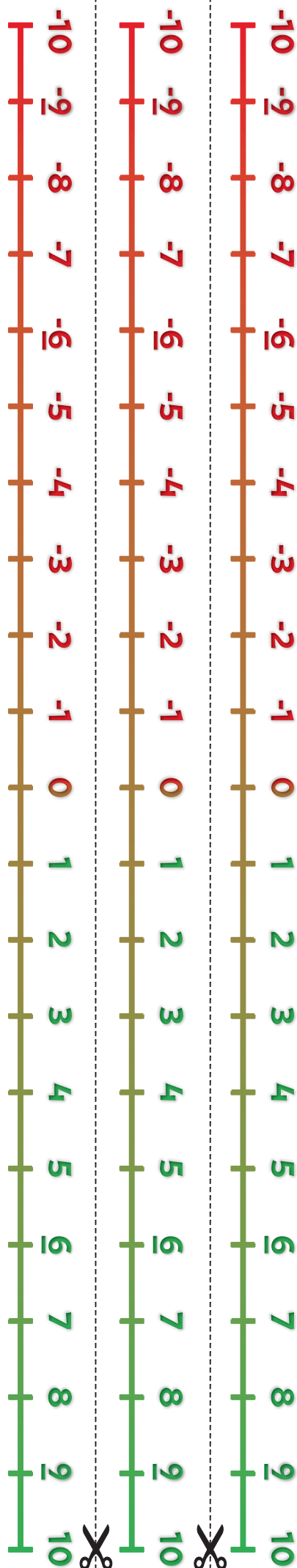


Det øverste kort på afkastbunken er 8 (grøn), og Spiller B har følgende kort på hånden: 4 (grøn), 3 (grøn), -3 (rød), -8 (rød), -7 (rød), "Skift fortegn" (Koomi-hjælper). Da det ikke er muligt at nå -10 eller 10, bliver Spiller B nødt til at trække et kort fra den lukkede bunke (**mulighed 3**).



Spiller D lægger Koomi-jokeren "Nulstil" på afkastbunken, (**mulighed 2**). Kortet har værdien 0, og den efterfølgende spiller skal nå -10 eller 10 fra 0.

TIP: For de yngste spillere er det en stor hjælp at lægge alle kort ned på bordet med forsiden opad for at vise dem spillets gang.



Spilleets vinder

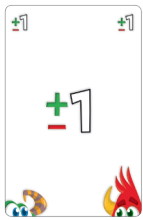
Den første spiller, der kommer af med alle sine kort vinder spillet.

Hvis ingen spillere har lagt alle kort, når den lukkede bunke er løbet tør for kort, beholdes det øverste kort fra afkastbunken, og de resterende vendes og bruges som den nye lukkede bunke.

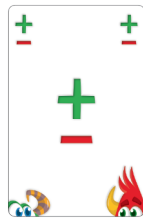
Funktionen af Koomi-specialkort

Hvis et specialkort bruges, skal det **altid være det første kort**, der lægges på afkastbunken, og man kan kun lægge ét specialkort pr tur. Specialkortets funktion skal altid spilles færdig.

Koomi-hjælper



Spilleren vælger selv, om kortet er -1 eller +1. Hvis dette kort er øverst på afkastbunken, vælger spilleren frit, om det er -1 eller +1, uanset hvad den forrige spiller bestemte. Dette er et nummereret specialkort.

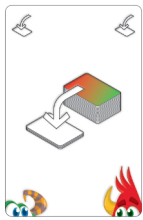


Spilleren kan skifte fortegn til det modsatte på et talkort på sin hånd. Ved at spille dette kort kan spilleren skifte -5 (rød) til +5 (grøn). Dette er et unummereret specialkort.

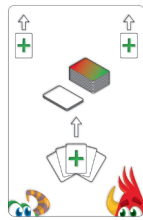


Spilleren vælger selv, om kortet er -2 eller +2. Hvis dette kort er øverst på afkastbunken, vælger spilleren frit, om det er -2 eller +2, uanset hvad den forrige spiller bestemte. Dette er et nummereret specialkort.

Koomi-jokers



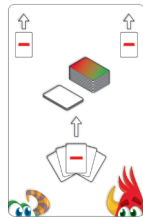
Spilleren vender kort fra den lukkede bunke og placerer det med forsiden opad på afkastbunken, indtil et nummereret kort eller nummereret specialkort er vendt. Spilleren fortsætter derefter sin tur baseret på det nye kort på afkastbunken. Dette er et unummereret specialkort.



Spilleren kan lægge et hvilket som helst grønt/positivt kort fra sin hånd på afkastbunken, uanset hvad det øverste kort er. Dette er et unummereret specialkort.



Alle spillere lægger deres kort med forsiden nedad på bordet og roterer én plads i urets retning. Her samler de det sæt kort op, som den forrige spiller efterlod på bordet, og spiller videre med den hånd. Dette kort har værdien 0, så den næste spiller skal nå -10 eller 10 fra 0. Dette er et nummereret specialkort.



Spilleren kan lægge et hvilket som helst rødt/negativt kort fra sin hånd på afkastbunken, uanset hvad det øverste kort er. Dette er et unummereret specialkort.



Dette kort har værdien 0. Når det spilles på afkastbunken, betyder det, at den efterfølgende spiller skal nå -10 eller 10 fra 0. Dette er et nummereret specialkort.

Regler på andre sprog



Variationer

For de yngste spillere: Fjern alle de røde kort, og spil til 10.

Fjern alle de røde kort på nær -1 og -2, og spil til 10.

Fjern alle de grønne kort, og spil til -10.

Fjern nogle eller alle Koomi-specialkort

Spil med alle kort på bordet med forsiden opad. (Fungerer bedst, hvis alle spillere er lige rutinerede).



newméro er et registreret varemærke
Alle rettigheder 2021

