

Z O K E R

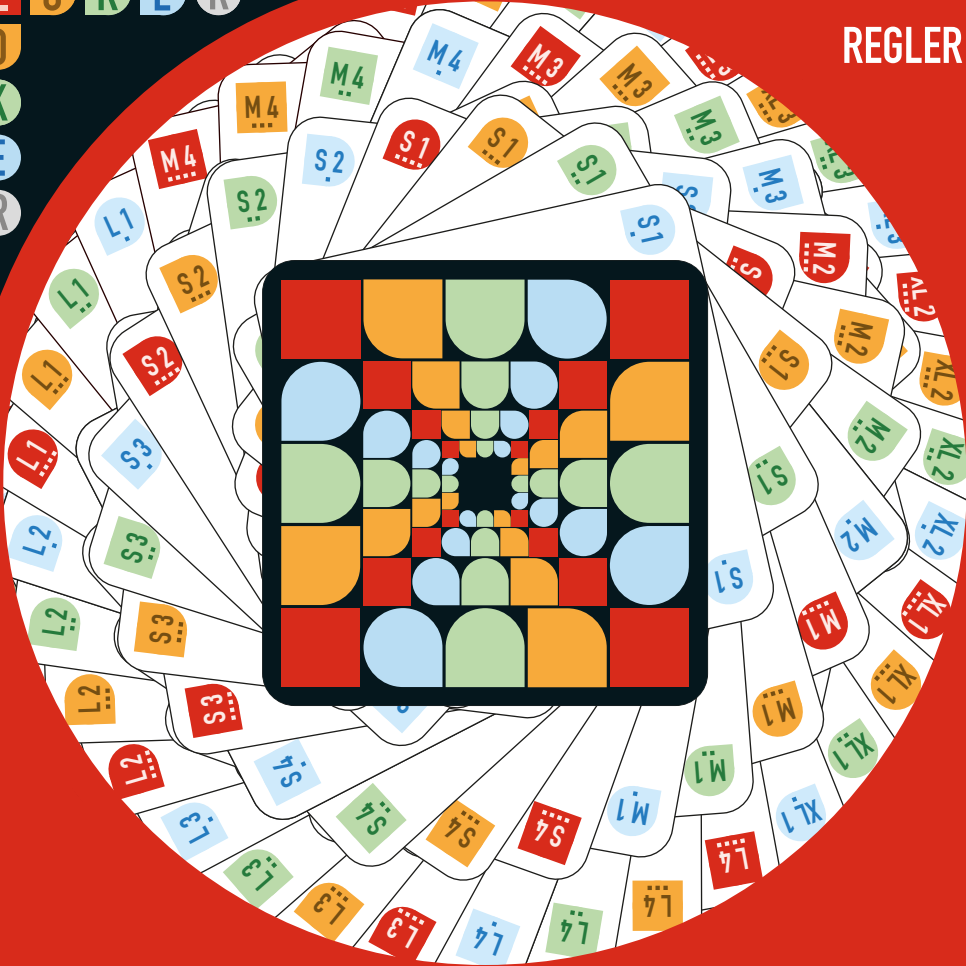
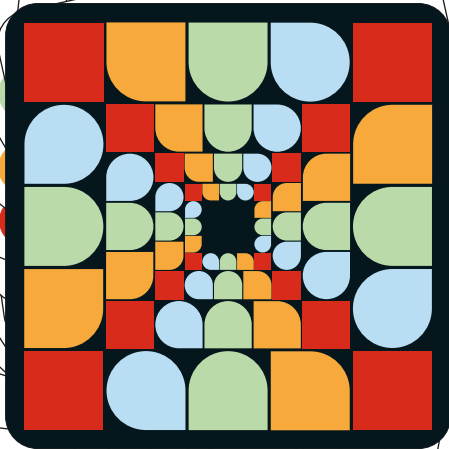
O

K

E

R

REGLER



ZOKER

– Kortspelens ny dimension!

Zoker-kortlek har 64 kort. Med korten kan man spela många, alldeles nya spel samt nya variationer av bekanta spel.

Varje kort har en figur som har tre egenskaper: färg, storlek och form. I hörnet av kortet finns en kod, som beskriver figurens egenskap. Ordningen av färgen är beskriven med punkt. Den svagaste färg är blå och den starkaste röd. Figurens storlek från minsta till största är betecknad med bekanta bokstäver S, M, L, XL. Formerna är betecknad med numror, som har sin motsvarighet i antal av figurens hörn. Det svagaste kortet är blått S1 och starkaste är rött XL4.



Färg:				
Storlek:	S	M	L	XL
Form:				

I följande sidor finns det regler för fyra olika spel samt olika instruktioner:

- <i>Par och stegar</i>	2
- <i>Zoker Solo</i> – en patiensspel	3
- <i>Zoker Memo</i> – en minnesspel	4
- <i>Blanda kort</i>	5
- <i>Zoker Tiko</i> – en tickspel	6
- <i>Rangordning</i>	7
- <i>Zoker Kubo</i> – en strategispel	10
- <i>Zoker-kuutio</i>	14

I baksidan av regelboken finns det mera spel. Spel regeln finns i adressen www.zoker.org.

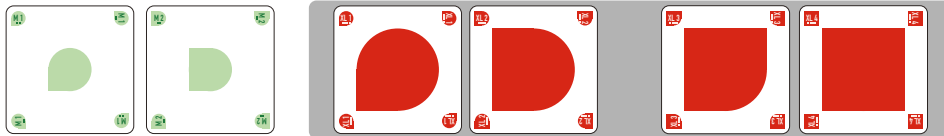
Trevliga stunder med Zoker-spell!

PAR OCH STEGAR

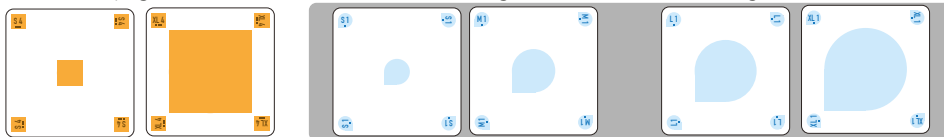
Utgångspunkten i Zoker-spel är likhet i en eller två egenskaper. Egenskaperna är färg, storlek och form.

Två kort har en gemensam egenskap (dvs. samma valör) ifall deras figur har antingen samma färg eller de är lika stora eller har samma form, men annars är de olika. Kortet är likadana på två egenskaper dvs. kortet är kompatibla ifall

1) formerna har samma färg och är lika stora, fast figurens form varierar



2) figuren är lika formerna har samma färg och samma form, fast figurens



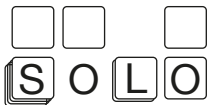
3) figuren varierar stora och har samma form, fast figurens färg varierar



Fyra kort som passar ihop bildar en stega.

I bilden finns det exempel av par; exempel av stegar finns på den gråa botten.

Du kan öva att identifiera par genom att dela på bordet tjugotal kortens framsida uppåt och genom att blocka upp korten parvis!



Patiensspel



10-15 min



8+



1



30x30 cm



zoker.org/
solo

Förberedelserna

Kortlek blandas och delas på bordet så att sexton kort 4x4 formar en kvadrat med kortens figursidor uppåt. Resten av korten lämnas i en hög på bordet.

Spelets gång

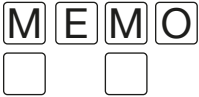
Spelets mening är att samla korten i den lägsta raden i högsta möjliga hög. Då korten har två gemensamma egenskaper alltså de passar ihop med någon av lägsta radens kort, kan spelaren flytta kortet på det kompatibla kortet i lägsta raden. Exempel av kompatibla kortet finns i början av regelboken.

Spelaren kan flytta de korten i den ordningen hen vill från övre raden till den lägsta på kompatibel kortet. När spelet framskrider bildar sig hög av kort på den lägsta raden. Alltid när korten på hög är kompatibel kan spelaren flytta korten på det andra korthögen.

Genast när på de tre översta raden har blivit fyra tomma kortplatser, kan spelaren dela fyra nya kort på de tomma platserna. Efter det kan spelaren fortsätta spelet normalt.

Spelets avslutning

Spelet upphör, när spelaren inte kan flytta mera korten på högar i den nedersta raden eller kan inte ställa högar i den nedersta raden på varandra. I slutet antingen korten tar slut eller de kan vara några kort kvar i talongen. Spelarens resultat är så många poäng som de finns kort i den högsta högen i den lägsta raden.



Minnospel



10-20 min



6+



1-5



30x30 cm



[zoker.org/
memo](http://zoker.org/memo)

Förberedelserna

Kortlek blandas och delas på bordet så att sexton kort 4x4 formar en kvadrat med kortens figursidor nedåt. Spelaren som sitter närmast till vänster om given börjar spelet och turen fortsätter klockvis.

Spelets gång

I sin tur varje spelare uppvänder två kort så att figursidan är uppåt utan att flytta kort. Meningen är att finna ett par, när spelaren får två kort för sig. Då korten har två gemensamma egenskaper, de bildar ett par. Exempel på par finns i början av regelboken. Om de två korten inte bildar ett par, spelare skall uppvända korten tillbaka figursidan nedåt.

När spelarna tillsammans tror, att de inte finns mera par på bordet, nya kort från talongen skall delas framsidan nedåt till de tomma platserna på bordet. Den spelaren som har sin tur skall fortsätta sökning av par.

Spelets avslutning

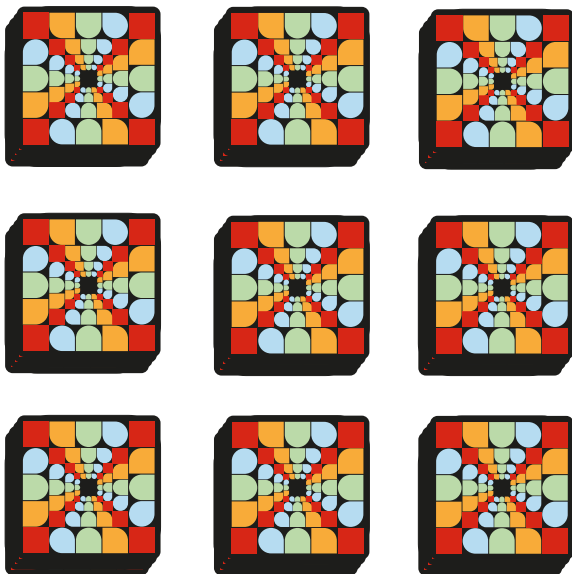
Spelet upphör, när alla kort från talongen har delats och spelarna tillsammans tror, att de inte finns mera par på bordet. De ojämna korten blir kvar på bordet och spelarna räknar antal av sina kort. Den spelare vinner som har samlat flesta kort.

Variationer

I början kan man dela på bordet något annat antal kort eller alla 64 korten. I den lätta versionen två kort som har en gemensam egenskap beräknas som ett par.

ETT LÄTT SÄTT ATT BLANDA KORTEN

För att göra de lättare att spela Zoker korten är en aning tjockare än vanliga spelkort. Därför de sedvanliga sätten att blanda kortleken fungerar inte riktigt bra. Kortleken kan lätt blandas genom att dela korten framsidan nedåt i flera hög (5-9) i slumpartad ordning. Kortet delas alltid i olika högar. Till slut högar samlas ihop i slumpartad ordning.





Stickspelel



10-15 min



10+



2-5



10x10 cm



zoker.org/
tiko

Förberedelserna

Kortleken blandas och åt varje spelare delas fyra kort. Spelaren som sitter närmast till vänster om givnen börjar spelet och turen fortsätter klockvis.

Spelets gång

Spelaren som börjar spelet sätter från handen ett kort på bordet. Varje spelare sätter i sin tur sitt kort på bordet på det föregående kortet, om det nya kortet är starkare. Om det nya kortet är svagare, sätts det under det föregående kortet. Spelare vars kort är det översta på högen vinner sticket. Kortens rangordning är beskriven i ett eget kapitel på regelboken.

Spelare som har vunnit sticket börjar det nya varvet. På det här viset spelas alla fyra kort. Därefter delas ut nya kort och spelet fortsätter.

Spelets avslutning

Spelet upphör, när kortlekens kort tar slut. Om korten inte går jämt, lämnas resten av korten outdelade. Efter spelet räknar alla spelare antalet av sina kort. Den som har fått mest kort vinner spelet.

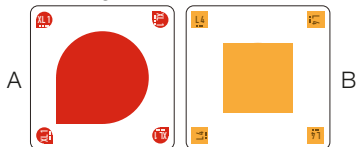
Man kan spela flera spel efter varannan och tävla om antingen av antalet eller av spel som man har vunnit.

RANGORDNING AV KORTEN

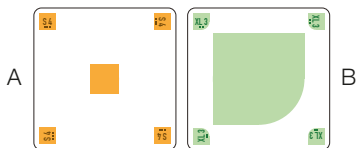
Zoker-korten egenskaper är figur, storlek och form. Färgen från det starkaste till det svagaste är röd, orange, grön och blå. Storleken från den starkaste till det svagaste är XL, L, M och S. Formen från den starkaste till det svagaste motsvarar antalet av hör i figuren 4, 3, 2 och 1. Av egenskaperna den starkaste är färgen, den andra starkaste är storleken och formen är den svagaste. **Korten är starkare än det andra om:**

1) Kortet är starkare i två egenskaper än det andra kortet dvs. ett av de följande fallen

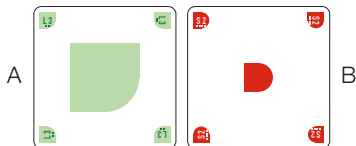
a) Figurens A färg och storlek är starkare än B. A vinner.



b) Figurens A färg och formen är starkare än B. A vinner.

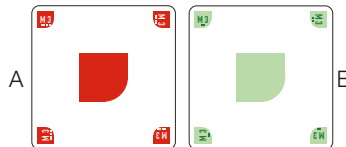


c) Figurens A storlek och formen är starkare än B. A vinner.

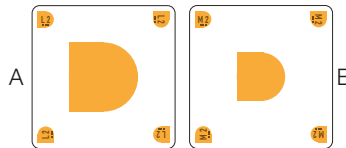


2) Kortet är starkare i en egenskap och jämläk i två egenskaper dvs. ett av de följande fallen

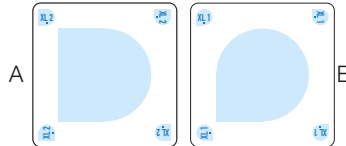
a) Figurens A färg är starkare, men storleken och formen är samma än B. A vinner.



b) Figurens A storlek är starkare, men färg och formen är samma än B. A vinner.

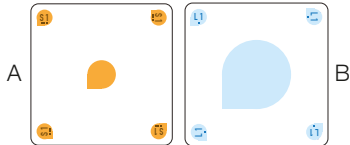


c) Figurens A form är starkare, men färg och storleken är samma än B. A vinner.

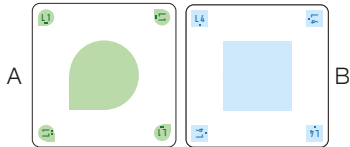


3) Kortet är starkare i en egenskap och svagare i en andra egenskap men jämlik i den tredje egenskapen, ifall egenskapen där kortet är starkare är starkare egenskap än den egenskapen som kortet är svagare dvs.

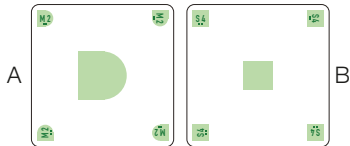
a) Figurens A färg är starkare, men storleken är svagare och formen är den samma än B. A vinner.



b) Figurens A färg är starkare, men formen är svagare och storleken är den samma än B. A vinner.

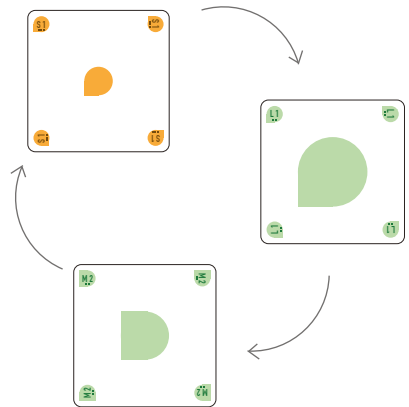


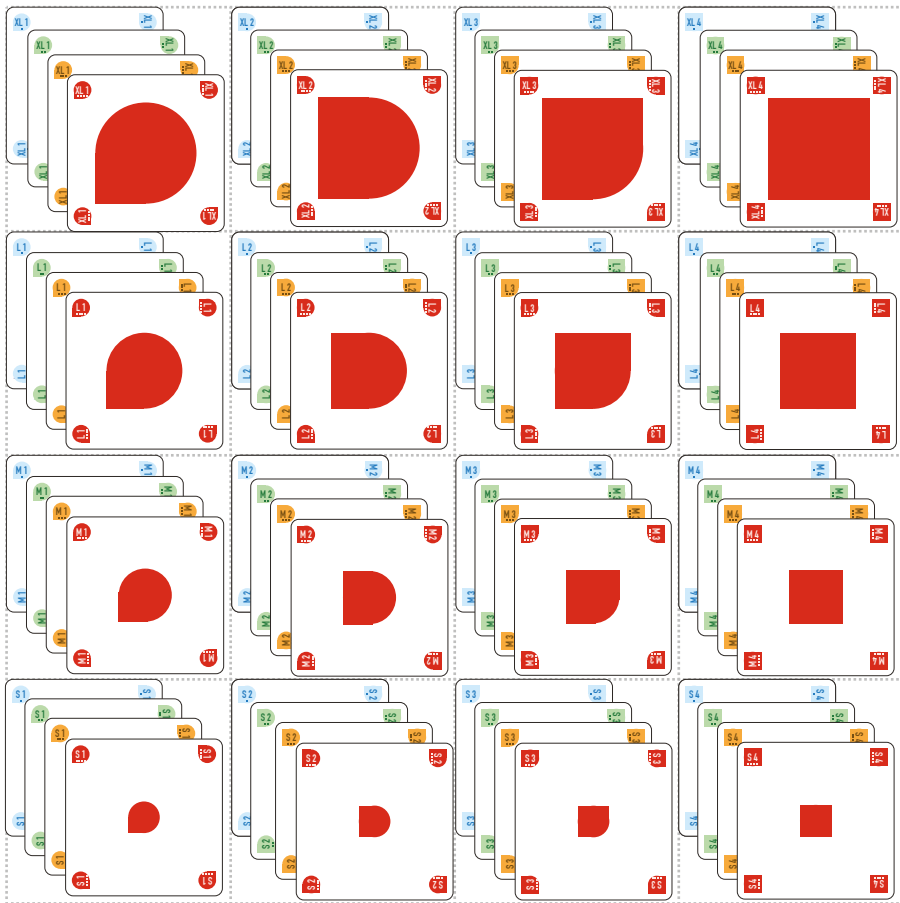
c) Figurens A storlek är starkare, men formen är svagare och färg är det samma än B. A vinner.

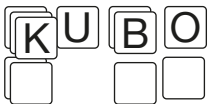


När man jämför två kort med varandra, kan man alltid entydigt säga vilket av korten är starkare. Men om man jämför tre kort med varandra, är ordningen inte alltid entydigt.

Till exempel den orange S1 är starkare än den gröna L1, den gröna L1 är starkare än den gröna M2 medan den gröna M2 är starkare än den orange S1.







Strategispel



20-30 min



10+



2-5



40x40 cm



[zoker.org/
kubo](http://zoker.org/kubo)

Förberedelserna

För spelet reserveras på bordet ett utrymme för en 4x4 kort kvadrat. I hörnen av kvadraten sätts de blåa S1, S4, XL1 och XL4 (bild 1). Andra kort blandas till kortlek varav åt varje spelare delas fyra kort. Spelaren som sitter närmast till vänster om givnen börjar spelet och turen fortsätter klockvis.

Spelets gång

I spelet bildar man med korten en kub, som består av kortnivåer med samma färg (se på bilden på föregående sida). Man börjar bygga kuben från hörnen av den lägsta nivån. Varje kort som sätts på bordet på sitt eget ställe antingen bredvid kortet på bordet i samma nivå eller ovanpå kortet i den följande färgnivån. Kortet kan aldrig placeras under ett kort som man har tidigare spelat på bordet.

När i resultat av placerade kort bildas en eller flera stegar eller diagonaler lod- eller vågrät dvs. i horisontal eller vertikal nivå, får spelare en eller flera poäng. För att få poängerna måste spelaren upptäcka själv situationen och kräva poängen.

Speltur

I början av sin tur tar spelaren från kortleken minst ett kort. Om spelaren har lyckats på sin föregående tur sätta flera kort, kan hen, ifall hen vill, ta från kortleken flera kort så, att hen har i handen fem kort. Efter att tagit korten i handen kan spelaren sätta på bordet så många kort som hen kan. Spelaren behöver dock inte sätta ett enda kort på bordet fast hen kunde. Spelaren måste anmäla när hen har slutat sin speltur.

Sättande av kort på bordet

I början av spelet bredvid de blå korten kan man sätta närliggande blå kortet eller på de blå korten det motsvarande gröna kortet. Alltså i början bredvid det blå S1 kan man placera det blåa M1-kortet eller det blåa S2-kortet eller på blåa S1 det gröna S1-kortet. Man måste inse, att M1-kortet placeras på högra sidan alltså på den sidan av S1-kortet, där

det blåa XL1-kortet är. I motsvarande sätt till exempel bredvid det blåa XL4-kortet kan man placera det blåa XL3-kortet eller det blåa M4-kortet eller ovanför det gröna XL4-kortet.

I följande färgnivå placeras korten så, att det nedliggande kortets kod blir synlig. Till exempel under det gröna kortet blivande det blåa kortets kod måste bli synlig.

När det kortet av den följande färgnivån har sätts på en kort, kan man sätta ett nytt kort med samma färg bredvid det, trots att ingen kort finns under på den föregående färgnivån (bild 2). När till exempel på det blå S1-kortet har sätts det gröna S1-kortet, kan man sätta det gröna S2-kortet bredvid det, trots att en tom plats blir kvar under det för det blåa S2-kortet.

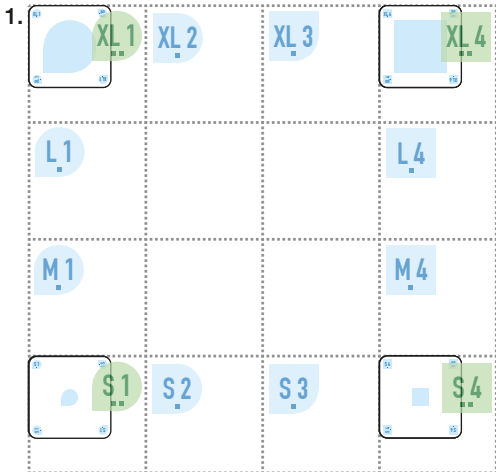
Kortet, som passar på den tomma platsen under ett annat kort på bordet, lämnas kvar i handen på spelaren och räknas minuspoäng i slutet.

Spelets mål och poängräkning

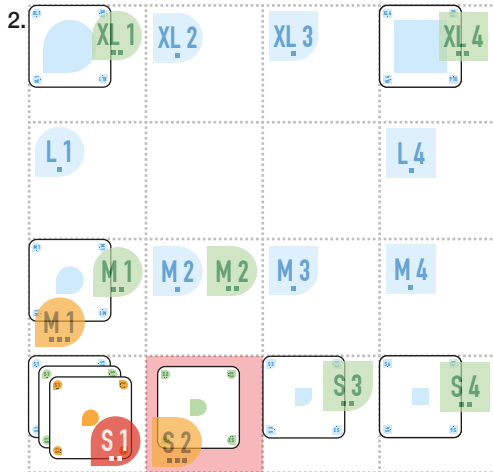
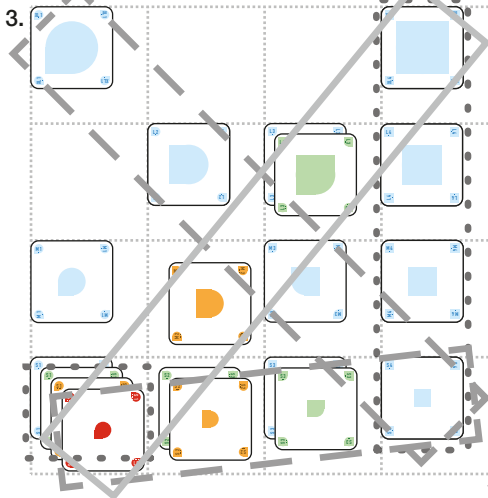
Målet är att forma strukturer med fyra korten så som stegar eller diagonaler för att samla poäng (bild 3).

- Våg- och lodräta stegar ger både en poäng
(i kuben finns det 48 olika stegar)
- Diagonaler i lod- eller vågräta nivåer ger båda två poäng
(i kuben finns det 24 olika diagonaler)
- En rymddiagonal dvs. Zoker ger tolv poäng
(i kuben finns det 4 olika rymddiagonaler)

Poängen av varje struktur går till spelaren, som på sin tur har format en struktur färdigt och själv anmäler om det. Då spelaren inte upptäcker själv att en struktur har formats kan andra spelare, efter att turen har slutat, stjäla poängen för sig själv genom att ropa "Poäng!" och visa strukturen som inte har räknats än. Om ingen märker att en struktur har formats genast efter att turen har slutat, lämnar man den helt ut – även om det gäller en Zoker. Poängen som man har fått skrivs direkt ner på poängtabellen.



1. Spelets situation i början och de möjliga korten  = De möjliga korten i situationen



2. De möjliga korten i situationen och en plats som blir kvar tom

Ett kort kan inte sättas under ett annat kort

3. Exempel av stegar, diagonaler och rymddiagonaler alltså Zoker
Zoker dvs. rymddiagonal

12 pistettä

Diagonal i lod- eller vågräta nivåer

2 pistettä

Lod- eller vågrät stega

1 piste

Spelets avslutning

Spelet kan slutas på tre olika sätt. Spelet slutar genast när

- a) på bordet bildas en Zoker som någon upptäcker eller
- b) någon av spelarna lägger alla sina kort på bordet eller
- c) när det inte är möjligt att sätta mera kort på bordet dvs. varje kort av den röda färgnivån har sätts i sin plats.

När spelet har slutats får varje spelare en minuspoäng av varje kort som blev kvar i handen. Poängen som man har samlat under spelet och möjliga minuspoäng räknas ihop och den som har mest poäng vinner.

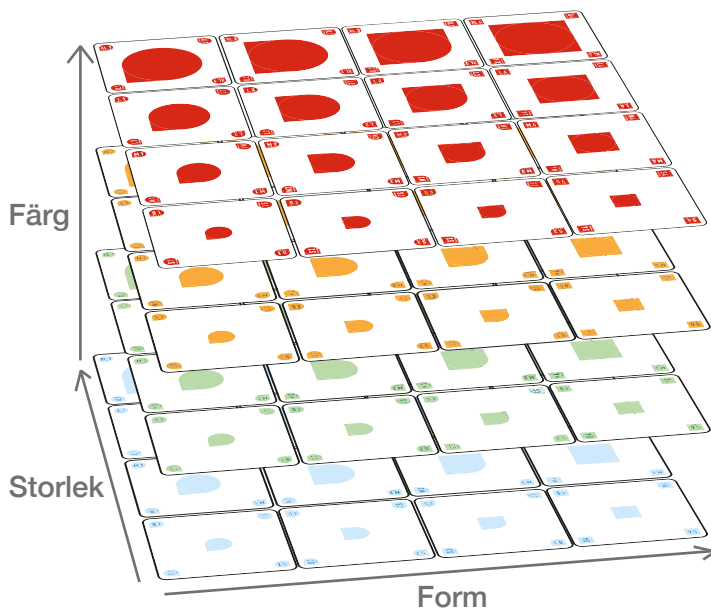
Man kan spela flera omgångar då slutpoängen av varje omgång räknas ihop. Spelarna kan bestämma i förhand hur många omgångar man spelar eller att spelet pågår tills någon av spelarna uppnår ett visst antal av poäng.

Variationer

När man har bekantat sig med Kubo, kan man prova att sätta kortkuben i en annan position än vad som är beskriven i förberedelserna. Man kan till exempel sätta blåa S1 och S4 och röda S1 och S4 i hörnen eller även blåa S4 och XL4 och röda S4 och XL4. Annars följer man reglerna som vanligt.

ZOKER KUBEN

Zoker korten bildar tillsammans kuben, vilkens axlar är form, storlek och färg. De fyra olika formerna, storleken och färgen formar en helhet av 4x4x4 dvs. 64 kort. Varje kort har sin egen plats i kuben. Många av spelen baserar sig på relation mellan korten i kuben. Särskilda kort finns vanligen på samma steg eller på samma diagonal.





CE