

Regler for:

getSmart Kids

- Regning med
tall!



Det anbefales at man først ser på powerpoint-reglene når man skal lære seg ulike spill med kortstokkene!

Sjekk hjemmesiden www.getsmart.no for flere powerpoint-presentasjoner. Det vil bli lagt opp nye presentasjoner når det kommer nye produkter og dersom det blir laget nye spill til kortstokkene.

Calculation War - Kids2

Vanskelighetsnivå: 10 år og oppover.

Antall spillere: 2 - 4. Dersom det er fire spillere, er det to på hvert lag.

Antall kort: Hele kortstokken brukes. Spillerne starter med halve bunken hver.

Tilbehør: 2 stk 30 sek timeglass. Det holder vanligvis med 1 stk timeglass.

Meningen med spillet: Å få hele bunken med kort eller ha flest kort når avtalt spilletid er over.

Spilleregler: Spillerne sitter overfor hverandre og hver av dem trekker de fem øverste kortene i bunken sin. En av spillerne snur det ene timeglasset og spillet er i gang. Øverst på kortene står det et stort tall mellom 1 og 9. Disse tallene har ingen betydning i dette spillet. Spillerne skal nå konsentrere seg om de fire verdiene i sirkelene på kortene sine. Det er om å gjøre å legge ut ett kort som har høyere sum enn motstanderen. Man må bestemme seg for ett av de fem kortene man har på hånden i løpet av 30 sekunder og legge det frem på bordet. Det er det altså viktig å beregne summen til verdiene ved hjelp av overslag. Vinneren av omgangen er den spilleren som har høyest sum av kortene på bordet. Dersom summene blir nesten like ved overslagsberegning, må man ty til eksakt hoderegning for å kåre vinneren av omgangen. Eventuelt kan man ty til kalkulator. Spilleren med høyest sum tar inn kortene ("potten") som ligger på bordet. Disse kortene samles i en egen samlehaug til siden for bunken han trekker fra.

Når omgangen er over skal begge spillerne ta opp fem nye kort fra bunken sin (de "gamle" kortene skal legges i en egen samlehaug sammen med kort som man har vunnet). Spillerne fortsetter å spille som skissert innledningsvis. NB! Dersom spillerne legger ut kort med lik sum, blir det "krig" (skjer svært sjelden). Spillerne skal da legge ut sine "nest beste kort". Den med størst sum vinner alle kortene på bordet og de resterende tre kortene motstanderen har på hånden! Alle disse kortene legges i samlehaugen til vinneren. Når spillernes bunke går tom, skal de stokke kortene i samlehaugen og begynne å trekke kort fra denne haugen.

Slutt: Når en spiller har vunnet alle kortene i kortstokken er spillet over. Alternativt er spillet over når avtalt spilletid er ute, og vinneren er den som da har flest kort.

MultiWar - Kids2

Vanskelighetsnivå: 8 år og oppover.

Antall spillere: 2 - 4. Dersom det er fire spillere, er det to på hvert lag.

Antall kort: Hele kortstokken brukes. Spillerne starter med halve bunken hver.

Meningen med spillet: Å få hele bunken med kort eller ha flest kort når avtalt spilletid er over.

Spilleregler: Spillerne sitter overfor hverandre og hver av dem trekker de to øverste kortene i bunken sin og legger de frem på bordet. Øverst på kortene står det et stort tall mellom 1 og 9. Spillerne skal nå multiplisere tallene øverst på kortene sine og den som får størst produkt vinner. Han vinner da alle kortene som ligger på bordet. Disse kortene samles i en egen samlehaug til siden for bunken han trekker fra. Når spillerens bunke går tom, skal han stokke kortene i samlehaugen og begynne å trekke kort fra denne haugen. I noen tilfeller trekker spillerne spesialkort med bilde av apen Kocha (se bort fra teksten til kortene). Har man for eksempel trukket ett spesialkort og ett vanlig kort, er det ikke mulig å få et produkt (det står ingen tall øverst på spesialkortene). I slike tilfeller er det tillatt å trekke ett kort til. Dersom man nå trekker et vanlig kort, kan man regne ut produktet og den med størst produkt vinner. Men dersom man er heldig og trekker enda et spesialkort, vinner man runden (gitt at ikke motstanderen er i samme situasjon). I de tilfeller der begge spillere får likt produkt eller har to spesialkort, blir det "krig". Begge spillere legger da ut to kort i "potten" for så å trekke to nye kort som de finner produktet av. Vinneren av omgangen er den spilleren som får størst produkt. Han vinner da alle kortene på bordet (også potten).

Slutt: Når en spiller har vunnet alle kortene i kortstokken er spillet over. Alternativt er spillet over når avtalt spilletid er ute, og vinneren er den som da har flest kort.

MultiMatch - Kids2

Vanskelighetsnivå: 8 år og oppover.

Antall spillere: 2 - 4

Antall kort: Hele kortstokken brukes. Hver spiller starter med seks kort. I tillegg legges et kort med forsiden opp ved siden av bunken på bordet. Dette kortet er begynnelsen på samlehaugen.

Meningen med spillet: Å bli kvitt kortene sine før de andre spillerne.

Spilleregler: Man trekker om hvem som skal stokke og gi ut kort. Deretter skal neste spiller begynne (man følger klokka). Hver gang det er din tur, kan du spille ut et kort av samme farge som det øverste kortet i samlehaugen. Men det er også mulighet for å legge på to kort samtidig og det er her regningen kommer inn. De store tallene øverst på kortene brukes når man skal forsøke å legge på to kort. Det er tillatt å kombinere to av kortene man har på hånden ved multiplikasjon. Man multipliserer de store tallene med hverandre og dersom svaret blir lik en av de innringede verdiene til kortet øverst i samlehaugen, kan man spille ut begge kortene. Man bestemmer da hvilke kort som skal ligge øverst. Her gjelder det å være strategisk. Det er jo det øverste kortet i samlehaugen som neste spiller må forholde seg til.

Hvis du ikke kan (eller vil) spille ut et kort, må du trekke kort fra bunken helt til du legger ut et kort. Men du kan maksimalt trekke tre kort. Dersom du har trukket tre ganger uten å kunne eller (ville) spille ut kort, er din tur over, og du sier pass og lar neste spiller fortsette.

Kort med en bananklase i venstre hjørne er spesialkort, de kan alltid brukes til å "vri" med. Når man vrir, bestemmer man hvilken farge som neste spiller skal ha mulighet til å legge på. For eksempel kan du si: "jeg vrir til lilla". Neste spiller kan da spille ut et lilla kort eller forsøke å kombinere to kort ved hjelp av multiplikasjon for å få en av de innringede tallene til kortet du la ut. Kortene med bananklase i hjørne kan spilles ut helt uavhengig av hvilket kort som ligger øverst i samlehaugen. Når man spiller ut et spesialkort, må man altså spesifisere hvilken farge man vrir til, og neste spiller må forholde seg til dette. NB! For å gjøre spillet vanskeligere kan man velge å se bort fra at bananklase kort har noen spesiell funksjon. Dette bestemmer man før spillet starter.

Det finnes også en annen type spesialkort med bilde av apen Kocha og disse kortene har forskjellige funksjoner. Det står for eksempel følgende informasjon på et av kortene: "Hopp over neste spiller". I tillegg til at man kan vri med disse, må man altså følge instruksjonen på kortene. Instruksjonen er i form av et spesielt tegn i tillegg til tekst slik at man faktisk ikke trenger å kunne lese for å forstå kortet.

Når man har ett kort igjen på hånden, skal man si; "ett kort igjen". Dersom man glemmer å si dette, kan en av de andre spillerne slå i bordet og si: "Bank i bordet" og spilleren med ett kort igjen må da trekke ytterligere to kort fra bunken.

NB! Det er ikke tillatt å legge på spesialkort som siste kort. Disse kortene må man bli av med før man har ett kort igjen.

Slutt: Dersom det er to eller flere spillere igjen, kan man fortsette spillet til kun én spiller gjenstår. Ofte kan det være like greit å begynne på nytt med en gang en vinner er kåret. Da sikrer man i hvert fall at alle spillere får maksimalt utbytte av spillet. Alternativt kan de som er ferdige med spillet, hjelpe en medspiller inntil det er én spiller igjen.

Fraction Master - Kids2

Vanskelighetsnivå: 11 år og oppover.

Antall spillere: 2 - 4. Dersom det er fire spillere, er det to på hvert lag.

Antall kort: Hele kortstokken brukes. Kortene stokkes og fire kort tas ut. NB! Sørg for at disse fire kortene er vanlige kort (ikke spesialkort). Deretter stokkes de fire kortene og legges i en bunke på bordet. Resten av kortstokken deles likt mellom de to spillerne.

Tilbehør: En kalkulator. Denne skal brukes til å sjekke om man har regnet riktig etter hver omgang. Det er kun dersom spillerne er i tvil om de har regnet riktig at kalkulator skal brukes.

Meningen med spillet: Å kvitte seg med kortene sine eller ha færrest kort igjen når avtalt spilletid er over.

Spilleregler: Spillerne sitter overfor hverandre og man trekker om hvem som starter spillet. Deretter skal den som ikke starter spillet, begynner legge ut de fire kortene slik at de danner to brøker. Man legger først opp telleren til venstre brøk og deretter nevneren til denne brøken. Kortene som danner en brøk ligger altså overfor hverandre og det er tallene øverst på kortene vi bruker. Deretter gjør man tilsvarende med brøk nr. 2. Brøkene skal ligge litt fra hverandre (vannrett). De to brøkene danner nå et intervall.

Vinneren av trekningen starter nå spillet. Han trekker de fire øverste kortene i bunken sin. Deretter skal han forsøke å lage brøker med disse kortene som faller innenfor intervallet til brøkene på bordet. Dersom han ikke klarer å lage brøker med riktig størrelse, går turen over til neste spiller. Hvis han legger ut en eller to brøker, skal disse sjekkes med kalkulator før trekket (eventuelt trekkene) godkjennes. Dersom begge spillerne har god tallforståelse er det nok at den som foretar et trekk forklarer hvorfor brøken ligger i innenfor intervallet.

Etter at eventuelle trekk har blitt godkjent, er det neste spillers tur. Det er spilleren som nettopp hadde sin tur som har som oppgave å stokke alle kortene på bordet og legge ut "brøk-intervallet". Spilleren som nå skal forsøke å foreta trekk er i samme situasjon som vi gikk igjennom innledningsvis. Gjennom spillet er det viktig å merke seg følgende: En spiller som ikke klarer å foreta trekk skal bruke de samme kortene til å forme brøker neste gang det er hans tur. Man fyller kun på kort slik at man kommer opp i antallet fire. NB! Dersom en spiller trekker et spesialkort med bilde av apen Kocha (se bort fra teksten under kortet), skal dette kortet ut av spillet (legges vekk) og spilleren får lov til å trekke tre ekstra kort fra sin egen bunke. Han har nå mulighet til å legge ut tre brøker (seks kort) dersom han er heldig!

PS. En annen versjon av spillet innebærer at begge spillerne står overfor samme brøkintervall og gjør sine trekk samtidig. Fordelen ved denne måten å spille på er at begge spillerne får matematiske utfordringer samtidig og er mer motiverte. I tillegg går fortore. En ulempe kan være at man mister oversikt over hvem som har lagt ut hvilke brøker når man kontrollerer brøkene.

Slutt: Spillet er over når en av spillerne sitter med alle kortene eller når avtalt spilletid er over. Vinneren er den som sitter igjen med alle kortene, eventuelt flest kort.

Crazy Banana: Overslag - Kids2

Vanskelighetsnivå: 10 år og oppover.

Antall spillere: 2 - 4.

Antall kort: Hele kortstokken brukes. Hver spiller starter med fem kort. I tillegg legges et kort med forsiden opp ved siden av bunken på bordet. Dette kortet er begynnelsen på samlehaugen.

Meningen med spillet: Å bli kvitt kortene sine før de andre spillerne.

Spilleregler: Man trekker om hvem som skal stokke og gi ut kort. Deretter skal neste spiller begynne (man følger klokka). Hver gang det er din tur, kan du spille ut et kort av samme farge som det øverste kortet i samlehaugen. Du kan også (her kommer regningen inn) legge på et kort som har høyere sum enn kortet øverst i samlehaugen (dette kalles "å vri"). Det er summen av verdiene inne i de fire ringene man skal finne. Når man skal finne summen, bør man gjøre et overslag på hver av de fire verdiene slik at man lett finner ut omtrent hvor stor summen er. Dersom summen til kortet på bordet og kortet du har tenkt å legge ut er ganske like, hjelper det ikke med overslag. Du er da nødt til å regne de eksakte summene. (Dette er fin hoderegning).

De store tallene øverst på kortene ser vi bort fra i dette spillet. Hvis du ikke kan (eller vil) spille ut et kort, må du trekke kort fra bunken helt til du legger ut et kort. Men du kan maksimalt trekke tre kort. Dersom du har to kort uten å kunne eller (ville) spille ut kort, er din tur over og du sier pass og lar neste spiller fortsette.

Kort med en bananklasse i venstre hjørne er spesialkort, de kan alltid brukes til å vri med. Kortene kan spilles ut helt uavhengig av hvilket kort som ligger øverst i samlehaugen. Når man spiller ut et spesialkort, må man spesifisere hvilken farge man vrir til, og neste spiller må forholde seg til dette.

Det finnes også en annen type spesialkort med bilde av apen Kocha og disse kortene har forskjellige funksjoner. Det står for eksempel følgende informasjon på et av kortene: "Hopp over neste spiller". I tillegg til at man kan vri med disse kortene, må man altså følge instruksjonen på kortene. Instruksjonen blir gitt i form av et spesielt tegn i tillegg til tekst slik at man faktisk ikke trenger å kunne lese for å forstå kortet.

Når man har ett kort igjen på hånden, skal man si; "ett kort igjen". Dersom man glemmer å si dette, kan en av de andre spillerne slå i bordet og si: "Bank i bordet" og spilleren med ett kort igjen må da trekke ytterligere to kort fra bunken.

NB! Det er ikke tillatt å legge på spesialkort som siste kort. Disse kortene må man bli av med før man har ett kort igjen.

Slutt: Dersom det er to eller flere spillere igjen, kan man fortsette spillet til kun én spiller gjenstår. Ofte kan det være like greit å begynne på nytt med en gang en vinner er kåret. Da sikrer man i hvert fall at alle spillere får maksimalt utbytte av spillet. Alternativt kan de som er ferdige med spillet, hjelpe en medspiller inntil det er én spiller igjen.

Crazy Banana: Tiervenner - Kids2

Vanskelighetsnivå: 6 år og oppover.

Antall spillere: 2 - 4.

Antall kort: Hele kortstokken brukes. Hver spiller starter med fem kort. I tillegg legges et kort med forsiden opp ved siden av bunken på bordet. Dette kortet er begynnelsen på samlehaugen.

Meningen med spillet: Å bli kvitt kortene sine før de andre spillerne.

Spilleregler: Man trekker om hvem som skal stokke og gi ut kort. Deretter skal neste spiller begynne (man følger klokka). Hver gang det er din tur, kan du spille ut et kort av samme farge som det øverste kortet i samlehaugen. Du kan også (her kommer regningen inn) legge på en "tiervenn" til kortet på bordet (dette kalles "å vri"). Her tenker vi på de store tallene som står øverst på kortene (i dette spillet ser vi bort fra tallene i de fire sirklene). Altså skal du forsøke å få summen 10 ved å legge sammen ett av dine kort med kortet øverst i samlehaugen. Hvis du ikke kan (eller vil) spille ut et kort, må du trekke kort fra bunken helt til du legger ut et kort. Men du kan maksimalt trekke to kort. Dersom du har to kort uten å kunne eller (ville) spille ut kort, er din tur over og du sier pass og lar neste spiller fortsette.

Kort med en bananklasse i venstre hjørne er spesialkort, de kan alltid brukes til å vri med. Kortene kan spilles ut helt uavhengig av hvilket kort som ligger øverst i samlehaugen. Når man spiller ut et spesialkort, må man spesifisere hvilken farge man vrir til, og neste spiller må forholde seg til dette.

Det finnes også en annen type spesialkort med bilde av apen Kocha og disse kortene har forskjellige funksjoner. Det står for eksempel følgende informasjon på et av kortene: "Hopp over neste spiller". I tillegg til at man kan vri med disse kortene, må man altså følge instruksjonen på kortene. Instruksjonen blir gitt i form av et spesielt tegn i tillegg til tekst slik at man ikke trenger å kunne lese for å forstå kortet.

Når man har ett kort igjen på hånden, skal man si; "ett kort igjen". Dersom man glemmer å si dette, kan en av de andre spillerne slå i bordet og si: "Bank i bordet" og spilleren med ett kort igjen må da trekke ytterligere to kort fra bunken.

NB! Det er ikke tillatt å legge på spesialkort som siste kort. Disse kortene må man bli av med før man har ett kort igjen.

Slutt: Dersom det er to eller flere spillere igjen, kan man fortsette spillet til kun én spiller gjenstår. Ofte kan det være like greit å begynne på nytt med en gang en vinner er kåret. Da sikrer man i hvert fall at alle spillere får maksimalt utbytte av spillet. Alternativt kan de som er ferdige med spillet, hjelpe en medspiller inntil det er én spiller igjen.

Crazy Banana: Extreme - Kids2

Vanskelighetsnivå: 12 år og oppover.

Antall spillere: 2 - 4.

Antall kort: Hele kortstokken brukes. Hver spiller starter med fem kort. I tillegg legges et kort med forsiden opp ved siden av bunken på bordet. Dette kortet er begynnelsen på samlehaugen.

Meningen med spillet: Å bli kvitt kortene sine før de andre spillerne.

Spilleregler: Man trekker om hvem som skal stokke og gi ut kort. Deretter skal neste spiller begynne (man følger klokka). Hver gang det er din tur, kan du spille ut et kort av samme farge som det øverste kortet i samlehaugen. Du kan også (her kommer regningen inn) legge på et kort som har høyere sum enn kortet øverst i samlehaugen (dette kalles "å vri"). Det er summen av verdiene inne i ringene man skal finne. Men det er bare tillatt å legge sammen verdiene til to av ringene til kortet man har på hånden, og denne summen skal være større enn summen til alle de fire ringene på til kortet på bordet for at du skal kunne spille ut kortet ditt. Når man skal finne summen, bør man gjøre et overslag på verdiene i ringene slik at man lett finner ut omtrent hvor stor summen er. Dersom summen til kortet på bordet og kortet du har tenkt å legge ut er ganske like, hjelper det ikke med overslag. Du er da nødt til å regne de eksakte summene. (Dette er fin hoderegning).

Det er enda flere muligheter til å spille ut kort. Du kan også forsøke å få et primtall ved å legge sammen to av de innringede verdiene på kortene dine. Dersom dette primtallet er større enn gjennomsnittet til de fire innringede verdiene til kortet på bordet, kan du legge ut kortet ditt. Det blir ofte diskusjon om hvorvidt man har kommet frem til et primtall eller ikke. Vi vil legge ut en liste over alle primtall opp til 200 på nettsiden om kort tid. Spillerne skal ikke gå videre i spillet før det er enighet om at det faktisk er et primtall man er kommet frem til. PS. Når man regner ut gjennomsnittet til de fire verdiene på kortet på bordet, er det også hensiktsmessig å gjøre et overslag på summen og deretter dividere med fire. Dersom primtallet du får er omtrent det samme som den overslagsberegnete gjennomsnittsverdien, må man ty til eksakt hoderegning (gjelder både beregning av sum og gjennomsnittsverdi).

De store tallene øverst på kortene ser vi bort fra i dette spillet. Hvis du ikke kan (eller vil) spille ut et kort, må du trekke kort fra bunken helt til du legger ut et kort. Men du kan maksimalt trekke tre kort. Dersom du har to kort uten å kunne eller (ville) spille ut kort, er din tur over og du sier pass og lar neste spiller fortsette.

Kort med en bananklasse i venstre hjørne er spesialkort, de kan alltid brukes til å vri med. Kortene kan spilles ut helt uavhengig av hvilket kort som ligger øverst i samlehaugen. Når man spiller ut et spesialkort, må man spesifisere hvilken farge man vrir til, og neste spiller må forholde seg til dette.

Det finnes også en annen type spesialkort med bilde av apen Kocha og disse kortene har forskjellige funksjoner. Det står for eksempel følgende informasjon på et av kortene: "Hopp over neste spiller". I tillegg til at man kan vri med disse kortene, må man altså følge instruksjonen på kortene. Instruksjonen blir gitt i form av et spesielt tegn i tillegg til tekst slik at man faktisk ikke trenger å kunne lese for å forstå kortet.

Når man har ett kort igjen på hånden, skal man si; "ett kort igjen". Dersom man glemmer å si dette, kan en av de andre spillerne slå i bordet og si: "Bank i bordet" og spilleren med ett kort igjen må da trekke ytterligere to kort fra bunken.

NB! Det er ikke tillatt å legge på spesialkort som siste kort. Disse kortene må man bli av med før man har ett kort igjen.

Slutt: Dersom det er to eller flere spillere igjen, kan man fortsette spillet til kun én spiller gjenstår. Ofte kan det være like greit å begynne på nytt med en gang en vinner er kåret. Da sikrer man i hvert fall at alle spillere får maksimalt utbytte av spillet. Alternativt kan de som er ferdige med spillet, hjelpe en medspiller inntil det er én spiller igjen.

TripleSmart - Kids2

Vanskelighetsnivå: 7 år og oppover.

Antall spillere: 2 - 4. Dersom det er fire spillere, er det to på hvert lag.

Antall kort: Hele kortstokken brukes. Spilleren starter med 17 kort hver (resten av kortene legges i en bunke på bordet).

Meningen med spillet: Å få hele bunken med kort eller ha flest kort når avtalt spilletid er over.

Spilleregler: Spillerne sitter overfor hverandre og hver av dem trekker de tre øverste kortene i bunken sin og legger de frem på bordet. Øverst på kortene står det et stort tall mellom 1 og 9.

En av spillerne snur det øverste kortet i bunken på bordet og verdien øverst på dette kortet blir "målet". Spillerne kan nå bruke addisjon og subtraksjon for å komme nærmest mulig denne verdien. NB! Det er kun tillatt å bruke verdiene til kortene en gang. Den som kommer nærmest, vinner alle kortene på bordet.

Kortene samles i en egen samlehaug til siden for bunken man trekker fra. Når spillerens bunke går tom, skal han stokke kortene i samlehaugen og begynne å trekke kort fra denne haugen. I noen tilfeller trekker spillerne spesialkort med bilde av apen Kocha (se bort fra teksten til kortene). Har man for eksempel trukket ett spesialkort og to vanlige kort, er det tillatt å trekke ett kort til. Dersom man nå trekker et vanlig kort, kan man fortsette å regne for å se hvem som kommer nærmest målet. Men, dersom man er heldig og trekker enda et spesialkort, vinner man runden (gitt at ikke motstanderen er i samme situasjon). I de tilfeller der begge spillere kommer like nærme målet eller har to spesialkort, blir det "krig". Begge spillere legger da ut to kort i "potten" for så å trekke tre nye kort. Et nytt kort blir snudd på bordet slik at spillerne får et nytt mål å forholde seg til. Ved hjelp av de tre kortene spillerne nettopp trakk, skal de forsøke å komme nærmest mulig det nye målet. Vinneren av omgangen er den spilleren som kommer nærmest. Han vinner da alle kortene på bordet (også potten).

Slutt: Når en spiller har vunnet alle kortene i kortstokken er spillet over. Alternativt er spillet over når avtalt spilletid er ute. Vinneren er den som da har flest kort.

TripleSmart: Extreme - Kids2

Vanskelighetsnivå: 10 år og oppover.

Antall spillere: 2 - 4. Dersom det er fire spillere, er det to på hvert lag.

Antall kort: Hele kortstokken brukes. Spilleren starter med 17 kort hver (resten av kortene legges i en bunke på bordet).

Meningen med spillet: Å få hele bunken med kort eller ha flest kort når avtalt spilletid er over.

Spilleregler: Spillerne sitter overfor hverandre og hver av dem trekker de tre øverste kortene i bunken sin og legger de frem på bordet. Øverst på kortene står det et stort tall mellom 1 og 9.

En av spillerne snur det øverste kortet i bunken på bordet og verdien øverst på dette kortet blir "målet". Spillerne kan nå bruke alle de fire regneartene for å komme nærmest mulig denne verdien. NB! Spillerne får bare bruke verdiene til kortene en gang. Den som kommer nærmest, vinner alle kortene på bordet.

Kortene samles i en egen samlehaug til siden for bunken man trekker fra. Når spillerens bunke går tom, skal han stokke kortene i samlehaugen og begynne å trekke kort fra denne haugen. I noen tilfeller trekker spillerne spesialkort med bilde av apen Kocha (se bort fra teksten til kortene). Har man for eksempel trukket ett spesialkort og to vanlige kort, er det tillatt å trekke ett kort til. Dersom man nå trekker et vanlig kort, kan man fortsette å regne for å se hvem som kommer nærmest målet. Men, dersom man er heldig og trekker enda et spesialkort, vinner man runden (gitt at ikke motstanderen er i samme situasjon). I de tilfeller der begge spillere kommer like nærme målet eller har to spesialkort, blir det "krig". Begge spillere legger da ut to kort i "potten" for så å trekke tre nye kort. Et nytt kort blir snudd på bordet slik at spillerne får et nytt mål å forholde seg til. Ved hjelp av de tre kortene spillerne nettopp trakk, skal de forsøke å komme nærmest mulig det nye målet. Vinneren av omgangen er den spilleren som kommer nærmest. Han vinner da alle kortene på bordet (også potten).

Slutt: Når en spiller har vunnet alle kortene i kortstokken er spillet over. Alternativt er spillet over når avtalt spilletid er ute. Vinneren er den som da har flest kort.