

Det var allt, gott folk! Lycka till, och hälsningar från oss på AB Alga —
det är vi som gör spelen!



SVENSKA MAD:s kortspel

För 2—6 spelare från 8 år

Spelets mål och mening: att först bli av med alla sina kort.

Innehåll: 76 st spelkort

Sprid ut alla korten och tag en ordentlig titt på dem. Du kommer att hitta:

- 48 st "vanliga" kort, 12 i varje färg, grönt, gult, rött och blått. De är numrerade 1 t.o.m. 6 — två kort av varje.
- 8 st *Vilket håll?*-kort, två av varje färg. Vart och ett av dessa kort visar Alfred pekande i bägge riktningar.
- 4 st *Dra 1 era luspuddlar*-kort, ett av varje färg.
- 4 st *Ge någon två kort*-kort, ett av varje färg.
- 4 st kort märkta **vilt!** (Bara precis **vilt!**)
- 3 st kort märkta **vilt! & trassligt**.
- 5 st kort märkta *och/eller vilt!*, uppdelade som följer: 2 st *Vadå jag dyster? Du dyster!*-kort, 2 st *Byt hand med vem som helst*-kort, och 1 st *Joker*.

Dessutom finns några blanka kort och några reklamkort med. De ingår inte i spelet. Använd dem i stället som papperssvalor eller glasunderlägg.

Förberedelser:

- 1) Bland de församlade fårskillarna väljs någon till att sköta given.
- 2) Givaren blandar leken väl och delar ut 8 kort till varje spelare, med baksidan upp (om det är två, tre, eller fyra deltagare; om det är fem eller sex får varje spelare bara 7 kort).
- 3) Givaren lägger resten av korten i en hög, med baksidan uppåt, mitt på bordet. Denna hög utgör *talongen*. Sedan tar givaren översta korten i *talongen* och lägger det vid sidan om, med framsidan upp. Detta kort utgör början på *högen*.
- 4) Alla spelarna plockar upp sina kort och sorterar dem precis som de vill på handen.
- 5) Spelaren till **höger** om givaren börjar. Tills något annat sägs går alltså spelordningen *motsols*.

Spelets gång:

Innan Ni börjar ber vi Er läsa igenom reglerna ordentligt. Begrips?

Varje gång det är ens tur, ska man försöka spela ut ett kort.

- a. Om Du *kan* spela ut ett kort, så lägg det ovanpå högen, med fram-

sidan upp.

- b. Om Du *inte* kan spela ut ett kort, så ta ett från talongen och titta på det. Kan Du spela ut *det* kortet? Lagg det i så fall ovanpå högen. Om Du inte kan spela ut det kortet, så behåll det i handen.

Vare sig du kunde spela ut ett kort eller inte, är det sedan näste spelare tur.

Hur man spelar ut ett kort

- a. Om kortet *inte* är märkt någonstans med ordet **vilt!**, får Du spela ut det ovanpå översta kortet i högen om de har något gemensamt — samma färg, siffra, bild eller text. Exempel: En grön 5:a får läggas på ett annat (vilket som helst!) grönt kort, eller på vilken 5:a som helst av annan färg. Ett gult *Vilket håll?*-kort får läggas ut ovanpå ett annat gult kort, eller på ett annat *Vilket håll?*-kort av vilken färg som helst.
- b. Om kortet någonstans *är* märkt med ordet **vilt!**, får Du spela ut det ovanpå vilket annat kort som helst. Exempel: Eftersom denna regel är så enkel, har vi bestämt att inga exempel behövs.

Mera om korten

Vilket håll? När Du spelar ett sådant kort, får Du välja åt vilket håll spelordningen ska gå. Om Du vill byta är det OK. Om Du vill behålla spelordningen är det också OK. Välj bara, medsols eller motsols.

Dra 1 era luspuddlar. När Du spelar ett sådant kort måste samtliga Dina medspelare dra varsitt kort från talongen, i tur och ordning.

Ge någon två kort. När Du spelar ett sådant kort, får Du genast ge två kort från Din hand till valfri medspelare. Om Du därmed blir av med de två sista korten från Din hand — utmärkt! Då har Du vunnit.

Vilt! (Och märkta *välj en färg* nertill). När Du spelar ett sådant kort — och det får Du som sagt göra när som helst, förutsatt att det är Din tur — måste Du tala om vilken färg det gäller för. Grönt, gult, rött, eller blått; om Du vill, får Du behålla färgen som gällde just då. Näste spelare måste då spela ut ett kort i den färg Du valt, eller ett annat kort märkt **vilt!**

och/eller vilt! Kort märkta så får också spelas när som helst, förutsatt att det är Din tur. När Du spelar ett sådant kort, kan Du välja mellan två möjligheter: antingen a) följer Du kortets instruktioner (= texten) *och* bestämmer vilken färg som ska gälla, eller b) väljer Du bara färgen och ignorerar det som står på kortet.

Vadå jag dyster? Du dyster! Som det står på kortet, så är det ett "självförsvarskort". Så här används det:

- a. Låt oss säga att en annan spelare lägger *Byt hand med vem som helst*-kortet, och väljer att byta hand med Dig. Då kan Du genast spela ut detta kort; Du slipper då byta hand, och får dessutom bestämma vilken färg som ska gälla.
- b. Mot vilket annat kort som helst, tillåter detta kort Dig att göra med en annan spelare precis vad han eller hon försökte göra med Dig.

Exempel: Antag att en annan spelare lägger **vilt!** & *trassligt*-kortet och säger att det är Du som måste dra tre kort. Då spelar Du genast ut detta kort, och slipper dra. I stället måste den andre spelaren dra tre kort, och dessutom får Du välja vilken färg som gäller. Eller antag att någon lägger *Dra 1 era luspuddlar*-kortet. Då spelar Du genast ut detta kort, och slipper dra ett kort; men alla andra måste dra ett kort!

Så snart Du har spelat ut kortet med *Vadå jag dyster? Du dyster!*, fortsätter spelet — i samma riktning som tidigare — med spelaren vid sidan om den som Du just knäppte på näsan.

Joker. Detta kort får Du bara spela ut när det är Din tur. Men Du kan använda det på två olika sätt:

- a. Som ett **vilt!** kort. Det vill säga, när det är Din tur lägger Du ut det, talar om vilken färg som gäller, och därefter är det näste spelares tur. Inget annat händer.
- b. Om Du däremot har *högst* tre andra kort kvar på handen, får Du — om Du vill — spela ut *Joker*-kortet och talar då om att spelet är slut. När detta inträffar, räknar alla poängen de har kvar på handen. Om Du har färre poäng än någon annan spelare, har Du vunnit; annars är vinnaren den som har minst poäng på handen.

Poängen är lätta att räkna ihop: varje numrerat kort är värt lika många poäng som siffran som står på det; varje annat kort är värt fem poäng.

Vem vinner?

Den som först lyckas bli av med alla sina kort; eller, om *Joker*-kortet spelas, den som har minst antal poäng på handen.

Anmärkningar:

Hur man börjar med högen. Som Du redan vet, påbörjar givaren högen genom att vända på översta kortet i talongen. Vilket kort det än blir, ska givaren betrakta det som om han eller hon själv hade spelat ut det. Exempel: om det är ett vanligt numrerat kort, gör givaren ingenting; det är helt enkelt näste spelares tur. • Om det är ett *Vilket håll?*-kort, bestämmer givaren vilken spelriktning som gäller. • Om det är ett **vilt!** kort, bestämmer givaren vilken färg som gäller. • Om det är ett kort märkt *och/eller vilt!*, bestämmer givaren färg och väljer om texten på kortet ska följas eller inte. • Om det är ett *Dra 1 era luspuddlar*-kort, har givaren tur; alla andra måste dra ett kort.

Om talongen skulle ta slut, tar givaren översta kortet i högen och lägger det åt sidan, blandar de övriga korten väl, och lägger dem med baksidan upp som en ny talong.

"Kan" och "vill": Låt oss säga att det är Din tur och att Du har kort kvar som Du kan spela ut. Det behöver Du inte om Du inte vill, utan i stället kan Du dra ett kort från talongen och behålla det i handen. Men den taktiken är bara smart i vissa fall, när Du vet — eller kan gissa! — precis vilka kort nästa spelare har på hand.