

TUFFA VIKTOR^S kortspel

För 2-5 deltagare med humor, ålder 8-99 år!

Innehåll

84 kort, bestående av glaskort och figurkort.

Inledning

Här har du ett kortspel med Tuffa Viktor, en av världens populäraste seriefigurer! Givetvis är spelet helt i hans anda, kul och lite småfräckt! Vill du ställa till trassel för en motspelare? Ut med ett Vivan-kort och ta hans glas och lägg framför dig istället. Eller spela ut ett Indrivningskort och kassera in kort från de andra. Försöker de ta dina glas kan du ju alltid dela ut en Smocka i kortform! Den som till slut tagit hand om flest glas har vunnit.

Förberedelser

- 1) Utse en spelare som får bli giv.
- 2) Given blandar alla korten omsorgsfullt och delar ut 7 kort (med baksidan uppåt) till var och en.
- 3) Resterande kort läggs i en hög (med baksidan uppåt) mitt på bordet. Denna hög utgör talongen.
- 4) Spelaren till vänster om given har första utspel. Turordningen är medsols.

Spelets gång

Grundprincip: Varje gång det är din tur, ska du spela ut ett eller flera kort från din hand. Sedan drar du genast nya kort från talongen, så att du åter har sju kort på handen. Därefter är det näste spelares tur.

GLASKORTEN

När du spelar ut glaskorten, ska du lägga dem på bordet framför dig (med framsidan uppåt). Du får spela ut så många glaskort du vill på samma gång, ett enda, eller två, eller flera. **Viktigt:** om du spelar ut två eller flera glaskort på samma gång, måste de hänga ihop i en grupp: de ska antingen vara lika, eller i nummerföljd.

Du kan alltså t.ex. spela ut tre 5:or, eller serien 1-2-3-4 glas, eller en ensam 8:a, eller två 7:or, eller serien 4-5, och så vidare. Du måste inte spela ut så många du kan; har du t.ex. fem 6:or, kan du av taktiska skäl välja att bara spela ut tre av dem.

Om du har flera olika grupper liggande framför dig på bordet (observera att även ett ensamt kort räknas som en grupp), så håll dem isär — varje grupp räknas för sig. Om du lägger ned en ny grupp, får du antingen lägga ned den som en ny, separat grupp, eller "bygga på" en av de grupper du redan har. Exempel: du har dels två 6:or liggande, och dels serien 2-3-4-5. Om du nu spelar ut en ny 6:a, kan du antingen lägga den som ett separat kort, eller öka på de två 6:orna till tre, eller öka serien till 2-3-4-5-6.

Du får bara bygga på en grupp: i ovanstående exempel är det inte tillåtet att spela ut två 6:or, den ena på de två 6:orna (som då blir tre) och den andra på serien. Observera också att varje gång du spelar ut två eller flera kort, måste de utgöra en egen grupp: du får inte i ovanstående exempel samtidigt spela ut en 1:a och en 6:a och utöka serien till 1-2-3-4-5-6, eftersom en 1:a och en 6:a inte utgör en grupp.

Viktigt: Om du lägger ned glaskort, får du inte i samma drag spela ut något figurkort. Glöm inte att dra från talongen, så att du omigen har sju kort på handen!

FIGURKORTEN

Med figurkorten kan du dels ta hem glaskort för gott, och dels kan du trassla till det för motspelaren. **Viktigt:** När du spelar ut ett figurkort, får du inte i samma drag spela ut några glaskort.

Alla figurkorten ska spelas med framsidan uppåt på en särskild hög, spelhögen, vid sidan om talongen. Ett figurkort kan bara användas en gång, därefter utgår det ur spelet.



Tuffa Viktor: När du spelar ut ett sådant kort, får du ta en av grupperna du har framför dig, och lägga den med baksidan uppåt vid sidan om dig. Dessa kort har du nu tagit hem en gång för alla, och de kan ej tas från dig.



Indrivaren: När du spelar ut ett sådant kort, får du genast dra ett kort från var och en av dina motspelare: samtliga håller upp sina kort (med baksidan mot dig), och så drar du ett från var och en till din hand. Skulle du då få flera kort än sju på handen gör det ingenting.



Vivan: När du spelar ut ett sådant kort, får du genast ta en grupp (vilken som helst) från en valfri motspelare. (Du får bara ta en grupp som har framsidan uppåt, inte en som motståndaren redan tagit hem med ett Tuffa Viktor-kort). Gruppen du "stjäl" lägger du framför dig, med framsidan uppåt.

Den grupp du "stjäl" får du antingen lägga framför dig som en separat ny grupp, eller med den "bygga på" en av de grupper du redan har, precis som tidigare.

Dessutom har du en extra möjlighet: om du "stjäl" en grupp från någon med hjälp av ett Vivan-kort, och du på handen har kort som kan byggas på den grupp du stjäl, får du om du vill genast lägga ned de korten. Exempel: På handen har du bl.a. två 2:or. Med hjälp av ett Vivan-kort stjäl du tre 2:or från en motspelare, lägger den gruppen framför dig, och bygger genast på med de två 2:or du har på handen. Annat exempel: Du har serien 2-3 liggande framför dig, och stjäl serien 4-5-6 från en motspelare. Dessa lägger du till serien du redan har, och dessutom lägger du ned en 7:a som du har på handen, så att du får serien 2-3-4-5-6-7 i en grupp framför dig.



Smockan: Om någon spelar ett Vivan-kort mot dig, kan du ögonblickligen "slå tillbaka" genom att spela ett Smockan-kort från din hand (du behöver inte vänta på din tur). Motspelaren får då inte ta gruppen från dig.

Naturligtvis kan motspelaren kontra med ett nytt Smockan-kort, osv. Sista Smockan-kortet vinner. Exempel: D har just lagt ner fyra 8:or, som spelare A gärna vill ha. När det är A:s tur spelar han ut ett Vivan-kort och försöker ta gruppen, med D kontrar med en Smocka. A kontrar i sin tur med en ny Smocka, och D med ytterligare en, och A lägger sin sista Smocka. D har inga flera, så A får ta hand om de fyra 8:orna och lägger gruppen framför sig.

Observera att D **inte** genast får dra nya kort från talongen för att åter få sju kort på handen, utan han får vänta på sin tur. A däremot hade ju just sin tur, så A får dra till sju kort på handen, och så är det näste spelare (B) i tur.

Du kan också spela ett Smockan-kort som "svar" på ett Indrivningsförsök. Om t.ex. A lägger ett Indrivningskort och vill ta ett kort var från B, C och D, kan C om han vill genast lägga en Smocka, och A får då bara dra från B och D. I detta fall får inte A svara med en ny Smocka, och inte heller ett nytt Indrivningskort.



Arrestering: När du spelar ett sådant kort, får du "konfiskera" en valfri grupp från en motspelare, men denna grupp får du inte lägga framför dig, utan den **utgår** helt enkelt ur spelet (lägg den på spelhögen tillsammans med Arresteringskortet). Du kan antingen använda kortet som ett direkt utspel när det är din tur, eller för att svara på ett Vivan-kort eller en Smocka. Exempel: A spelar ut ett Vivan-kort och försöker stjäla de fyra 8:orna från D. Spelare D har ingen Smocka att svara med, men hellre än att låta A få 8:orna spelar han ett Arresteringskort och låter 8:orna utgå ur spelet. Annat exempel: A spelar ut ett Vivan-kort, D svarar med en Smocka, och A väljer då att spela en Arrestering varpå de fyra 8:orna utgår ur spelet.

NÄR SLUTAR SPELET?

När talongen tar slut fortsätter man som vanligt att spela, ända tills någon spelar ut sitt sista kort — då stoppar man genast spelet, och ingen annan får spela ut något kort.

Observera att man måste spela ut minst ett kort var gång det är ens tur. Skulle den unika situationen uppstå att du t.ex. enbart har Vivan-kort och Smockor på handen, men att ingen annan har några grupper framför sig, måste du ändå kasta ett kort på spelhögen och dra ett nytt (om det finns kort kvar i talongen).

Vem vinner?

Så snart spelet är slut, räknar alla sina hemtagna glas, och den som har flest vinner. (Korten med 8 glas är alltså värda mest i spelet). Observera att endast glaskort som tagits hem med hjälp av Tuffa Viktor-kort räknas! De grupper som ligger kvar framför dig med framsidan uppåt får **inte** räknas in.

Om man vill kan man spela flera omgångar, och föra protokoll. Den som t.ex. först kommit upp till 200 glas har vunnit.

Några taktiska tips

Detta spel rymmer mera taktiskt djup än vad man kan tro vid en snabb genomläsning av reglerna. En viktig faktor är om man ska satsa på färre men större grupper av kort, eller flera men mindre värda. Ett "fett byte" kan skifta ägare åtskilliga gånger under spelet, innan någon tar hem det med ett Tuffa Viktor-kort! Generellt kan sägas att har man gott om Smockor kan man ta större risker, men Smockor bör ändå användas med eftertanke — ibland kan man släppa en grupp utan större värde, och spara sina Smockor tills det är dags att slå om värdefulla grupper. Och ett Vivan-kort i reserv är alltid bra att ha! Mycket nöje, önskar vi på Alga — och må den fräckaste spelaren vinna!



Uppfinnare: Dan Glimne

©BRIO AB, 1986
©MGN/BULLS