

Snafoo

Innehåll

- 1 kortlek
- 2 tärningar
- 40 plastmarker

Inledning

SNAFOO är ett fartfyllt kortspel, där det gäller att hånga med i så många omgångar som möjligt! I varje omgång kommer någon eller några deltagare att bli av med marker - den siste deltagaren som har marker kvar vinner.

Förberedelser

Varje deltagare får 10 marker (8 marker om man är fem deltagare). Alla slår med tärningarna - högst blir giv.

Given blandar korten noggrant och delar sedan ut 4 kort till var och en. Resten av korten läggs i en hög mitt på bordet, med baksidan uppåt; denna hög utgör talongen.

Spelets gång

Deltagaren till vänster om given börjar med att spela ut ett kort, vilket som helst (utom Snafoo-kortet). Kortet spelas med framsidan uppåt. Turen går till att börja med medsols.

Varje gång man spelar ut ett kort, måste man genast plocka upp ett nytt från talongen, så att man hela tiden har 4 kort på handen. (Glömmer man att plocka upp ett kort innan näste deltagare spelat ut, får man inte ta upp ett kort utan måste fortsätta spela med 3 kort på handen. Skulle man på nytt glömma plocka upp ett kort måste man fortsätta spela med 2 kort på handen, osv. Om man bara har 1 kort, spelar ut det och glömmer plocka upp, är man automatiskt ute ur spelet).

Man börjar från noll. Varje gång ett sifferkort spelas ut, adderas man detta till summan och säger summan högt. (Exempel: A är giv och delar ut 4 kort. B börjar med att spela ut en 3:a och säger "Tre". C lägger en 4:a och säger "Sju". D lägger en ny 4:a och säger "Elva". A lägger en 2:a och säger "Tretton", osv).

När summan närmar sig 30, 60 eller 90 börjar det bli farligt; det är nämligen så att den deltagare som lägger ett sifferkort som gör att summan går över (inte blir lika med) dessa tal blir av med marker. Den deltagare som går över 30 blir av med en marker; den deltagare som går över 60 blir av med två marker; och den deltagare som går över 90 blir av med tre marker.

Exempel: Summan är 55. B lägger en 2:a och säger "Femtiosju". C lägger en 3:a och säger "Sextio". D tvingas spela ut en 4:a, säger "Sextiofyra", och blir av med två marker).

När summan gått över 90 och en deltagare blivit av med tre marker, är omgången slut. Deltagaren till vänster om föregående giv blir ny giv, samlar in alla korten, blandar och delar ut 4 kort till var och en, och så spelas nästa omgång precis som ovan och summan börjar från noll igen.

Man fortsätter att spela i omgångar tills alla deltagarna utom en blivit av med alla sina marker. Den deltagare som då ensam har marker kvar har vunnit spelet.

Om talongen skulle ta slut medan en omgång pågår, blandar man de spelade korten och lägger dem med baksidan uppåt som en ny talong.

De "vilda" korten

Förutom sifferkorten finns ett antal "vilda" kort som påverkar spelet; dessa kort kommer vanligen in i spelet när summan närmar sig 30, 60 eller 90. Alla dessa "vilda" kort får dock spelas när som helst (med undantag för Snafoo-kortet).

Fortsätt!: Detta kort skickar summan vidare till näste deltagare, oavsett vad summan är. Exempel: Summan är 29 och B lägger ett "Fortsätt!"-kort. Summan förblir då 29 och det är C:s tur att spela ut.

Andra hållet!: Detta kort byter turordningen; om den var medsols innan blir den motsols nu, och vice versa. Kortet påverkar inte summan på något sätt. Exempel: A spelar en 3:a och säger "Attionio". B spelar ut ett "Andra hållet!"-kort; summan förblir då 89, men det är A:s tur att spela ut igen.

Stopp där!: Detta kort höjer genast summan till exakt 30, 60 eller 90 (det som är närmaast högre). Exempel: Summan är 38. C är i tur, spelar ut ett "Stopp där!"-kort, summan går direkt upp till 60, och det är D:s tur att spela ut.

Undantag: Om summan redan är exakt 30, 60 eller 90 och någon spelar ut ett "Stopp där!"-kort, ändras inte summan.

Chans!: Om någon spelar ut detta kort, måste

han eller hon genast slå med tärningarna. Om tärningarna visar 7 eller högre, adderas detta till summan. Om tärningarna visar 6 eller lägre, dras detta ifrån summan. Exempel: Summan är 57 och A spelar ett "Chans!"-kort. A måste då genast slå med tärningarna. Skulle han få 9 läggs detta till summan som då blir 66 (och då måste A bli av med två marker, eftersom han gick över 60). Men skulle A t.ex. få 4 på tärningarna, dras detta ifrån och summan blir då 53.

Snafoo: Ett Snafoo-kort kan endast spelas då summan är exakt 30, 60 eller 90. När detta kort spelas ut måste alla deltagare (utom den som spelade kortet) genast slå med tärningarna. Den som då slår lägst klarar sig, men övriga som stog med tärningarna blir av med marker - hur många marker beror på om summan är 30, 60 eller 90.

Exempel: Fem deltagare, summan är 60, och A spelar ett Snafoo-kort, B, C, D och E måste då slå med tärningarna. D slår lägst och klarar sig, men B, C och E blir av med två marker var.

Obs: Efter att ett Snafoo-kort har spelats, kan näste deltagare spela ut ett sifferkort och höja summan utan att bli av med några marker.

Obs: Om två deltagare slår lika lågt på tärningarna, blir det omslag för dessa två.

Obs: Om man bara är två deltagare och den ene spelar ett Snafoo-kort, måste den andre slå med tärningarna och lägga till eller dra ifrån på summan precis som om han eller hon spelat ett "Chans!"-kort.

Vem vinner?

Den deltagare som har marker kvar när alla de övriga blivit av med sina, har vunnit. Man spelar så många omgångar som behövs.

Alternativreglet: Om man vill spela under längre tid; kan man använda regeln att man bara blir av med en marker (i stället för 2 eller 3), oavsett om man går över 30, 60 eller 90.

Uppfinnare: Jim Seko
Illustrationer: Linda Nyman



© BRIO AB, 1984

The SNAFOO name and character are trademarks of AUTEURSRECHTENMAATSPHAPPIJ, B.V. ©1983 All rights reserved