

Regler för Tolva

Allmänt

Tolva även kallad Bondtolva, Äktenskap och Mariage. Namnet syftar på att den person eller det lag som först hamnar på 12 streck vinner. Man lägger stick (ett kort per spelare), och den som lägger det högsta kortet får sticket. En betydande skillnad i rangordningen är att 10 ligger över Kung, Dam och Knekt, men under Ess. Efter varje omgång (när alla har slut på kort) räknas poängen för sticken och spelarna/lagen får streck utifrån hur omgången gick (mer info kommer nedan). Man spelar tills någon uppnått 12 streck, och därmed vunnit.

Tolva kan spelas av

a: 2 personer

b: 3 personer

c: 2 st. 2-mannalag

d: 2 st. 3-mannalag

e: 3 st. 2-mannalag.

Huvudregler: (I prioritetsordning)

1. Följ färg, om möjligt.

2. Om trumf är satt och man ej kan följa färg måste man lägga trumf. Följande spelare måste fortfarande följa orginalfärgen, om de kan.

3. Man måste lägga över, om man kan (annars får man "offra" ett annat kort, oftast nio och lägre).

Att följa färg går över överstick, så kan man följa färg, måste man göra det. Detta gäller även om man kan ta sticket med ett trumfkort. Överstick gäller dock inte andra färger, så om t.ex. hjärter 7 är lagt, och man saknar hjärter, kan man lägga klöver 6 ändå.

Trumf:

Kung + Dam i samma färg ger rätt att sätta trumf om något av följande är uppfyllt:

1. spelaren är "inne" – har tagit det senaste sticket.

2. man är i ett lag och den lagmedlem som är "inne" inte kan sätta trumf och tjog. Han/hon frågar då sina medspelare om någon av dessa har helt, varpå de kan sätta trumf. (Blir medspelarna inte tillfrågade får de inte sätta trumf på det sticket.)

Den uppvisade färgen blir i så fall trumf, och spelaren/laget får 2 streck.

Om man har 10 streck eller mer får man inte sätta trumf. (Man får inte "trumfa sig ut".)

Viv/Tjog:

Om trumf är satt får de andra färgerna som är hela sättas som "Viv" (första) eller "Tjog" (nästföljande). Viv/Tjog sätter man precis som trumf, när man är "inne". Satt Viv/Tjog har ingen inverkan på spelomgången, det ger bara 1 streck.

Om man har 11 streck får man inte sätta viv/tjog. (Man får inte "viva sig ut".)

Halv gubbe:

Om man tror sig kunna ta 60 poäng eller mer på max 6 stick kan man säga "halv gubbe" om man tar det första sticket. Halv gubbe ger 6 streck, misslyckad halv gubbe ger -6. Om man har 6 eller fler streck får man inte utföra halv gubbe, eftersom man inte får "gubba sig ut".

Hel gubbe:

Tror man sig kunna ta alla stick kan man säga "hel gubbe". För att göra detta måste man ta första sticket, men man måste inte ta sistan för att lyckas. Hel gubbe ger 12 streck (misslyckad ger -12), så om man lyckas med detta vinner man, om man inte ligger på minus. Hel gubbe får utföras med vilket antal streck som helst, till skillnad från halv gubbe.

Tvåmannaspel:

För att man inte ska kunna räkna ut vilka kort motspelaren har så spelas tvåmanna med tolv kort (x2) på bordet. 6 kort med baksidan uppåt och ovanpå dessa ytterligare 6 med framsidan uppåt.

Poängberäkning:

Ess: 11 poäng

10: 10 poäng

Kung: 4 poäng

Dam: 3 poäng

Knekt: 2 poäng

Övriga kort ger inga poäng.

Total poängsumma: 120 poäng

Lag räknar sina poäng ihop. (Vanligtvis lagrar laget alla sina stick hos en av spelarna.)

Protokoll:

1. Vinsten ger 1 streck
2. "Sistan" (sista sticket i en spelomgång) ger 1 streck
3. Trumf ger 2 streck.
4. Tjog/Viv ger 1 streck.
5. Halv gubbe ger 6 streck. (Misslyckad ger -6)
6. Hel gubbe ger 12 streck. (Misslyckad ger -12)

Ett lags streck samlas på ett ställe (vanligtvis hos en av spelarna), INTE uppdelat hos spelarna.

Formalia:

1. Kort med valörerna 2, 3, 4, 5 används ej. Dessa används istället för att räkna streck. (Uppochnervända kort eller jokrar är 1 streck, negativa poäng visas genom att man lägger ett "liggande" kort framför, som ett minustecken.)
2. Om 2 spelare/lag hamnar på 12 streck efter en omgång vinner den/de som har vinsten.
3. Vid lagspel ska spelare i samma lag inte sitta direkt efter varandra, spelar man i två tvåmannalag ska man alltså sitta som följer (i någon form av cirkel):
 1. Lag 1: Spelare 1
 2. Lag 2: Spelare 1
 3. Lag 1: Spelare 2
 4. Lag 2: Spelare 2
4. Tolv är inte "Snacketolva". Detta betyder att vid spel i lag får lagmedlemmarna inte prata med varandra (om spelet och vad de har för kort, annat går naturligtvis bra...).