

## Spelets mål

Att bli den som vinner mest pengar och därmed får rätten att sätta fart på Guldsnurran och vinna Guldtackan!

Spelet kan sluta utan att någon lyckats vinna Guldtackan. Då går det utmärkt att direkt fortsätta med en ny omgång.

Om och när en ny omgång startar får alla spelare 2.000 Pengar från banken (och man behåller det man redan har från föregående omgång). Alla får varsin ny Joker.

## Vad är Guldtackan värd?

Det bestämmer spelarna tillsammans! De som gillar att spela om reda pengar, kan förstås göra det. Men, det går också bra att satsa handskrivna lappar där spelarna skrivit löften som kan vara intressanta för medspelarna. Exempel:

*Jag lovar att ta alla middagsdiskar nästa vecka!*

*Jag lovar att gå ut med hunden på morgonen i två veckor!*

*Jag lovar att servera frukost på sängen på lördag och söndag!*

Insatserna ska vara kända och godkända av alla innan spelet börjar.

Kanske är det denna diskussion som kommer att ta den största delen av speltiden??

Mycket nöje och lycka till!!!

Jerker & Co

**Joker**

© 1991 BRIO AB/PlayMix, 283 00 Osby.

# 24 KARAT

## LEKREGLER

för 2 - 6 spelare (eller lag)

### Innehåll

SPELPLAN	1 GULDTACKA	50 st	2000-LAPPAR
63 FRÅGEKORT	1 SNURRA	50 st	1000-LAPPAR
35 CHANSKORT	3 JA/NEJ TÄRNINGAR	50 st	500-LAPPAR
20 TIDSKORT	1 VANLIG TÄRNING	100 st	100-LAPPAR
12 JA/NEJ KORT	6 JOKRAR/SPELPJÄSER		
10 BLANKA KORT	1 DOLDISBLOCK		LEKREGLER

## Förberedelser

Varje spelare ska ha en Joker, två JA/NEJ-kort, ett blad ur DOLDIS-BLOCKET samt 2.500 PENGAR (en tusenlapp, en femhundra lapp och 10 hundralappar). Klistra Joker-etiketterna på spelpljäserna.

På spelplanen placeras FRÅGE-, CHANS- och TIDSKORTEN samt GULDSNURRAN på sina respektive platser. GULDTACKAN på START-rutan. Allt annat placeras i banken. Banken sköts av valfri spelare.

## Spelets gång

Börja spelet genom att flytta Guldtackan från Startrutan till den första spelrutan. Denna ruta har symbolen ?  
Dra det översta kortet ur högen med motsvarande symbol.

### FRÅGEKORT

På dessa kort beskrivs en händelse som avslutas med en fråga. Denna fråga kan bara besvaras med JA eller NEJ.

Frågan på kortet är markerad med RÖTT, BLÅTT eller GRÖNT. Denna färg anger vilken av de tre JA/NEJ-tärningarna som ska användas.

Innan tärningen rullas måste dock samtliga spelare slå vad om svaret och satsa pengar. Ingen spelare får satsa mer än hälften av den summa han/hon har. Udda hundralappar avrundas nedåt.

*Gör så här:* Lägg den summa du satsar på bordet framför dig och lägg sedan ett JA/NEJ-kort, med ditt svar uppåt, ovanpå sedlarna.

Slå tärningen. De som vinner vadet får behålla det de satsat plus lika mycket till ur banken. De som förlorar vadet lämnar de pengar de satsat till banken.

*När spelet på en ruta är avslutat, flyttas Guldtackan till nästa ruta på spelplanen.*

### TIDSKORT

På dessa kort beskrivs en händelse, som kan komma att inträffa under spelets gång – innan ni passerat den s k TIDSLINJEN (markerad med en röd linje på spelplanen – läs mer under rubriken Joker!).

Här satsas inga pengar! Markera med ditt andra JA/NEJ-kort hur du tror att det går. Lägg kortet med ditt svar uppåt på bordet framför dig. Låt det ligga där, tills Guldtackan har passerat TIDSLINJEN. Har du rätt svar när TIDSLINJEN passeras, får du 1.000 Pengar av banken. Har du fel, får du 0 Pengar!

### CHANSKORT

På Chanskortet beskrivs olika uppgifter som ska utföras.

*Satsa på samma sätt som vid Frågekort..*

Någon av spelarna (vilken är valfritt) utför uppgiften. Det finns ingen regel som säger hur snabbt uppgiften ska utföras – tänk på detta när du slår vad!

Ingen spelare har dock anledning att fördröja utförandet.

De som vinner vadet får behålla det de satsat plus lika mycket till från banken. De som förlorar vadet lämnar de pengar de satsat till banken.

### JOKER

*Nu är det dags för den vanliga tärningen! Alla spelare placerar sina Jokrar/ spelpljäser på den yttre banans startruta – vid den röda triangeln.*

Först slår alla ett slag med tärningen. Högst börjar och turen går åt vänster. Det gäller att komma till den sista rutan så fort som möjligt! Det är tillåtet att hoppa över medspelare. Flera spelare får samtidigt stå på samma ruta.

De två som kommer sist i mål, får lämna ifrån sig sina spelpljäser – sina Jokrar. Om bara två personer spelar förlorar den siste sin Joker. Extraslag utdelas *intel* Det är en fördel att ha kvar Jokern!

*När tärningen rullat för sista gången i detta Joker-lopp runt spelplanen, har GULDTACKAN passerat TIDSLINJEN. Därmed är det dags att dela ut eventuella vinster: 1.000 Pengar till den som fått rätt och 0 Pengar till den som haft fel.*

### SISTA RUTAN

Det här är ingen vanlig frågeruta. Börja med att *ärligt* berätta hur mycket pengar var och en har. Om många spelar kan det vara klokt att skriva upp summorna, så att alla kan se beloppen. För nu kan det handla om taktik! Sedan dras ett frågekort på vanligt sätt. Men – nu ska ni *satsa hemligt!* Dessutom: Nu är det tillåtet att satsa hela sitt kapital!

Ta en lapp ur DOLDISBLOCKET. Skriv JA eller NEJ, summan du satsar och ditt namn på lappen, vik ihop den och lägg den framför dig på bordet. Sedan avgörs frågan med tärning, på samma sätt som tidigare. Den som efter denna omgång har mest pengar, får snurra om GULDTACKAN! Har två eller flera spelare lika mycket pengar efter denna omgång, får Guldsnurran avgöra. Den som får högst siffra får tävla om Guldtackan.

### GULDSNURRAN

Den som har minst Pengar kvar gör det första snurret, för att bestämma vilken siffra 'segraren' ska utgå ifrån! Därefter börjar den som ska tävla om Guldtackan själv snurra!

*Det gäller att fem gånger i rad gissa rätt om det blir en lägre eller en högre siffra i nästa snurr!* Om snurran visar samma siffra två eller flera gånger i rad, går snurret om, utan att räknas. Hans/hennes förutsägelse om 'högre' eller 'lägre' står dock kvar.

Gissar spelaren fel, är spelet slut – såvida han eller hon inte har en Joker! I så fall lämnas Jokern till banken och snurret blir godkänt. Varje spelare får bara ha *en enda* Joker.