

AB GLASS & GODIS

S

Antal deltagare

2—4, från 7 år

Innehåll

1 spelplan
4 små varubilar
4 stora varubilar
2 tärningar
32 orderkort
12 försäkringskort
5 jetonger

Spelets idé

Var och en av spelarna skall försöka göra sin firma så framgångsrik som möjligt. Deltagarna kan själva bestämma hur länge spelet ska pågå genom att bestämma en viss tid eller att man skall uppnå en bestämd summa.

Förberedelser

Spelplanen läggs ut och en av spelarna får ansvaret för banken. Det blir hans uppgift att betala ut pengar, kräva in räntor, sälja varubilar och försäkringskort samt avräkna banklån under spelet. Order- och försäkringskortet blandas väl och läggs med baksidan upp på fälten med "Orderkort" resp "Försäkringskort".

Bankchefen delar ut 6.000 kronor till varje spelare som startkapital till varje firma.

Varje spelare skall nu kasta båda tärningarna. Den spelare som får högsta tärningssumman får välja firma först, sedan nästa högsta summan o s v. Varje firma har sin egen färg. Glass: grön. Leksaker: blå. Choklad: gul.

Slutligen kastar bankchefen båda tärningarna. Får han ett jämnt tal, t ex 2,4,6,8 o s v skall den vita jetongen läggas på fältet "Vår och Sommar" på årstidsklockan, vid ett udda tal läggs jetongen på fältet "Höst och Vinter".

Spelets gång

Först måste spelarna ha en stor varubil.

Bil kan skaffas på följande sätt:

1. Spelaren kan försöka få två olika tärningar (t ex två femmor). Om detta lyckas får han sätta bilen på startfältet, kasta tärningarna på nytt och flytta fram det antal fält som tärningarna visar. Får spelaren inte två lika tärningar, måste han vänta på sin tur nästa gång.
2. Spelaren kan köpa en stor varubil direkt för 4.000 kronor, sätta denna på startfältet, kasta tärningarna och flytta fram.
3. Spelaren kan betala 2.000 kronor kontant, låna 2.000 kronor av banken, sätta bilen på startfältet, kasta tärningarna och flytta fram.

Spelarna kastar i tur och ordning.

I verkligheten säljes glass, läsk, choklad och leksaker hela året, men i detta spel kan varje firma bara sälja sina varor under bestämd årstid.

Glass och läsk säljes på sommarhalvåret, leksaker och choklad på vinterhalvåret.

Spelarna kastar hela tiden två tärningar. Varje gång någon kastar två lika tärningar ändras årstiden. Den som slår två lika tärningar måste kasta på nytt innan han får flytta.

The logo for the game 'Joker' is displayed in a stylized, cursive font. The word 'Joker' is written in white on a black rectangular background. A small registered trademark symbol (®) is located to the upper right of the letter 'r'.

VÄNDI

Affärsverksamheten

Om en spelare lyckas komma med sin bil på ett fält med samma symbol som sin firma och det är på rätt årtid, får denne ta det översta kortet i orderhögen och lyfta det högsta beloppet som står på kortet från banken. Kortet skall efter utbetalningen läggas underst i högen.

Varje gång en spelare passerar "Start" lyfter denne 1.000 kronor från banken minus 200 kronor i ränta för varje lån på 2.000 kronor från banken. Återbetalning av banklån skall betalas innan tärningarna kastas och skall betalas i belopp på 2.000, 4.000, 6.000 och 8.000 kronor. Bankchefen noterar avbetalningarna genom att flytta spelarens bricka på tabellen "Banklån".

Banklån och försäkringar

Högst 2.000 kronor per runda får lånas av banken. Bankchefen håller reda på spelarnas lån genom att flytta spelarnas runda brickor fram och tillbaka på tabellen "Banklån". Om en spelare behöver låna mer än 8.000 kronor har denne förlorat och är borta ur spelet. Kommer en spelare på ett försäkringsfält kan denne välja om ett kort ur försäkringshögen önskas. Detta kostar 1.000 kronor. Dessa användes vid behov.

I spelet finns tre olika försäkringar: *Brandförsäkring*, *olycksfallsförsäkring* och *stöldförsäkring*.

När brand, olycka eller stöld inträffar lämnas försäkringskortet till banken och spelaren slipper betala skadebeloppet. Försäkringskortet läggs sedan underst i högen.

När en spelare gått ett varv, är skuldfri och har 3.000 kronor får denne när som helst köpa bil nr 2. Det är en liten varubil i samma firmafärg och kostar 2.000 kronor.

En firma med två varubilar har följande flyttningsmöjligheter:

En av bilarna kan flyttas det antal steg båda tärningarna visar, eller en av bilarna det antal steg som en av tärningarna visar, om det är mer lönsamt för firman. Med den minsta varubilen får spelaren emellertid bara utbetalt det lägsta beloppet på orderkortet. När en spelare gått i konkurs (d v s denne är skyldig mer än 8.000 kronor), kan denna firma köpas av en medspelare som givetvis måste betala skulden till banken. Om flera är intresserade av att köpa konkursfirman, skall auktion hållas. Högstbjudande får köpa firman.

Genväg

Spelare som får rätt antal ögon på tärningarna så att han kan komma direkt på Försäkringsfältet via genvägen får använda denna väg. Genvägen gäller som ett fält. På detta sätt får spelaren hjälp att snabbare kunna teckna en försäkring.

The logo for the board game "Joker" is located in the bottom right corner. It features the word "Joker" in a stylized, white, cursive font with a registered trademark symbol (®) to the upper right of the letter 'r'. The text is set against a solid black rectangular background.