

S

2-4 spelare från 5 år

# GOLD HUNT

## Innehåll:

1 altare med skattkista, 1 "dödskalle!",  
8 nycklar, 1 öga, 5 guldmynt, 4 stenblock,  
3 benknotor, 4 kobroarmar, 4 kartkort,  
20 utmaningskort, regelhäfte



Ingar ej! Ei sisälly!  
Medföljer ikke!

## Spelet i korthet

Antag utmaningarna och finn den rätta nyckeln som leder till guldmynten i skattkistan. Den förste spelare som kan öppna kistan och ta guldmynten vinner. En omgång kan ta olika lång tid. Har en spelare tur med nycklarna och kan öppna kistan snabbt, spela då gärna en ny omgång.

## Spelförberedelser

Sätt i batterier på baksidan av "dödskallen" genom att öppna luckan. Placera altaret på bordet och sätt försiktigt på "dödskallen". Se till att den fäster ordentligt. Starta spelet genom att föra reglaget "ON/OFF" till läge "ON".

Innan spelet kan börja ska följande göras:

1. Placera ögat på den vänstra pelaren.
2. Öppna kistan och lägg i de fem guldmynten. (Du får leta rätt på den rätta nyckeln för att kunna öppna kistan) OBS! Vrid inte om nyckeln.
3. Blanda nycklarna och sätt dem i de åtta nyckelhålen längs altaret.
4. De fyra kobrororna sätter du inuti den högra pelaren. Låt huvudena sticka upp.
5. Lägg benknotorna på bordet inom räckhåll.
6. Placera stenblocken med framsidan ner på bordet.
7. Blanda de 20 utmaningskort. Lägg korthögen med dödskallesidan upp.
8. Blanda de 4 kartkorten och lägg dem i en hög med kartan mot bordet.

## Spelet kan börja

Låt den yngste deltagaren börja spela, turen fortsätter i klockans riktning.

- Spelarna ska i tur och ordning ta upp 1 kort ur högen med utmaningskort och följa kortets instruktioner (läs mer om utmaningarna på andra sidan).
- Om spelaren vinner utmaningen får han/hon välja en dödskallesnyckel. Om utmaningen misslyckas, går turen över till nästa spelare.
- Förbrukade kort läggs i separat hög med framsidan upp. Om högen med utmaningskort tar slut innan spelet är över, blandas korten på nytt och spelet kan fortsätta.

**Dödskallesnycklarna:** Då en spelare har klarat en utmaning, får han/hon chansen att prova en av nycklarna till skattkistan och se om den passar. Så här gör man:

För in nyckeln (så långt det går) i kistans nyckelhål men VRID INTE OM DEN!

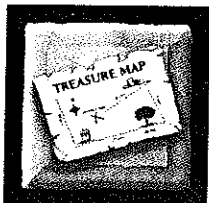
- Om nyckeln väcker "dödskallen till liv", sätts nyckeln tillbaka och det är nästa spelares tur att göra sitt drag.
- Om nyckeln inte väcker "dödskallen" till liv, öppnar du kistan och tar guldmynten. Grattis du har nu vunnit spelet!

**Tips!** Håll koll på de nycklar som väcker "dödskallen" till liv, så du inte väljer att använda dem igen i samma omgång.

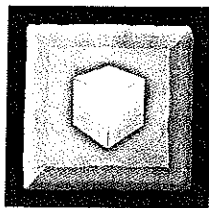
## Så här fungerar utmaningarna

**Utmaning skattkarta:** Spelaren blandar de fyra korten med bildsidan ner, vänder upp ett kort som alla får se, och väljer ytterligare ett kort. De två korten måste passa ihop (se till att bakgrundsfärgen är den samma).

Passar de båda korten går spelaren vidare och får välja en dödskeyenckel. Om inte, går turen vidare till nästa spelare.

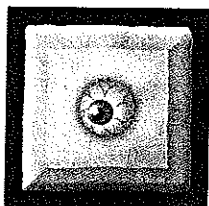


**Utmaning stenblock:** De fyra stenblocken blandas, fortfarande med framsidan ner, för att inte avslöja var "dödskeyen" befinner sig. Spelaren väljer att vända på ett stenblock. Hittar han/hon stenblocket med dödskeyen, får spelaren välja en nyckel. Om inte, går turen vidare till nästa spelare.

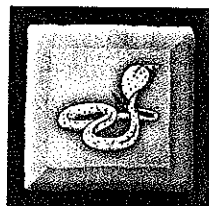


**Utmaning ögat:** Spelaren trycker ner ögat i pelaren. Ögonkulan rullar genom altaret och trillar ut på framsidan.

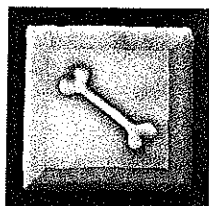
På nederkanten av altaret sitter tre statyer. Spelaren måste gissa var någonstans ögat trillar ut. (Höger, vänster eller mitten). Gissar spelaren rätt, får han/hon välja en nyckel. Annars är det nästa spelares tur.



**Utmaning kobrur:** Spelaren väljer en kobra ur pelaren. Om han/hon hittar kobran med skadad stjärt, får spelaren välja en nyckel. Annars är det nästa spelares tur.



**Utmaning benknor:** Spelaren plockar upp de tre benknororna och kastar dem på bordet. Före kastet måste spelaren ange hur många prickar som kommer att ligga synliga på de tre benen. Det kan vara 0, 1, 2 eller 3 prickar. Gissar spelaren rätt får han/hon välja nyckel. Gissar spelaren fel, är det nästa spelares tur.



**Dödskeye med texten "Your turn is over" (turen går till nästa spelare):** Otur! Spelaren får stå över draget och nästa spelare får dra ett nytt utmaningskort.



**Kort med texten "I free guess", (1 fri gissning):** I vanliga fall har spelarna bara en chans att gissa rätt vid varje utmaning, men med detta kortet framför sig får man gissa en extra gång i nästa drag. Spelaren sparar sitt kort, och turen går över till nästa spelare. När kortet använts läggs det i högen med förbrukade kort.



### Så används kortet "1 fri gissning" i de olika utmaningarna:

- Kobrorna** – spelaren drar ut två kobrur om han/hon har två gissningar.
- Stenblocken** – Spelaren vänder två stenblock om han/hon har två gissningar.
- Ögat** – Spelaren väljer två utgångar som svar om han/hon har två gissningar.
- Kartan** – Spelaren vänder upp det första kortet och har 2 chanser på sig att vända upp den matchande karthälvan
- Benknororna** – Spelaren kan gissa på två svar innan kastet.

## Vem vinner?

Den spelare som först lyckas få tag i guldmynten är vinnare och spelet är slut. Spela gärna en ny omgång. Kom då ihåg att blanda korten på nytt och ta även ut de åtta nycklarna och blanda dem ordentligt innan spelet fortsätter.



© 2000 BRIO AB  
© David Mair  
Made Under License from  
the Michael Kohner Corporation.