

Välkommen till Algas spel om Joakim von Ankas Fantastiska Affärer! Som du säkert sett i KALLE ANKA & Co har farbror Joakim många gånger försökt utse en arvtagare till von Anka-imperiet. Nu tänker han verkligen sätta sina släktingar på prov, med hjälp av det här spelet! Farbror Joakim har också gett Alga tillåtelse att sälja det i alla bra spelbutiker, för att du själv ska kunna visa att du har affärssinne nog för att köpa och sälja i rätt ögonblick! Spelet finns dessutom i två varianter: dels grundspelet nedan, och dels en variant för avancerade affärshajar. Lycka till med dina egna fantastiska affärer!



WALT DISNEY'S

JOAKIM VON ANKA'S

©The Walt Disney Company

FANTASTISKA AFFÄRER™

INNEHÅLL

- 1 spelplan
- 5 spelpjäser (med Kalle Anka, Alexander Lukas, och Knatte, Fnatte och Tjatte)
- 1 tryckt insats (för att visa marknadsvärden)
- 6 markeringspjäser
- 1 vanlig tärning
- 196 egendomskort (guldgruvor, oljekällor, flygbolag, diamantruvor, rederier och banker)
- 128 kort (40 Ankeborgstidningen, 31 Affärstipskort, 29 Joakimkort, 19 Miljardärsklubbkort, 8 Lånekort och 1 med Joakim von Ankas turkrona)
- ...och sedlar i olika valörer.

FÖRBEREDELSE

- Lägg upp spelplanen på bordet.
- Skilj försiktigt alla korten från varandra. Detta går MYCKET LÄTTARE om ni först viker korten några gånger fram och tillbaka "längs skarvarna" och sedan drar dem rakt isär.
- Sortera upp egendomskort i sex olika högar (oljekällor för sig, osv), och ha dessa lättillgängliga. Håll 1:or och 5:or åtskilda inom högarna, så blir det enklare sedan när ni ska köpa och sälja egendomarna.
- Sortera upp de övriga korten i olika kategorier efter baksidorna. LÄGG UN DAN ALLA KORT MED EN HAJ PÅ (= 10 st Joakimkort, alla 8 Lånekorten och alla 31 Affärstipskort); dessa ska bara användas i 'affärshajversionen' för avancerade deltagare (se separata regler).
- På spelplanen finns fem rektanglar markerade där kort ska läggas. Placera turkronan på den mittersta av dessa. Blanda om alla Ankeborgstidningarna, och lägg dem med baksidan (löpse-deln) uppåt på en annan av rektanglarna. Gör samma sak med Joakimkortet och Miljardärsklubbskortet. (Som sagts ovan ska alla kort med en haj på vara undanplockade).
- Varje deltagare väljer en spelpjäs, och placerar den på valfri ruta på spelplanen.
- Därefter tar varje deltagare 6 EGENDOMAR. Man får välja fritt, t ex ta bara 6 guldgruvor, eller sprida sig på flera typer av egendomar.
- Nu ska ni bestämma marknadsvärdena i starten för de olika egendomarna. (Marknadsvärdena kommer att sedan gå uppåt och nedåt under spelets gång, men ska alltid vara markerade på insatsen i asken till spelet). Detta görs från vänster till höger: slå med tärningen, ta motsvarande markeringspjäs, och sätt på värdet som motsvarar av tärningen. Exempel: Första kastet blev en 4:a. Ta då den gula markeringspijäsen, och sätt den i hålet på insatsen som motsvarar 4 M (M betyder miljoner); marknadsvärdet för guldgruvor är alltså 4 miljoner kronor styck till att börja med. Fortsätt på samma sätt med oljekällor (svart markeringspjäs), diamantruvor (vit), flygbolag (röd), banker (grön), och rederier (blå pjäs).
- Utse någon som sköter "banken" (pengar samt egendomskortet). Varje deltagare får 75 M (sjuuttiofem miljoner) i startkapital. (Eller rättare sagt så lånar farbror Joakim ut både startkapitalet och de sex egendomarna; att ge bort något ligger inte för honom!). Den som haft prenumeration längst på KALLE ANKA & Co får börja, och turordningen är medsols.

SPELETS GÅNG

Varje gång det är din tur, måste du först slå med tärningen och flytta din pjäs, varefter du sedan utnyttjar de möjligheter som ges på rutan där du hamnade.

Förflyttning

Du måste flytta lika många rutor som tärningen visar, men du får själv välja hur och vart du flyttar din pjäs, vilket ger dig goda möjligheter att komma till önskad typ av ruta. Förflyttning är tillåten åt höger eller vänster, uppåt eller nedåt, men inte diagonalt. Du får inte hamna på en ruta som är upptagen av en annan pjäs, men det är tillåtet att hoppa över andras pjäser i ditt drag. Du får inte beträda samma ruta två gånger i ditt drag (vilket också innebär att du inte kan avsluta ditt drag på din startruta). Självklart måste du alltid hålla dig inom de 30 rutorna på spelplanen.

Börsen

Här händer inget annat än att du får 1 miljon så snart du avslutar ditt drag på en sådan ruta.

Egendomsrutorna

Så snart du hamnar på en sådan ruta får du köpa eller sälja, men bara den typ av egendom som rutan visar. Priset per egendom just då (= marknadsvärdet) visas av markeringspijäserna på insatsen i asken. Du får köpa eller sälja högst tio (10) egendomar åt gången! Du får bara köpa eller sälja, inte göra bådaderna i samma drag. All betalning sker till resp från banken. Observera att du inte är tvungen att göra några affärer på en sådan ruta.

Du kan bara välja bland de egendomskort som just då finns i banken, och du får aldrig "växla" (dvs vill du t ex köpa två oljekällor måste det just då finnas två sådana 1:or - du får inte ta ett kort med 5 oljekällor och lämna 3 som du redan har "i växel").

Ankeborgstidningen

Så snart du hamnar på en sådan ruta drar du nästa nummer (= kort) av tidningen. På varje kort finns en stor rubrik överst, och en mindre rubrik nere till höger.

STORA RUBRIKEN: Denna ska följas först, och gäller alla. Om marknadsvärdena går uppåt eller nedåt, ska man genast flytta markeringspijäserna på insatsen enligt rubriken. Om man tjänar pengar eller måste betala pengar, ska detta också genast göras. Om det blir auktion, gäller denna antingen guldgruvor eller oljekällor eller valfri typ av egendom (då bestämmer den som drog kortet). Auktionen sker på vanligt sätt; den som drog kortet får avge första budet, och sedan får alla får vara med och bjuda; den som bjuder mest pengar får egendomarna. (Skulle det just då inte finnas ett kort i banken med 5 sådana egendomar, blir det förstas ingen auktion).

LILLA RUBRIKEN: Denna gäller bara dig som drar kortet, och måste genast följas. Så snart "egendom" nämns, väljer du ALLTID själv vilken typ av egendom det ska gälla, och det gäller alltid en (1) egendom (om möjligt - se nedan). **FELINVESTERING** eller **RANAD AV BJÖRN-LIGAN:** betala till banken. Om du **TJÄNAR** pengar: ta emot dessa från banken. **VÄRDELÖS EGENDOM:** lämna tillbaka 1 (valfri) egendom till banken. **BYTA EGENDOM** med annan släkting: välj själv vad du tar, från vilken av de andra deltagarna, och vad du lämnar ifrån dig. **ÖVERTA EGENDOM:** välj själv vad och från vem du tar. **KÖPTE/KOM ÖVER/SÄLDE:** gäller från/till banken, om ej annat anges; följ bara texten. **EXTRAKAST :** du får genast göra ett nytt drag, precis som vanligt. **TURKRONAN UTLÄNAD:** se nedan. **BLANDA ÖM:** gör genast detta, men tag då inte något nytt nummer av Ankeborgstidningen.

Joakim von Anka

Så snart du hamnar på en sådan ruta, ska du slå med tärningen: får du 1-3 är farbror Joakim bortrest, du får inte dra något kort, och ditt drag är över. Får du 4-6 är han hemma, och du får dra ett Joakimkort.

UPPMUNTRAN: du får pengar från banken. **DU FÅR KÖPA...:** köp en sådan egendom, men bara om du vill. **TURKRONAN:** se nedan. **TAG NÄSTA NUMMER AV...:** gör det genast, och följ texterna enligt ovan. **FÖRHANDSTIPS:** du får lyfta på det översta kortet (eller de två översta) i högen med Ankeborgstidningar, titta på texten, och lägga tillbaka kortet (kortet). Visa inte för någon annan! Nu vet du i förväg vad som kommer att hända...

Miljardärsklubben

Så snart du hamnar på en sådan ruta, får du genast dra ett sådant kort och ska följa texten på det.

BYT ETT...: du får om du vill byta en (1) egendom som du har mot en annan i banken, om du betalar. **FÖRHANDSTIPS:** se ovan. **OPTION:** ett sådant kort får du om du vill köpa, om du betalar priset som står längst ner på kortet. Lägg kortet framför dig. (Köper du inte kortet ska du genast lägga tillbaka det underst i högen). När som helst under det fortsatta spelet kan du köpa 5 av de angivna egendomarna, men bara när det är din tur, och du har hamnat på motsvarande egendomsruta, och egendomarna finns i banken (och oavsett vad marknadsvärdet just då är). Vid köpet betalar du det angivna priset på kortet (och får inte dra av pengarna för vilka du köpte kortet - totalpriset för t ex 5 flygbolag är 6 miljoner vid kortköpet och 47 miljoner vid egendomsköpet = summa 53 miljoner). Så snart du gjort köpet ska kortet läggas tillbaka underst i högen. Vid köptillfället får du inte göra några andra affärer.

Om Ankeborgstidningen med "Miljardärsklubben stängd" har dragits, ska den ligga uppe tills vidare, och då får man inte landa på en Miljardärsklubbsruta.

Farbror Joakims turkrona

Du kan bara komma över turkronan på två sätt: via ett Joakimkort, eller via ett Ankeborgstidningskort. Så snart turkronan blir utlånad till dig, får du genast ta Turkronekortet och lägga framför dig. Du får ha kortet kvar tills du utnyttjar det (då ska det läggas tillbaka på rektangeln på spelplanen) eller tills någon annan får låna kronan (via ett kort: han eller hon får då ögon-

blickligen ta Turkronekortet ifrån dig och lägga framför sig själv)

Du kan utnyttja turkronan på något av tre olika sätt. 1) **GÅ FÖRE I TURORDNINGEN:** Så snart någon annan har avslutat sitt drag, får du genast kasta fram Turkronekortet och då övergår turen till dig. När du avslutat ditt drag fortsätter turordningen som vanligt medsols efter dig. 2) **SÄLJA EN EGENDOM TILL DUBBLA MARKNADSVÄRDET :** Detta kan du bara göra när det är din tur, och bara när du hamnat på en egendomsruta i ditt drag. Du får inte i samma drag göra några andra affärer. 3) **GÅ TILL VALFRI RUTA:** Detta kan du också bara göra när det blir din tur. Du flyttar då till valfri ruta på spelplanen utan att slå med tärningen, och fortsätter sedan draget som vanligt.

Allmänna regler

Köp och försäljning av egendomar får bara göras från och till banken, inte spelarna emellan.

Om du råkar ut för en utgift som är större än vad du just då har i kontanter, tvingas du sälja ut en eller flera egendomar, oavsett på vilken ruta du befinner dig: om du just då är på en egendomsruta och har denna typ av egendom, måste du sälja sådana till halva marknadsvärdet (rundat nedåt, dvs till din nackdel), så många som du behöver för att kunna betala skulden. Om du inte har denna typ av egendom, eller är på en annan slags ruta, får du själv välja vilka egendomar du vill sälja av till halva marknadsvärdet, så många som du behöver för att kunna betala skulden. Skulle du trots försäljningen inte kunna betala din skuld, råkar du ut för farbror Joakims misslyanne och måste utgå ur spelet.

Marknadsvärdena för de olika egendomarna kan ALDRIG bli högre än 25 miljoner och ALDRIG lägre än 1 miljon, oavsett konsekvenserna av de olika korten. Detta gäller också vid allt slags köpande och säljande, oavsett vad som sägs om priser över eller under marknadsvärdena och dubbla/halva marknadsvärdet. Korttexterna ska följas så långt det är möjligt, men en egendom kan ALDRIG bli mera värd än 25 miljoner eller mindre värd än 1 miljon. De fasta priser som är nämnda på vissa Joakimkort resp Miljardärsklubbskort gäller dock alltid oavsett marknadsvärdet.

Alla kort som dras (med undantag för de gånger du får smygtitta i kommande nummer av Ankeborgstidningen) ska visas öppet för de andra, liksom de egendomar man har. Så snart "egendom" nämns på något kort, avses alltid en (1) egendom om inget annat sägs. Undantag: Om du på något sätt via ett kort ska införskaffa en egendom genom köp eller byte, och det i banken eller hos en annan deltagare inte finns något kort med 1 egendom, blir det inget av; om du däremot via ett kort tvingas bli av med en egendom, utan ersättning eller till under marknadsvärdet, och du inte har någon 1:a, blir du av med ett kort med fem egendomar! (Du får aldrig "växla").

VEM VINNERS?

Den som först kan uppvisa 1000 miljoner (1 miljard) i kontanter vinner, blir medlem i Miljardärsklubben, och har visat sig vara en värdig arvtagare till farbror Joakim!

Du kan öka eller minska speltiden genom att sätta gränsen högre resp lägre, 1500 M eller kanske bara 800 M.

Om du tycker att Ankeborgstidningen med "von Anka kräver utdelning" är för grym och chansartad att ha med, kan du begränsa det kortet till högst 100 M, eller sortera undan det (eller ha med det som "engångskort" - när det har dragits och följts en gång tas det bort och kan inte komma tillbaka).

VARIANT FÖR AVANCERADE AFFÄRSHAJAR: Vill du ha ännu mera spänning, och kunna påverka spelet i större grad? Sortera då in alla kort med hajar på, läs det separata regelarket, och bered dig på en verklig match i affärsvärlden!

Uppfinnare: Dan Glimne

Design: G:RRR och Bildgården AB

Illustrationer: Anders Jeppsson



©BRIO AB, 1989

Walt Disney

JOAKIM VON ANKA'S

FANTASTISKA
AFFÄRER

VARIANT FÖR AVANCERADE AFFÄRSHAJAR

När du kan grundspelet ordentligt och känner att du vill tampas med ännu tuffare tag i farbror Joakims affärsvärld, är det dags att pröva på den här varianten av spelet!

FÖRBEREDELSE

Gör i ordning spelet som vanligt, men tag nu med samtliga kort; de 10 Joakimkortet med en haj på blandas in med de övriga Joakimkortet, de 8 lånekortet läggs lättillgängliga i "banken", och alla 31 Affärstipskortet blandas i en hög och läggs med baksidan uppåt på spelplanen, på en av de fem markerade rektanglarna.

HUR SPELET GÅR TILL:

Alla reglerna i grundversionen gäller, med nedanstående tillägg och undantag.

Köp och försäljning av egendomar

I grundvarianten av spelet påverkas inte marknadsvärdena när egendomar köps och säljs, men nu blir det ändring!

Om du köper/säljer 1, 2 eller 3 egendomar, påverkas inte marknadsvärdet.

Om du köper/säljer 4, 5, 6 eller 7 egendomar, stiger/sjunker marknadsvärdet ETT steg.

Om du köper/säljer 8, 9 eller 10 egendomar, stiger/sjunker marknadsvärdet TVÅ steg.

Observera att köp får marknadsvärdet att stiga, medan försäljning får marknadsvärdet att sjunka. Ändringen träder i kraft genast EFTER att transaktionen gjorts.

I varianten för avancerade affärshajar är det tillåtet för spelarna att köpa eller sälja egendomar sinsemellan; priset kommer man överens om själv, men transaktionen får BARA göras när det är den ene spelarens drag. Dock får detta utnyttjas även t.ex. av en spelare som tvingas sälja ut egendom efter att ha drabbats av en större utgift via ett kort eller Ankeborgstidningen; kan han eller hon få ett bättre pris av en annan spelare än av banken (= halva marknadsvärdet), är det OK.

Tvångsförsäljning, auktion, samt köp/försäljning mellan spelarna påverkar INTE marknadsvärdet enligt ovan.

Joakimkortet

DU FÅR LÅNA PENGAR...: se under Lån nedan. DU FÅR INSPEKTERA...resp TRO INTE PÅ ALLA RYKTEN...: se under Affärstipskortet nedan. På det sistnämnda slaget av kort står det "Och behåll kortet" - ett sådant kort (eller flera) ska du lägga framför dig på bordet eller ha på handen tills du använder det, då ska det genast läggas tillbaka underst i högen med Joakimkortet.

Lån

Så snart du drar ett Joakimkort med DU FÅR LÅNA PENGAR..., får du om du vill göra det. Om du väljer att låna, tar du något av de kvarvarande lånekortet i banken, lägger framför dig, får genast pengarna från banken (10, 25 eller 50 miljoner, beroende på vilket kort du valde), och lägger tillbaka Joakimkortet underst i högen. Om du inte vill låna några pengar, lägger du bara tillbaka Joakimkortet underst.

Du får om du vill ta flera lån (men bara ett varje gång du drar ett sådant Joakimkort). Du måste dock ha återbetalt dina lån för att kunna vinna partiet. Observera att lånen ska återbetalas med 12 resp 30 resp 60 miljoner!!

Hur du drar Affärstipskortet

Nu får du inga pengar när du hamnar på en Börsenruta; i stället får du dra kort ur Affärstipshögen, efter följande regler:

Om du redan har ett eller flera Affärstipskort på handen, får du INTE dra något Affärstipskort; om du däremot saknar Affärstipskort på handen, ska du dra exakt tre (3) sådana kort. (Principen är alltså att du drar tre kort "i taget", spelar ut dem vid lämpliga tillfällen, och när du tömt handen får du hamna på en Börsenruta och dra tre nya kort. Du får givetvis hamna på en Börsenruta i ditt drag även om du har Affärstipskort på handen, men då får du inte dra några).

Observera att du inte ska visa dina Affärstipskort för någon annan innan du spelar ut dem! Om du drar ett Joakimkort med DU FÅR OM DU VILL INSPEKTERA..., får du dock titta på en annan spelares Affärstipskort.

Hur du spelar ut Affärstipskortet

Affärstipskortet du har på handen får du bara spela ut när det är ditt drag (med två undantag), och bara ett i varje drag. Alla Affärstipskort som spelats ut läggs tillbaka underst i högen. Du får som vanligt göra ditt drag ändå, oavsett om du spelar ut ett Affärstipskort eller inte.

De två undantagen är FARBROR JOAKIM ÄR BORTREST resp EN NYSS KÖPT EGENDOM VISAR SIG VARA VÄRDELÖS. Dessa kort får du spela ut även om det inte är ditt drag, och enligt de villkor som står på resp kort.

Andra Affärstipskort gäller enligt följande. FARBROR JOAKIM KRÄVER RÄNTA: Samtliga med lånekort betalar ränta (2 miljoner på ett 10-miljonerslån, 5 på ett 25-miljoners, och 10 på ett 50-miljoners). SLUTEN AUKTION: Den som spelar ut kortet väljer ett egendomskort i banken (1:a eller 5:a). Samtliga som vill vara med och bjuda (det är frivilligt) tar sina kontanter, och väljer i smyg hur mycket han eller hon vill bjuda (lägg beloppet i handen), och så räknar alla ned och lägger samtidigt fram det valda beloppet. Den som bjudit högst får egendomskortet! Skulle två eller flera spelare ha bjudit lika mycket, låter de spelarna beloppet ligga kvar på bordet, och lägger i smyg flera sedlar i handen (som man vill höja sitt bud med). På samma sätt lägger dessa samtidigt fram de nya sedlarna, och den med det högsta sammanlagda budet vinner. Skulle fortfarande två eller flera ha bjudit lika mycket, blir det ingen ny omgång, utan egendomskortet förblir osålt och de som bjöd högst (och lika) betalar 2 miljoner var till banken utan att få något för pengarna. Kort med bild på BJÖRNLIGAN: ett sådant lägger du framför någon annan deltagare, som då måste stå över sitt nästa drag, varefter kortet läggs tillbaka underst i högen. Det hjälper inte om den deltagaren har Turkronekortet, han eller hon måste stå över ändå. Övriga kort: följ resp texter.

Kortet med "Rykte i Affärsvärlden"

Ett RYKTE I AFFÄRSVÄRLDEN... använder du lämpligen för att manipulera marknadsvärdena till din fördel eller andras nackdel. Eftersom du får spela Affärstipskort i början eller slutet av ditt drag (oavsett vilken ruta du står på), innebär det att du t.ex. kan först sälja ett antal flygbolag, sedan spela ut ett kort som sänker marknadsvärdet för flygbolagen (så att alla andra med flygbolag blir uppretade), och så avsluta ditt drag. Eller också kan du först sänka marknadsvärdet för flygbolagen och sedan direkt köpa ett antal sådana! Glöm bara inte att även ditt köpande och säljande av egendomar påverkar marknadsvärdena enligt ovan.

En spelare som har ett Joakimkort med TRO INTE PÅ ALLA RYKTEN... kan upphäva ditt kort med RYKTE I AFFÄRSVÄRLDEN. Han eller hon med Joakimkortet behöver inte vänta på sin tur, utan så snart du spelat ut ditt RYKTE I AFFÄRSVÄRLDEN... kan den med Joakimkortet blixtnabbt spela ut detta, och då blir det ingen förändring av marknadsvärdet!! Bägge korten läggs tillbaka underst i resp högar.

Övriga regler

Kortet med farbror Joakims turkrona gäller som vanligt. Observera att man inte genast får utnyttja Turkronekortet i samma drag som man får det!

Om man vill förkorta eller förlänga speltiden, är det bara att sänka resp höja vinstgränsen, förslagsvis nedåt till 800 miljoner eller uppåt till 1500 miljoner. Ett annat sätt är att låta samtliga Ankeborgstidningar vara engångskort (ignorera då texten med "Blanda om samtliga kort..."), och bestämma att spelet är slut när samtliga 40 Ankeborgstidningar dragits, och att vinnaren då är den med mest kontanter. Den som för ögonblicket leder i partiet har ju all anledning att skynda på med att dra Ankeborgstidningar!

Uppfinnare: Dan Glimne

Design: G&RRR och Bildgården AB

Illustrationer: Anders Jeppsson



©BRIO AB, 1989

© The Walt Disney Company