

Sätt spännt på en MILJON!

Innehåll

- 1 spelplan □
- 6 träpjäser (med olika symboler) ○○○○○○
- 4 plastpjäser (en vit, en svart, en röd och en blå) IIII
- 1 vanlig tärning (kallad STORA tärningen i reglerna) □
- 1 specialtärning (numrerad 1-2-3-1-2-3 och kallad LILLA tärningen) ⊗
- 128 kort (varav 1 Huvudarvingekort, 16 aktiekort, 18 hästkort, 18 banditkort, 6 släktingkort, och 69 chanskort (varav 7 med blank framsida)) □
- samt sedlar i valörerna 5.000 - 500.000 kronor. ❁❁❁❁

Inledning

Visst var han excentrisk, gamle onkel Egbert, och väl så förtjust i detta livets goda, men att han skulle lämna ett sådant testamente efter sig! Plötsligt har både du och de andra släktingarna fått en miljon var, men det finns förstås en hake: det gäller att göra sig av med pengarna så fort som möjligt. Det är nämligen så att onkel Egbert testamenterat huvuddelen av sin förmögenhet, de övriga 99 miljonerna, till den som först kan bli pank - och miljonen du fick får bara användas till nöjen....

Här spelar du och de övriga deltagarna rollen av Egberts släktingar (och ni kommer också att kallas för släktingar, inte deltagare, i de fortsatta reglerna). Det gäller alltså att bli av med miljonen du fått, på nöjen (inklusive aktier - onkel Egbert tyckte det var ett nöje med aktier, men så var det också där han skrapade ihop sin förmögenhet).

Till era roller som respektive släktingar hör också en specialregel som bara gäller den släktingen och ingen annan! Lycka till!

Hur du lär dig spelet

Några råd i all vänskaplighet: att bara slita upp spelet och skumma reglerna i hopp om att komma igång på fem minuter, är alltid misslyckat. En del regler kommer att missuppfattas, och partiet blir rörigt, osammanhängande, och inte speciellt skojigt.

Det blir **mycket** bättre om du i **förväg** ägnar någon timme (varför inte kvällen innan?) åt att i lugn och ro lära in spelet. Detta gäller för övrigt **alla** spel av någorlunda svårighetsgrad, typ Finans, Bondespelet, Sjörovarön etc.

Gör så här: a) Skumma reglerna en gång för att få en uppfattning om hur spelet fungerar i stora drag. b) Plocka fram spelplanen och alla korten och studera dem medan du läser igenom reglerna ännu en gång. c) Läs **noggrant** reglerna en tredje gång, medan du **tänker efter** hur allting hänger ihop. Om du följer denna metod garanterar vi mindre jäkt och mera spelglädje när ni ska börja!

Förberedelser

- ✦ Lagg upp spelplanen på bordet.
- ✦ Skilj försiktigt korten åt (går **mycket** lättare om de **först viks några gånger framåt och bakåt** längs alla skarvarna). Sortera upp korten i olika högar.
- ✦ Stoppa undan de 7 blanka Chanskort (dem kan du ha som reserv, eller för att hitta egna roliga korttexter om du vill). Blanda de resterande Chanskort ordentligt, och lägg dem i en hög (med baksidan uppåt) vid sidan av spelplanen.
- ✦ Blanda de 18 korten med Enarmad bandit, och lägg dem vid sidan av spelplanen (nära kasinot) i **tre** högar, med baksidan uppåt. I den första högen lägger du 7 kort, i den mittersta högen lägger du 6 kort, och i den tredje högen lägger du 5 kort.
- ✦ Sortera upp de 16 aktiekorten i fyra högar och lägg på bordet. Det finns 4 olika bolag att investera i, och 4 aktier i varje bolag.
- ✦ Samtliga släktingar slår med den stora tärningen. Högst får välja släktingkort först, och övriga väljer i tur och ordning medsols. Därefter tar varje släkting motsvarande träpjäs (se symbolen på baksidorna av släktingkortet!). Eventuellt överblivna släktingkort och träpjäser (om man är färre än 6 släktingar) läggs åt sidan, de används inte.

✦ Samtliga släktingar placerar nu sina träpjäser på respektive startrutor (se baksidan av släktingkortet!). Samtliga släktingar passar också på att studera sin egen specialregel på baksidan av kortet!

✦ Utse en av släktingarna till testamentsexekutor (= "bankir"). Testamentsexekutorn har till uppgift att sköta in- och utbetalningar. Denne tar kortet med "Huvudarvinge" och behåller tills vidare i banken.

✦ Testamentsexekutorn ger varje släkting tre hästkort (ett med svart häst, ett med vit häst, och ett med röd häst). Eventuellt överblivna hästkort läggs undan.

✦ De fyra plastpjäserna plockas fram. Den blå plastpjäsen ställs på börsen, på **mittersta rutan** i nätet på 5x5 rutor. De övriga tre plastpjäserna (svart, vit och röd) ställs vid kapploppningsbanan, på rutan med ordet **start**.

✦ Testamentsexekutorn ger nu samtliga släktingar 1 miljon kronor var, i lämpliga valörer.

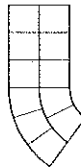
✦ Samtliga släktingar skriker högt av lycka över miljonarvet; den som skriker högst har första slaget och får börja. Turordningen runt bordet är medsols.

Spelets gång

Grundprincip: Normalt gör du så här varje gång det är din tur: du slår med den **stora** tärningen och flyttar din pjäs lika många steg på spelplanen, enligt reglerna nedan. Den huvudsakliga rörelseriktningen är **motsols** runt spelplanen, i **pilarnas riktning**. Naturligtvis finns det undantag, se nedan. Två eller flera pjäser får stå på samma ruta.

Så snart du hamnar på en ruta, eller drar ett Chanskort, ska du genast följa anvisningarna. Texten på en ruta gäller givetvis även om du skickats dit via en annan ruta, eller via ett Chanskort (såvida det inte sägs något annat).

Party: Så snart du hamnar på denna ruta, stannar du här och betalar genast 20.000 för att ställa till fest. Du får om du vill bjuda in en valfri släkting, oavsett var på spelplanen han eller hon är (flytta då genast den släktingens pjäs till Party-rutan, men han eller hon ska **inte** betala 20.000). Du (och den eventuellt inbjudna släktingen) står inte över något kast på Party-rutan, utan i era nästa drag slår ni och flyttar.



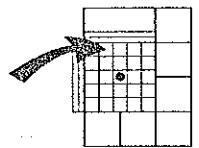
Lugna gatan och Högriskavenyn: När du lämnar Party-rutan, men **innan du slår med stora tärningen**, ska du högt tala om vilken väg du väljer: Lugna gatan till vänster, eller Högriskavenyn till höger. Därefter slår du med den stora tärningen och flyttar, och följer texten på rutorna där du hamnar. Högriskavenyn ger dig

chansen att bli av med rejäla summor, men du riskerar också att få mycket pengar! På Lugna gatan däremot tar du inte så stora risker - så varsågod och välj!

Flygplatsen: När du kommit förbi slutet av Lugna gatan eller Högriskavenyn, måste du stanna på flygplatsen (även om tärningen visar mera), och betala 30.000. I ditt nästa drag slår du med stora tärningen: får du 1 eller 2 flyttar du din pjäs till börsen, får du 3 eller 4 flyttar du din pjäs till cirkelein med Västindiensemester, och får du 5 eller 6 flyttar du till kasinoringängen.

Hur börsen fungerar: Varje gång du hamnar på en ruta på spelplanen som säger så, eller drar ett Chanskort som säger så, **måste** du köpa en valfri aktie (så länge det finns aktier kvar i banken). Varje aktie kostar 20.000 kronor. De aktier du köper lägger du fullt synliga på bordet framför dig. Du får ha hur många aktier som helst.

Aktiekurserna visas hela tiden genom läget på den blå plastpjäsen. När spelet börjar står alltid pjäsen på den mittersta av de 5x5 rutorna (se figuren, där den rutan är markerad med en punkt). Om du hamnar på någon ruta som säger så, eller drar ett Chanskort som säger så, får du (men bara om du vill) flytta den blå pjäsen 1 eller 2 steg.



Ett steg är uppåt eller nedåt eller åt höger eller åt vänster, men **aldrig** diagonalt. Pjäsen måste givetvis hela tiden hålla sig inom de 5x5 rutorna.

Om du hamnar på en ruta som säger så, eller drar ett chanskort som säger så, blir det genast aktieutdelning. En aktieutdelning gäller alltid **samtliga** släktingar som har aktier! Du ser direkt på skalorna i börsen hur mycket du förlorar (eller vinner) på varje aktie. **Exempel:** Du har två aktier i Evighetsmaskiner AB och en aktie i AB Oljegruvor, plastpjäsen står på rutan som visas med pilen (se figuren ovan), och då blir det aktieutdelning: På din aktie i AB Oljegruvor förlorar du 15.000, men på dina två aktier i Evighetsmaskiner AB får du 10.000 styck = 20.000 kronor. Summan blir alltså en förlust på 15.000 och en vinst på 20.000, dvs du får netto 5.000 av banken. Osis!

Hur du flyttar din pjäs inne på börsen: Så snart du hamnar på rutan med börsen, stannar du där och köper en valfri aktie för 20.000 kronor. I de följande dragen slår du med den **lilla** tärningen och flyttar din pjäs, medsols längs rutorna med "Aktieutdelning" och "Ändra kurserna", tills du kommer till utgångsrutan. Där måste du stanna (även om tärningen visar mera) och ta ett Chanskort.

Västindiensemester: Så snart du hamnar här, betalar du 35.000 och står över ditt nästa kast.

Shoppinggatan: När du lämnar borsutgången, eller lämnar Västindiensemestern, slår du med den stora tärningen och flyttar lika många steg längs shoppinggatan (Café Elegance räknas som första rutan). I varje drag slår du med stora tärningen och flyttar.

Kasinot: Så snart du hamnar på kasinoingången, måste du stanna där (även om tärningen visar mera). I varje följande drag slår du med den stora tärningen och flyttar **motsols** längs rutorna i kasinot (**Exempel:** i första draget slår du en 1:a och hamnar på baccarat, i nästa drag slår du en 6:a och hamnar på enarmad bandit, osv). Det kan alltså bli åtskilliga varv motsols inne i kasinot! Så snart du hamnat på någon av de två utgångsrutorna tar du ett Chanskort, och i nästa drag slår du med stora tärningen och flyttar uppåt längs de skuggade cirkelarna.

Roulette: När du hamnar här väljer du först om du vill satsa 25.000 eller 50.000 (flera alternativ har du inte). Ge genast pengarna till banken. Därefter säger du högt ett tal mellan 1 och 6, och så slår du med den stora tärningen och tittar på den lilla cirkeln i nedre högra hörnet av spelplanen. Om tärningen visar det tal du sagt, får du genast **dubbla** din insats av banken (alltså 50.000 resp 100.000). Om tärningen visar **motsstående** nummer (alltså 5 om du sa 2, osv) får du tillbaka din insats av banken; men visar tärningen något annat har du förlorat och blivit av med din insats.

Baccarat: Här slår du med den stora tärningen flera gånger, och räknar hela tiden högt vad summan blir. Du får avbryta när du vill, men du måste ha kommit upp i minst 17. Om du stannar på 17 blir du av med 10.000 (betala till banken), om du stannar på 18 blir du av med 20.000 osv - se tabellen på spelplanen! Om du däremot får 22 eller högre, får du 75.000 av banken. **Exempel:** Festvane Filip har hamnat på baccarat, och börjar slå. Först får han en 5:a, och säger "Fem". Sedan slår han en 3:a, och säger "Ätta", sedan en 6:a och säger "Fjorton", och sedan en 4:a och säger "Arton". Nu vågar han inte slå mera, utan avbryter och får betala 20.000 till banken.

Enarmad bandit: Här satsar du 25.000 kronor (ge genast pengarna till banken). Därefter vänder du upp de tre översta korten i banditkortshögarna, ett i den första högen, ett i den mittersta högen, och ett i den tredje högen.

Se utdelningstabellen på spelplanen! Om samtliga tre kort visar BAR får du 100.000 av banken, om samtliga tre kort visar lockor får du 75.000 av banken, om de två första korten (alltså högen med 7 kort resp ur högen med 6 kort) visar körsbär får du 50.000 (det kvittar vad det tredje kortet visar), och om det första kortet (alltså ur högen med 7 kort) visar körsbär, får du 25.000 av banken (det kvittar då vad de övriga två korten visar, såvida inte förstas det andra kortet också visar körsbär). Därefter lägger du tillbaka alla tre korten underst i respektive ögar.

De skuggade cirkelarna: När du lämnar kasinot slår du med den stora tärningen och flyttar uppåt längs de skuggade cirkelarna, och följer anvisningarna.

Lyckryssning: När du hamnar här (via ett Chanskort) ska du stå över 1 drag och betala 100.000. Därefter slår du som vanligt med den stora tärningen och flyttar uppåt längs de skuggade cirkelarna, men börjar räkna första steget på cirkeln med portullen (dvs slår du 5 eller 6 hamnar du direkt på Limousin-service).

Limousin-service: Så snart du hamnar här stannar du (även om tärningen visar mera), och betalar 20.000 till banken. I ditt nästa drag slår du med den stora tärningen: om du får 1-3 flyttar du till ingången på hästkapplöpningsbanan (och då blir det genast ett lopp), men slår du 4-6 flyttar du din pjäs till nattklubben och betalar 50.000 kronor för besöket där.

Bilfirma: När du hamnar här slår du med stora tärningen och betalar 10.000 för varje öga på tärningen (dvs slår du en 4:a betalar du 40.000). I nästa drag väljer du själv om du vill flytta direkt till Partyrutan eller till Kasinoingången.

Hästkapplöpningsbanan: Så snart du (eller någon annan) hamnar på denna ruta (ingången), blir det genast ett lopp. Det tillgår på följande sätt:

Samtliga släktingar tar sina tre hästkort, och väljer i hemlighet vilken häst de tror ska vinna; detta hästkort lägger man **underst** av de tre, korten läggs med baksidan uppåt, och så lägger man sin insats ovanpå: så stor summa man önskar, men högst 50.000. Du vet alltså vilken häst du själv satsat på, men du har ingen aning om vilka hästar de övriga släktingarna satsat på; det enda du kan se är hur mycket pengar de har satsat.

Om Spelsugne Sixten är med har han första draget och använder sin specialregel, annars är det den som har hamnat på hästkapplöpningsbanan som har första draget. I varje drag slår man en gång med den **lilla** tärningen och flyttar **valfri** plastpjäs lika många steg längs banan. Turordningen är medsols, som vanligt, men nu flyttas bara hästpjäserna. Så snart någon av hästpjäserna nått målrutan är loppet över, och samtliga släktingar vänder högen med sina tre hästkort för att visa vilken häst de satsat på.

Om du satsat på den häst som vann (osis!), får du av banken lika mycket pengar som du satsat (plus att du får behålla dina satsade pengar, förstås). Om du däremot **inte** satsat på den vinnande hästen, blir du av med de pengar du satsade - betala dem genast till banken.

Lite om taktiken i varje lopp: självklart ska du aldrig flytta den hästpjäs som du själv satsat på, utan det gäller ju att få någon av de andra i mål först! Se efter vilka hästpjäser de andra flyttar: om släktingen till höger till exempel undviker att flytta på vit häst, ska du ju självklart försöka få den i mål (förutsatt att du satsat på svart eller röd häst själv, förstås).

Viktig regel: Om man bara är 2 eller 3 släktingar i spelet, använder man bara svart och vit häst; tag bort den röda hästpjäsen, och tag bort alla hästkort med röd häst.

Efter att loppet är kört ställs hästpjäserna tillbaka på start-rutan. Sedan fortsätter spelet som vanligt, dvs släktingen till vänster slår och flyttar som vanligt. När det blir din tur igen lämnar du kapplopningsbanan genom att slå med stora tärningen och flytta åt vänster längs de fyrkantiga "pratbubblorna", och följer anvisningarna (dvs slår du en 1:a hamnar du på nattklubben, slår du en 2:a hamnar du på rutan med lotterivinsten, osv).

De fyrkantiga "pratbubblorna": När du lämnar nattklubben eller kapplöpningsbanan slår du med stora tärningen och flyttar din pjäs åt vänster, och följer anvisningarna. När du kommer till slutet av "bubblorna" flyttar du upp din pjäs till vilohemmet.

Vilohemmet: Här måste du stanna (även om tärningen visar mera!) och stå över de nästa två dragen. I nästa drag igen flyttar du din pjäs till Partyrutan, och följer anvisningarna där.

Chanskortet: Så snart du hamnar på en ruta med ett **frågetecken**, ska du ta upp översta Chanskortet och genast följa anvisningarna (om inte kortet säger något annat). Efter att kortet använts ska det läggas tillbaka underst i högen igen.

Din specialregel: Varje släkting har en specialregel i spelet (denna specialregel står på baksidan av respektive släktingkort). Denna specialregel gäller bara dig och ingen annan. Dessutom har denna regel företräde framför ovanstående regler: Är du t.ex. Jetset-Jimmy och hamnar på vilohemmet behöver du bara stå över ett kast, men alla andra måste följa huvudregeln och stå över två kast.

Vem vinner?

Den släkting som först har lyckats göra av med sin miljon har vunnit, och får kortet med Huvudarvinge. (Skulle du t.ex. ha 15.000 kvar och hamna på en ruta som säger att du ska betala 25.000, blir du av med pengarna du har kvar och har vunnit). Tvåa blir den som just då har **mest** kvar på sin miljon, och sedan följer trean, fyran osv. Observera alltså att den som "nästan vann" och har minst kvar efter den som först blev av med miljonen, inte blir tvåa utan blir sist!

