

GAMBLER *Casino*

SPILLEREGLER



DAMM
1843

Casino

G♠MBLER

C. Hvis kula stopper ved fargefelt med tallet 3 eller 5

og med en *annen* farge enn spillerens egen, får han/hun trekke en premielapp fra esken. Spilleren skal nå spille kort om denne premien.

NB! Spilleren som har fargen kula stoppet ved, er den som leser opp premien og legger opp/snur kortene for spilleren for tur.

Kortene legges med baksiden opp på de markerte feltene på spilleplanet. Det legges ut 3 eller 5 kort, avhengig av hvilket tall kula stoppet ved.

Spilleren for tur har lov til å ta av inntil 3 kort fra kortbunken innen kortene blir lagt ut. Når spilleren må igjennom 5 kort, har han/hun også lov til å bytte et kort med neste kort i bunken én gang underveis.

Første kort snus. Før neste kort blir snudd, skal spilleren for tur si høyt om han/hun tror verdien på dette går *opp* eller *ned* i forhold det første kortet.

— *Gjetter spilleren galt*, er spillerens tur over, og han/hun har tapt premien. Turen går videre til neste spiller.

— *Gjetter spilleren riktig*, får han/hun fortsette på samme måte med neste kort.

Klarer spilleren alle 3 eller 5 kort, vinner han premien og kan velge mellom å satse premien og fortsette spillet eller beholde premien og trekke seg.

— *Velger spilleren å trekke seg*, går turen videre til neste spiller.

— *Velger spilleren å fortsette*, spinner han/hun ruletten på nytt og fortsetter på vanlig måte. Spilleren satser nå premien han/hun

Casino

GAMBLER

For 2—6 deltakere fra 7 år og oppover.

INNHold

Spillkort, rulett, spilleplan og 6 premieblokker i ulike farger.

FORBEREDELSEr

Legg ruletten og spillebrettet ut på bordet. Spillkortene blandes godt og legges i én bunke og med baksiden opp ved siden av spilleplanet. Spillerne velger hver sin farge og får premieblokken i tilhørende farge. Spillerne skal nå finne på 3 premier hver og notere disse på premieblokken — én lapp for hver premie. Premielappene legges på bordet med premiesiden ned.

Premiene kan være alt fra en sjokolade eller en appelsin til å slippe oppvasken eller gratis barnevakt. Bruk fantasien og husk at det selvfølgelig er mulig å spille uten premier også.

Avgjør hvem som skal begynne spillet. Spillet fortsetter med spilleren til venstre for ham/henne.

SLIK SPILLER MAN

Første spiller spinner ruletten.

- A. Hvis kula stopper ved et sort «dø-felt»,**
går turen videre til neste spiller.
- B. Hvis kula stopper ved en fargefelt med spillerens egen farge,**
går turen videre til neste spiller som nå kan velge mellom å trekke en premielapp i den fargen kulen stoppet ved og så spille kort om denne eller istedet gå rett på en ny runde og spinne ruletten på nytt.

Casino

G[♠]MBLER

vant i samme runde og taper denne hvis kula stopper ved et sort «dø-felt» eller spilleren gjetter galt når kortene blir snudd. Spilleren beholder eventuelle premier som han/hun har vunnet i tidligere runder.

D. Hvis kula stopper ved det grønne 0-feltet,

kan spilleren velge en hvilken som helst farge og får nå sjansen til å vinne alle premiene i denne fargen ved å spille 5 kort.

— *Gjetter spilleren riktig* på de 5 kortene, vinner han/hun premiene.

— *Gjetter spilleren galt*, vinner han/hun ingenting. Turen fortsetter til neste spiller.

Spilleren kan ikke vinne flere enn 3 premier pr. runde. Turen går da videre til neste spiller.

Alle brukte kort legges i en egen bunke. Når den opprinnelige kortbunken er tom, blandes kortene på nytt, og spillet kan fortsette.

VINNER AV SPILLET

Når det kun er premier igjen i én farge, er spillet slutt.

Spilleren som har vunnet flest premier, vinner spillet og blir kåret til «Årets Casino-gambler». Premiene som er blitt til overs tilfaller vinneren.