

# SPILLEREGLER

# GULLJAKTEN



## INNHold

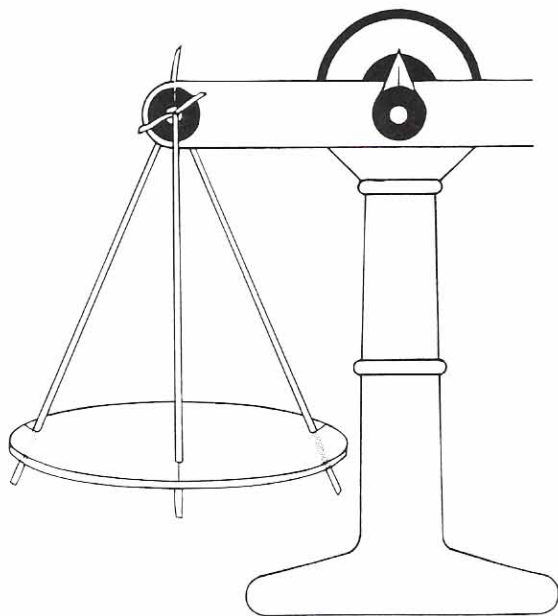
Spilleplan, 4 spillebrikker (gullgravere) med plastføtter, 4 graveredskaper, terning, gullklumper, vekt og snøre.

## Spillet i korte trekk

Som gullgravere i Ville Vesten skal spillerne prøve å finne så mye gull som mulig. Hvert gullfunn veies på vekten og gir spilleren tilsvarende mengde gullklumper. Mange farer lurert imidlertid på veien. Se opp for banditter, indianere og klapperslanger.

## FORBEREDELSE

1. Trykk ut alle de utstansede bitene på spilleplanet. Fjern de små, halvsirkelformede bitene på hver bit og sett tilbake de store bitene på spilleplanet.
2. Montér vekten. Del opp snøret i 6 like lange deler og fest 3 deler i hver vektskål. Knuter er unødvendig, det holder med å tre snøret inn i snittet. Fest så de motsatte endene i vektstangen. Fest et snøre forfra og to bakfra. Se illustrasjonen. Fest foten, og vekten er klar!
3. Trykk ut gullgraverne og sett dem i hver sin fot.
4. Legg gullklumpene utenfor spilleplanet.
5. Hver spiller legger, etter tur, sin gullgraver i den ene vektskålen og gullklumper i den andre til det balanserer. Dette gullet tilhører nå hver spiller i begynnelsen av spillet.
6. Spillerne setter gullgraverne sine i byen ved det blå startfeltet.



## SLIK SPILLER MAN

Yngste spiller begynner med å kaste terningen og flytte spillebrikken sin i pilens retning. Hvis spilleren lander på et felt med illustrasjon eller farge, følger han anvisningene som er beskrevet her. Når anvisningen er utført, går turen videre til neste spiller til venstre. Spillerne må flytte ifølge hele terningkastet.

## RUTEANVISNINGER:

**Gule ruter og blå startrute:** Ingenting skjer. Spillet fortsetter til neste spiller.

**Grønn rute med gull:** Du har funnet gull! Plukk opp gullbiten med graveredskapet ditt, legg den i den ene vektskålen og gullklumper fra beholdningen utenfor spilleplanet i den andre til det balanserer. Dette gullet er nå ditt. Gullbiten settes tilbake på plass.

**Rød rute ved butikk:** Du må kjøpe mat og drikke. Plukk ut butikkbiten, legg den i den ene vektskålen og *egne* gullklumper i den andre til det balanserer. Dette gullet handler du for. Gullet legges i beholdningen utenfor spilleplanet, og butikkbiten settes tilbake på plass. Hvis du ikke har gull i det hele tatt, må du stå over en omgang. Har du ikke nok gull, mister du det du har. Butikkbiten settes tilbake på plass.

**Rød rute ved røver:** Du blir ranet! Plukk ut røverbitten og gå fram som under butikk.

**Rød rute ved saloon: (Ved siden av startfeltet)** Du er tørst! Plukk ut saloonbiten og gå fram som under butikk, men nå drikker du for gullet ditt istedet.

**Rød rute med klapperslange, ulv, ørn eller indianere:** Fare på ferde! Stå over en omgang til faren er over.

Hvis en spiller havner på en rute som er besatt av en eller flere andre gullgravere, røver førstnevnte gull fra denne/disse. Motspilleren/spillerne legger etter tur gullgravene i den ene vektskålen og *egne* gullklumper i den andre til det balanserer. Den førstnevnte spilleren overtar gullet. Hvis ruten er rød, må spilleren deretter utføre anvisningen som tilsvarer denne.

## VINNER AV SPILLET

Spillerne flytter sine gullgravere rundt på spilleplanet til det ikke lenger er gull igjen i beholdningen utenfor spilleplanet. Da vinner spilleren som har funnet mest gull. Bruk vekten.

© 1997 Egmont Litor A/S, Oslo

Illustrasjoner ved Jan Kjetil Johansson



Spill fra Litor

