

# GULD eller GÆLD



## SPILLEREGLER



Find animationsfilm af spilleregler via QR-koden  
eller ved at besøge [www.guldellergæld.dk](http://www.guldellergæld.dk)

## REGLER

- Find animationsfilm af spilleregler via QR-koden på bagsiden

Alle spillere starter med at bo hjemme og skal undervejs vise deres taktiske- og økonomiske færdigheder for at kunne flytte hjemmefra og dermed vinde spillet.

Spillet vinder er den person, som først får samlet de 4 forskellige brikker og derefter går 1 omgang på spillepladen med overskud på kontoen.

Spillerne skiftes til at kaste med de 2 terninger. Der rykkes det antal øjne, som terningerne viser. Der spilles i urets retning. Kastes der to ens, får spilleren et ekstra kast. (*Felternes betydning finder I på næste side*).

**Inden spillet går i gang, deles følgende penge ud til hver spiller:**

1 stk. 5.000 kr. - 2 stk. 1.000 kr. - 1 stk. 500 kr. - 5 stk. 100 kr. - I alt 8.000 kr.

Hver spiller skal holde styr på sine egne penge. Alle spillere vælger en spillebrik, som sættes på feltet start.

Studiejob - Fornøjelser - Uheld - Uforudsete udgifter - Tips & Tricks lægges i hver sin bunke.

I hver bunke blandes der 3 Joker-kort i.

Forsikringer sparer eller giver dig penge, hvis du lander på feltet uheld.

De kan kun købes, før du har kastet terningerne.

Du modtager et forsikringskort, når du køber en forsikring. Det koster 2.000 kr. pr. stk. nu + 2.000 kr. pr. stk. hver gang, at du krydser start. Vil du spare pengene til dine forsikringer, kan du gratis aflevere kortet tilbage igen.

**Sådan samles de 4 brikker**



**Vi anbefaler, at I starter spillet nu og tjekker næste punkt, når en deltager krydser start.**

Du modtager 1.000 kr. i SU, når feltet start passerer.

Du modtager 15.000 kr. i løn, når feltet start passerer, hvis du har "Job-brikken".

Når start feltet passerer, skal du betale, hvis du har valgt at få en forsikring eller et lån.

Beløbene, som evt. skal betales, står beskrevet på kortene.

**Vi anbefaler, at I fortsætter spillet og tjekker næste punkt, når en deltager har samlet alle 4 brikker.**

Når alle 4 brikker er samlet, modtager du **Mad-brikken**.

Når du krydser start næste gang, mangler du kun 1 omgang for at vinde spillet.

Har du ikke penge nok til at gennemføre din sidste omgang, mister du både din **Lejligheds-brik** og din **Madbrik**.

Du er nu ikke længere på din sidste omgang, da du mangler **Lejligheds-brikken**.

Du får dog 5.000 kr. tilbage for dit indskud.

Mangler du yderligere penge, er du nødt til at tage et kviklån og mister dermed din **Opsparings-brik**.

Husk at alle 4 brikker skal være samlet for at du kan komme ud på sidste omgang.

## FELTERNES BETYDNING



**Studiejob**



**Fornøjelser**



**Uheld**



**Uforudsete udgifter**

Når du lander på et af ovenstående felter, trækker en medspiller et kort fra feltets bunke. Du bestemmer, om det er A, B, C eller D, som læses op.



**Joker-kort**

Er det øverste kort i bunken et Joker-kort, er det dig, som får kortet.

Du skal ikke læse det op. Du bestemmer selv, hvornår i spillet du vil bruge det.



**Tips & Tricks**

Når du lander på feltet **Tips & Tricks**, trækker en medspiller et kort fra feltets bunke.

Du bestemmer, om det er A eller B, som læses op.

Medspilleren, som trækker kortet, læser overskriften op. Du skal nu svare på spørgsmålet.

De øvrige deltagere bestemmer, om dit svar kan godkendes.

Er dit svar godkendt, modtager du **2.000 kr.**



**Banken**

I spillet er der 2 lån:

**SU-lånet** kan du få, hvis du lander på feltet Bank, og hvis du ikke har modtaget "Job-brikken".

**Kviklånet** kan du altid tage.

På begge lån skal du betale renter hver gang, du krydser start.

Optager du et lån på 15.000 kr. får du pengene og lånekortet med det samme.

Lånekortet afleveres først tilbage, når de 15.000 kr. er tilbagebetalt.

De 15.000 kr. **skal** betales tilbage i ét beløb, før du har mulighed for at få **Opsparings-brikken**.

Hvis du mangler penge, er du tvunget til at tage et **kviklån** med det samme.



**Casino**

Lander du på feltet **Casino**, kan du satse dine penge. Men kun hvis du ikke har et lån.

De penge, som du ønsker at satse, lægges frem. De andre spillere kan nu vælge at lægge samme beløb frem.

Spilleren som slår det højeste tal med én terning på ét forsøg vinder alle pengene.

Vælger ingen andre spillere også at satse, skal du slå to ens med terningerne, og får pengene 3x igen + pengene som ligger på feltet Casinopuljen.

Slår du ikke to ens, er pengene tabt og lægges på feltet Casinopuljen. Du har 3 forsøg.



**Videregående uddannelse**

Lander du på feltet videregående uddannelse, kan du få **Job-brikken**, hvis du betaler 5.000 kr.

Når du krydser start, modtager du nu 15.000 kr. i stedet for 1.000 kr.



**Gulddysten**

Lander du på **Gulddysten**, trækker du ét kort fra Gulddyst-bunken.

Du vælger nu hvem af de øvrige deltagere, du ønsker at dyste imod.

Du vælger kategorien, og de øvrige deltagere sætter et ur på mellem 15 - 25 sek.

De to duellanter skal nu på skift sige et ord højt, som passer indenfor kategorien, der står beskrevet på kortet.

Personen, hvis tur det er, når tiden er gået, taber duellen. Vinderen modtager 2.000 kr.