





Spillets indhold

4 spilleplader (butikker)
En prisliste
35 kundekort
9 forskellige varer og dyr til butikkerne:
fuglefoder, fiskefoder, slange, gekko,
kanin, marsvin, fisk, undulat og en
kakadue (hvid fugl)
Spillemønter med værdierne
10, 50 og 100 kr. En mønt med værdien 1.000.000 kr.



Spillets formål

Spillerne har hver deres butik, hvor de køber og sælger dyr og foder.
Den spiller, som først får købt og solgt den eftertragtede kakadue
(den hvide fugl) for 1.000.000 kr., har vundet spillet.

Sådan spiller man spillet

Hver spiller får udleveret en spilleplade
med en butik, som de lægger foran sig.
Derefter får de hver en brik med fiskefoder
og en med fuglefoder samt 50 kr.
i spillemønter.

Varerne placeres i butikkerne,
hvor man nu hver især synes, at de passer ind.
Mønterne lægges ved siden af butikken.

Kundekortene blandes og lægges i en bunke med bagsiden
opad et sted midt på bordet, hvor alle kan nå dem.
Prislisten lægges ligeledes, så alle kan se den.

Brikkerne med dyr og foder sorteres og lægges også på
bordet.

Man starter en runde i spillet ved at købe varer og dyr til butikken. Alle spillere, som
har penge, kan købe i hver runde. I første runde kan hver spiller således starte med
at købe for 50 kr. Priserne på de forskellige dyr og varer finder man i prislisten.







Spilleets innhold

4 spilleplater (butikker)
En prisliste
35 kundekort
9 forskjellige varer og dyr til butikkene:
fuglefôr, fiskefôr, slange, gekko, kanin,
marsvin, fisk, undulat og en kakadue (hvit fugl)
Spillemynter med verdiene 10, 50 og 100 kr.
En mynt med verdien 1 000 000 kr.



Hensikten med spillet

Spillerne har hver sin butikk, der de kjøper og selger dyr og fôr. Den spilleren som først får kjøpt og solgt den ettertraktede kakaduen (den hvite fuglen) for 1 000 000 kr, har vunnet spillet.

Spilleets gang

Hver spiller får utlevert en spilleplate med en butikk, som de legger ned foran seg.

Deretter får hver spiller en brikke med fiskefôr og en brikke med fuglefôr, pluss 50 kr i spillemynter.

Hver spiller plasserer varene i butikken sin, der de synes de passer inn.

Myntene legges ved siden av butikken.

Kundekortene stokkes og legges i en bunke med baksiden opp et sted midt på bordet, der alle kan nå dem.

Prislisten legges også slik at alle kan se den.

Brikkene med dyr og fôr sorteres og legges også på bordet.

En runde i spillet starter ved å kjøpe varer og dyr til butikken. Alle spillere som har penger, kan kjøpe i hver runde. I første runde kan hver spiller dermed starte med å kjøpe for 50 kr. Prisene på de forskjellige dyrene og varene står i prislisten.



Hver spiller kan maks. kjøpe 4 dyr og varer til sammen per runde, og de kan maks. ha to like dyr eller varer i butikken sin om gangen.

Når alle spillerne har kjøpt det de har lyst og råd til og plassert dyrene og varene i butikken sin, starter den yngste spilleren med å trekke et kundekort.

Kortet viser en kunde, og hva kunden gjerne vil kjøpe og til hvilken pris.

Hvis spilleren som har trukket kortet, har varene i butikken sin, kan han/hun selge dem til kunden. Spilleren legger de solgte varene eller dyrene tilbake i bunken på bordet og tar de myntene som tilsvarer beløpet på kundekortet. På noen kundekort er det to varer – spilleren må kunne selge **BEGGE** varene samtidig for at det skal bli noen handel.

Hvis spilleren som har trukket kortet, IKKE kan utføre handelen, går kundekortet videre til den spilleren som sitter til venstre for spilleren, med urviseren. Den neste spilleren har nå muligheten til å gjennomføre handelen, hvis han/hun har varene i butikken sin. Hvis ikke, sendes kortet videre til neste spiller, med urviseren. Hvis ingen spillere kan gjennomføre handelen, legges kortet nederst i bunken med kundekort.

Uansett om spilleren som trakk kortet, kan gjennomføre handelen eller ikke, går turen videre til neste spiller med urviseren. Han/hun trekker et kundekort fra bunken og handler som beskrevet ovenfor.

Når alle spillerne har trukket et kundekort og eventuelt solgt varer, er runden slutt.

Nå kan alle spillerne kjøpe nye varer/dyr til butikken sin, hvis de har noen penger.

I neste runde starter spilleren som satt til venstre for den første spilleren, med å trekke det første kundekortet, slik at spillerne bytter på å starte en runde.

Når et kundekort er brukt, legges det nederst i bunken på bordet.

Den spilleren som først får tjent nok penger til å kjøpe en hvit kakadue for 500 kr og får solgt den til en kunde for 1 000 000 kr, har vunnet spillet.

God fornøyelse!





Spelets innehåll

4 spelplattor (butiker)
En prislista
35 kundkort
9 olika varor och djur till butikerna:
fågelfoder, fiskfoder, orm, geckoödla,
kanin, marsvin, fisk, undulat och en kakadua (vit fågel)
Spelmynt med värdena 10, 50 och 100 kr
Ett mynt med värdet 1 000 000 kr



Spelets mål

Spelarna har var sin butik där de köper och säljer djur och foder.
Den spelare som först får köpt och sålt den eftertraktade kakaduan
(den vita fågeln) för 1 000 000 kr har vunnit spelet.

Så här spelar man spelet

Varje spelare tilldelas en spelplatta med
en butik som de lägger framför sig.

Sedan får de vardera en bricka med
fiskfoder och en med fågelfoder samt
50 kr i spelmynt.

Varorna placeras i butikerna där man
särskilt tycker att de passar in.

Mynten läggs vid sidan av butiken.

Kundkortet blandas och läggs i en hög med baksidan
uppåt på en plats mitt på bordet där alla kan nå dem.

Prislistan läggs också så att alla kan se den.

Brickorna med djur och foder sorteras och läggs också på
bordet.

Man startar en omgång i spelet genom att köpa varor och djur till butiken. Alla spelare
som har pengar kan köpa i varje omgång. I den första omgången kan varje spelare
alltså börja med att köpa för 50 kr. Priserna på de olika djuren och varorna hittar man
i prislistan.



Varje spelare får köpa max. 4 djur och varor totalt per omgång och får ha max. två likadana djur eller varor i sin butik åt gången.

När alla spelarna har köpt det de har lust och råd med och har placerat djuren och varorna i sin butik startar den yngsta spelaren med att dra ett kundkort.

Kortet visar en kund, vad denne gärna vill köpa samt till vilket pris.

Om spelaren som har dragit kortet har varorna i sin butik kan han/hon sälja till kunden. Spelaren lägger tillbaka de sålda varorna eller djuren i högen på bordet och tar de mynt som motsvarar beloppet på kundkortet. På några kundkort är det två varor – en spelare ska kunna sälja **BÅDA** varorna på en gång för att genomföra en affär.

Om den spelare som har dragit kortet INTE kan genomföra affären går kundkortet vidare till spelaren som sitter till vänster om spelaren medurs. Nästa spelare har nu möjlighet att genomföra affären om han/hon har varorna i sin butik. Om inte så skickas kortet vidare till nästa spelare medurs. Om ingen spelare kan genomföra affären läggs kortet tillbaka underst i högen med kundkort.

Oavsett om spelaren som drog kortet kan genomföra affären eller inte går turen vidare till nästa spelare medurs. Han/hon drar ett kundkort från högen och handlar enligt beskrivningen ovan.

När samtliga spelare har dragit ett kundkort och eventuellt sålt varor är omgången slut.

Nu måste samtliga spelare således köpa nya varor/djur till sin butik, om de har några pengar.

I nästa omgång börjar spelaren som satt till vänster om den första spelaren nu med att dra det första kundkortet så att spelarna skiftar med att starta en omgång.

När ett kundkort har använts läggs det underst i högen på bordet.

Den spelare som först har tjänat ihop tillräckligt med pengar för att köpa en vit kakadua för 500 kr och får sålt denna till en kund för 1 000 000 kr har vunnit spelet.

Mycket nöje!





Pelin sisältö

4 pelilautaa (kauppoja)

Hinnasto

35 asiakaskorttia

9 erilaista tavaraa tai eläintä kauppoihin:

linnunruokaa, kalanruokaa, käärme, gekko,

kani, marsu, kala, undulaatti ja kakadu

(valkoinen papukaija)

Pelikolikoita, joiden arvo on 10, 50 tai 20 euroa.

Yhden kolikon arvo on 1 000 000 euroa.



Pelin kulku

Jokaisella pelaajalla on oma kauppansa, johon he ostavat ja josta he myyvät eläimiä ja eläintenruokaa.

Pelaaja, joka onnistuu ensimmäisenä ostamaan ja myymään halutun kakadun (valkoinen papukaija) 1 000 000 eurolla, voittaa pelin.

Pelin ohjeet

Jokaiselle pelaajalle jaetaan pelilauta eli kauppa, jonka pelaaja asettaa eteensä.

Sen jälkeen kaikille jaetaan yksi kalanruoka- ja yksi linnunruokanappula sekä 50 euron edestä pelikolikoita.

Tavarat asetetaan kauppoihin kunkin pelaajan mielestä sopivaan kohtaan. Kolikot asetetaan kaupan viereen.

Asiakaskortit sekoitetaan ja pinotaan takapuoli ylöspäin pöydän keskelle pöytää paikkaan, josta kaikki ylettyvät niihin.

Myös hinnasto asetellaan siten, että kaikki näkevät sen.

Pelinappulat, joissa on eläimiä ja ruokaa lajitellaan ja asetetaan pöydälle.

Pelikierron aloitetaan ostamalla kauppaan tavaroita ja eläimiä. Kaikki pelaajat, joilla on rahaa, voivat tehdä ostoksia jokaisella kierroksella. Ensimmäisellä kierroksella kukin pelaaja voi siis aloittaa ostamalla tuotteita 50 eurolla. Tavaroiden ja eläinten hinnat löytyvät hinnastosta.



Kukin pelaaja saa ostaa enintään neljä eläintä tai tavaraa yhdellä kierroksella, ja kaupassa saa olla yhtä aikaa enintään kaksi samaa eläintä tai tavaraa.

Kun kaikki pelaajat ovat ostaneet haluamansa asiat ja asettaneet ne kauppoihinsa, nuorin pelaaja voi nostaa ensimmäisen asiakaskortin.

Kortissa näkyy asiakas ja se, mitä hän haluaa ostaa ja millä hinnalla.

Jos kortin nostaneella pelaajalla on kaupassaan asiakkaan haluamat asiat, hän voi myydä ne asiakkaalle. Pelaaja palauttaa myydyt tavarat tai eläimet niille varattuihin pinoihin pöydälle ja ottaa itselleen asiakaskortin summaa vastaavan määrän kolikoita. Joissakin asiakaskorteissa on kaksi tavaraa. Pelaajan on pystyttävä myymään molemmat yhtä aikaa, tai kauppoja ei tule.

Jos asiakaskortin nostanut pelaaja ei pysty tekemään kauppvoja, asiakaskortti siirtyy hänestä katsoen vasemmalla istuvalle pelaajalle. Seuraava pelaaja voi tehdä kaupat, jos tavarat löytyvät hänen kaupastaan. Jos näin ei ole, kortti siirtyy jälleen eteenpäin vasemmalla istuvalle pelaajalle. Jos yksikään pelaajista ei pysty tekemään kauppvoja, asiakaskortti palautetaan pinon alimmaiseksi.

Pelivuoro siirtyy aina kunkin pelaajan vasemmalla puolella istuvalle pelaajalle eli vastapäivään riippumatta siitä, onko kauppvoja syntynyt vai ei. Seuraava pelaaja ottaa asiakaskortin pinosta ja toimii edellä kuvatulla tavalla.

Kun kaikki pelaajat ovat nostaneet asiakaskortin ja onnistuneet myymään tavaroita, kierros on pelattu.

Nyt kaikki pelaajat voivat ostaa lisää tavaroita tai eläimiä kauppoihinsa, jos heillä on rahaa.

Seuraavan kierroksen aloittaa edellisen kierroksen aloittajan vasemmalla puolella istuva pelaaja nostamalla asiakaskortin. Näin kaikki pelaajat voivat aloittaa kierroksen vuorollaan.

Kun asiakaskortti on käytetty, se laitetaan pinon alimmaiseksi.

Pelaaja, joka onnistuu ensimmäisenä ostamaan valkoisen kakadun 500 eurolla ja myymään sen asiakkaalle 1 000 000 eurolla, voittaa pelin.

Hauskoja pelihetkiä!





MIX
Papir fra
ansvarlige kilder
FSC® C132484

