

Miljoenenspel

Ravensburger® spelen nr. 601 5 5 452 X

door Rüdiger Koltze

Dobbelsteenspel voor 3 tot 5 spelers vanaf 12 jaar

Inhoud: 1 speelbord
1 speelfiguur
2 dobbelstenen
15 rentekaarten (van ieder 5 in de waarde 5, 50 en 100)
1 miljoenenbiljet
Speelgeld (fiches in de waarde 1, 10, 100 en
biljetten in de waarde 1000, 10000 en 100000)

Doel van het spel

Het doel van het spel is zijn speelgeld zo handig in te zetten en door winst te vermeerderen dat men als eerste „miljonair“ is. Dat kan dikwijls heel snel gaan; soms duurt het ook langer – het zijn spelronden die steeds weer anders en verrassend verlopen!

Basisidee: Er is maar een speelfiguur voor alle spelers. Deze figuur wordt op de cirkelvormige baan steeds zoveel verder gezet als een speler met de dobbelstenen aan ogen heeft gegooid. De gekleurde velden op de cirkelvormige baan hebben verschillende betekenissen. Op enkele wint men, op andere verliest men zijn ingezette geld. Het speculeren op het te gooien aantal ogen en daarmee de vraag waar de figuur wel terecht zal komen, vormen de aantrekkelijkheid van het spel. Afhankelijk van hetgeen ze verwachten doen de spelers hun inzet.

Vorbereiding

1. De spelers kiezen een bankhouder, die de speelkas beheert en zelf kan meespelen.
2. Iedere speler ontvangt een rentekaart ter waarde van 5 en als beginkapitaal 5 blauwe fiches ter waarde van 1.
3. De speelfiguur wordt op het zwarte veld met de lichte pijl gezet.
4. Iedere speler gooit eenmaal met de beide dobbelstenen. Wie het hoogste aantal ogen gooit, krijgt de dobbelstenen. Hij mag met het spel beginnen.

Spelregels

Het inzetten

Wie de dobbelstenen heeft gekregen, vraagt eerst zijn linker buurman en vervolgens alle andere medespelers, in de richting van de wijzers van de klok, om een inzet te doen. Speelgeld wordt „ingezet“ door het **voor zich** op het grote groene middenveld van het speelbord te leggen en wel zo gescheiden van de burens, dat iedereen kan zien welke som is ingezet. Iedereen mag zoveel van zijn speelgeld inzetten als hij wil, maar hij mag ook geheel niets inzetten. Wie niets wil inzetten zegt: „Ik pas“.

Wie iets heeft ingezet of er van afgezien, mag er niets meer bijleggen of van het bord wegnemen. Als laatste zet de speler in die de dobbelstenen heeft. De volgorde is om tactische redenen van belang. De speler die aan de beurt is, moet kunnen beoordelen welk voor- of nadeel hij zichzelf of zijn medespelers bezorgt, als hij de speelfiguur op bepaalde kleuren kan zetten.

Het gooien met de dobbelstenen

De speler die de dobbelstenen heeft gekregen, moet deze, voor alle spelers beslist goed zichtbaar, voor zich neerleggen, totdat alle spelers hebben ingezet. Pas als alle spelers en hijzelf hebben ingezet gooit hij met beide dobbelstenen.

De figuur wordt in overeenstemming met het met de beide dobbelstenen gegooid aantal ogen op de velden van de cirkelvormige baan in de pijlrichting verplaatst.

Bijzonderheden bij het gooien met de dobbelstenen:

- De speler die met de dobbelstenen gooit kan, als hij dat wil, steeds de **eerste** worp afwijzen en nog een keer gooien – maar dat geldt alleen voor de allereerste worp!
- Na de eerste worp moet de speler steeds hardop zeggen of hij de worp aanneemt of nog een keer wil gooien.
- Na een „doublet“, dat is een worp waarbij de beide dobbelstenen eenzelfde aantal ogen hebben, **moet** men nog een keer met de dobbelstenen gooien. De figuur wordt zoveel velden verplaatst als de **beide** worpen aangeven.
Als er verschillende malen achter elkaar een doublet wordt gegooid dan wordt het aantal ogen van alle worpen bij elkaar

opgeteld. De figuur moet evenveel velden verder worden gezet. Pas het laatst bereikte veld is geldig.

Gooit men in de **eerste** worp een doublet dan kan men deze natuurlijk ook afwijzen en opnieuw gooien. Maar als men de worp aanneemt, moet men volgens de „doubletregel“ nog een keer gooien.

Betekenis van de velden en de afrekening

De cijfers in de hoeken van het speelbord kunnen dienen als geheugensteuntje voor de betekenis van de kleurvelden. Afhankelijk van het kleurveld waarop de figuur terecht komt, gebeurt er het volgende met het speelgeld van **alle** spelers en dus niet alleen van de speler die met de dobbelstenen heeft gegooid:

Blauw: Alle spelers krijgen van de bank bij hun eigen inzet een winst van gelijke waarde.

Geel: Alle spelers krijgen van de bank bij hun eigen inzet een winst van tienmaal hun inzet.

Rood: Alle spelers krijgen van de bank bij hun eigen inzet een winst van honderdmaal hun inzet.

Lichtbeige: Alle spelers verliezen hun inzet aan de bank.

Groen: Alle spelers verliezen hun **niet** ingezette speelgeld aan de bank.

Zwart:

Wie gegooid heeft moet een **beslissingsworp** met één dobbelsteen uitvoeren. Deze worp geldt alleen voor de speler die met de dobbelstenen heeft gegooid. De figuur blijft op zwart staan.

Het verschillende aantal ogen van de beslissingsworp betekent:



De speler verliest alle ingezette en niet ingezette biljetten aan de bank.



De speler verliest al zijn ingezette speelgeld aan de bank.



De speler verliest al zijn niet ingezette speelgeld aan de bank.



De speler wint 1000 van de bank.



De speler wint al het door zijn medespelers ingezette geld.



De speler wint al het niet door zijn medespelers ingezette speelgeld.

Als de winsten of verliezen zijn betaald halen de spelers hun overgebleven speelgeld van het speelbord. De speler die heeft gegooid, geeft de dobbelstenen aan zijn linkerbuurman door. Die vraagt de spelers om opnieuw een inzet te doen.

Het speelgeld

Speelgeld mag niet worden uitgeleend of weggegeven. **Het wisselen in lagere waarden is principieel niet toegestaan.** Op het moment echter, dat iemand meer dan 10 dezelfde fiches of biljetten heeft, **moet** hij onmiddellijk 10 daarvan bij de bank omwisselen in de daarop volgende hogere waarde. Deze regel moet beslist in acht worden genomen. Wie te lang met lage waarden speelt, houdt het spel op en maakt het spel minder riskant en spannend.

Om redenen van speeltaktiek moet al het speelgeld, ook het niet ingezette, voor alle spelers telbaar en overzichtelijk zijn gerangschikt.

Als geen enkele speler wat heeft in te zetten, wordt de speelfiguur op het zwarte veld met de pijl gezet en „de rente“ (zie hieronder) uitbetaald.

Als nog maar **een** speler speelgeld heeft, wordt er normaal verder gegooid. Ook spelers die geen speelgeld meer hebben, mogen met de dobbelstenen gooien en de figuur verplaatsen. Bij het inzetten moeten ze natuurlijk passen.

De rentekaarten

Bij iedere rondgang wordt aan de spelers een bepaald bedrag aan rente uitbetaald zodra de speelfiguur het veld met de pijl bereikt of heeft gepasseerd, en wel zoveel als er gedrukt is op de rentekaart die in het bezit is van de speler. Bij het begin van het spel krijgt iedere speler dus 5 chips met de waarde van 1. Rentekaarten zijn geen speelgeld. Zij kunnen niet worden ingezet, tegen speelgeld worden ingewisseld of beleend. Zij gelden alleen maar als bewijs hoeveel rente iedere speler telkens bij het passeren van elke ronde krijgt uitbetaald. Door de rente is gegarandeerd dat iedere speler weer kan meespelen, ook als hij een keer al zijn speelgeld zou hebben verloren. Iedere speler kan op zekerheid spelen als hij dat zou willen.

In de loop van het spel mag iedere speler rentekaarten van hogere waarde kopen en de aanvankelijke uitbetaling van 5 tot **maximaal**

500 verhogen. De rentekaarten mogen alleen maar in de juiste volgorde worden verhoogd, van 5 naar 50 en van 50 naar 500.

Alleen de speler die aan de beurt is met zetten mag, voordat hij een inzet doet, een rentekaart kopen. De koopprijs bedraagt 1000 voor een rentekaart ter waarde van 50 en 10000 voor een rentekaart ter waarde van 500. Dit bedrag moet gepast, zonder te wisselen, aan de kas worden betaald.

Iedere speler mag steeds maar **één** rentekaart bezitten. Deze telt ook aan het einde van het spel **niet** als speelgeld.

Einde van het spel

Zodra een speler in staat is met de volgende worp een miljoen te winnen en het spel te beëindigen, legt de bankhouder voor het inzetten het miljoenenbiljet in het midden.

Het gaat om het miljoen! Hij neemt het biljet weer terug als de speler het miljoen niet heeft gewonnen.

Wie als eerste een miljoen heeft, is de winnaar. Als tegelijkertijd meerdere spelers op een miljoen komen dan heeft de speler gewonnen, die in totaal het meeste speelgeld bezit. Is dat ook nog gelijk dan is de speler die het eerste moest zetten de winnaar.

© 1982 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Benelux B.V. Amersfoort

