



Die Goldene 1 (De gouden 1)  
RAVENSBURGER, 1990  
KRAMER Wolfgang  
02 - 06 spelers vanaf 12 jaar  
± 45 minuten

# Die goldene 1

Een spel omtrent geluk, geld en winst.

## Inhoud

- 1 speelbord ;
- 6 speelfiguren ;
- 10 lotkaarten (0, 1, ... , 9) ;
- 20 gelukskaarten ;
- 60 cijferkaarten (telkens 6 x de kaartenwaarde van 0, 1, ... , 9) ;
- 6 kaartenhouders uit kunststof ;
- 80 geldbiljetten (telkens 20 x 50.000, 100.000, 200.000 en 500.000 Mark) ;
- 3 draaipijlen ;
- 1 handleiding.



## Doel van het spel

Wie slaagt erin om als eerste het, vooraf bepaalde, zesdelige winstgetal op zijn kaarthouder samen te stellen ?

Voor de winnaar wenken er 600.000 Mark, voor de medespelers die erin geslaagd zijn om het correcte eindcijfer te hebben rest er nog 100.000 Mark.

De speler die na 4 ronden het meeste geld bezit, heeft het spel gewonnen.

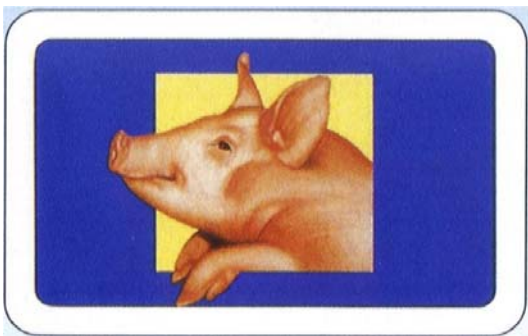
## Vorbereiding

1. Elke speler ontvangt een ledige kaartenhouder en een spelfiguur.
2. Voor het eerste spel worden de drie draaipijlen op de voorziene plaats gemonteerd zodat er drie draaicirkels ontstaan : een rode, een groene en een gele.  
Daarna worden de cijferkaartjes voorzichtig uit het karton gedrukt.  
Voor elke medespeler wordt een volledig cijferkaartensetje (van 0 tot en met 9) open op de overeenkomstige speelvelden gelegd.

### voorbeeld

**Er doen 4 spelers mee. Dan worden er 4 cijferkaartjes met 0 op het speelveld 0 gelegd, 4 cijferkaartjes met 1 op het speelveld 1 gelegd, en zo verder.**

3. De gelukskaarten worden goed geschud en worden op het veld met het gelukszwijn Rudi gelegd.



4. Eén speler neemt de controle over de bank en beheert het spelegd.

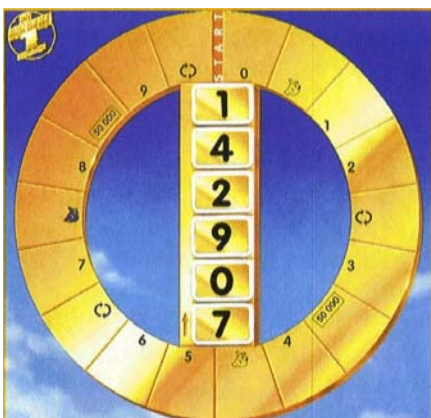
Hij verdeelt onder de medespelers 200.000 Mark  
(2 x 50.000 en 1 x 100.000).

5. Elke speler neemt nu 6 willekeurige cijferkaartjes van het spelbord en steekt deze kaartjes naar zijn goesting en keuze met de cijferkaartjes zichtbaar in zijn kaartenhouder.  
Let op : er mogen ook dezelfde cijfers worden gebruikt !



## Begin van het spel

De jongste speler mag voor geluksfee spelen en mag het eerste winstgetal gaan bepalen.  
Hij mixt de 10 lotkaarten en trekt daarvan 6 stuks die hij met de rugzijde naar boven op de 6 gouden velden legt in het midden van de kring.



Daarna wordt het geheim van het winstgetal ontsluitend en worden de 6 lotkaarten omgedraaid.

Deze 6 lotkaarten vormen nu het geluksgetal dat elke speler zo snel mogelijk dient samen te stellen op zijn kaartenhouder.

Bij het samenstellen van het geluksgetal zijn de volgende regels zeer belangrijk :

- de volgorde van de cijferkaartjes in de kaarthouder moeten volledig overeenstemmen met de volgorde van de lotkaarten op de 6 gouden velden in het midden van de kring en wel degelijk van onder naar boven. Dit wil zeggen dat indien het onderste cijfer uit de gouden velden overeenstemt met het onderste cijfer uit de kaartenhouder dan ontvangt de speler 100.000 Mark ; komen de twee onderste cijfers overeen dan ontvangt de speler 200.000 Mark en zo verder.
- Van zodra een cijfer uit de rij (van onder naar boven) niet overeenstemt dan wordt er voor de eventuele bovenliggende correct overeenstemmende cijfers geen geld meer gegeven.

## Draai pijlen verdraaien

De oudste speler begint. Hij kan voor zich bepalen welke van de drie pijlen hij wil verdraaien.

Met de draai pijl van de gele cirkel gaat hij het snelste naar voor.

Met de draai pijl op de groene cirkel gaat hij wat langzamer.

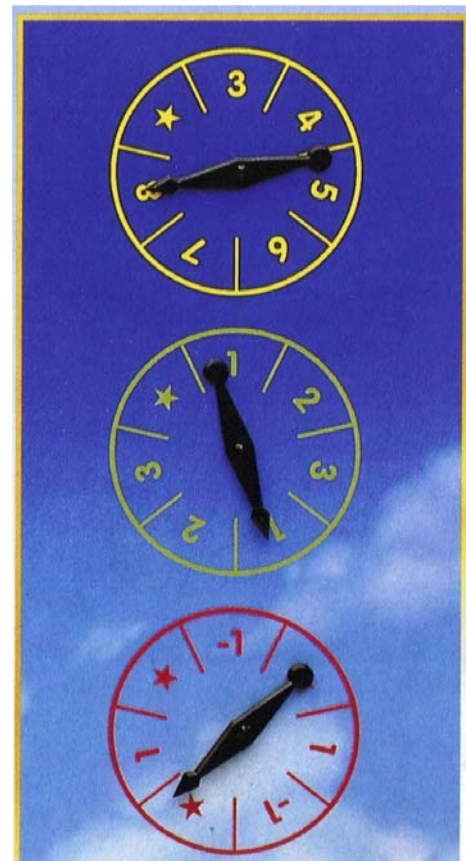
Met de draai pijl op de rode cirkel kan hij zowel naar voor als naar achter gaan.

Wie met de pijl, na het draaien, op een getal blijft staan, moet met zijn spelfiguur in uurwijzerzin vooruitgaan of tegen uurwijzerzin achteruitgaan.

Als een pijl toevallig op een lijn blijft staan dan moet er nogmaals worden gedraaid.

Als de pijl op een ster staat dan heeft de speler enorm veel geluk gehad. Hij mag naar believen een getal uit die cirkel uitkiezen en zijn spelfiguur verzetten.

Opgelet : het gedraaide getal moet steeds ten volle worden gezet !



## De spelfiguren in het spel brengen

Om met het spel te kunnen beginnen, moeten de spelers hun spelfiguur over het startveld in het spel brengen. Als een speler zijn eerste cijfer bepaald (gedraaid met één van de draaischijven) dan plaatst hij zijn spelfiguur op het startveld en begint vandaar uit te tellen.

**Opmerking** : komen de spelers later opnieuw over het startveld dan wordt het bij het tellen niet meer meegeteld. Het startvakje wordt dan gewoon overgeslagen.

Op een speelveld mogen ook meerdere spelfiguren staan.

Als een speler zijn zet heeft beëindigd dan komt de volgende speler in uurwijzerzin aan de beurt.

### *voorbeeld*

*De speler heeft een 1 gedraaid en daarom landt zijn spelfiguur op het cijferveld 0.*



## De speelvelden

Wie na zijn beurt op een cijferveld landt mag, moet dus niet, het daar liggende cijferkaartje nemen en het op een willekeurige plaats in zijn kaartenhouder plaatsen. Het kaartje dat op die plaats reeds in zijn kaartenhouder aanwezig was, wordt er uit getrokken en op het overeenkomstige cijferveld op het speelveld terug gelegd.

**Aandacht** : het is belangrijk om eerst het onderste kaartje er uit te nemen en daarna het nieuwe kaartje correct te plaatsen.



Wie op een ruilveld terecht komt, mag (moet dus niet) in zijn kaartenhouder twee cijfers van plaats wisselen. Wie geen kaartjes wil wisselen, doet dus helemaal niets.



Wie op dit geluksveld landt, draait de bovenste gelukskaart om en voert de verlangde actie onmiddellijk uit.



Wie op dit veld landt, heeft brute pech. Hij moet 50.000 Mark aan de bank betalen als hij dat geld heeft.



Wie op een koopveld terecht komt, mag (moet dus niet) voor 50.000 Mark ofwel :



- a) een willekeurig cijferkaartje dat op het speelveld ligt kopen en het ruilen met een willekeurig kaartje uit zijn kaartenhouder. De 50.000 Mark gaan uiteraard naar de bank.
- b) in zijn kaartenhouder twee cijferkaartjes van plaats wisselen. De 50.000 Mark gaan uiteraard weer naar de bank.
- c) een cijferkaartje kopen van een medespeler als hij dat kaartje dubbel heeft. De medespeler moet het cijferkaartje afgeven. Hij krijgt daarvoor 50.000 Mark en een kaartje van de verkoper. De verkoper steekt het gekregen kaartje op de plaats van zijn kaartenhouder die nu leeg was.

**Belangrijk :** Ongeacht welke keuze er werd gemaakt, kopen of ruilen, alle spelers moeten steeds 6 cijferkaartjes in hun kaartenhouder hebben.

Wie met zijn spelfiguur op een cijferveld landt waarop zich geen cijferkaartjes meer bevinden, mag een cijferkaartje dat overeenstemt met het cijferveld van een medespeler afkopen voor 50.000 Mark op voorwaarde dat hij dat kaartje dubbel heeft.

**voorbeeld**

*Speler A heeft het cijferkaartje met 2 nodig. Hij landt met zijn spelfiguur op het cijferveld 2. Daar liggen geen cijferkaartjes meer. Hij vraagt aan de medespelers wie het cijferkaartje 2 tweemaal in zijn bezit heeft. Speler B heeft het kaartje tweemaal in zijn bezit. Hij geeft dat cijferkaartje aan speler A en ontvangt van A uiteraard een ander kaartje dat hij op de leeggekomen plaats steekt. Bovendien ontvangt hij van speler A nog 50.000 Mark.*



## Einde van een speelronde

Een spelronde eindigt onmiddellijk van zodra een speler het geluksgetal in de correcte volgorde in zijn kaartenhouder heeft samengesteld. Hij krijgt daarvoor 600.000 Mark.

De overige spelers krijgen voor elk overeenstemmend cijfer in hun kaartenhouder, beginnend met het onderste cijfer telkens 100.000 mark. Van zodra een kaartje in de kaartenhouder op een niet correcte plaats zit vervallen de bovenliggende kaartjes ook al zouden ze in de correcte volgorde zitten.

Nadat de winsten zijn uitbetaald, krijgt elke medespeler nog driemaal de mogelijkheid om revanche te nemen. Daarbij blijft alles bij het oude : de cijferkaartjes blijven in de kaartenhouder, de spelfiguren blijven op hun velden en het gewonnen geld blijft bij de spelers.

Voor de tweede en de volgende speelronden wordt enkel en alleen een nieuw winstgetal bepaald. Om dat te bereiken worden de 10 lotkaarten opnieuw goed geschud. Een speler trekt opnieuw verdekt 6 lotkaarten en legt die opnieuw met de rugzijde naar boven op de gouden velden in het midden van de kring en draait ze daarna om. En dan kan de volgende spelronde beginnen.

## Einde van het spel

Het spel eindigt na 4 spelronden.

Wie na 4 rondes (of eventueel een ander afgesproken aantal) het meeste geld bezit, wint dit spel. Hij wordt gefeliciteerd.

## De versie voor gevorderde spelers

In dit spel gelden uiteraard de grondregels van het basisspel maar ze worden omwille van tactische redenen aangevuld met een nieuwe regel : het afkopen.

### Het afkopen

Wie op een veld terecht komt waarop zich reeds een andere spelfiguur bevindt, mag (moet dus niet) aanvullend aan zijn normale actie op dit veld van deze medespeler een cijferkaartje afkopen. Hij noemt de plaats van het cijferkaartje dat hij wil kopen.

#### *voorbeeld*

*Ik wil het cijferkaartje kopen dat in uw kaartenhouder op de onderste plaats zit. Deze afkoop mag door de medespeler niet worden geweigerd. Hij moet het kaartje afgeven en ontvangt als compensatie van de vrager zijn kaartje van de onderste plaats en bovendien ook nog 50.000 Mark.*

Wie op een veld terecht komt waarop zich meerdere spelfiguren bevinden, mag van één maar ook van meerderen of zelfs van allen een cijferkaartje afkopen telkens voor 50.000 Mark.

**Belangrijk :** Bij het afkopen wordt dus niet het verlangde cijferkaartje genoemd maar wel de plaats van het kaartje in de kaartenhouder van zijn medespeler. Het is dus vrij belangrijk om tijdens het spel te weten te komen welke speler reeds een correct cijferkaartje op de correcte plaats heeft zitten. Want alleen het afkopen bij die spelers loont de moeite.

## Korte spelregels

### Doel van het spel

Wie als eerste er in slaagt om het geluksgetal op zijn kaartenhouder samen te stellen, wint zeer veel geld. Wie na 4 rondes het meeste geld bezit, heeft gewonnen.

### Voorbereiding

- draaipijlen monteren
- cijferkaartjes op het speelbord leggen (telkens een set van 0 tot en met 9 per speler)
- gelukskaarten mengen en klaarleggen
- het startgeld (200.000 Mark) en één kaartenhouder aan elke speler geven
- per speler 6 willekeurige kaartjes nemen en in de kaartenhouder ordenen

### Het spel begint

- het geluksgetal wordt bepaald
- de draaipijlen worden gedraaid en de spelfiguur wordt bewogen
- cijferkaartjes worden geruild
- er wordt gelet op de speciale velden

### Einde van een spelronde

Wie als eerste exact het geluksgetal heeft gevormd, wint 600.000 Mark. De medespelers ontvangen telkens 100.000 Mark per correct cijfer (van onder te beginnen).

# Gelukskaarten

## **Kartentausch (kaartenruil) (3x)**

De speler mag in zijn kaartenhouder twee cijferkaartjes van plaats wisselen.

## **Vorrücken bis ... (vooruit gaan tot ...)**

Ga 1 tot en met 3 velden vooruit. Het nieuwe veld is volledig geldig.

## **Vorrücken bis ... (vooruit gaan tot ...)**

Ga 1 tot en met 4 velden vooruit. Het nieuwe veld is volledig geldig.

## **Vorrücken bis ... (vooruit gaan tot ...)**

Ga 2 tot en met 5 velden vooruit. Het nieuwe veld is volledig geldig.

## **Vorrücken bis ... (vooruit gaan tot ...)**

Ga 2 tot en met 7 velden vooruit. Het nieuwe veld is volledig geldig.

## **Zurückgehen bis (teruggaan tot ...)**

Ga 1 tot en met 4 velden terug. Het nieuwe veld is volledig geldig.

## **Zurückgehen bis (teruggaan tot ...)**

Ga 2 tot en met 6 velden terug. Het nieuwe veld is volledig geldig.

## **Lotterie-Gewinn (loterijwinst) (2x)**

Je hebt gewonnen. De bank betaalt 50.000 Mark.

## **Lotterie-Gewinn (loterijwinst)**

Je hebt gewonnen. De bank betaalt 100.000 Mark.

## **Nochmals an die reihe (opnieuw aan de beurt)**

Je bent opnieuw aan de beurt.

## **Die goldene 1 (de gouden 1) (2x)**

Je mag een willekeurig cijferkaartje van het speelbord nemen en het met één van jou kaartjes uit de kaartenhouder ruilen.

## **Kartenkauf (kaartenkoop) (3x)**

Tegen betaling van 50.000 Mark mag je een cijferkaartje van het speelbord nemen en het in jou kaartenhouder steken. Het kaartje van jou kaartenhouder komt op het overeenstemmende cijferveld terecht.

## **Kartentausch mit Mitspieler (kaartenruil met een medespeler)**

Ruil een kaartje van een bepaalde plaats van je kaartenhouder met dezelfde plaats in de kaartenhouder van je medespeler.

## **Kaufangebot (koopaanbieding)**

Noem een cijferkaartje waarvoor je 50.000 Mark wil geven. Gaat iemand op je voorstel in dan ontvang je van die speler het verlangde kaartje. Je betaalt 50.000 Mark en geeft hem een willekeurig kaartje van je kaartenhouder.