



## POSTKODMILJONÄREN

2-5 spelare, från 12 år

**Innehåll:** Spelplan, 400 frågekort, 1 korthållare, 12 livlinebrickor, 16 svarsbrickor, 4 utgångsbrickor, 4 spelpjäser, protokollblock och regler.

### SPELET I KORTHET

Ta dig från starten av pengaträdet mot toppen genom att svara rätt på frågorna. Det finns tre livlinor som du kan använda under spelets gång. Den som har mest pengar när varje spelare har agerat programledare varsin gång vinner.

### FÖRBEREDELSE

Placera frågekorten i insatsen i lådan. Bestäm vem som ska börja som programledare. Denne skriver ner spelarnas namn (inklusive sitt eget) i den vänstra kolumnen på protokollblocket och noterar summan under spelomgången – tills det är nästa spelares tur att bli programledare. Alla spelare förutom programledaren ställer varsin spelpjäs under respektive pengatråd på spelplanen. Varje spelare förutom programledaren får 8 brickor: 4 svarsbrickor (a, b, c, d), 3 livlinor och 1 utgångsbricka.

### PROGRAMLEDAREN

Den som är programledare har en viktig roll! Han eller hon ska se till: Att alla har förstått frågan. Att alla har hört svaren. Att alla har lagt sina brickor. Att livlinorna hanteras i rätt ordning. Att alla som har klarat frågan flyttar upp sin pjäs ett steg och att summan noteras efter varje spelomgång. Och så vidare.

# BÖRJA SPELA

Programledaren tar det första 1 000 kr kortet från insatsen i lådan, sätter det i korthållaren och läser frågan samt de fyra svarsalternativen högt. Om spelarna vill så visar programledaren frågan för dem.

**OBS!** Rätt svar finns på baksidan av varje kort och ses genom hålet på korthållaren.



Programledaren måste vara noga med att inte visa det rätta svaret för någon spelare.



## 3 olika svarsmöjligheter

### 1. Lägg en bokstavsbricka på svarsrutan (den tomma ovalen under pengaträdet)

Om du kan – eller tror att du kan – det rätta svaret lägger du motsvarande bokstavsbricka med bokstaven neråt på din svarsruta.

### 2. Ta hjälp av en livlina

Om du inte är säker på svaret kan du ta hjälp av en av dina livlinor. Välj vilken som du vill använda och lägg den med bilden neråt på svarsrutan. Varje livlina kan endast användas en gång under varje runda, sedan är den förbrukad. Lägg använd livlina på respektive ruta bredvid pengaträdet på spelplanen. Du kan endast använda en livlina per fråga.

### 3. Lägg din utgångsbricka på svarsrutan

Om du inte kan svaret eller inte tror att du har någon chans att svara rätt med en livlina, kan du välja att stanna. Lägg då din utgångsbricka med bilden neråt på svarsrutan. Då säkrar du summan som du står på och riskerar inte att åka ut utan pengar eller att halka ner till närmaste säkerhetsnivå som är 10 000 kr och 100 000 kr.



## När alla har lagt en bricka

När alla spelare har lagt en bricka frågar programledaren: Är det någon som har lagt en livlina?

- Om ingen spelare har lagt en livlina ber programledaren alla att vända på sina brickor. Programledaren avslöjar det rätta svaret.
- Om en eller flera av spelarna har lagt en livlina ber programledaren den eller dem att vända upp sina brickor. En livlina är ett mellanläge innan man väljer sitt slutliga svar, som är en bokstavsbricka eller utgångsbricka.

*Lagd bricka ligger,  
så tänk efter före!*



## Programledaren hanterar livlinorna i följande ordning:

### 1. 50:50

Programledaren täcker över två av de felaktiga svarsalternativen på korthållaren och visar övriga två (ett fel och ett rätt svar) för spelaren/spelarna som har lagt 50:50. Övriga spelare får inte titta. Nu har den/de spelarna större chans att svara rätt och lägger nu sin valda bokstavsbricka på spelplanen med svarssidan neråt. Lägg den förbrukade livlinan på rutan till vänster om pengaträdet.



### 2. Ring en vän

Om mer än en spelare har lagt "Ring en vän" så hanteras de i ordning medsols. Den som har lagt "Ring en vän" får vända sig till en av de spelare som inte har lagt en livlina och be att få titta på hans eller hennes svarsbricka. Bara den som har lagt livlinan får se vad som står på svarsbrickan!



- Om det ligger en bokstavsbricka där får spelaren bedöma om han eller hon lutar på att det är rätt svar.
- Ligger det en utgångsbricka får spelaren inte någon hjälp. Otur!

Spelaren kan också välja att vända sig till en spelare som redan har åkt ut. Då visar han eller hon en bokstav och det är upp till spelaren att lita på svaret!

Nu ska spelaren lägga antingen en bokstavsbricka eller sin utgångsbricka med svaret neråt. Lägg den förbrukade livlinan på rutan till vänster om pengaträdet. Om samtliga spelare lagt samma livlina är tyvärr livlinan förbrukad. Alternativet är då att spelarna chansar på det rätta svaret eller lägger sin utgångsbricka.

### 3. Fråga publiken

Om mer än en spelare har lagt den här livlinan hanteras de samtidigt. Programledaren ber övriga spelare att vända upp sina svar (som ska vara a, b, c, d eller en utgångsbricka).



Nu ska den eller de spelare som lagt "Fråga publiken" välja ett av svaren och lägga antingen en bokstavsbricka eller sin utgångsbricka med svarssidan neråt. Lägg den förbrukade livlinan på rutan till vänster om pengaträdet. Om samtliga spelare lagt samma livlina är tyvärr livlinan förbrukad. Alternativet är då att spelarna chansar på det rätta svaret eller lägger sin utgångsbricka.

### 4. Alla spelare har lagt livlinor

Då hanterar programledaren dem i ovan ordning. Var noga med att inte avslöja era svar för tidigt.



## Programledaren avslöjar det rätta svaret när alla livlinor är avklarade

Spelarna vänder nu på sina brickor.

- Programledaren säger till er som har svarat rätt att hoppa upp till nivån på den fråga som ni just har besvarat.
- Ni som har svarat fel åker ut ur spelrundan och får vänta till nästa runda (alltså när ni har en ny programledare).
  - Om ni inte har kommit till den första säkerhetsnivån (10 000 kr) får den som åker ut inga pengar alls. Programledaren noterar 0 i protokollet.
  - Om ni har passerat en säkerhetsnivå noterar programledaren summan på den säkerhetsnivå som personen står på eller som är närmast under.
- Ni som har lagt er utgångsbricka har säkrat den nivå ni står på just nu. Programledaren noterar summan i protokollblocket.

## Du som har åkt ut

Även när du har svarat fel och åkt ut är du med i spelet:

- Den som lägger livlinan "Ring en vän" kan vända sig till dig. Då visar du den bokstavsbricka du tror är rätt för spelaren som lagt livlinan.
- När någon lägger livlinan "Fråga publiken" är du med och lägger en bokstav för det svar du tror är rätt.

## Lika många rundor som ni är spelare

När en programledare har lett en hel omgång – antingen tills alla har åkt ut eller en eller flera spelare har nått 1 000 000-nivån – är det dags för spelaren som sitter till vänster om programledaren att vara programledare. Den nya programledaren lämnar över sin spelpjäs och sina brickor till den nya spelaren och tar över korthållaren, protokollblocket och pennan. Nu spelar ni en ny runda från 1 000 kr.

## Vem vinner?

Den som har mest pengar noterade på protokollblocket när alla spelare har varit programledare varsin gång vinner Postkodmiljonären.

## REGLER FÖR TVÅ SPELARE

En av er börjar som programledare. Han eller hon ställer frågorna och den andra flyttar sin pjäs uppför pengatrådet genom att svara rätt på frågorna med bokstavsbrickorna. Ni spelar precis som ovan förutom att ni enbart använder livlinan "50:50". Ni turas om att vara programledare. Spela tills båda har varit programledare två gånger var. Den som har mest pengar efter spelets slut vinner.

