

Papirfly

Du har kastet med papirfly i timen! Lander du her, får du muligheden for at drille en medspiller ved at "flyve" medspilleren til en valgfri grund. Find et stykke papir og tag tid! Du har nu præcis 15 sekunder til at bygge et papirfly som kan svæve. Hvis dit papirfly kan svæve og ikke styrter ned, må du "flyve" en medspiller til en valgfri grund. Spilleren betaler leje på grunden (inkl. bøger) og modtager ikke penge over Start. Det aftales på forhånd blandt de deltagende spillere hvor langt papirflyet skal flyve for at indsatsen er godkendt.

Sladrehank

Du har sladret til din lærer om en medspiller som har været uartig. Nu skal medspilleren straffes! Lander du her, kan du nedrive en medspillers grund – du bestemmer selv hvilken! Udpeg en medspillers grund, som skal konfiskeres af læreren og dermed nedrives.

Grunden nedrives og ryddes inkl. bøger og leveres tilbage til banken. Grunden kan herefter købes af næste spiller som lander herpå. Er den nuværende ejer i besiddelse af alle grunde i farveserien, kan der ikke bygges flere bøger herpå før serien igen er komplet.

Hvis man vælger ikke at købe en grund

Hvis man lander på en ukøbt grund og ikke ønsker at købe grunden, går grunden på auktion til den spiller som byder højest. Mindstebuddet starter på grundens værdi.

Pantsætning

- Du kan pantsætte dine grunde for det beløb der står trykt på bagsiden. Ejes der bøger på grundene, skal disse sælges til banken før du kan pantsætte en grund.
- Er en grund pantsat, vendes bagsiden opad. Grunden kan købes og tages i brug af næste spiller som lander på grunden, til pantsætningsværdien.
- Spillerne må ikke låne penge eller bøger indbyrdes i forbindelse med pantsætning.
- En bog kan sælges tilbage til banken for halvdelen af købsprisen.
- Du kan ikke opkræve leje af en pantsat grund.
- Pantsætning sker kun via banken, og en pantsat grund kan ikke valgfrit sælges/byttes.
- Lander du på en grund og mangler penge til et køb, må du ikke pantsætte for at købe efter du har slået.

Uafgjort

I tilfælde af at to spillere fuldfører deres missioner på samme tid og det ender uafgjort, vinder spilleren med størst samlede formue. I opgørelsen af den samlede formue tæller en bog for værdien bogen er købt til, og en pantsat grund tæller for værdien som pantsat grund.

Konkurs

Kan en spiller ikke betale sin gæld, skal denne overdrage sine kontanter til banken efter at have solgt evt. bøger/pantsatte grunde til banken først. Personen udgår dernæst af spillet.

Formål med spillet

Formålet med spillet er at styre skolen og opnå lige så stor magt som rektor.

Sådan vindes spillet

Spillet kan vindes på 2 måder:

1: Få de andre spillere til at gå konkurs.

2: Ved at gennemføre 3 ud af 5 missioner på det missionskort du trækker fra bunken med *missionskort*. Her kan du vælge mellem 15 forskellige karakterer.

Før I starter

Vælg en person ved bordet, som skal styre banken.

Banken giver hver deltager 3.200 kr. fordelt på følgende måde:

2 stk. 500 kr.	6 stk. 200 kr.	7 stk. 100 kr.
5 stk. 50 kr.	5 stk. 10 kr.	

Der kastes med 2 x terninger.

Skæbnen-kortene placeres midt på brættet og trækkes når der landes på *Skæbnen*.

Missionskort

Før I starter spillet, vælger hver spiller en karakter fra bunken med missionskort. Der kan udføres missioner som eksempelvis *Klasselærer*, *Ballademager*, *Hestepige* og mange flere. Spillet vindes når 3 ud af 5 missioner på kortet du trækker, er fuldført.

Består dine missioner i at eje grunde, ejendomme eller kontanter, skal de ejes på tidspunktet du erklærer dig for vinder. Det anbefales at man holder sine missioner hemmelige og ikke viser sit missionskort til de andre ved bordet.

Husk at holde styr på og gøre opmærksom på hvor ofte du lander på eller nedriver et givent felt, hvis det er relevant for en mission på dit missionskort.

Retro

Er du forælder eller af den gamle skole? Prøv at trække et kort fra *Retro Skæbnen-bunken*.

Det er ulovligt

... at spille spillet, hvis man ikke er i besiddelse af humor.



Køb, bytte og salg af grunde

Det er tilladt under hele spillet at bytte, købe og sælge grunde spillerne imellem. Det er ikke et krav at det er din tur, for at du må købe, sælge eller bytte med en medspiller. Du skal dog have færdiggjort en handel inden du slår med terningerne. Mangler du penge til at betale, må du ikke sælge/bytte men gerne pantsætte grunde.

Lomme penge – læg ved spilstart 2 x 500 kr. ved dette felt

Dine forældre er gavmilde med pengene! Lander du på dette felt, modtager du minimum 1.000 kr. af banken. Læg ved spilstart 2 x 500-kr.-sedler ved dette felt, og betal alle bøder fra Skæbnen-kortene løbende til feltet. Ved tømning lægges nye 2 x 500-kr.-sedler.

Ekstrakast

Kaster du 2 af samme slags, får du et ekstrakast.

Skyd genvej

Skyd genvej og kom hurtigere frem via pilene på pladen. ➡

I spillet findes 10 felter som giver adgang til spillets indre genvejsring. Felterne er markeret med ➡ på brættet og findes på felt 2, 4, 13, 16, 19, 25, 28, 29, 31, 34.

Sådan skyder du genvej: Slå to ens med terningerne og land på et af ovenstående felter. Derefter rykker du automatisk ind i genvejsringen og skal slå igen. Ved dette kast må kun benyttes én terning.

Eksempel: Lander du på felt 13 (**Skæbnen**) ved at slå 2 x 6 med terningerne, skal du trække et *Skæbnen*-kort og udføre dette som normalt. Dernæst rykker du ind i genvejsringen og slår igen med én terning. Hvis du her slår 4, rykker du 4 pile frem i den inderste cirkel og lander på felt 28 (**Biblioteket**). Feltet udføres som normalt, hvorefter turen slutter.

OBS: Hvis du i dit oprindelige slag trækker et kort fra Skæbnen som gør at du skal rykke eller vente en omgang, frafalder retten til at skyde genvej.

Bøger

Ejer du alle grunde i en farveserie, kan du købe bøger til dine grunde for at tjene flere penge når folk lander på dem. Der kan maksimalt indsættes 3 bøger på en grund.

Bøgerne skal opføres i niveau. Du må ikke placere 3 bøger på én grund og 1 bog på en anden grund, men du må godt placere 2 bøger på én og 1 bog på de to andre grunde. Der må højst være én bog i niveauforskel. Købsprisen for en bog står på grundens kort.

Banken skal, når som helst man ønsker det, tage bøgerne tilbage til halv pris.

Glemmer

... en spiller at opkræve leje af en medspiller, har spilleren mistet sin mulighed for leje. Muligheden mistes når spiller nr. 2 efter vedkommende har kastet terningerne.

Eftersidning

Du har lavet ballade og skal nu vente i eftersidning på at komme ud. Næste gang det er din tur, har du 3 kast til at slå 2 ens for at komme ud. Lykkes det ikke, kan du fra runden efter vælge at købe dig ud for 150 kr. (Du må også forsøge at slå 2 ens igen hvis du vil).

Når du er ude af eftersidningen, må du slå igen og spille din tur som normalt. Man kan maksimalt sidde i eftersidning i tre omgange. Kaster man ikke to ens ved tredje kast, betaler man 150 kr. og flytter som øjnene på terningerne viser. Er man havnet i eftersidning, må man stadig handle med grunde, men man kan ikke opkræve leje.

Specialfelter - Din mulighed for at dyste, drille og dominere

Tip: Du kan eventuelt starte spillet nu og blot læse reglerne for specialfelter når du lander på dem.

Sten, saks, papir

Frem med din bedste hånd! Du skal nu dyste i sten, saks, papir om en grund din medspiller ejer. Lander du her, må du vælge en grund at dyste om. Spil dernæst sten, saks, papir med ejeren af grunden (bedst af 3). Vinder du kampen, overtager du grunden gratis inkl. bøger.

Hvis ejeren af grunden vinder kampen, skal du betale grundens værdi (uden bøger) til ejeren i erstatning.

Hvis du vinder, rykker du ikke til grunden. Bøger der allerede står på andre grunde i samme farveserie, bliver stående hvis du vinder, men der kan ikke længere indsættes bøger uden at eje alle grunde. Pantsatte grunde, og grunde der ikke ejes, kan der ikke dystes om.

Gemmeleg

1-2-3 krone for! Luk øjnene og tæl langsomt til 10. Dine medspillere låner nu en bog fra banken og gemmer den blandt tingene på bordet. Sid stille! Du skal nu gætte hvor bogen er. Hvis du finder bogen, må du valgfrit placere den på en grund du ejer. Hvert forkert gæt koster 100 kr. Du må ikke nægte at gætte. Du vælger selv hvor mange gange du vil gætte.

Hinkebanen

Her kan du "hinke" hen til et valgfrit sted på pladen – hvis du altså kan ramme. Brug din brik som hinkesten! Kast din brik imens din hånd er uden for pladen. Det er ikke tilladt at rykke pladen eller rejse sig fra sin plads. Det felt brikken lander på, skal du rykke til. Lander du på en grund, må du overtage grunden gratis inkl. bøger. Lander du på et Skæbnen eller specialfelt, skal du rykke hertil og udføre feltet som normalt.

Du kan overtage eller udføre feltet, hvis din brik rører feltet. Er der berøring med flere felter kan man selv vælge et felt mellem de to. Rammer du ikke noget felt, skal din brik tilbage på feltet Hinkebanen og din tur er slut. Passeres Start, modtages ikke 400 kr.

Biblioteket

Du har lånt 2 bøger på biblioteket, som du aldrig fik afleveret tilbage. Lander du her, må du gratis tilføje 2 bøger på valgfrie grunde som du ejer. Det er ikke et krav at der bygges "jævnt" eller at du ejer alle grunde i en serie. Du må godt placere 2 huse på én grund.