

## Hus forbi

Lander du på dette felt, opnår du retten til at sælge hjemløsebladet "Hus forbi". Hver medspiller der passerer Start og modtager 4.000 kr., betaler på samme tid 300 kr. til dig. Dette fortsætter indtil en ny person lander på feltet og overtager retten.

## Hvis man vælger *ikke* at købe en grund

Hvis man lander på et ukøbt felt og ikke ønsker at købe det, går feltet på tvangsauktion til højstbydende.

## 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 eventuelle handler, inden du slår med terningerne.

## Pantsætning

- Du kan pantsætte dine ubebyggede grunde for det beløb, der står trykt på skøderne. Ejes der bygninger på grundene, skal disse sælges til banken først.
- Er en grund pantsat, vendes bagsiden opad.
- Spillerne må ikke låne penge, huse eller hoteller indbyrdes ifm. pantsætning.
- Et hus kan pantsættes til halvdelen af købsprisen.
- Du kan ikke opkræve leje af en pantsat ejendom.
- Pantsætning skal ske via banken.
- Lander du på en grund og mangler du penge til et køb, må du ikke pantsætte for at købe *efter* du har slået.

## Uafgjort

I tilfælde af at to spillere opnår deres missioner i samme runde og det ender uafgjort, vinder spilleren med størst samlede formue. I opgørelsen af den samlede formue tæller et hus for værdien huset er købt til, og en pantsat grund tæller for værdien som pantsat grund.

## Konkurs

Kan en ejer ikke betale sin gæld, skal denne overdrage sine værdier til sin kreditor efter at have solgt eventuelle bygninger tilbage til banken. Personen udgår dernæst af spillet og lever et liv på gaden.

## Formål med spillet

Formålet med spillet er at opnå total dominans over Svendborg.

## 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 vælger du om du vil være: *Svendborgenser*, *Turist* eller *Sømand*.

## Før I starter

En af deltagerne vælges til at være banken. Banken giver hver deltager 32.000 kr. fordelt på følgende måde:

2 stk. 5.000 kr.	6 stk. 2.000 kr.	7 stk. 1.000 kr.
5 stk. 500 kr.	5 stk. 100 kr.	

Der kastes med 2 x terninger. Skæbne-kortene placeres midt på brættet og trækkes når der landes på *Skæbne*.

## Missionskort

Før I starter spillet, vælger alle en karakter. Derefter trækker I ét tilfældigt kort fra jeres karakters bunke med missionskort. Der kan udføres missioner som *Svendborgenser*, *Turist* eller *Sømand*. Spillet vindes når 3 ud af 5 missioner 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.

Husk at holde styr på og gøre opmærksom på hvor ofte du lander på et givent felt, såfremt det er relevant for en mission på dit missionskort. Det anbefales at vælge forskellige karakterer og fordele karaktererne jævnt for bedst mulige gameplay.

## 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 eventuelle handler inden du slår med terningerne. Mangler du penge til at betale, må du ikke sælge/bytte men gerne pantsætte grunde.



## Sparekassen Svendborg

Så skal der hæves! Lander du på Sparekassen Svendborg, modtager du 10.000 kr. af banken. Læg ved spilstart 2 x 5.000 kr.-sedler ved dette felt og betal alle bøder fra Skæbnen-kortene løbende til feltet. Ved tømning lægges nye 2 x 5.000 kr.-sedler.

## Ekstrakast

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

## Skyd genvej

Skyd genvej via Svendborgsund og kom hurtigere frem via pilene. ➡

I spillet findes 11 felter som giver adgang til spillets indre genvejsring. Felterne er markeret med ➡ og findes på felt 2, 7, 10, 13, 17, 19, 25, 28, 29, 32, 35.

**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 7 (**Skæbnen**) ved at slå 2 x 3 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 19 (**Vild med ild**). 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.

## Snyd

Hvis du snyder, har du tabt og skal leve et evigt liv på gaden. Gå hjem!

## Huse og hoteller

Ejer man alle grunde i en farveserie, kan man købe huse og hoteller. Der kan maksimalt indsættes 3 huse på en grund. Når en grund har 3 huse, omdannes de til hotel.

Huse skal opføres i niveau. Du må ikke placere 1 hotel på én grund og 1 hus på en anden, men du må godt placere 2 huse på én og ét hus på de to andre grunde. Der må maksimalt være ét hus i forskel.

Banken skal, når som helst man ønsker det, tage bygningerne 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.

**Arresten** Du fængsles her og kommer ud ved at:

- 1:** Betale en bøde på 1.500 kr. inden du kaster terningerne.
- 2:** Kaste 2 af samme slags i 3 forsøg. Efter du har slået 2 ens og er løsladt, har du ét kast.

Man kan maksimalt sidde i *Arresten* i tre omgange. Kaster man ikke to ens ved tredje kast, må man betale 1.500 kr. i bøde og flytte som øjnene viser. Er man havnet i *Arresten*, har man stadig ret til at handle med grunde, men man kan ikke opkræve leje.

## Specialfelter - Din mulighed for at vandalisere, eje og dominere

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

### Slåskamp i Frederiksgade:

Oh shit, du skal slås i Frederiksgade! Lander du på dette felt, kan du udfordre en medspiller om en af medspillerens grunde. Kun ejede grunde kan vindes.

Udfordreren slår med én terning. Slår man 4, 5 eller 6 i sit "slag", vinder man grunden - med mindre dit offer slår en 5'er eller 6'er i sit efterfølgende slag og forsvarer grunden. Taber man udfordringen, skal man betale grundens beløb (uden huse) til offeret.

Udfordreren vinder grunden med huse/hotel, og bliver stående på feltet Slåskamp i Frederiksgade. Huse der allerede står på andre grunde i samme række bliver stående, og der kan ikke længere bygges uden at eje alle tre grunde. Pantsatte grunde kan godt vindes og overtages herefter som en pantsat grund.

### Vild med ild

Lander du på dette felt, kan du brænde en valgfri grund ned. Herefter ryddes grunden for ejer og evt. huse og kan dermed købes på ny næste gang en spiller lander på grunden. Er ejeren i besiddelse af den fulde farveserie, beholdes de 2 andre grunde i serien inkl. huse, men ejeren kan ikke bygge flere huse, da ejeren ikke ejer alle 3 grunde.

### Rid på Delle

Lander du på dette felt, må du rykke til en valgfri grund og eventuelt købe den, hvis denne er ledig. Passeres feltet Start, modtages ikke 4.000 kr. Slår du 2 ens når du lander på *Rid på Delle*, må du vælge om du vil ride på Delle eller tage genvejen.

### Byfornyelse

Kommunen har udset sig dine slidte grunde til byfornyelse. Lander du på dette felt, må du gratis indsætte 2 x huse på valgfrie grunde som du ejer. Husene skal ikke bygges "jævnt", og du må gerne placere 2 x huse på én grund.