



# SPILLEREGLER

## Spill for 2 - 6 deltakere

### Spilletts idé

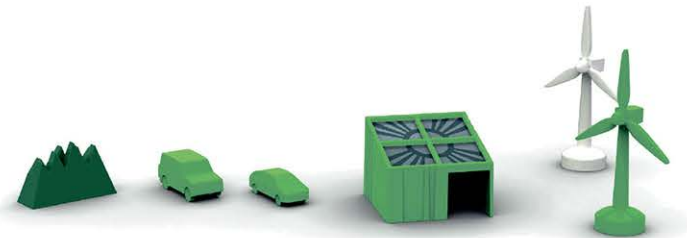
Visjonen med spillet er at vi skal bli mer oppmerksomme på verdien av bærekraftig energi. I spillet kan man for eksempel bytte ut firehjulstrekkeren med en elbil, kjøpe solpaneler til huset sitt og vindmøller til eiendommen. Og det kan lønne seg - i spillet belønnes man kontant for å disponere "grønt"!

### Spilletts start

Hver spiller velger en farge og får utlevert et parsellkort, et hus og en firehjulstrekker i den valgte fargen. Huset plasseres på nærmeste parsellområde (svart felt). Bilene plasseres på startfeltet. Alle spillerne mottar et beløp på 20 000 (3 × 5000, 1 × 2000, 2 × 1000 og 2 × 500). Den som kaster høyest antall øyne, begynner. Deretter kaster man "med sola". Hver gang man kaster en sekser, får man kaste én gang til.

### Vinneren

Når man har kjøpt en eiendom og utstyrt den med en skog og en hvit vindmølle, skal man plassere en globalvindmølle i sin egen farge på et av kontinentene på brettets verdenskart. Det kan kun stå én globalvindmølle på hvert kontinent. Vinneren av spillet er den som har flest globalvindmøller plassert på brettet når alle sju kontinentene er besatt. Står det likt mellom flere spillere, er vinneren den som først passerer start. Spilleren som eventuelt får plassert ut fire globalvindmøller, vinner.



<b>Globalkort</b>	<b>Eiendomskort</b>	<b>Parsellkort</b>

Kontant	5000
Pantsettingsverdi	2500
Grunnavgift	500
Tillegg ved skog	+1000
Tillegg ved vindmølle	+1500

Grunnavgift	500
Tillegg ved 1 solpanel	+500
Tillegg ved 2 solpaneler	+1200
Tillegg ved 3 solpaneler	+2000
Tillegg ved 4 solpaneler	+3500



Penge

### Spilletts innhold

Spilleregler, brett, pengesedler, 6 terninger, 6 firehjulstrekkere, 6 elbiler, 6 parsellkort, 6 hus, 18 eiendomskort, 16 skoger, 24 solpaneler, 12 hvite vindmøller, 24 fargede globalvindmøller og 30 globalkort.

## BRETTETS FELTER



### Start

Hver gang du passerer start, mottar du en grunnlønn på 13 500. Til grunnlønnen får du et tillegg på 500 per solpanel du har, 1000 per skog du har på dine eiendommer, 1000 per vindmølle du har på dine eiendommer og 1500 hvis du kjører elbil!



### Parseller

De svarte feltene. Her plasserer du huset ditt. Du skal kreve avgifter fra de øvrige spillerne når de lander på din parsell. Beløpet framgår av parsellkortet. (Se også spesielle regler).



### Eiendom

De grønne feltene. Det finnes 18 nummererte eiendommer. Eiendommer kjøpes hos eiendomsmegleren. Du skal kreve inn avgifter fra de øvrige spillerne når de lander på din eiendom. Beløpet framgår av eiendomskortet. (Se også spesielle regler).



### Eiendomsmegler

Du kan kjøpe én eiendom om gangen. Du kan kun plassere én skog og én hvit vindmølle på hver eiendom. En eiendom koster 5000.



### Skog

Du kan kjøpe én skog om gangen, hvis du har en ledig eiendom. En skog koster 5000.



### Vindmølle

Du kan kjøpe én hvit vindmølle om gangen, hvis du har en ledig eiendom. En vindmølle koster 15 000.



### Elbil

Du kan kjøpe én elbil (i din egen farge) som en fornuftig erstatning for firehjulstrekkere. En elbil koster 6000. Når du kjører i en elbil og lander på et elbilfelt, får du et ekstra kast. (Se også spesielle regler)



### Solpanel

Du kan kjøpe ett solpanel om gangen for 2500. Plasser det på hustaket ditt. Du kan kjøpe maks fire solpaneler. Du får et ekstra kast hvis du har fire solpaneler og lander på et solpanelfelt. (Se også spesielle regler).



### Globalkort

Du trekker et globalkort som beskriver et scenario.



### Bensin

Firehjulstrekkere betaler 1000 for bensin. Elbiler betaler ingenting.

## SPESIELLE REGLER

**Avgifter:** Kreves inn før neste spiller kaster. Det vil si at hvis du glemmer å kreve inn en avgift for en parsell eller eiendom, er det for sent etter at neste spiller har kastet terningen.

**Flere ekstra slag:** Kaster du en sekser og lander på et felt som også gir et ekstra kast, har du to ekstra kast.

**Pantsetting:** Hvis du går tom for kontanter, har du muligheten til å pantsatte dine hvite vindmøller, skoger eller tomme eiendommer for halvparten av kjøpsprisen. En pantsatt gjenstand skal plasseres på et av de tre pantsettingsfeltene etter eget valg. Hvis det pantsatte danner grunnlaget for en globalvindmølle, fjernes denne fra brettet. Du kan når det er din tur, og uansett hvor du står på brettet, alltid kjøpe tilbake dine pantsatte gjenstander for pantsettingsverdien. Handelen må skje før du kaster.

**Konkurs:** Hvis en spiller har pantsatt alt og fortsatt er ute av stand til å betale en bot eller avgift, har spilleren gått konkurs og må starte helt forfra.



### Truede dyr

Du er et godt menneske og donerer derfor 1500 til de truede dyreartene.



### Kasino

Her kan du velge å gamble med pengene dine. Du satser et beløp etter eget valg delelig med 1000 (innsatsen din) og lar terningen avgjøre skjebnen. Kast terningen og se om du vinner!

- 1: Du mister hele innsatsen.
- 2: Du mister halvparten av innsatsen.
- 3: Du får innsatsen tilbake.
- 4: Du får tilbake 1,5 gang innsatsen.
- 5: Du får tilbake det dobbelt av innsatsen.
- 6: Du får tilbake det tredobbelte av innsatsen.



### Sosiale medier

Her må du stå over en omgang. Kaster du en sekser og havner på feltet, oppheves "vent en omgang", men du mister ekstrakastet. Du kan ikke kreve inn avgifter mens du er på de sosiale medier.



### Change Our Globe Foundation

Når en spiller havner på dette feltet, skal alle kaste terningen sin. Den som får høyest antall øyne, vinner 5000 fra banken. Kaster to eller flere spillere samme antall øyne, kaster de om igjen til en vinner er kåret.



### Hestesko

Har du hellet med deg, kan du vinne en eiendom. Kastet du et likt antall øyne (2, 4 eller 6) vinner du en eiendom, men slår du et ulikt antall øyne (1, 3 eller 5) er det ingen gevinst. Du kan velge å motta 5000 i stedet for eiendommen.



### Pantsetting

Hvis det ligger pantsatte verdier på feltet, kan du kjøpe dem av banken for full pris.

## Tips og Triks

Man kan korte ned på spilletiden ved å skjære ned på antallet kontinenter man plasserer globalvindmøller på.

Det er viktig at du er oppmerksom hvor langt du har igjen til start når den siste globalvindmølla plasseres på brettet. For husk at hvis det står likt mellom dem som har plassert ut flest globalvindmøller, blir det et kappløp til start er passert. Så pass på at du ikke gir bort seieren når du tror du holder på å vinne. Og vær oppmerksom på at en globalvindmølle kan mistes i kappløpet så spillets avgjørelse dermed utsettes.

Kommer du til et pantefelt og det er verdier fra flere deltagere der, er det en god idé å kjøpe verdiene den som ligger best an i spillet, har pantsatt.

For å øke spenningen i spillet kan man eventuelt blande globalkortene en gang i blant.

Man kan gjøre kasinoet enklere ved å velge kvitt eller dobbelt. Det vil si at ved "ulikt antall" er innsatsen tapt, og ved "likt antall" dobles innsatsen.

Hvis du etter at alle kontinentene er opptatt, tilkjemper deg retten til en globalvindmølle, stilles den i "kø". Da er den klar hvis et kontinent blir ledig på brettet.



---

[www.changeourglobe.com](http://www.changeourglobe.com)

