

Drkland- spillet

SPILLEREGLER



**Skjerp forretningsinstinkt og lokalkunnskapen
om Orkland – spillet starter nå!**

**Hvem klarer å få flest verdier i penger
og aksjer i lokale bedrifter og hvem går konkurs?
Det lønner seg å sette seg inn i reglene før spillet starter.**



Før dere starter

Dere velger en bankdirektør blant spillerne som får ansvaret for pengene og aksjehandelen. Hvem som helst kan være bankdirektør, men oppgaven må tas på alvor, og vedkommende må kreve inn og betale ut penger under spillets gang.

Alle får utdelt en spillebrikke og 50 000 kroner.

Pengene deles ut slik:

10 stk:



6 stk:



6 stk:



4 stk:



2 stk:



Stokk spørsmålkortene og legg dem i en bunke med spørsmålstegnet opp. Du skal trekke et spørsmålkort hver gang du stopper på ei rute med et spørsmålstegn. Om ikke annet er nevnt direkte på kortet vil riktig svar gi 1 000 kroner utbetalt fra Orkla Sparebank, mens feil svar ikke gir premie.

Hver bedrift på spillebrettet har to aksjer. Verdien står både på spillebrettet og på aksjekortet. Banken selger disse aksjene under spilllets gang, og det kan være lurt å sortere aksjene etter farge før spillet starter slik at de er lette å finne fram til når de skal selges.



Spillet's gang



1 Start

Still alle brikkene i START-feltet og flytt i pilens retning. Den som er eldst begynner.

2 Flytting

Slå terningen og flytt brikken like mange ruter som terningen viser. Slår du en sekser, får du ett ekstra kast.

3 Innkreving

Du har rett til å kreve inn penger hvis noen står på ei tomt du eier en eller flere aksjer i. Retten til å kreve inn penger er over i det øyeblikket neste spiller har kastet terningen. Vis hensyn, la alle tenke ferdig, slik unngår dere mye krangling.

4 Passering av start

Du mottar 3 000 kroner hver gang du passerer start. Blir du stående på start, får du hele 5 000 kroner.

5 Kollisjon

Stopper du på ei rute det står noen fra før, må du ut med 1 000 kroner til den/de du har krasjet med. Retten til å kreve inn penger er over i det øyeblikket neste spiller har kastet terningen

6 Aksjehandel

Hver gang du stopper hos en bedrift kan du kjøpe en aksje i denne bedriften, eller du kan velge å ikke kjøpe, og aksjen blir da tilgjengelig for kjøp av neste person som stopper hos denne bedriften. En spillvariant kan være å auksjonere bort aksjer, om du som spiller ikke ønsker å kjøpe aksje i bedriften. Denne varianten må isåfall være avtalt før spilllets start.

7 Parkeringskostnad

Dersom du eier en eller flere aksjer i en bedrift, skal du kreve betaling av de som stopper på din tomt. Beløpet som skal betales står på aksjen, og bestemmes av hvor mange aksjer du eier i samme bedrift og samme fargeserie. Dersom aksjene i en bedrift eies av to spillere, skal begge kreve betaling for besøket. Når du kommer på en bedrift du selv eier, skal du selvfølgelig ikke betale. Men eier en av de andre spillerne en aksje i samme bedrift, må du betale vedkommende.

8 Spørsmålskort

Når en spiller havner på et spørsmålstegn er det personen til venstre for spilleren som leser kortet (slik at spilleren ikke ser svaret om det er et spørsmålskort).

9 Konkurs

Dersom du ikke kan betale for deg, kan du selge aksjer til banken eller til de andre spillerne. Kan du fortsatt ikke gjøre opp for deg, er du konkurs og ute av spillet.

10 Vinneren

Vinneren er den som står igjen med mest verdier i pengebeholdning og i aksjeverdi når alle andre spillere er konkurs, eller ved et gitt tidspunkt når man ønsker å avslutte spillet.

11 Alternative spilleregler

Etter hvert som dere blir vant med spillet og reglene kan dere også eksperimentere med egne justeringer så lenge alle er enige før spillet starter. Ønsker dere en raskere gjennomføring kan dere dele ut aksjene før spillet starter.

Takk til våre samarbeidspartnere



Et spill i regi av idrettslaget Svorkmo/N.O.I. til inntekt for lag og organisasjoner i Orkland

www.svorkmonoi.no

