

Spilleregel

# ØKONOMI

Et spill for 2–6 deltakere fra 12 år

Fordel kortene, pengesedlene  
og brikkene i de forskjellige rom i esken.

## ÅTTE GODE RÅD

1. Er de riktige avgjørelser virkelig blitt truffet i rette øyeblikk, og har alle lagt godt merke til det?
2. Var risikoen riktig fordelt på sparebevis, aksjer, produksjon, utdannelse, kontante penger og lån?
3. Har maskinene blitt godt utnyttet. Ble det produsert og solgt hurtig?
4. Har alle lånemuligheter blitt utnyttet?
5. Ble markedsmulighetene riktig vurdert?  
(overproduksjon/vareknapphet).
6. Ble det handlet på børsen slik at sjansen for renter og utbytte ved passering av start ble utnyttet?
7. Har noen forstyrret markedet og på hvilken måte?
8. Har en som lønnsinntaker utnyttet mulighetene for kjøp av aksjer?

## Spillet består av

1 spilleplan	6 flyttebrikker	30 sedler à 5.000 kr.
14 aksjer	12 blå maskinbrikker	30 sedler à 1.000 kr.
27 sparebevis	6 røde lånebrikker	20 sedler à 500 kr.
14 utdannelseskort	6 grønne lånebrikker	40 sedler à 100 kr.
24 risikokort	70 gule varebrikker	20 sedler à 50 kr.
12 statskort	1 terning	
12 hjelpkort		

## Forberedelser

*Risikokortene* (røde) og *statskortene* (blå) legges med baksiden opp på de respektive feltene på spilleplanet (til venstre). De *12 gule hjelpkortene* legges enkeltvis med baksiden opp ved siden av spilleplanet. *Markedet* (de mørkegrønne feltene midt på spilleplanet) dekket felt for felt med de *gule brikkene* som representerer „*VARE*“. Deltar flere enn 4 personer benyttes hele markedet (d.v.s. de lysegrønne feltene dekkes også med brikker). Hver spiller får en *flyttebrikke* og *kr. 11.000 i startkapital*. En deltaker velges til spilleleder. Denne passer kassen, men kan for øvrigt utmerket godt være med å spille. Spillets varighet (f.eks. 2-3 timer) avtales på forhånd. De øvrige pengene, samt utdannelseskortene, sparebevisene, aksjene, de gule varebrikkene (resten av disse) og endelig de blå, røde og grønne brikkene blir liggende i kassen.

## Spillets forløp

Spillerne slår om å starte, og den spiller, som får det høyeste antall øyne på terningen starter. Hver spiller slår bare en gang.

En kan ved hvert kast havne på 4 forskjellige felt på spilleplaner: FORBRUK (F) — BESLUTNING (B) — RISIKO (R) — STAT.

## Forbruk (F)

Hvis en spiller kommer på et grønt *forbruksfelt* (F), må han *kjøre en vare som straks skal forbrukes*. Dette markeres ved at spillelederen tar en vare (*gul brikke*) tilbake fra markedet til kassen. Han starter ved det laveste prisområdet (100 kr.) og fortsetter til dette er tomt. Deretter går en over til det nest laveste (200 kr.) osv. Han inkasserer hos hver spiller den pris som er angitt i selve feltet hvor varen ligger. (altså ikke etter beløpet i kanten). Legg merke til at etter hvert som markedet tømmes for varer må det betales en høyere pris. Som i det virkelige liv gjelder det at prisene er høye når det er vareknapphet og lave når varetilbudet er stort.

## Beslutning (B)

Kommer en på et gult *beslutningsfelt* (B), skal det også skje noe. En har *valget* mellom følgende 8 mulige beslutninger: UTDANNELSE — OPPSPARING — INVESTERING — PRODUKSJON — SALG — LÅN — TILBAKEBETALING AV LÅN — SALG AV MASKINER.

Hvorledes en skal forholde seg kan leses på et av *HJELPEKORTENE* som ligger ved siden av spilleplanet. Det finnes også en niende mulighet — nemlig UNNLATE Å TREFFE EN BESLUTNING — i så fall går turen videre til neste spiller. Husk at en kan bare treffe en *beslutning pr. gang*.

Når spillet starter er alle spillerne lønsmottakere (ikke maskineiere). Kjøper en maskiner blir en altså fabrikant eller maskineier, men selger en de igjen, vender en tilbake til rollen som lønsmottaker igjen. Velger en å fortsette som lønsmottaker og even-

tuelst tar en utdanninge for å få høgere lønn, sparer penger ved kjøp av sparebeviser og kanskje kjøper aksjer (se nedenfor) så løper en ikke så stor risiko som maskineierne som må investere i maskiner, produsere varer til lager osv., men en har vanligvis heller ikke sjansen til den samme store fortjenesten, men hvem vet? Spillet vil vise det. Kommer en spiller på et gult *beslutningsfelt (B)*, åpnes *BØRSEN* for alle spillerne. Maskineiere kan *utstede inntil to aksjer pr. maskin* og kan ved salg til medspillere (såvel lønnsmotakere som andre maskineiere) enten til pålydende eller til avtalt pris skaffe seg kontante midler. En lønnsmotaker som på denne måten kjøper aksjer blir medeier i aksjeselgerens virksomhet, men opptrer i spillet fortsatt som *ikke-maskineier*. Går maskineieren konkurs (se *NØDSALG*), mister også den fremmede aksjonær sine aksjer (aksjene blir verdiløse), men til gjengjeld for sin pengeanbringelse og for risikoen, får han utbytte og andel i maskineierens fortjeneste ved spilllets avslutning. De nærmere regler framgår av *HJELPEKORTET „BØRS“*.

Ellers kan man *handle fritt* på børsen når den er åpen, både med aksjer og sparebeviser innebyrdes til pålydende eller til den pris man blir enige om. Maskineiere kan også kjøpe aksjer tilbake fra aksjonærene hvis disse vil selge.

## Risiko (R)

Kommer en spiller på *feltet risiko (R)*, skal han trekke et risikokort (røde). Maskineiere følger anvisningen „+M“ og *ikke-maskineiere* anvisningen „÷M“. Kortet legges deretter i feltet til høyre med baksiden opp.

## STAT

Kommer en spiller på et av *statsfeltene*, må han trekke et statskort. *Anvisningen på statskortet skal følges av alle spillerne*. Det trukne statskort legges med teksten opp på feltet til høyre. Dette statskortet gjelder til neste gang en spiller kommer på et statsfelt og et nytt kort trekkes.

## Passering av start

Når en passerer start, får en årsutbytte, henholdsvis julegratiale, utbytte av aksjer, rente av sparebevis, men må også betale renter av penger en har lånt. Se nærmere *HJELPEKORTET „PASSERING AV START“*.

## Nødsalg

Kan en spiller ikke betale det han skal under spilllets gang (mangler kontanter), kan han selge enkelte av sine verdier (maskiner, aksjer, sparebevis eller varer). De priser han kan få fremgår av *HJELPEKORTET „NØDSALG“*. Kan en spiller etter salg av sine verdier likevel ikke betale det han skal, erklæres han *konkurs* og går ut av spillet.

## Spillet avslutning

Når den fastsatte spilletiden er over, regner hver spiller ut sin fortjeneste som angitt på *HJELPEKORTET „OPPGJØR AV FORTJENESTE“*. Den som har tjent mest, har vunnet spillet — eller kanskje har den vunnet som har lært mest eller hatt det morsomst?

## Utvidelse av spillereglerne

Hvis alle spillerne er enige om det, kan reglene utvides, dels gjennom fri handel med verdiene eller fri låneopptagelse (ubegrenset beløp) på det tidspunkt man ønsker det.

