

Ringridning

Så skal der dystes! En medspiller skal udfordres i ringridning! Lander du her, kan du dyste om at overtage en medspillers grund. Udpeg en ejet grund, og slå med én terning. Slår du 1, 2 eller 3 i dit slag, ta'r du ringen og overtager modstanderens grund inkl. huse/hotel.

Din modstander som ejer grunden, får herefter ét slag og kan vinde ringridningen og dermed forhindre overtagelsen ved at slå 1 eller 2. Hvis den nuværende ejer vinder ringridningen, skal du betale grundens værdi (uden huse) til ejeren i erstatning.

Du bliver stående på feltet "Ringridning" uanset udfaldet. Huse der allerede står på andre grunde i samme farveserie, bliver stående, men der kan ikke længere bygges uden at eje alle grunde. Pantsatte grunde kan også overtages. Disse overtages i pantsat status.

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 højstbydende. Auktionens mindstebud starter på grundens værdi.

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. Grunden kan købes og tages i brug af næste spiller som lander herpå, til pantsætningsværdien.
- Spillerne må ikke låne penge, huse eller hoteller indbyrdes ifm. pantsætning.
- Et hus/hotel 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 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 spiller ikke betale sin gæld, skal denne overdrage sine kontanter til sin kreditor efter at have solgt evt. huse/pantsatte grunde til banken først. Personen udgår dernæst af spillet.

Snyd

Hvis du snyder, har du tabt. Du deporteres fra Jylland og må leve et evigt liv på Djævleøen.

Formål med spillet

Formålet med spillet er at opnå total dominans over Sønderjylland.

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: *Bondeknold*, *Lokal Ildsjæl* eller *Tysk Turist*.

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. Skæbnen-kortene trækkes når der landes på *Skæbnen*. Vælg selv om du ønsker et kort fra den normale Skæbnenbunke eller rapperen *Per Vers'* bunke, som indeholder 25 kort om hans hjemby Gram og 35 kort om Sønderjylland.

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 *Bondeknold*, *Lokal Ildsjæl* eller *Tysk Turist*. 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.



Skattesmæk – læg ved spilstart 2 x 5.000-kr.-sedler ved dette felt.

Hvem frygter Sønderjyder mest? Skattefar. Lander du på dette felt, er det sandhedens time. Opdager Skattefar de sårte penge du har syet ind i sofaen og som ligger gemt på feltet?

Slå med én terning og find ud af om skattefar får kløerne i dig.

1-5: Nix! Du kender alle de rigtige finter. Tøm og behold pengepuljen der ligger på feltet.

6: Haps! Skattefar har snuset sig frem til lugten af manglende skat!

Modtag ikke puljen, og betal i stedet bøde til Skat: Betal 5.000 kr. og læg dem på feltet.

Læg ved spilstart 2 x 5.000 kr.-sedler ved dette felt, og betal alle bøder løbende til feltet. Ved tømning lægges nye 2 x 5.000 kr.-sedler.

Ekstrakast

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

Skyd genvej

Skyd genvej 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 4, 5, 7, 10, 13, 19, 25, 28, 29, 32, 35.

Sådan skyder du genvej: Slå to éns 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 25 (*Byfornyelse*). Feltet udføres som normalt, hvorefter runden slutter.

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

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.

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.

Grænsekontrol

Lander du på dette felt, bliver du toldbetjent og opnår retten til at opkræve told.

Hver spiller betaler 1.000 kr. til toldbetjenten, når de passerer æ græns ved Start.

Dette fortsætter indtil en ny spiller lander på Grænsekontrol og overtager rollen som tolder.

Den nye toldbetjent der overtager grænsekontrollen, betaler også 1.000 kr. til forrige tolder.

Der opkræves ikke told, hvis en spiller passerer Start via et Skæbnen-kort eller specialfelter.

Æ genforening

Du genforenes med dine allernærmeste. Men hvad er en familie uden et hjem?

Genforén og flyt en anden spillers hus med "hjem" til en valgfri grund du ejer.

Det er ikke et krav at du skal bygge "jævnt" eller eje alle grunde i den farveserie du flytter huset til. Spilleren du tager huset fra, opnår ikke kompensation for sit mistede hus.

Det er tilladt at tage et hus fra en grund med hotel. Hotelejeren får dernæst blot 2 huse i stedet. Er det ikke muligt at genforene et hus og en grund, modtager du 2.000 kr. af banken.

Hvis dit missionskort indebærer at opføre huse, tæller et flyttet hus også som et opført hus.

Omdan til mødding

Lander du her, må du omdanne en medspillers grund til mødding – Du bestemmer selv hvilken! Grunden ryddes inkl. huse/hotel og leveres tilbage til banken. Grunden kan herefter købes igen af næste spiller som lander herpå. Er den nuværende ejer i besiddelse af den fulde farveserie af grunde, kan der ikke bygges flere huse før serien igen er komplet.

Gejl æ vuen

Så skal der ræses å æ mark! Lander du på dette felt, skal du udfordre en spiller i markræs.

Vælg en medspiller du vil udfordre, og vælg et beløb du vil vædde med spilleren om.

Spilleren der når at passere Start først, vinder det aftalte beløb af modparten.

Der kan kun spilles om de kontanter begge parter har til rådighed, og max spilles om 5.000 kr. Start må også passeres via den indre genvejsring og Skæbnen.

Er du landet på feltet ved at slå 2 ens, opnår du ikke ekstrakast.

Jæn å æ dækkel

Lander du her, kan du give en medspiller én over æ lytlap'. Vælg en medspiller der skal have en syngende lussing. Medspilleren sidder over én omgang og sunder sig.

Byfornyelse

Fy for byfornyelse – sikke en dejlig ydelse! Her må du gratis bygge 2 huse på dine grunde.

Husene må placeres valgfrit, og du må gerne placere 2 huse på én grund. Det er ikke et krav for at bygge at man ejer den fulde farveserie af grunde, eller at husene bygges "jævnt".