

JUBILEUMSPARTNER

4

# BONDESPELET

90 ÅRS JUBILEUMSUTGÅVA!  
*Ålga 1917-2007*

2-5 SPELARE FRÅN 10 ÅR



Välkommen till ett Bondespel i tiden.

Spelplanen och kortillustrationerna i denna jubileumsutgåva kommer från en svunnen tid. Penningsvärdet har däremot räknats upp till en nivå som mer ska efterlikna dagens. Allt för att Bondespelet ska förmedla samma känsla som vid det allra första speltillfället.

## Innehåll

Spelplan, tärning, växttärning (numrerad 1-1-1-2-2-3), spelpjäser, markeringsbrickor och ett antal sedlar i olika valörer.

Spelkort – händelsekort för varje kvartal, försäkringsbevis, djurbesättningskort och ordförandekort.

Utsädesmarker – betor, potatis, havre, korn, vete och råg.

## Inledning

I Bondspelet börjar du lite blygsamt som ägare till ett torp. Du tjänar pengar genom att så och skörda på dina åkrar medan årstiderna kommer och går. Du kan också tjäna pengar på att köpa och avverka skog, samt få avkastning på din djurbesättning.

Om du studerar spelplanen, ser du att där finns sex torp, fyra bondgårdar, två herrgårdar och ett slott. Varje torp har tre åkrar med siffran 10.000, varje bondgård har tre åkrar med siffran 30.000 och varje herrgård har fem åkrar med siffran 100.000. Dessutom finns tio skogar där varje skog har sitt pris, mellan 400.000 och 1.500.000.

## Spelförberedelser

Lägg upp spelplanen på bordet.

Ta alla korten märkta med 1:a kvartalet, blanda ordentligt och lägg i en hög med baksidan uppåt bredvid spelplanen. Gör samma sak med korten märkta med 2:a, 3:e och 4:e kvartalet. Lägg djurbesättningskortet för sig, försäkringsbevisen för sig och ordförandekortet för sig. Dela också upp och sortera de runda utsädesmarkerna.

Låt spelarna välja varsin spelpjäs. Varje spelare får sedan sex markeringsbrickor i samma färg som spelpjäsen de valt. Utse en av spelarna till bankir. Denne ger varje spelare 100.000 kronor i sedlar, samt ett försäkringsbevis på 200.000 kronor.

Alla slår med bägge tärningarna. Högst börjar med att välja ett torp och placerar en av sina markeringsbrickor på det. Därefter tar samme deltagare tre utsädesmarker och placerar en marker på var och en av sina åkrar. Det får vara vilka utsädesmarker som helst, tre av samma slag eller tre olika o.s.v.

I tur och ordning medsols gör de övriga spelarna likadant, väljer ett torp, place-  
rar ut en markeringsbricka på det och lägger ut utsädesmarker på sina tre åkrar.  
Observera att både torpet och dessa tre första utsädesmarker är gratis!

Samtliga tar sin spelpjäs och ställer den på start. Den som fick högst slag  
innan börjar med att slå den vanliga tärningen och flytta sin spelpjäs. Tur-  
ordningen är medsols runt bordet.

## Spelets gång

Varje gång det är din tur får du **innan du slår** med tärningen göra affärer  
(köpa en djurbesättning, köpa en eller flera skogar, eller teckna/förändra för-  
säkringar). Du får även **innan du slår** med tärningen skörda, om du befin-  
ner dig i 3:e kvartalet.

När du gjort dina affärer och/eller skördat, slår du med tärningen och flyttar  
din spelpjäs. Flera pjäser får stå på samma ruta.

Kommer du på en ruta med röd siffra, skall du ta ett händelsekort.  
Läs "Rutor med röd siffra".

Kommer du på en ruta med grön punkt får du lov att så.  
Läs "Rutor med grön punkt".

Om du hamnar på en ruta med både grön punkt och röd siffra, ska du först  
så och sedan dra ditt händelsekort.

Om du slår en sexa får du ett extrakast, men du har rätt att som vanligt göra  
affärer eller skörda innan du utnyttjar extrakastet.

När man kommit året runt (108 eller förbi) ska man stanna och invänta  
de övriga deltagarna. Det nya året börjar inte förrän samtliga spelare spelat  
klart det gamla året.

## Rutor med röd siffra

När du kommer på en ruta med röd siffra, ska du dra ett händelsekort. Se  
till att du drar ur rätt hög, beroende på vilket kvartal din pjäs befinner sig i!  
Korttexten ska följas, varefter kortet läggs tillbaka underst i respektive hög.

## Rutor med grön punkt

Kommer du på en ruta med grön punkt, ska du först slå med växttärningen (numrerad 1-1-1-2-2-3) och sedan ta lika många valfria utsädesmarker som tärningen visar. Du måste betala för varje utsädesmark som du tar. Betalningen representerar det arbete du lägger ned på att ta hand om din gröda. Priset per mark är 10.000:– om du har ett torp, 30.000:– om du har en bondgård och 100.000:– om du har en herrgård.

Lägg markerna på dina åkrar, du väljer själv på vilka. Observera att på en och samma åker får det staplas hur många utsädesmarker som helst, men de måste vara av samma sort – har du t.ex. potatis på en åker får det bara ligga potatismarker där under resten av året.

Om du inte vill så, inte tycker dig ha råd att så eller om förrådet i banken tar slut, får du ta färre marker än vad växttärningen visar eller inga alls. Det kan hända att skördar förstörs och då får ingen omsådd ske.

## Förstörda skördar

En skörd kan bli förstörd på grund av frost eller torka. En förstörd skörd innebär att du måste ta bort en eller flera utsädesmarker från åkrarna. När en skörd en gång har blivit förstörd, får ingen omsådd ske under resten av året även om du hamnar på en ruta med grön punkt (undantag då omsådd begärs på händelsekortet). Markera åkern med den förstörda skörden genom att vända upp och ner på en "borttagen" utsädesmarker. Den upp och ner vända markerna ska ligga kvar tills året är slut för att påminna om att ingen omsådd får ske på just den åkern. De utsädesmarker som inte blivit förstörda får du skörda som vanligt.

## Hur du skördar

Du får skörda mer än en gång men bara medan din speljäsa befinner sig **i 3:e kvartalet**, ruta 55-81, och **innan du slår** med tärningen och flyttar. Om du redan slagit med tärningen är det för sent och du måste då vänta till ditt nästa drag.

När du ska skörda säger du det högt, tar bort dina marker från åkrarna och lämnar dem till bankiren. Bankiren räknar utsädesmarkerna och ger dig,

för varje utsädesmark du skördar 100.000:– om du har ett torp, 300.000:– om du har en bondgård och 1.000.000:– om du har en herrgård.

Väntar du för länge med att skörda och råkar hamna i 4:e kvartalet, fryser all din skörd bort och du får ingen utdelning.

## Försäkringar

Du har i spelet möjlighet att teckna en försäkring (köpa ett försäkringsbevis av bankiren), som skydd mot diverse utgifter du kan råka ut för på händelsekortet. Du bestämmer själv hur dyr försäkring du vill teckna – högre belopp ger dig ett bättre skydd, men kostar också mer.

I regel tecknar du en försäkring vid årets början, men du får om du vill teckna försäkring när som helst på året, eller höja den försäkring du redan har, t.ex. om du köper skog eller djurbesättning. Oavsett om du tecknar eller höjer försäkringen ska du göra det **innan du slår** med tärningen och flyttar.

Du kombinerar ihop försäkringsbevisen till önskat totalbelopp. Vill du t.ex. teckna dig för 700.000:–, köper du ett kort på 400.000:–, ett kort på 200.000:– och ett kort på 100.000:–. Bankiren måste se till att alla försäkringsbelopp finns tillgängliga för att inte hindra någon spelare från att teckna försäkring för önskat belopp.

Försäkringsbeloppet står på framsidan av försäkringsbevisen och kostnaden för kortet på baksidan. När du tecknar en försäkring, eller höjer den du har, måste du betala vad den kostar, alternativt vad höjningen kostar. Dessutom måste du **när det blir nytt år** betala för det försäkringsbelopp du då vill ha. Observera alltså att även om du tecknar en försäkring i 4:e kvartalet måste du betala den igen vid årsskiftet, om du vill ha försäkringen kvar.

Har du väl tecknat en försäkring, kan du inte sedan sänka den eller sälja tillbaka försäkringsbevisen under året. Det får bara göras vid årsskiftet.

Försäkringarna gäller för jordbruk, skogar och djurbesättning, när händelsekortet säger så. Försäkringen gäller inte för högre belopp än vad du tecknat dig för.

*Exempel 1: Har du försäkrat för 400.000:– och råkar ut för en utgift på 500.000:–, måste du betala mellanskillnaden på något sätt.*

*Exempel 2: Har du skog för 800.000:– och den brinner ner, medan du bara har försäkrat för 600.000:–, får du bara 600.000:– i ersättning av banken.*

Din försäkring är inte förbrukad bara för att du utnyttjat hela försäkringsbeloppet vid ett tidigare tillfälle. Din försäkring skyddar dig varje gång händelsekortet säger så.

## Djurbesättning

Du får när du vill köpa en djurbesättning men gör det **innan du slår** med tärningen och flyttar. Med en djurbesättning kan du få inkomster (men också utgifter!) via händelsekortet. Har du ingen djurbesättning gäller givetvis inte sådana händelsekort.

När du köper en djurbesättning får du ett djurbesättningskort. Lägg det framför dig på bordet som bevis. En djurbesättning kostar 100.000:– om du har ett torp, 300.000:– om du har en bondgård och 1.000.000:– om du har en herrgård.

Om du innehar en djurbesättning vid årsskiftet måste du betala en fast kostnad. Se "Åtgärder vid årsskiftet".

Du får om du vill köpa ett kort till, så att du har dubbel djurbesättning (men fler än två djurbesättningskort får du aldrig ha). Har du dubbel djurbesättning gäller alla **inkomster respektive utgifter** för djur på händelsekortet dubbelt.

Den enda gången du kan sälja eller bli av med en djurbesättning är när du byter upp dig till en större gård eller om djuren blir sjuka och måste nödslaktas.

## Skogar

Du får när du vill köpa en eller flera skogar men gör det **innan du slår** med tärningen och flyttar. Har du skog kan du få inkomster (men också utgifter!) via händelsekortet. Har du ingen skog gäller givetvis inte sådana händelsekort. Kostnaden för respektive skog står på spelplanen. Glöm inte att placera markeringsbrickor på dina skogar på spelplanen!

## Ordförandekortet

Den som drar kortet "Du har blivit utsedd till ordförande i kommunstyrelsen" ska genast ta ordförandekortet och lägga framför sig, samt stoppa tillbaka händelsekortet i högen som vanligt. Drar någon annan deltagare senare detta händelsekort, får denne genast överta ordförandekortet.

Den som innehar ordförandekortet vid årsskiftet får 50.000:– av banken.

## Åtgärder vid årsskiftet

Den som först klarar av ett år får 100.000:– av banken som premie. När samtliga kommit i mål slår alla med tärningarna. Med början på högst gör alla spelarna nedanstående punkter i tur och ordning medsols.

- 1) Plockar bort de utsädesmarker som eventuellt ligger kvar på åkrarna.  
Ingen ersättning utgår då dessa räknas som förstörda skördar.
- 2) Inkasserar eventuella inkomster från händelsekort som sparats.
- 3) Om du har djurbesättning betalar du en fast kostnad per besättning:  
för torp 20.000:–, för bondgård 60.000:– och för herrgård 200.000:–.  
(Ska du byta upp dig till en större gård behöver du inte betala den fasta kostnaden.)
- 4) Säljer/köper en eller flera skogar (om du vill). Banken återköper/säljer dem för det angivna värdet. Man kan alltså byta upp sig även på skog, genom att sälja en billigare och köpa en dyrare, som då vanligen ger större avkastning.
- 5) Byter upp dig (om du vill och har råd) - läs "Hur man byter upp sig".  
(Du får endast äga ett jordbruk åt gången.)
- 6) Köper valfria utsädesmarker, dock max en per åker. Du bestämmer själv vilka sorter du vill ha.
- 7) Köper (om du vill) djurbesättning (ett eller två kort, du får aldrig ha mer än två).
- 8) Tecknar dig för så stort försäkringsbelopp som du vill ha. Observera alltså att även om du redan har en försäkring som du inte vill förändra, måste du betala den igen om du vill ha den kvar.

När samtliga spelare klarat av ovanstående åtgärder blandas alla händelsekort i respektive högar. Spelaren som inledde åtgärderna vid årskiftet inleder också det nya året med att slå med tärningen och flytta som vanligt.

## Hur man byter upp sig

Du får bara byta upp dig, från torp till bondgård, eller från bondgård till herrgård, eller från herrgård till slott, vid årsskiftet.

Du börjar med att sälja djuren för samma summa som du betalt för dem. Sälj sedan ditt gamla jordbruk. Taxeringsvärde är 500.000:– för torp, 2.000.000:– för bondgård och 7.500.000:– för herrgård.

Därefter köper du önskat jordbruk (taxeringsvärdet enligt ovan) och om du vill, en eller två djurbesättningar. Slottet kostar 25 miljoner kronor. Glöm inte att flytta markeringspjäsen till det nya jordbruket!

## Ebb i kassan

Ingen får låna ur bankens kassa under spelets gång, men däremot får spelarna om de vill låna av varandra. Råkar man ut för en större utgift än man har råd med, måste man antingen låna av någon annan, tvångsförsälja en skog (till värdet minus 100.000:–) eller tvångsförsälja en djurbesättning (men då till inköpsvärdet).

## Vem vinner?

Den förste som kan köpa slottet har vunnit. Lycka till!

## Spela snabbare om ni vill

Korta speltiden vid behov genom att t ex sänka inköpspris på slottet – från 25 miljoner till 20. Bestäm före spelstart vad som gäller.

