

Laksemillardæren

Spillhåndbok

Introduksjon:

Laksemilliardæren er et strategisk brettspill som tar deg med inn i havbruksnæringens verden. Målet er å bygge opp en egen oppdrettsvirksomhet, tjene mest mulig penger og samtidig opprettholde et godt omdømme. Spillet spilles over flere runder, der hver runde tilsvarer et år i virkeligheten, og lar deg dykke inn i utfordringene og mulighetene bak å drive en suksessfull oppdrettsvirksomhet.

Merk: For å gjøre spillet mer engasjerende og tilgjengelig for alle, er det gjort forenklinger og antagelser. Til tross for dette er de aller fleste mekanismer basert på virkeligheten og den faktiske næringen.

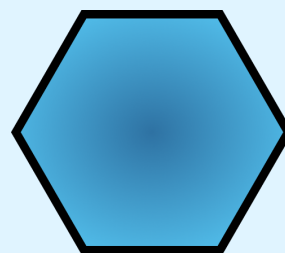
Hvordan vinner man?

For å vinne må man ha et godt omdømme, og ha samlet nok seierspoeng. En spiller vinner ved å ha **totalt 20 poeng**, hvorav **minst 10 av poengene må være omdømmepoeng**. Seierspoeng samles ved å bygge ut bedriften sin (enten fôrflåte eller dyphavsmerd) og omdømmepoeng samles ved å investere i teknologi eller gjennom sjansekort.

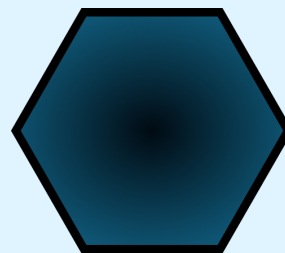
Brettet

Brettet består av sekskantede ruter og skal forestille en kystlinje som er oppdelt i flere fjorder med dypt hav lengst fra fastlandet. Rutene finnes i tre forskjellige farger:

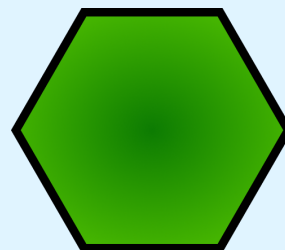
Lyseblå felter er hav/fjord. For å etablere merder her må spilleren først investere i en fôrflåte. Etter dette kan de investere i merder rundt fôrflåten.



Mørkeblå felter er dypt hav. For å drive oppdrett på de mørkeblå feltene må spilleren ha kjøpt et teknologikort som gir de muligheten for dyphavsdrift, i tillegg til å ha lokasjonstillatelse.



Grønne felter er land. Her går det ikke an å drive oppdrett. Land hindrer også utbygging av merder på hjørner som ligger inntil.



Brikker

Det fysiske spillet har tre typer brikker, i tillegg til terninger: **Merd**, **Fôrflåte** og **Dyphavsfarm**. Fôrflåter plasseres midt i brikkene, og merder plasseres på hjørnene. Dyphavsmerder plasseres midt i ruten, og har ingen merder rundt. Dette siden en dyphavsmerd er en komplett løsning for oppdrett, med både fôring og oppbevaring av fisken.

Spillkomponenter

Lokasjonstillatelser:

For å kunne bygge på et område, må man ha rettighetene til det. Dette får man med lokasjonstillatelser. Lokasjonstillatelsene er kort med et tall som viser til en rute på brettet. Ikke utbygde lokasjonstillatelser, kan selges videre til andre spillere til valgfri pris bestemt av spillerne.



Omdømmekort:

Omdømmekortene representerer spillernes omdømme i havbruksnæringen. Hver spiller starter med 10 omdømmekort, som er minimum man må ha for å kunne vinne.



Sjansekort:

Gir positive, negative eller nøytrale utfall. Kortene kan påvirke kun spilleren som trekker, et utvalg eller alle som er med. Virkningene kan påvirke både omdømme og økonomi.

Lus!

Stokk lokasjons-kortene dine og la en annen spiller trekke. Lokasjonen som blir trekt har fått lus. Avlusing av lokasjonen koster x ganger antall merder.

Teknologikort:

Gir spilleren ulike fordeler, og kan ikke gi negative konsekvenser.

Dersom man får en teknologi man allerede har, legg det tilbake og trekk et nytt. Man kan også kjøpe teknologikort av en medspiller. Spillerne må bli enige om prisen på kortet. Ved en slik handel får kjøper ett omdømmepoeng, og selger beholder omdømme-poengene som eventuelt ble opptjent originalt.

Rognkjeks.

Rognkjeks ble funnet som en effektiv og skånsom metode for å motvirke lus. Denne teknologien ble en standard i næringen, og ga deg et godt omdømme.

+2 omdømme

Lus, og spredning:

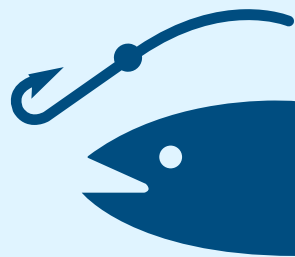
Lusen kan spre seg blant lokasjoner. Dersom det er bygd to lokasjoner inntil hverandre, og det ligger merder med ingen hjørner imellom vil lusen spre seg til den lokasjonen. Om det da er en rekke med lokasjoner lenket vil flere spillere bli påvirket av samme luseutbrudd.

Konkurs:

Dersom en spiller ender i en situasjon der en må betale mer penger enn de har, er spilleren gått konkurs og er **ute av spillet**.

Poeng

Som nevnt skal man oppnå 20 poeng for å vinne. I tillegg til omdømmepoengene får man poeng for lokasjoner som utbygges. En får **et poeng per fôrflåte** og **to poeng per dyphavsfarm**.



Forberedelser

Før noe annet, må det bestemmes hvem som skal starte. Dette avgjøres med terningkast, hvor høyeste begynner. Deretter skal alt gjøres med klokken.

Ressurser og omdømmepoeng:

Hver spiller begynner med en startpakke bestående av:

- 10 omdømmepoeng.
- 400 millioner kroner, fordelt som følger:
 - 5 sedler à 1 million
 - 9 sedler à 5 millioner
 - 10 sedler à 10 millioner
 - 2 sedler à 50 millioner
 - 1 seddel à 100 millioner

Kortstokker og lokasjoner:

Organiser sjansekortene, teknologikortene, lokasjonskortene og omdømmekortene i separate stakkede bunker. Plasser disse bunkene ved siden av spillebrettet for lett tilgang under spillets gang.

Start-lokasjoner:

På tur, trekker hver spiller to lokasjoner fra bunken. Disse lokasjonene må være av lyseblå farge, altså hav/fjord. Dersom det blir trukket en lokasjon som er mørkeblå, legges den tilbake i bunken og spilleren får trekke på nytt. På hver av lokasjonene skal det plasseres en fôrflåte og tre merder. Merdene kan plasseres som man selv ønsker, men ikke inntil land.

Spillet's gang

En runde i spillet er når alle spillere har hatt sin tur, og representerer et år. For hver runde i spillet skjer følgende:

1. **Inntekt:** Spillerne får utbetalt profitten for virksomhetene sine. 20 millioner kroner per merd, og 450 millioner per dyphavs-merd.
2. **Auksjon:** Hver runde etter utbetaling holdes det en auksjon på lokasjoner dersom minimum en av spillerne har råd til minsteprisen. Ved auksjon trekkes et tilfeldig lokasjonskort fra bunken, og spillerne kan by. Høyeste bud vinner. Her kan alle by, men det må dekke minsteprisen. Hvis ingen kjøper området, legges lokasjonskortet til side (ikke tilbake i bunken). Utbygging på lokasjonen kan ikke starte før neste runde i spillet.

Handlingsfasen:

Hver gang det er en spillers tur er det første man gjør å trekke et sjansekort. Sjansekortets innhold skal presenteres til alle spillere. Etter å ha trukket sjansekort, kan spilleren gjøre de handlingene de vil: Handel med andre spillere (teknologikort eller uutbygde lokasjonskort), kjøpe teknologikort, eller bygge fôrflåter og merder.

Priser:

Under finner du prislisten for det som kan kjøpes i spillet.

- **Minstepris lokasjon:** 500 millioner
- **Merd:** 5 millioner
- **Fôrflåte:** 30 millioner
- **Dyphavsmerd:** 1 milliard
- **Teknologikort:** 400 millioner.