

VÄLKOMMEN TILL

KARRIÄR

SPELET SOM GER DIG CHANSEN ATT LEVA ETT NYTT LIV VARJE SPELOMGÅNG!

2-6 SPELARE

ÅLDER: FRÅN 8 ÅR

INNEHÅLL

Spelplan — 2 tärningar — 6 spelpjäser — 6 examensdiplom — 6 blyertspennor — 2 resultatblock — 32 Chanskort — 20 Erfarenhetskort — 12 Kriskort — 2 vigselringar — spelpengar

VAD GÅR SPELET UT PÅ?

Att vara den första som lyckas uppfylla sin livsformel. Livsformeln väljer du själv, men den ska alltid bli 80 poäng totalt. Du får poäng genom att samla på dig berömmelse (★), pengar (:-) och lycka (♥) i spelet.

LIVSFORMELN

Precis som i verkliga livet måste du först bestämma dig för hur du vill att just ditt liv ska se ut. Din livsformel är en valfri kombination av berömmelse, framgång och lycka. Formeln ska tillsammans uppnå 80 poäng. Till exempel 30 ★, 250 000:- (10 000:- motsvarar en poäng) och 25 ♥. Om du väljer en formel med många stjärnor kan du alltså minska hur mycket lycka och pengar du behöver samla ihop. Formeln håller du hemlig för de andra spelarna.

YRKEN OCH SYSSELSÄTTNINGAR

En stor del av Karriär handlar om att testa olika jobb och på spelplanen erbjuds olika yrkesbanor. Varje yrkesbana är unik och passar din livsformel mer eller mindre bra. Finansvärlden ger kanske mer pengar (:-) än du får av att vara Kulturarbetare, men letar du efter lycka (♥) så är det kanske precis Kulturarbetare som är rätt att satsa på. Du ska alltså försöka uppfylla din livsformel så fort som möjligt genom att hamna på rätt platser på spelplanen. Det kräver ett smart användande av Chanskort, Erfarenhetskort och lite tur med tärningarna.

SPECIALRUTOR

Som du ser på spelplanen finns det även andra platser än yrkesbanor att hamna på. Varje ruta har sin förklarings-text du följer när du hamnar på rutan.

SPELFÖRBEREDELSE

1. Blanda Chanskort, Erfarenhetskort och Kriskort var för sig. Lägg Chanskorten och Erfarenhetskorten på sin plats på spelplanen. Dra varsitt dolt Kriskort med baksidan upp framför er. Precis som i verkliga livet vet alltså ingen av er vilken 40-årskris ni kommer att drabbas av.
2. Lägg examensdiplomen i en hög bredvid spelplanen.
3. Samtliga spelare gör nu följande:
 - Väljer en spelpjäs och ställer på Avlöningsdag.
 - Tar ett resultatark, bestämmer sin livsformel och skriver ner den.
 - Skriver 50 000:- under rubriken ÅRSLÖN på översta raden. Detta utgör spelarens ingångslön.
4. Välj en spelare som ska vara bank. Bankens första uppgift är att sortera pengarna valör för valör och sedan ge 50 000:- till vardera spelare. De återstående pengarna tillhör banken. Under spelets gång måste banken vara noga med att hålla sina egna pengar åtskilda från bankens pengar. Alla pengar som betalas av spelarna under spelets gång återgår till banken om inte annat anges i instruktionerna. Undantaget är betalningen för sjukvårdsförsäkringen på rutan Utmattningsyndrom som betalas till den som utbildat sig till Läkare på Universitetet. Om ingen är Läkare läggs dessa pengar på hög i väntan på att någon tar läkarexamen.
5. Samtliga spelare kastar båda tärningarna en gång. Den spelare som får högsta summa börjar själva spelet. Därefter fortsätter spelet medsols, spelare för spelare.
6. Starta klockan och låt spelet börja!

SPELTID OCH TIDTAGNING

Välj en pensionsålder. Det är er speltid i minuter. Väljer ni till exempel 65 år som pensionsålder spelar ni i 65 minuter totalt. Speltiden blir naturligtvis kortare om någon uppfyller sin livsformel innan speltiden är över. Har ingen vunnit när 40 minuter har gått så kommer 40-årskrisen. Förslagsvis ställer ni ett alarm vid 40 och ett vid 65 minuter. Vid första alarmet läser ni era respektive Kriskort och följer instruktionerna. Sedan fortsätter spelet i ytterligare 25 minuter.

SPELETS GÅNG

När det är din tur kastar du med båda tärningarna, förutom i yrkesbanorna där endast en tärning används, och flyttar din spelpjäs lika många steg. Har du ett Erfarenhets- eller Chanskort kan du i stället välja att spela ut det. Spelpjäserna flyttas medsols i det yttre varvet. Hamnar du på en ruta som inte är en inträdesruta till en yrkesbana följer du rutans instruktioner.

SÅ KOMMER DU IN PÅ EN YRKESBANA

Hamnar du på inträdesrutan till en yrkesbana genom tärningskast eller med hjälp av ett Chanskort får du omedelbart gå in på yrkesbanan med ytterligare ett tärningskast, förutsatt att någon av inträdesrutans kvalifikationer uppfylls. Erbjuder yrkesbanan många av de saker du behöver för att uppfylla din livsformel vill du troligen gå in.

KVALIFIKATIONER

På varje yrkesbana finns kvalifikationer angivna. Det är olika sätt på vilka du kan komma in:

- a. *Avgift.* Du kan betala för att komma in. Avgiften skall betalas till banken. Kan du uppfylla en av de övriga kvalifikationerna behöver du inte betala avgift. Väljer du att gå in på banan skall du betala avgiften med en gång.
- b. *Universitetsexamen.* Har du gått på Universitetet och utbildat dig till ett visst yrke kan du komma in på vissa yrkesbanor utan att betala avgift. Den nödvändiga utbildningen anges på inträdesrutan.
- c. *Erfarenhet.* Har du redan passerat yrkesbanan tidigare får du gå den igen, hur många gånger som helst, utan att betala avgift.
- d. *Speciell chans.* Du kan ha fått ett Chanskort som gör att du får gå in i en yrkesbana utan att betala eller vara utbildad.

Du får gå in på en yrkesbana hur många gånger du vill.

SÅ AVSLUTAR DU EN YRKESBANA

Du avslutar en yrkesbana genom att följa den från början till slut och sedan hamna ute på det yttre spåret igen. Första gången du tagit dig igenom en yrkesbana skall du kryssa för yrket på ditt resultatark, även om du blivit utbränd längs vägen. Varje gång du framgångsrikt avslutat en yrkesbana skall du ta ett Erfarenhetskort.

ERFARENHETSKORT

I stället för att kasta med tärningen när det är din tur kan du använda ett Erfarenhetskort för att flytta. Du flyttar då det antal rutor som anges på kortet. Du följer de anvisningar som står i rutan du hamnar på och avslutar därefter din tur. Du får alltså inte lägga till ett Erfarenhetskort till ett tärningskast du redan har gjort.

- a. Du kan använda ett Erfarenhetskort för att flytta på det yttre spåret eller på en yrkesbana.
- b. Du får använda ett Erfarenhetskort varje gång det är din tur.
- c. Du får använda ett Erfarenhetskort för att flytta från Arbetsförmedlingen men inte för att flytta från Utmattningsyndrom.
- d. Du får inte ta ett Erfarenhetskort för en yrkesbana om du inte avslutat den.
- e. När du har använt ett Erfarenhetskort lägger du det underst i högen med textsidan nedåt.

CHANSKORT

I stället för att kasta tärningarna när du inleder din tur kan du använda ett Chanskort för att flytta till den yrkesbana eller spelruta som anges på kortet. Flyttar du till en yrkesbana med Chanskort ska du därefter omedelbart kasta en tärning eller spela ett Erfarenhetskort om du vill gå in på yrkesbanan. Klarar du inte av att uppfylla någon av kvalifikationerna avslutas din tur.

- a. När du använder ett Chanskort flyttar du som vid tärningskast medsols. Passerar du på detta sätt AVLÖNINGSDAG inkasserar du din årslön.
- b. Du får använda ett Chanskort för att flytta från en yrkesbana, men du får inte ta något Erfarenhetskort från en yrkesbana som du inte har avslutat.
- c. Du får använda ett Chanskort för att lämna Arbetsförmedlingen men inte Utmattningsyndrom.
- d. När du har använt ett Chanskort lägger du det underst i korthögen.

UNIVERSITETET

Det finns sex Universitetsexamina och flera spelare kan inte ha samma utbildning. Har du genomgått Universitetet kan du välja på att bli Ingenjör, Ekonom, Jurist, Kommunikatör, Filmvetare eller Läkare. Varje specialistutbildning – förutom Läkare – ger dig rätt till att gå en särskild yrkesbana utan att betala, och samtliga utbildningar ger gratis inträde till Finansvärlden. Blir du Läkare erhåller du samtliga pengar som andra spelare betalar på rutan Utmattningsyndrom. Även Läkare kan dock hamna på Utmattningsyndrom. Du betalar då till banken om du väljer att köpa dig ur Utmattningsyndromet. Du behöver inte ha någon universitetsutbildning för att vinna Karriär.

Du får bara gå på Universitetet en gång.

40-ÅRSKRIS

Efter 40 minuter vänder samtliga spelare sina Kriskort och läser upp dem i tur och ordning. Från och med nu gäller det som står på respektive kort. I övrigt fortsätter spelet som förut tills tiden är slut eller någon uppfyllt sin livsformel.

UTKONKURRERAD MED KNUFF

Landar du på en ruta (genom tärningskast eller med hjälp av kort) som en annan spelare redan står på knuffar du omedelbart ut spelaren till Arbetsförmedlingen. Utknuffade spelare passerar ej Avlöningsdag.

ÄKTENSKAP OCH SKILSMÄSSA

När en spelare hamnar på rutan Äktenskap får denna välja en ogift motspelare att gifta sig med. Motspelaren kan tyvärr inte nobba frieriet utan måste foga sig. Övriga spelare är naturligtvis bjudna på bröllopet och måste ge 2 000:- till var och en som gifter sig. Äktenskapet ger inga andra konsekvenser för spelarna – förrän den dag de eventuellt skiljer sig. Vid Skilsmässa summeras båda spelarnas pengar och delas lika mellan dem. Den spelare som har minst pengar vid skilsmässan går alltså plus på att skiljas och den som har mest förlorar på det. Båda parter förlorar dock hälften av sina ♥.

VEM VINNAR KARRIÄR?

Vinnare är den spelare som först når upp till sin livsformel eller är närmast att uppfylla sin livsformel när speltiden är ute. Alla delar måste vara uppfyllda (eller överskridna) innan du kan utropa dig till vinnare av Karriär.

Exempel: Du har valt en livsformel som är 45 ★ + 200 000:- + 15 ♥. Under spelets gång upptäcker du att du har 49 ★ och 15 ♥, men inte mer än 150 000:-. Du har alltså uppfyllt två delar av din livsformel och för att vinna måste du lägga vantarna på ytterligare 50 000:-.

ninjabprint.se/karriar
@ninjabprint



NINJA PRINT



SCANNA
FÖR
REGELFILM