

VÆK

ST

SPILLEREGLER

INDHOLD

Introduktion	Side 2
Indhold i spillet	Side 2
Niveauer	Side 3
Opsætning af spillet	Side 3
Inden turen starter	Side 4

Turens forløb	Side 4
Felter	Side 5
Dividende aktier	Side 7
Gæld	Side 7
Spillet slutter	Side 7

INTRODUKTION

Formålet med dette spil er at lære, hvilke konsekvenser ens privatøkonomi har for ens fremtid, både i forhold til investeringer og muligheden for at blive gældfri. Dette spil er en måde at afprøve sine evner inden for økonomi, aktier og gældsforvaltning på en sikker, sjov og realistisk måde.

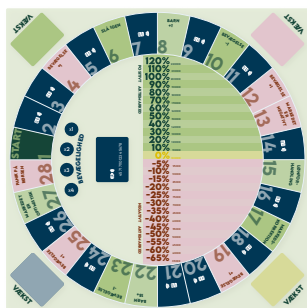
Spillet kan spilles af 2-6 spillere.

Helt den tilhørende app på: www.EgholmGames.dk/Vaekst/App

INDHOLD I SPILLET

VÆKST består af:

1 spillebræt



6 spillebrikker



8 aktiemarkører

Råvarer	Sundhed
Teknologi	Energi
Forbrug	Kommunikation
Finans	Industri

1 bevægelighedsmarkør



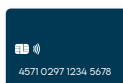
4 konjunkturprognoser



4 konjunktursæt



1 betalingskortsæt



1 blok med budgetark

NIVEAUER

Spillet kan spilles på forskellige niveauer.

Niveau 1

Er det første gang, der spilles, anbefales det at spille uden gæld. Der spilles, indtil den første spiller har en netværdi på 50.000 kr.

(Netværdi betyder beløbet på opsparingen plus værdien af investeringer. For eksempel, hvis man har 20.000 kr. på opsparingen, og ens aktier har en værdi af 30.000 kr.)

Niveau 2

Spiller med gæld - se forklaring på side 7

Niveau 3

Spiller med påvirkning af markedet - se forklaring på side 7

OPSÆTNING AF BRÆTTET

Brættet foldes ud og placeres centralt for alle spillerne.
En spillebrik for hver spiller placeres på start-feltet.

De 8 aktiemarkører placeres i det gule 1.000 kr. felt på aktiemarkedet, som findes midt på brættet.

Bevægelighedsmarkøren placeres i x1 feltet.

De 4 konjunktursæt blandes hver for sig og placeres på deres respektive pladser i hjørnerne af spillebrættet.

Betalingskortsættet placeres på betalingskortfeltet i midten af spillebrættet.

Hver spiller modtager et budgetark, som er oversigten over privatøkonomien.
Budgetarket udfyldes af alle spillere som vist nedenfor:

Med gæld

BUDGET			
POST	UDGIFT		
Løn	38.000 kr.		
Skat (50%)	19.000 kr.		
Bolig	7.000 kr.		
Øvrige faste	1.000 kr.		
Transport	1.000kr.		
Mad	3.000 kr.		
Diverse	2.500 kr.		
Børn (500kr/barn)			
Rente på gæld	1.150 kr.		
Disponibel indkomst	3.350 kr.		
Opsparing	10.000 kr.		

GÆLD			
TYPE	BELØB	RENTE	NETTO
Boliglån	50.000 kr.	1%	500 kr.
Billån	10.000 kr.	5%	500 kr.
SU-lån	5.000 kr.	3%	150 kr.
Kviklån		30%	

Uden gæld

BUDGET			
POST	UDGIFT		
Løn	35.000 kr.		
Skat (50%)	17.500 kr.		
Bolig	7.000 kr.		
Øvrige faste	1.000 kr.		
Transport	1.000kr.		
Mad	3.000 kr.		
Diverse	2.500 kr.		
Børn (500kr/barn)			
Rente på gæld			
Disponibel indkomst	3.000 kr.		
Opsparing	10.000 kr.		

GÆLD			
TYPE	BELØB	RENTE	NETTO
Boliglån		1%	
Billån		5%	
SU-lån		3%	
Kviklån		30%	

INDEN TUREN STARTER

Første tur starter med, at alle spillere slår med en terning. Den, som slår terningen med det højeste antal øjne, starter.

Spillet starter i grøn konjunktur.

Prognosen for den grønne konjunktur placeres, så alle kan se, hvordan de forskellige sektorer statistisk vil udvikle sig.

En tommelfingerregel er, at hvis der er flere grønne end røde indikatorer for en bestemt sektor, er det en god idé at investere i den pågældende sektor.

TURENS FORLØB

- 1. Turen starter** med, at der udbetales månedsløn (*En tur svarer til en måned*); det vil sige den disponible indkomst, som spilleren har, på budgetarket. Det disponible beløb lægges til opsparingen. Herefter er der mulighed for at handle med aktier. Hvis der købes en aktie, aflæses aktiens værdi på brættet x antallet af aktier, der købes. Det investerede beløb trækkes fra opsparingen. Det antal aktier, der er købt, noteres derefter under aktiver på budgetarket.

Ved salg af aktier aflæses aktiens værdi, og beløbet lægges til opsparingen. Derefter slettes det pågældende antal aktier fra aktiver.

- 2. Afbetaling af gæld.** Spilles der med gæld, og har spilleren overskud efter handel med aktier, kan der afbetales på gælden. Ved afbetaling af gæld trækkes det beløb, spilleren vil afbetale, både fra opsparingen og fra gælden. Derefter justeres renteudgiften for at afspejle den resterende gæld.

Eksempel: Hvis man for eksempel har 1.000 kr. tilovers, som bruges til at afbetale på ens billån, så falder lånet med 1.000 kr. Renten på lånet er 5%, så ens rentekomkostninger falder med 50 kr. om måneden.

- 3. Kast med terningerne** og flyt spillebrikken det antal felter, som øjnene viser. Det felt, der landes på, kan påvirke både privatøkonomi og aktiemarkedet. Effekten af de forskellige felter er uddybet på næste side.

4. **Der trækkes et konjunkturkort** fra den aktive konjunktur. Konjunkturkortet giver enten en stigning eller et fald på aktiemarkedet.

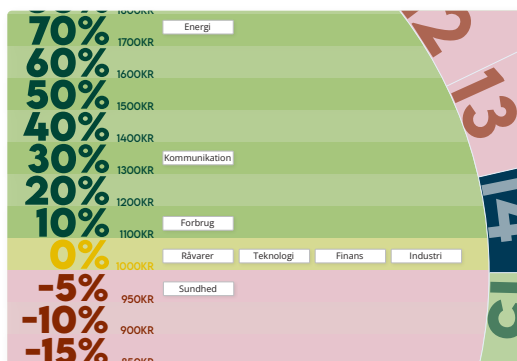
På konjunkturkortet er der en forklaring på, hvorfor der sker en kursændring, samt plusser (+) og minusser (-), der viser, hvor mange felter de respektive aktiemarkører skal flyttes på aktiemarkedet.

Eksempel

Følgende konjunkturkort trækkes



Aktiemarkørene justeres svarende til kortet



5. **Turen er nu slut, og det er næste spillers tur.**

FELTER Dankort

Træk et kort fra dankortbunken. Dankortkortene er ændringer i økonomiske vaner, og har indflydelse på det månedlige forbrug, enten positivt eller negativt.

Eksempelvis "Du er begyndt at tage cyklen på arbejde i stedet for bilen, spar 150 kr. på transportposten." Herefter rettes budgetark ved at trække 150 kr. fra transport og lægge de 150 kr. til den disponible indkomst.

Bevægelse + 1 og -1

Spillet starter med en bevægelighed på 1. Dette betyder, at når der trækkes konjunkturkort, trækkes et enkelt kort. Landes der på "bevægelse + 1" feltet eller trækkes et kort, som siger "bevægelighed +1," så stiger bevægeligheden på aktiemarkedet, og bevægelsesmarkøren flyttes et trin op. Landes der på "bevægelse -1", flyttes bevægelighedsmarkøren et trin ned. Der, hvor markøren står, indikerer, hvor mange konjunkturkort hver spiller skal trække i slutningen af sin tur.

OBS: Bevægeligheden kan ikke komme under 1 eller overstige 4. Så hvis for eksempel bevægelsesmarkøren står på feltet x1, og bevægeligheden på markedet falder, sker der ingenting.

Barn + 1 og 18+

Hvis man lander på dette felt, tilføjes 1 barn til budgetarket. Hvert barn koster 500 kr om måneden, som også skal tilføjes og trækkes fra ens disponible indkomst. Lander man derimod på "barn 18+," så fylder barnet 18 år og flytter ud, og omkostningerne ved at have barnet kan slettes fra budgetarket.

Trækker man et betalingskort-kort, hvor der er udgifter til barn, uden man har børn, påvirker det ikke ens budgetark, og dermed får feltet ingen betydning.

Lønforhandling

Slå med begge terninger for at se, hvor meget mere løn der forhandles. Det antal øjne, terningen viser, ganges med 100kr. og lægges til ens løn på budgetarket. Husk, at der skal betales skat (50%) af dette. Det resterende lægges til ens disponible indkomst hver måned.

Eksempel: Slår man to 6'ere, lægges 1200 kr. til lønnen. Ens skat stiger med 600 kr., de resterende 600 kr. lægges til den disponible indkomst.

Markedet korrigerer

Alle aktiemarkører flytter sig et trin mod 1.000 kr. feltet, altså der, hvor de startede. Dette betyder, at alle de aktier, som er steget, falder med et enkelt trin, og alle de aktier, som er faldet, stiger med et enkelt trin.

Markedet er positivt

Alle aktier stiger med et trin.

Markedet er negativt

Alle aktier falder med et trin.

Panik på Børsen!

Skift konjunktur. Konjunktoren skifter til den konjunktur, som er diagonalt modsat placeret på spillepladen i forhold til den nuværende konjunktur. Der spilles i den nye konjunktur fremadrettet.

Et sådant skift i konjunktoren får også bevægelsesmarkøren til at stige med 1.

DIVIDENDE AKTIER

Køber man dividende aktier (Industri og Finans), udbetales udbytte hver gang startfeltet passerer. Det er ikke nødvendigt at have haft aktierne stående i sin portefølje en hel runde. Udbyttet betales, hvis de er købt inden startfeltet passerer. Når udbyttet modtages, flyttes positionen af aktierne til næste niveau på budgetarket, så de udbetaler større udbytte i næste runde.

For eksempel, hvis aktiverne i 1. runde udbetaler 100 kr., så flyttes aktierne ned til 2. runde, hvor der udbetales 150 kr. Næste gang start passerer, udbetales 150 kr. pr. aktie og aktierne flyttes et niveau ned. Købes nye dividende aktier senere, placeres disse i 1. runde. Det er antallet af runder, en spiller har ejet aktierne, der afgør, hvilket udbytte der udbetales, når startfeltet passerer.

GÆLD

I hele spillet kan der afbetales på gælden. Det gøres ved at flytte penge fra opsparingen til at afdrage på gælden. Hvis man for eksempel har 2.000 kr. i overskud på opsparingen, kan de bruges til at betale af på f.eks. ens billån. De 2.000 kr. slettes fra kontoen og trækkes fra den samlede gæld på billånet. Dette påvirker også renteudgiften, der betales på det pågældende lån.

(I et tænkt eksempel kunne man afdrage 2.000 kr. på billånet, så ens lån nu kun er på 8.000 kr. i stedet for 10.000 kr. Renten er 5%: $8.000 \text{ kr.} \times 0,05 = 400 \text{ kr.}$ Nu skal der kun betales 400 kr. i rente i stedet for de 500 kr., det startede på.)

Ændringen opdateres i rentebeløb, og den nye besparelse trækkes fra "Gæld (rente)" feltet på budgetarket og lægges til den disponible indkomst. Det giver 100 kr ekstra i disponibel indkomst, hver gang det er ens tur.

PÅVIRKNING AF MARKEDET

Hvis man ønsker flere strategiske overvejelser, kan VÆKST spilles med påvirkning af markedet. Det fungerer sådan, at hvis en spiller køber eller sælger 10 aktier inden for en bestemt sektor, kan aktien enten stige eller falde.

Hvis der købes 10 aktier inden for en bestemt sektor, vil aktien stige et niveau, da efterspørgslen stiger. Hvis der derimod sælges 10 aktier, vil aktien falde et niveau, da efterspørgslen falder.

Hvis en spiller køber mere end 10 aktier, f.eks. 13 aktier til kurs 1.000, så er det kun de første 10, der kan købes til kurs 1.000. Herefter vil prisen stige til 1.100, og de resterende 3 aktier skal spilleren derfor købe til den opdaterede kurs.

SPILLET SLUTTER

Spillet slutter, når den første spiller bliver helt gældfri. Hvis der ikke er tid til at spille færdigt, er det den spiller, der har tjent flest penge, når alle aktier sælges til den aktuelle kurs, der har vundet.

Spilles der uden gæld, vinder den første spiller, der har en netværdi på 50.000kr.

