

# Hittespil

5.000 KR  
10.000 KR  
50.000 KR

ÖRLÖG

ATVIK

REGLUR

# REGLUR HÆTTUSPILS



**Innhald**  
Leikborð  
2 teningar  
6 leikpeð  
69 heilasellur  
48 stigaskifur  
6 stórr persónuspjöld  
44 atvikaspjöld  
44 örlagaspjöld  
6 áhugamálaspjöld  
6 Visakort  
6 bankabækur  
16 tryggingar  
18 vímuspjöld  
60 hlutapjöld  
70 peningaseðlar

## Undirbúningur

Takið alla hluta spilsins úr kassanum og flokkið leikspjöldin í mismunandi bunka.

Setið öragna- og atvikaspjaldabunkana á hvolf á mitt spilaborðið.

Veljið einn bankastjóra sem hefur umsjón með peningum, hlutum, heilasellum, vímuspjöldum og stigum.

Bankastjórin byrjar á að útdeila hlutum meðal spilamanna eins og mælt er fyrir um í kafla 1: *Byrjunarstaða*.



## 1 Byrjunarstaða

Hver leikmaður byrjar með eftirfarandi:

- 1 persónuspjald** Leikmenn koma sér um hver spilar hvaða persónu.
- 3 heilasellur** Þessar heilasellur eru tilgreindar á persónuspjaldinu.
- 1 áhugamálaspjald** Hver leikmaður byrjar með það áhugamálaspjald sem er með mynd af þeiri persónu sem hann spilar.
- 1 örlagaspjald** Leikmenn draga eitt örlagaspjald og geyma á hendi án þess að sýna það öðrum leikmönnum.
- 50.000 kr.** Ekki eyða þessum peningum í vitleysu!



Bæjarleiðir  
Byrjunarreitur

## 2 Ferðast um borðið

Leikmenn kasta upp á hver byrjar spilið. Spilað er á þann hátt að leikmenn kasta 2 teningum og færa leikpeð sín eftir reitum spilaborðsins.

Ef leikmenn lenda á Bæjarleiðum mega þeir fara rakleiðis á hvaða reit sem er að eigin vali.

Í hvert sinn sem leikmenn lenda á eða fara framhjá byrjunarreitnum fá þeir 15.000 kr. (ferð með Bæjarleiðum ekki talin með nema leng sé á byrjunarreitnum sjálfum). Leikmaður verður að muna að innheimta féð fyrir byrjunarreitinn áður en næsti maður gerir, annars missir hann af því.



## 3 Markmið spilsins

Markmið spilsins er að safna stigum. Sá leikmaður sem fyrstur safnar 25 stigum vinnur spilið.

Stig fá leikmenn með því að lenda á reitum með mynd af áhugamáli sínu, eða verslun með mynd af hlut sem þeir eiga (sjá nánar kafla 5: *Stig*).

Leikmenn geta líka fengið stig með öragna- eða atvikaspjöldum.

## 4 Hlutir og áhugamál



### ÁHUGAMÁL

Hver persóna byrjar með sitt áhugamál sem hún getur hvorki misst né selt. Leikmenn geta ekki eignast önnur áhugamála-spjöld.



### HLUTIR

Þegar leikmenn lenda á verslunarreit mega þeir kaupa þann hlut sem í boði er, ekki þó fleiri en eitt eintak af sama hlutnum.

Ef leikmenn eiga ekki fyrir skuldum verða þeir að selja hluti sína á hálfvirði.

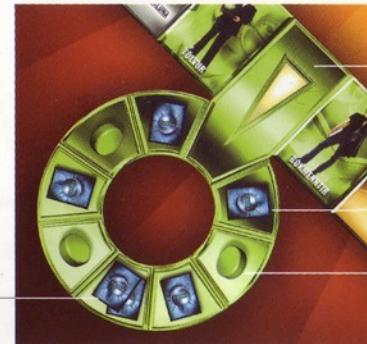
Á Smáratorgsreitnum má kaupa hvaða hlut sem er.



## 5 Stig

Á hverjum hlut og áhugamáli er tafla sem tilgreinir hversu mörg stig leikmenn fá fyrir að lenda á þeim. Fjöldi stiga sem leikmaður fær miðast við hve margar heilasellur hann er með af sama lit og hluturinn eða áhugamálið.

Dæmið hér að ofan sýnir leikmann sem er með 3 bláar heilasellur. Hann á bláa hlutinn Sony Handycam frá Japis og fær því samkvæmt töflunni 6 stig í hvert sinn sem hann lendir á Japis verslunarreitnum.



## 6 Hringir

Ef leikmenn lenda á pilureit fara þeir rakleiðis á hringinn sem bílan vísar í og kasta þar einum teningi þar til hringurinn er kláraður. Leikmenn enda hverja ferð um hringina aftur á pilureitnum. Leikmenn klára ferð sína um hringinn áður en næsti leikmaður gerir.

Á viðeigandi reitum á hringjunum fá leikmenn annars vegar órlagaspjöld, og hins vegar heilasellur af sama lit og hringurinn. Hver leikmaður má aðeins hafa 5 órlagaspjöld á hendi í einu og ekki fleiri en 5 heilasellur af hverjum lit.

Ef leikmenn lenda á reitnum „beint á hring“ mega þeir fara inná hring að eigin vali.

## 7 Spjöld



**Atvikaspjöld** draga leikmenn á atvikareitum á spilaborðinu. Spjöldin eru lesin upphátt og farið eftir fyrirmælunum.



**Örlagaspjöld** lesa menn í hljóði án þess að sýna öðrum leikmönnum. Leikmenn mega hafa allt að 5 órlagaspjöld á hendi í einu og mega spila þeim út hvenær sem er, jafnvel þegar aðrir leikmenn eru að gera. Ef leikmenn eru með 5 spjöld á hendi mega þeir ekki draga nýtt spjald nema þeir spili fyrst út eða hendi einu spjaldi

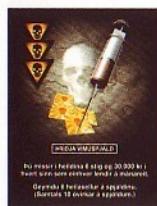
**ATH:** Orðalagið „vinur þinn“ á spjöldum þýðir að sá sem spilar út spjaldinu má ráða hvaða leikmaður verður fyrir áhrifum þess.



## 8 Svartí hringurinn

Ef leikmenn lenda á þíu við svarta hringinn eða á reitnum „beint á svarta hringinn“ verða þeir að fara eina ferð um hringinn (nema þeir eiga örlagaspjöld sem gera þeim kleift að forða sér).

Á svarta hringnum eru 2 gerðir reita. Annars vegar eiturreitir, þar sem leikmenn fá vímuspjöld. Hins vegar eru mánareitir. Í hvert sinn sem einhver leikmaður lendir á mánareit missa allir sem eru með vímuspjöld það sem stendur á spjoldunum.



## 9 Vímuspjöld

Á eiturreitum fá leikmenn vímuspjöld í réttri röð, fyrsta, annað og loks þriðja spjald

Á vímuspjöldin setja leikmenn heilasellur eins og tilgreint er á hverju spjaldi fyrir sig. Á meðan sellur eru á vímuspjöldum reiknast þær ekki með þegar stig eru ákvörðuð.

Ef leikmenn með vímuspjöld geta ekki borgað í peningum þegar einhver lendir á mánareit, verða þeir að selja hluti sína á hálfvirði. Ef leikmenn eiga hvorki peninga né stig gerist ekkert. Ekki er hægt að skulda peninga eða stig.

Í hvert sinn sem leikmenn með vímuspjöld lenda á sjúkrareit missa þeir eitt vímuspjalda sinna.

## 10 Fjármálareitir

Á gráum reitum spilaborðsins, kallaðir fjármálareitir, er hægt að kaupa hluti sem ekki gefa stig heldur hafa aðra sérstaka virkni. Þessir reitir eru:



### F-PLÚS (VÍS)

Í hvert sinn sem lent er á þessum reit má kaupa tryggingu á einn hlut. Tryggða hluti er ekki hægt missa nema leikmaður neyðist til að selja hlutinn. Það er tryggingaspjaldinu skilað í bankann.



### LANDSBANKINN

Hér má kaupa bankabók á 10.000 kr. Næst þegar leikmaður lendir á Landsbankareit má hann selja bókinu fyrir 30.000 kr.



### VISA

Visakort kostar 20.000 kr. Það má nota til að borga fyrir hvaða einn hlut sem er í stað peninga, sama hvað hluturinn kostar.

**ATH: Þessa hluti má ekki kaupa á Smáratorgsreitnum. Nánari skýringar á virkni þeirra er á bakhliðum spjaldanna.**

## Að lokum

Það sem á eftir fylgir í þessum bæklingi er hugsað til nánari glöggunar og uppflethingar meðan á spili stendur.

### HAFDU PETTA Í HUGA:

- Ef eithvað slæmt kemur fyrir þig, eða annar leikmaður er að vinna spili, skoðaðu örlagaspjöldin þín! Kannski þú getir brugðist við á síðustu stundu.
- Ef þú skilur ekki hvernig einhver reitur virkar flettu honum þá upp á bls. 8-9: **Reitir Hættuspils.**
- Ef virkni örlagaspjalds vefst fyrir þér flettu því upp á bls. 10-13: **Notkun örlagaspjalta.**

Nú er um að gera að byrja að spila og hafa gaman af. Góða skemmtun!

## REITIR HÆTTUSPILS



### Verslunarreitir

Hér mátt þú kaupa þann hlut sem sýndur er á reitnum. Ef þú átt hlutinn nú þegar færðu stig fyrir hann (sjá kafla 5: Stig). Þú mátt ekki kaupa 2 eintök af sama hlutnum.



### Áhugamálareitir

Þú byrjar með áhugamál persónu þinnar. Þú getur hvorki misst þetta áhugamál né fengið önnur. Pregar þú lendir á þínu áhugamáli færðu stig fyrir það (sjá kafla 5: Stig). Á öðrum en þínum áhugamálareitum gerist ekkert.



### Atvikareitir

Hér dregurðu eitt Atvikaspjald, lest það upphátt og ferð eftir fyrirmælunum. Ef fyrirmælin hafa að geyma orðalagið „vinur þinn“ þýðir það einhver leikmaður að þínu vali.



### Bæjarleiðir

Þegar þú lendir á Bæjarleiðum máttu fara rakleiðis á hvaða reit spilabordssins sem er (áður en næsti maður gerir). Þú færð engan pening fyrir að fara yfir byrjunarreitinn með Bæjarleiðum. Ef þú ferð beint á byrjunarreitinn sjálfan færðu þó þínar 15.000 kr.



### Sjúkrateitir

Þegar þú lendir á sjúkrateit og átt eitt eða fleiri vímuspjöld, missir þú eitt síkt.



### Byrjunarreiturninn

Í hvert sinn sem þú ferð fram hjá eða lendir á byrjunarreitnum færðu 15.000kr. Ef þú gleymir að biðja um peninginn áður en næsti maður hefur kastað, missirðu af þeim (nema aðrir leikmenn ákvæði að sýna þér miskunn).



### Smáratorg

Hér mátt kaupa alla hluti sem eru til sölu í spilinu nema fjármálahluti (Visakort, tryggingar og bankabækur).



### Beint á hring

Pregar þú lendir á þessum reit máttu fara rakleiðis inn á hring að eigin vali – áður en næsti maður gerir (sjá kafla 6: Hringir).



### Beint á svarta hringinn

Ef þú lendir á þessum reit verður þú að fara rakleiðis inn á Svarta hringinn – áður en næsti maður gerir (sjá kafla 8: Svarti hringurinn).



### Pilureitir

Þegar þú lendir hér ferðu beint inn á þann hring sem þílan visar í. Inn á hringnum kastarðu einum teningi og ferð hringinn á enda áður en næsti maður gerir. Þú endar ferðina um hringinn aftur á pilureitnum (ferð hvorki annan hring eða inn á aðalborði þó þú fáir hærri tölum á teninginn en þarf til að klára hringinn).



### Heilasellureitir

Hér færðu eina heilaselлу af sama lit og reiturinn. Ef þú átt 5 heilasellur af sama lit og reiturinn gerist ekkert á reitnum.



### Örlagareitir

Hér dregurðu eitt örlagaspjald. Spjaldið lestu í hljóði, geymir á hendi og spilar síðan út þegar þér hentar. Þú mátt ekki hafa fleiri en 5 örlagaspjöld á hendi í einu. Ef þú lendir á þessum reit og ert með 5 spjöld á hendi verðurðu að spila út eða henda spjaldi áður en þú dregur nýtt. Þú mátt líka halda þínum 5 spjöldum og sleppa því að draga nýtt spjald.



### Tvöfaldir örlagareitir

Eins og örlagareitir nema hér máttu draga 2 spjöld í einu. Ef þú ert með 4 spjöld á hendi máttu fyrst draga eitt spjald, ákvæða síðan hvort þú spilar út spjaldi eða hendir einu, áður en þú dregur seinna spjaldið.



### Mánareitir

Í hvert skipti sem einhver leikmaður lendir á mánareit borga allir sem eru með vímuspjöld peninga og missa stig eins og tilgreint er á vímuspjöldunum.



### Eiturreitir

Hér færðu eitt vímuspjald. Ef þú ert ekki með neitt vímuspjald færðu fyrsta spjaldið: Brennivín. Ef þú ert með brennivíns spjaldið færðu næsta spjald sem er hass, amfetamín og e-töflur. Ef þú átt bæði fyrsta og annað spjaldið færðu nú þrója spjaldið: Sýra og sprauta. Ef þú ert komin með öll 3 spjöldin gerist ekkert á reitnum.

## NOTKUN ÖRLAGASPJALDA

Ath. Ekki er hægt að ákveða að hreyfa sig úr stað (með því að spila örlagaspjaldi) eftir að atvikaspjald hefur verið lesið til að forðast virkni þess.

### ADDÁUN



### PABBI SÆKIR ÞIG

Ertu að fara inn á svarta hringinn? Væri ekki skynsamlegra að láta pabba sækja sig, fara á byrjunarreitinn og fá 15.000 kr í vasapening í staðinn fyrir næturlífsferð?



### JARÐSKJÁLFTI



### SKÝR STEFNA

Lentiröu á áhugamáli sem er ekki þitt? Einum reit framar er plíureitur sem víesar þér beint inn á hring! Ertu kannski einum reit frá besta hlutnum þínum? Þá væri nú ekki amalegt að bæta við teningakastið og fá slatta af stigum.



### BÆJARLEIDIR

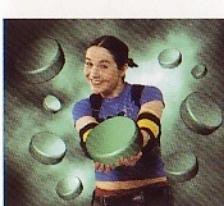
Hvað með að spila út þessu spjaldi til að fara beint á hlut sem þú átt og gefur þér helling af stigum? Varstu kannski að kaupa þér dýran hlut? Hvernig væri að fara beinustu leið í VÍS til tryggja hann?



### AMMA RUGLAST



### VINUR Í RAUN



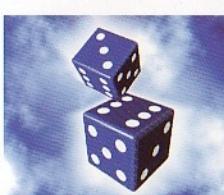
### RAUSNARLEGUR VINUR



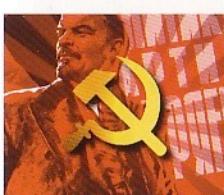
### Á RÚNTINN MED SIGGA SÝRU



### GUÐLEG FORSJÓN



### KOMMÚNISMÍ



Hvað segirðu eru allir hlutirnir þínir tryggðir? En ekki bíll vinar þíns? Hvað með að spila núna út komúnismi. Þú velur bíll vinar þíns og hann ótryggðan hlut hjá þér sem er... enginn!



### ENGIN SUNDSKÝLA!

Er ekki einhver sem væri ráð að fára 2 stigum lengra frá sigri? Hann á kannski smá niðurlægingu skilið eftir eitthvað sem hann hefur gert þér?



### LETI

Latur maður vinnur ekki spilið í bráð. Kannski er einhver sem mætti missa 3 stig?



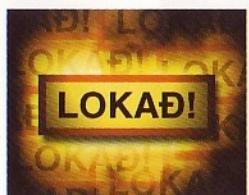
### SIGGI SÝRA VINGAST

Er einhver mótspilarinn með gáfuhróka? Kannski hann hefði gott af því að verða einni heilasellu fátækari.



### ÉG HELD NÚ SÍÐUR!

Fékkstu á þig örlagaspjald sem lætur þig missa stig, peninga eða kannski heilasellu? Þú myndir sleppa fyrir horn ef áhrif spjaldsins fellu niður! Athugaðu að spjald-ið fellir líka niður önnur „ég held nú síður“ spjöld.



### LOKAÐ!

Var vinur þinn að lenda á pilureit og er að fara inn á hring til að ná sér í örlagaspjöld og heilasellur? Ekki ef hringurinn er lokaður! Enginn fær heldur stig á lokuðum reit.



### RÁN!

Hvað segirðu? Lenti vinur þinn á hlut sem hann hefur rétt svo efni á. Ef svo óheppilega vildi til að hann yrði nú rændur, þá á hann kannski ekki lengur nóg.



### SPILAFÍKN

Var vinur þinn að offjárfesta? Á ekki krónu? En hvað það væri leiðinlegt ef hann þyrfi að fara að selja hluti sína á hálfvirði til að eiga fyrir spilaskuldum.



### NEI TAKK!

Varstu að ramba á eiturreit inn á svarta hringnum? Ef þú segir bara nei takk gerist ekkert. Athugaðu að eftir að þú ert komin með vímuspjald er orðið of seint að segja nei takk.



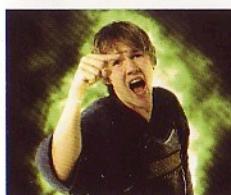
### MISSKLININGUR

En hvað það væri nú gaman ef þessi 5 stig sem vinur þinn var að fá fyrir áhugamál sitt rynnu frekar til þín. Það gæti jafnvel svipt hann sigrinum eða tryggt þér hann!



### ÞUNGLYNDI

Er vinur þinn rogginn með sig? Á 5 örlagaspjöld og þykist geta séð við öllu. Ef hann missti skyndilega öll örlagaspjöldin sín yrði kannski auðveldara að hafa hemil á honum. Hafðu engar áhyggjur, hann getur engu spilað á móti.



### FREKJA

Er vinur þinn með 20 stig og er nú að fá 5 í viðbót sem þar með tryggja honum sigurinn? Væri ekki skemmtilegri tilhugsun ef hann missti þess í stað 5 stig og endaði með 15 í stað 25 stiga?



### ÚTSALA

Varstu að lenda á gsm símanum sem þig hefur svo lengi langað í? Væri ekki gaman ef hann væri á útsölu og kostaði 10.000 kr. í stað 20.000 kr.?

# Hæflusþíl

© 1998 LOKI MARGMIÐLUN EHF

**Höfundar:** Reynir Harðarson & Þórólfur Beck Kristjónsson

**Útlitshönnun:** Reynir Harðarson

**Framkvæmdastjórn:** Þórólfur Beck Kristjónsson

**Fjármálastjórn:** Ívar Kristjánsson

**Umsjón forvarnapáttar:** Forvarnardeild SÁÁ

**Ljósmyndun:** Arnaldur Halldórsson

**Litgreining:** Offsetþjónustan

**Filmuvinnsla:** Oddi

**Prentun, bókband og samsetning:** The London Fancy Box co.

**Sérstakar þakkar fá:** SÁÁ, Landsbanki Íslands, Rauði Kross Íslands, Tvhöfði, Bjössi Fróða, Prentsmiðjan Oddi, Offsetþjónustan, Halldór Gunnarsson, Naldó, Gunnar Stein GSP, Sverrir í Hvítá húsinu, Rita, Öli í Hjartarbúð, Gummi, Tóta, Rannveig, Gísli, Valur, Anna Rúna, Bryndís, Íþróttálfurinn, Neworld, Dalli, Ingólfur, Quarashi, Eldvirkur, OZ, Steve Jobs, Richard Dawkins, og allir þeir fjölmörgu sem tóku þátt í þróun spilakerfisins.

## Eftirtaldir aðilar styrktu útgáfu þessa spils:



Rauðakrosshúsið  
Rauðakrosshúsið lýtur benn og unglinga



American Style, Pengill hf.  
BK kjúklingur  
Eyrarsparisjóður  
Fiskval ehf.  
Fiskverslun Haraldar Árnasonar  
Fjölbrytararskóli Norðurlands-  
Vestra á Sauðárkróki  
Grænn kostur ehf.

Marvík hf.  
Menntaskólinn við Hamrahlið  
Námsflokkar Reykjavíkur  
SM verktakar ehf.  
Skipasmíðastöðin Skipavík hf.  
Thorarensen lyf ehf.  
Akureyrbær  
Fjölbrytararskóli Vesturlands

Hitaveita Suðurnesja  
Fosshotel ehf.  
Reykjavíkurböfn  
Ríkistollstjóraembættið  
Sementsverksmiðjan hf.  
Skaftárhreppur

## Til umhugsunar

Unglingsárin eru tími mikilla breytinga. Þá tökum við út mikilvægan proska. Líkaðinn breytist, tilfinningarnar verða öðruvísi og oft viðkvæmari og hegðun okkar og sam-skipti við aðra taka talsverðum breytingum. Við fórum að sjá ýmsa hluti í nýju ljósi og sjálfstæði okkar gagnvart foreldrnum og fjölskyldunni eykst. Margvislegir þættir utan veggja heimilisins fara að skipta meira málí en áður. Við þurfum sjálf að taka meiri ábyrgð á skólanáminu en áður, tómstundir okkar og félagslíf fara meira fram utan veggja heimilisins en áður. Ungt fólk á uppleið, heilsuhraust, tækifærin ótel-jandi, framtíðin blasir við. Hvāð getur svo sem farið úrskeiðis? Kannanir á högum unglingsárin sýna að þeir unglingsar sem spjara sig vel, hafa yfirleitt þessa hluti í lagi, þ.e. skólan, áhugamálin og félagslíf og þeir taka ábyrga afstöðu til vímuefna og neyslu beirra. Þegar eitthvað fer alvarlega úrskeiðis í lífi ungmannna tengist það yfirleitt slys-um, sjálfsvígum, afbrotum eða annarri andfélagslegri hegðun. Ungmennum stafar sem sé mest hætta af eigin hegðun. Þá hefur komið í ljós að alvarleg áföll í lífi ung-menna tengjast í meirihluta tilvika vímuefnleyslu með beinum eða óbeinum hætti.

Það er sannað mál að áfengisneysla á unglingsárum er mjög varasöm og eykur líkur á margskonar vandamálum. Enginn ætti að neyta áfengis á grunnskóalaaldrí. Undan-farin misseri hefur orðið veruleg aukning á hassneyslu meðal grunn – og framhaldsskólanema og er nú svo komið að neyslan hefur aldrei verið meiri í þessum árgöngum. Á sama tíma fylgjar sjúklingum úr þessum aldursþópi á Vogi og er hass- og am-fetamínneysla vaxandi í þeim hópi. Þessi þróun er í samræmi við það sem er að ger-ast í löndunum í kringum okkur. Leitað hefur verið skýringa og m.a. bent á að í unglingamenningu Vesturlanda hafa undanfarið verið sterkir straumar hliðhöllir hass-neyslu. Umraða um lögleiðingu hassins hefur verið veruleg á opinberum vettvangi, þó hún eigi sér ekki háværa fylgismenn hérlandis. Íslensk ungmanni fara engu að síður ekki varhluta af þessum straumum og þeir sem umgangast unglings í leik og starfi telja að jákvæð viðhorf til hassneyslu séu mjög útbreidd.

Vissulega væru það góðar fréttir, ef sannar reyndust, að kannabisefni (hass og marijúana) væru þeirrar náttúru, að áhaettan við neyslu þeirra væri lítil sem engin. Margir myndu alla vega fagna vímuefni, sem breytti líðan neytandans, án þess um leið að skerða dómgreind hans og hæfni, hefði ekki neikvæð langtímaáhrif á starfsemi miðtaugakerfisins, líkamleg vanabinding væri sannanlega ekki fyrir hendi og sálræm vanabinding væri álíka meinlaus og líkamsræktaráhugi eða að vera sólginn í appelsínur. En því miður, hið skaðlausa vímuefni hefur enn ekki litið dagsins ljós. Hassneysla truflar heila starfsemina strax við upphaf neyslu, regluleg neysla veldur tilfinningalegu sleni og framtaksleysi, efnið er vanabindandi og leiðir í mórgum tilvikum til neyslu annarra fíkniefna. Um þetta geta þeir 300 einstaklingar vitnað, sem leit-uðu sér aðstoðar á Vogi á síðasta ári vegna þess að þeir höfðu misst tökin á lífi sínu vegna hassneyslu.

Einar Gylfi Jónsson  
deildarstjóri Forvarnadeilda SÁÁ



Samtök áhugafolks  
um áfengis- og  
vímuefnvandann

# Háskólabíó

Ekki bara kvíkmyndahús

*sætaframboð... gæði... þjónusta...*