SPILLREGLER — SNYLT-O-METER

Spillet inneholder:
Et spillbrett, 5 spillebrikker, 14 spillerkort/figurer, en terning, 60 krisekort, 18 aksjekort (Aksjekort og krisekort finnes i companion-appen)

Hva handler spillet om?
Spillet handler om skatteflukt. Hvordan er skulle penger uten andre oppdager det. Spillet passer perfekt for person som liker å jobbe med penger. Spillerene prøver å holde samfunnet gående samtidig prøver å jukse. Motivasjon bak spillet er å se hvordan situasjonen, samfunnslivet og goder som vi får fra staten, nemlig: gratis tannlegebesøk for barn, endrer seg etter at man begynner å jukse i skatten.

Hva er målet med spill?

Målet med spillet er å lære og kjenne på hvordan sammfunnssituasjonen enderer seg etter at man begynner å jukse, og ikke minst når alle begynner å jukse. Hva slags konsekvenser samfunnet får når det er lite i statsbudsjettet og hva slags konsekvenser spillerne, millionærer, får når en og/eller alle spillerne jukser.

Steg 1:
Spillet begynner med at alle velger seg en karakter blant karakterkortene i appen, samt tilhørende brikke, og får 800 000 kr ved start. I appen velger du også hvilket skatteparadis du vil tilhøre gjennom spillet.

Steg 2:
Man velger selv hvem som skal starte spillet, (Rundene går med klokka). En spiller begynner med å kaste terningen og vil da lande på et av feltene listet nedenfor. Får man terningkast 6 får man ett ekstra kast. Etter at alle spillerene har spilt sin tur, må alle betale inn skatt. Man betaler ved å trekke fra sine inntekter. Du kan velge å ikke betale hele skattesummen. Om du gjør dette, blir resten av det som skulle ha bli betalt i skatt, sendt over til ditt skatteparadis.

Steg 3:
Spillet i er gang. Man utfører en handling utifra symbolet som man har fått. Dersom man lander på krisekort-feltet trekker man et krisekort fra i appen som tilsvarer samfunnsstatusen, altså nivå grønn, gul eller rød. Dersom man lander på aksjefeltet, trekker man en aksje fra aksjekort i appen. Dersom man lander på feltet med bokstaven R, trykker en av spillerne på R'en i appen, og appen avslører automatisk om du snyltet siste gang det ble betalt skatt eller ei, hvor det da trekkes dobbelt av det du ikke betalte inn. Dersom man har ikke snyltet vekk noe, betaler man ingenting. Om du lander på feltet med dollartegnet får du inntekt.

Når avsluttes spillet?
Spillet avsluttes enten når det har gått 45 minutter og den med mest penger i skatteparadis vinner, eller når summen på Snylt-o-meteret når eller overgår den øverste grensen, og da taper alle. Spillet kan også avsluttes av at alle unntatt en har mistet alle pengene og gått konkurs.

Info om feltene

Krisefelt:

Når du lander på krisefeltet, må du trekke et krisekort i appen. Du trekker kortet i forhold til hvilket nivå(Grønt/Gult/Rødt) søylen ligger på Snylt-o-meteret, og utfallet og konsekvensen av krisen påvirkes av fargenivået.

Revisorfelt:

På dette feltet får "revisoren" sjekke om alle spillerene har betalt nok skatt ved forrige skatterunde. De som ikke betalte full skatt må betale dobbelt av det de snyltet vekk. Eks: 20 000 kr snyltet vekk, 20 000*2= 40 000 kr som må betales. Når en trykker på revisor-symbolet i appen påvirker det alle.

Aksjefelt:

Spillerne har muligheten til å få ny andel i selskaper. På dette feltet får man en aksje i et selskap. Verdien som står ved skriften "Aksjeverdi" er penger du skal legge rett inn på den vanlige kontoen din. Kortet trekker du i appen.

Inntektsfelt:

Når man lander start-feltet/de røde feltene får man inntekt på 50 000 kr og men det skattelegges på 10% på grønn sone, og man får 45 000 kr, 30% på gul sone og får 35 000 kr, 50% på rød sone og får 25 000 kr. Dette legges inn ved å trykke på dollar-tegnet i hovedkontofeltet.

Om Snylt-o-meteret

Snylto-o-meteret er der skatten som ikke blir betalt inn blir registrert. Meteret vokser hver gang det er skatt som ikke blir betalt inn. Snylt-o-meteret er delt inn i tre forskjellige fargekategorier, hvor det starter på grønn, så gul og deretter rød. Hver farge speiler situasjonen i Norge og midlene tilgjengelig. Jo høyere meteret går, desto verre går det for landet generelt og økonomisk, og konsekvensene blir større.

Slik får man penger!

Spillerne, millionær-figurene får penger ved start: 800 000 kr til disposisjon.
Når at man lander på feltet koffert-tegnet får man trekke et aksje-kort i appen, og verdien som står på kortet, legges automatisk inn på konto når man trykk på OK. Disse er inntektene fra aksjer. Når man lander på de røde feltene kan du også legge inn penger på konto. Summen varierer på hvilken sone Snylt-o-meteret er på.

Slik bruker man penger!

Slik bruker man penger!

Hver runde betaler man skatt etter at alle har spilt en runde. Da betaler man fra brukskonto, men man kan velge å sette deler av betaling på paradiskontoen. Når man lander på krise-feltet kommer det som regel krisekort hvor det kreves en betaling som man må betale fra hovedkontoen. Ved å lande på R-feltet kan det også forekomme betaling om man snyltet ved siste skattinnbetaling. Alle disse feltene og kortene ligger inne i appen.

Godt å vite:
Når du evt. har brukt opp alle pengene fra den vanlige kontoen din, må du begynne å bruke av paradispengene for å få betalt eventuelle utgifter.