

Studiespillet

Torben Mogensen

Copyright © 2004

1 Introduktion

Dette spil er baseret på David Parlett's spil "Haren og skildpadden", men er omdesignet til at bruge begreber fra et universitetsstudie (specielt datalogi på KU, men det er ikke tydeligt). 2–4 kan spille, men spillet er bedst med 4 spillere.

2 Bræt og andre komponenter

Brættet består af et startfelt, et slutfelt og derimellem 60 felter nummereret fra 60 til 1. Der er fem slags felter (udover start- og slutfeltet):

- 12 Kursusfelter (markeret med K).
- 4 Projektfelter (markeret med P).
- 9 Reksamensfelter (markeret med R).
- 24 Positions-felter (markeret med tallene 1 – 4).
- 11 Dispensationsfelter (markeret med D).

Derudover er der kort med ECTS point (12 kort med hver 0.5 ECTS, 2.5 ECTS, 7.5 ECTS og 30 ECTS) samt 12 projektkort. Hver spiller skal desuden bruge en spillerfigur (i hver sin farve), der kan stå op og ligge ned (figurer fra Carcassone er ideelle).

3 Spillet

Alle spillerne starter med deres brik på startfeltet, tre projektkort og med ialt 30 ECTS i kort på hån-

den.

Vinderen er den første, der når slutfeltet med deres brik, uden at have projektkort tilbage og med maksimalt 2.5 ECTS i kort på hånden. Man kan spille videre om anden og tredjepladsen (anden og tredje person, der opfylder vinderkriterierne).

Ved spillets start trækkes der lod om hvem der starter.

Når en spiller har tur gør han en handling, der afhænger af det felt han står på (se nedenfor) og kan derefter flytte sin brik. Visse felter kræver at man rykker sin brik væk, andre tillader at man bliver stående til næste tur og på visse felter er rykket en del af feltets handling. Hvis man rykker almindeligt, kan man rykke frem eller tilbage til et felt under følgende begrænsninger:

- Man må ikke rykke til et felt, hvor der allerede står en brik. Start og slutfelterne er undtagelser, her kan der stå flere brikker.
- Man må ikke rykke *frem* til et reksaminationsfelt, kun tilbage.
- Hvis man rykker tilbage, skal det være til det *nærmeste reksaminationsfelt*, med mindre en dispensation siger noget andet.
- Man må ikke rykke til et projektfelt, hvis man ikke har nogen projektkort.
- Man må ikke rykke forbi slutfeltet, det skal rammes præcist.

Hvis man rykker frem betaler man (af sine kort på hånden) ECTS point baseret på hvor mange felter man rykker frem:

Antal felter	ECTS	Antal felter	ECTS
1	0.5	16	68
2	1.5	17	76.5
3	3	18	85.5
4	5	19	95
5	7.5	20	105
6	10.5	21	115.5
7	14	22	126.5
8	18	23	138
9	22.5	24	150
10	27.5	25	162.5
11	33	26	175.5
12	39	27	189
13	45.5	28	203
14	52.5	29	217.5
15	60	30	232.5

Hvis man rykker tilbage til et reeksaminationsfelt, får man 2.5 ECTS for hvert felt man rykker tilbage. Hvis feltet tillader det, kan man i stedet for at rykke blive stående og gøre det, som feltets beskrivelse siger.

Når en spiller har lavet sit træk, går turen videre til spilleren til venstre.

3.1 Felternes betydning

Det felt, en spillers brik står på ved starten af hans tur, bestemmer hvad en spiller kan gøre i sin tur:

Kursusfelt: Spilleren kan vælge enten at rykke eller blive stående og tage kurset. Hvis han bliver stående, får han 7.5 ECTS.

Projektfelt: Hvis spillerens brik står op, lægges den ned og turen er slut. Hvis brikken ligger ned, afleveres et projektkort og spilleren indkasserer ECTS: 7.5 for det første afleverede projekt, 15 ECTS for det andet afleverede projekt og 30 for det tredje. Derefter rejses brikken op, hvorefter den skal rykke.

Reksamensfelt: Der skal rykkes.

Positionsfelt: Brikens position i forhold til de andre brikker beregnes: Brikken nærmest

Slutfeltet (målt ud fra nummeret på feltet) har position 1, brikken næstnærmest Slutfeltet har position 2 osv. Brikker, der allerede er i mål tæller ikke med. Hvis brikens position er den samme som tallet på positionsfeltet får spilleren 7.5 gange dette tal i ECTS. Uanset om der tjenes ECTS point eller ej, skal brikken derefter rykkes.

Dispensationsfelt: Spillerens *dispansationspoint* beregnes: Brikens position (som angivet ovenfor) plus antallet af rapportkort spilleren har. Det giver et tal mellem 1 og 7. Spilleren kan derefter vælge mellem de af følgende handlinger, hvis nummer ikke er højere end spillerens dispensationspoint:

1. Ryk en position tilbage, dvs. ryk baglæns forbi brikken for spilleren med den næste højere position til det nærmeste ledige felt. Dette må kun være et projektfelt, hvis spilleren har projektkort tilbage, ellers rykkes yderligere bagud til næste ledige felt. Hvis der ikke er gyldige ledige felter, rykkes helt tilbage til Start. Der hverken betales eller indkasseres ECTS for dette ryk.
2. Ryk frem på almindelig vis, men betal den dobbelte pris. Det er ikke tilladt at rykke tilbage til et reeksaminationsfelt.
3. Ryk baglæns til nærmeste ledige kursusfelt. Hvis der ikke er gyldige ledige felter, rykkes helt tilbage til Start. Der hverken betales eller indkasseres ECTS for dette ryk.
4. Ryk frem til nærmeste ledige kursusfelt. Der hverken betales eller indkasseres ECTS for dette ryk. Hvis der ikke er gyldige ledige felter, rykkes slet ikke.
5. Ryk frem til nærmeste ledige dispensationsfelt. Der hverken betales eller indkasseres ECTS for dette ryk. Hvis der ikke er gyldige ledige felter, rykkes slet ikke.

6. Ryk en position frem, dvs. ryk frem forbi brikken for spilleren med den næste mindre position til det nærmeste ledige felt. Dette må kun være et projektfelt, hvis spilleren har projektkort tilbage, ellers rykkes frem til næste ledige felt. Der må ikke rykkes frem til et reeksaminationsfelt (vælg næste ledige felt). Der hverken betales eller indkasseres ECTS for dette ryk. Hvis der ikke er gyldige ledige felter, rykkes slet ikke.
7. Ryk frem på almindelig vis, men betal den halve pris (rundet op). Det er tilladt i stedet at rykke tilbage til et reeksaminationsfelt, men der indkasseres ECTS til normal takst.