

ENGINEER THE FUTURE

Karrierelæringsspillet til de naturvidenskabelige og tekniske fag på ungdomsuddannelser



Engineer the future



Spillet er udviklet af Play Circle for Engineer The Future

Sæt spillet op sådan her:



Vælg en spiller, som læser reglerne højt. Vis billederne i spillevejledningen til de andre, mens du læser. Så er spillet meget nemmere at forstå.

Sæt spillet op

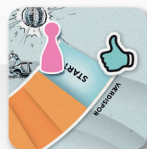
(se billedet på modsatte side)

A) Læg spillepladen midt på bordet.

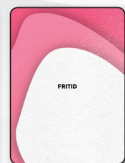
B) Hver spiller vælger et spillepersonkort og lægger det foran sig med en valgfri side opad.



C) Hver spiller vælger en farve og tager de 4 matchende spillebrikker. Placer en brik på hvert af de 3 START-felter og en på Pointsporets 0-felt.



D) Bland de 4 kortbunker hver for sig: Uddannelse, Job, Projekt og Fritid.



E) Læg Uddannelses-, Job- og Projektbunkerne neden for spillepladen. Vend 4 kort fra hver bunke, og læg dem i rækker ved siden af bunkerne.

F) Læg bunken Fritid oven for spillepladen.

G) Læg pengene i en bunke, som alle kan nå.

Sådan spiller I

I spillet er du en person, der lige har taget sin studentereksamen. I løbet af spillet tager du kort op på hånden og spiller dem ved siden af din spilleperson. De repræsenterer ting i personens liv såsom uddannelse, jobs, projekter og fritidsaktiviteter.

I din tur kan du **3 gange** enten tage et kort **op på hånden** eller spille et kort **fra din hånd**. Du kan f.eks. tage 2 kort og spille 1, trække 3 kort uden at spille nogen eller spille 3 kort, du allerede har på hånden.

Sådan tager du et kort

Du må tage et af de 12 kort, der ligger i de tre rækker med billedsiden opad. Eller du må tage det øverste kort fra bunken Fritid. Når du tager et kort, tager du det **altid** op på hånden.



Sådan spiller du et kort

Du kan kun spille kort, du har på hånden. Du spiller et kort ved at lægge det til **højre** eller **venstre** for din spilleperson.



Uddannelseskort (blå) og **Jobkort** (grønne) spiller du til **højre** for din spilleperson i én lang række (se tegningen). Læg det kort, du spiller, oven på den stiplede linje på det foregående kort. Kortene giver dig forskellige færdigheder.

Projektkort (orange) og **Fritidskort** (lyserøde) spiller du til **venstre** for din spilleperson i en bunke. Kortene giver enten 2 eller 3 ❤️, 👍 eller 🌍. Det er så mange felter, du rykker din spillebrik på det tilsvarende værdispor.

Når du spiller orange og lyserøde kort, rykker du din spillebrik på det tilsvarende værdispor.



Læg kortet på den stiplede linje, så nogle ikoner bliver dækket.

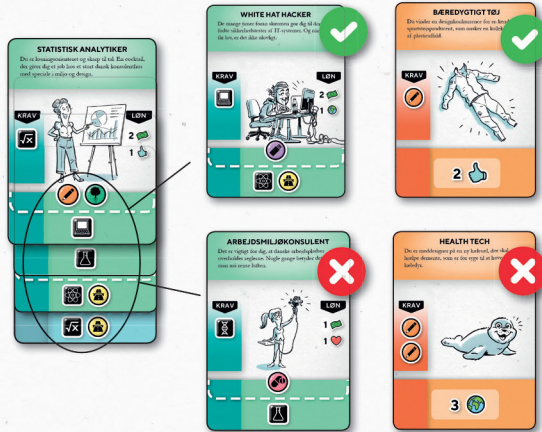


Krav

Du kan kun spille et kort, hvis du har samlet de færdigheder (ikoner), kortet kræver.

Du har **alle** de færdigheder, der kan ses på de kort, der ligger til højre for din spilleperson.

Nogle færdigheder har du med dig hele spillet. Andre forsvinder, når du skifter job.

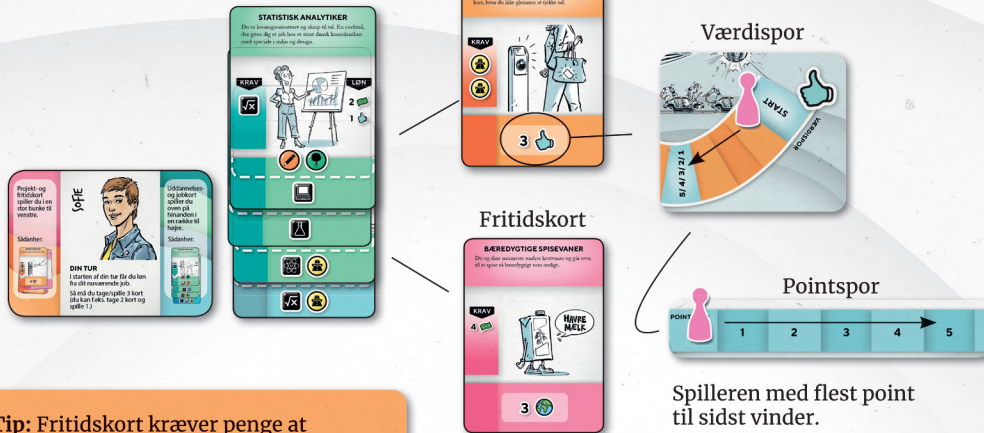


Sådan får I point

Når dine spillebrikker rammer eller passerer pointfelterne på de tre værdispor, får du point.

Den første, der rammer eller passerer et pointfelt, får 5 point.

Den næste får 4, osv. Pointene markerer I på Pointsporet, der løber langs kanten af spillepladen.



Tip: Fritidskort kræver penge at spille, projektkort kræver færdigheder.

Fyld de 3 kortrækker op

Inden turen går videre til næste spiller, skal I fylde de 3 kortrækker op, så der igen er 4 kort i hver række.

Tip: Du kan have lige så mange kort på hånden, som du vil.

Løn

I **starten** af din tur, inden du tager eller spiller kort, får du løn fra dit nuværende (øverste) job. Du får kun løn, hvis du har et job. Tag det antal penge, som er markeret på jobkortet under løn. Måske må du også rykke en spillebrik frem på et af de tre værdispor.

Flere uddannelser

Læg mærke til, at den første uddannelse er gratis. Efterfølgende uddannelseskort koster 3 penge at spille.



Du har **altid** kun én række, også selvom du har flere uddannelser.

Tip: Husk, du altid spiller grønne og blå kort i én lang række til højre for din spilleperson.

Spillets afslutning

Når en spillebrik rammer det sidste felt på et værdispor (midten af spillepladen), er I i gang med spillets sidste runde. Spil runden færdig, så alle spillere har haft præcis lige mange ture. Spilleren/spillerne med flest point til sidst vinder.

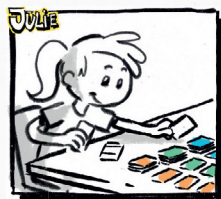
I er klar til at begynde!

Vælg en spiller, som starter. I din første tur er det en god idé at

- 1) tage et uddannelseskort,
- 2) tage et jobkort med krav, der passer til uddannelsen,
- 3) spille dit uddannelseskort (læg det til højre for din spilleperson).

Hvis I er i tvivl om, hvordan I spiller, kan I finde hjælp i tegneserien på de to næste sider.

Spilleeksempel: Julie spiller mod Martin



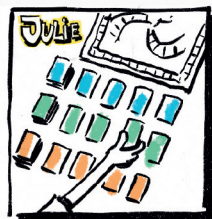
Julie starter. Hun husker, at hun må tage eller spille 3 kort. Hun tager 1 uddannelseskort og 1 jobkort med krav, der passer til.



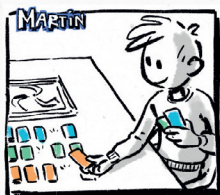
Det var to ting! Nu må hun tage eller spille et tredje kort.



Hun vælger at spille sit uddannelseskort. Så er Julies tur færdig.



Hun fylder de 3 kortrækker op, og turen går videre til Martin.



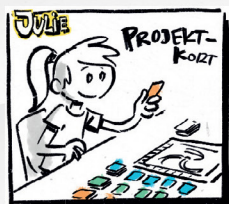
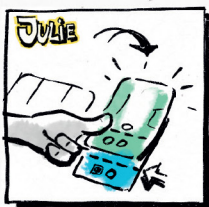
Martin tager 1 uddannelseskort, 1 jobkort og 1 projektkort.



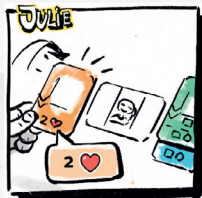
Så er hans tur færdig.



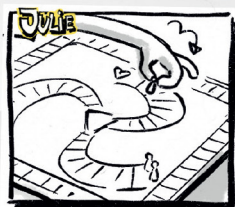
I Julies anden tur spiller hun det jobkort, hun har på hånden.



Så tager hun 1 projektkort...



... og spiller det. Det giver 2 ♥



Hun rykker 2 felter frem på ♥ værdisporet.



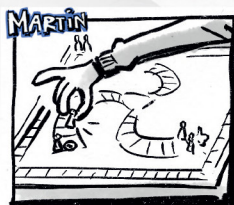
I Martins anden tur...



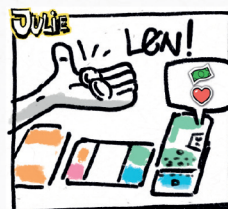
... spiller han de 3 kort, han har på hånden.



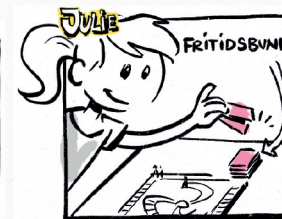
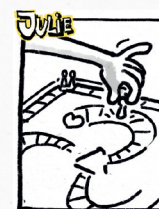
Martins projektkort giver 2 🌐



Han rykker 2 felter frem på 🌐 værdisporet.



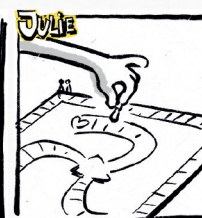
I begyndelsen af sin tredje tur får Julie sin første løn. Hun tager 2 🍀 fra banken og rykker 1 felt frem på ♥ værdisporet.



Så må hun tage eller spille 3 kort. Hun tager 2 kort fra Fritidsbunken og spiller det ene af dem.



Det koster de 2 🍀, hun lige har tjent.



Martin får også løn i starten af sin tur. Han rykker 1 felt frem på 🌐 værdisporet



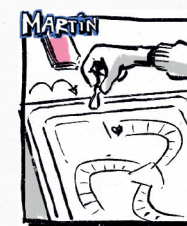
Derefter tager han 2 projektkort...



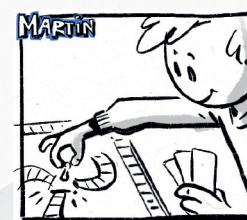
... og spiller det ene af dem.



Han rykker 2 felter frem på 🌐 værdisporet.



Fordi han passerer et pointfelt, får han point. (Husk, det er nok at lande på feltet).



Efter et antal ture flytter Martin en brik til det sidste felt på 🌐 værdisporet.



Så er sidste runde i gang. Julie startede spillet, så efter Martins tur er færdig, har begge spillere haft lige mange ture, og spillet er slutt.



Julie har opnået 20 point, og Martin har 17.



Julie vinder! (Måske skulle Martin have ventet med at afslutte spillet).