



REGLUR



FORMÁLI FRÁ SPILAHÖFUNDI



Reynir Harðarson
Spilahönnuður

LÍFID ER HÆTTULEGUR LEIKUR!

Við Þórólfur Beck Kristjánsson höfðum frá barnæsku gengið með þann draum í maganum að búa til spil og tölvuleiki. Árið 1997 dró til tíðinda og við komnir með metnaðarfulla áætlun um að smíða tölvuleik en áttum bara enga peninga til að koma svo fjárfreku ævintýri á koppinn enda nýbakaðir feður og allt fé hvarf í hítina um hver mánaðarmót, húsaleigu

og heimilistæki. Þá um vorið laust niður þeirri hugmynd að búa til íslenskt fjölskylduborðspil. Við settumst niður og hugðumst í bjartsýniskasti vinna þetta hratt og örugglega og stefndum á að koma spilinu út fyrir jól. Um mitt sumar komumst við þó að þeirri niðurstöðu að þetta þyrfti að gera almennilega og frestuðum því útgáfunni um ár til að hafa nægan tíma í þróun og prófanir. Einnig skorti okkur sárlega fjármálavit og fengum því til liðs við okkur Ívar Kristjánsson en hann var þá að klára viðskiptafræði í HÍ.

Þá fór allt að gerast. Hugmyndin um að þetta yrði proskasaga ungs fólks í íslenskum raunveruleika fæddist og fannst okkur hún borðleggjandi. Að safna heilasellum, eignast fyrsta GSM símann og lenda í myndnum aðstæðum tengdum þeim stórkostlega tíma sem unglingsárin eru. Svo var að sjálfsögðu lyklatríði að passa sig á næturlífinu, enda er vegur hinnar ungu manneskju oft vandrataður og hætturarn leynast víða. Við blönduðum síðan inn í þetta persónulegrí reynslu frá unglingsárunum, t.d. er amman í Hættuspilinu einhverskonar blanda af ömmum okkar Þórólfs, en þær voru okkar styrku stoðir á unglingsárunum, raungóðar og skilningsríkar.



Þegar frumgerðin var tilbúin fengum við fjölskyldur okkar og fjölmarga vini til að mæta á spilakvöld til að prófa spilið. Þetta var skemmtilegt þróunarferli og spilið varð sífellt betra. Konur okkar og ýmsir góðir vinir sem mættu á spilakvöldin fengu einnig það hlutverk að leika söguhetjurnar í spilinu. En til þess að gera spilið söluvænna og meira spennandi nörðuðum við snillingana úr Tvíhöfða til að bregða sér í gervi Sigga sýru og Ömmu.

Okkur var því ekkert að vanbúnaði, nema fjárskorturinn var alger. Við settum því út allar klær til að öngla saman fjármagni en komum að lokuðum dyrum hjá flestum helstu lánastofnunum landsins. Við höfðum verið sannfærðir um að fjárfestar og lánastofnanir hlytu að grátbiðja okkur um að fá að vera með.

SÁÁ hafði verið okkur innan handar með forvarnarþátt Hættuspils í gegnum þróunartímann og höfðu þeir mikla trú á spilinu. Þegar kom síðan að því að prenta spilið komu þeir að því að veita okkur trúverðugleika í fjármögnun og hefði Hættuspil líklega aldrei komist á koppinn ef ekki hefði verið fyrir þeirra traust.

Hættuspil kom síðan í verslanir í nóvember 1998 og seldist upp jólin 2000. Upprunalega útgáfan var prentuð í 10.000 eintökum og var því Hættuspil til á einu af hverjum átta heimilum á Íslandi, sem hlýtur að vera einhvers konar met.

Strax eftir jólin 1998 breytum við nafninu á fyrirtækinu í CCP hf. og byrjum að einbeita okkur af fullum krafti að næsta ævintýri: EVE Online.

Að lokum langar mig til að minnst míns allra besta vinar, Gísla Sigurjónssonar, sem féll frá fyrir aldur fram á þessu ári. Gísli var sá sem lék persónuna Hall í Hættuspilinu og verður hans sárt saknað um ókomin ár. Hvíl í friði elsku bróðir.

Reykjavík 30.11.2020
Reynir Harðarson



**Hafðu nóg af Kroppi
með spilinu!**

NÓADAGURINN
Besti dagur vikunnar!

REGLUR HÆTTUSPILS



Innihald

- Leikborð
- 2 Teningar
- 6 Leikþéð
- 69 Heilasellur
- 48 Stigaskífur
- 6 Stór persónuspjöld
- 45 Atvikaspjöld
- 44 Örlagaspjöld
- 6 Áhugamálaspjöld
- 6 Aurspjöld
- 6 Bankabækur
- 16 Tryggingar
- 18 Vímuspjöld
- 60 Hlutaspjöld
- 70 Peningaseðlar
- 36 Gangur lífsins

UNDIRBÚNINGUR

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

Setjið örlaga- og atvikaspjaldabunkana á hvolf á mitt spilaborðið.

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

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

Ákveðið hvort þið notið eitthvað af spilaviðbótunum á bls. 16-20.



Persónuspjald

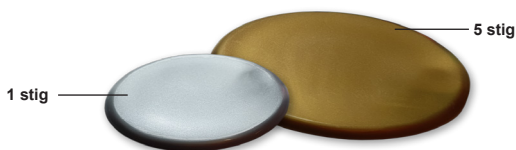
Áhugamálaspjald

Örlagaspjald

Peningar

Ef leikmenn lenda á Hreyfli mega þeir fara racleiðis 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 Hreyfli ekki talin með nema lent 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 örlaga- 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 áhugamálaspjöld.



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.

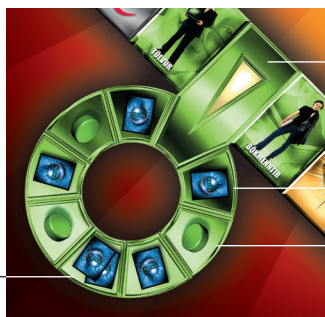
Á Myntoreitnum má kaupa hvaða hlut sem er.



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: Jakkaföt, vesti og buxur frá Kölska og fær því samkvæmt töflunni 6 stig í hvert sinn sem hann lendir á Kölska verslunarreitnum.



6 HRINGIR

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

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

Ef leikmenn lenda á reitnum „beint á hring“ mega þeir fara inn á 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 örlagaspjöld 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.



Sjúkrareitur

Eitureitur

Mánareitur

8 SVARTI HRINGURINN

Ef leikmenn lenda á pílu við svarta hringinn eða á reitnum „beint á svarta hringinn“ verða þeir að fara eina ferð um hringinn (nema þeir eigi 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 spjöldunum.



9 VÍMUSPJÖLD

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

Á vímuspjöldin setja leikmenn heilaselur 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 mánaði, 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:



VÖRÐUR

Í hvert sinn sem lent er á þessum reit má kaupa tryggingu á einn hlut á 10.000 kr. Tryggða hluti er ekki hægt missa nema leikmaður neyðist til að selja hlutinn. Þá er tryggingaspjaldinu skilað í bankann.



ÍSLANDSBANKI

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



AUR

Aurspjaldið 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 Myntoreitnum. Nánari skýringar á virkni þeirra er á bakhliðum spjaldanna.

AÐ LOKUM

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

HAFÐU ÞETTA Í HUGA!

Ef eitthvað slæmt kemur fyrir þig eða annar leikmaður er að vinna spilið, 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. 24-26: Reitir Hættuspils.

Ef virkni örlagaspjalds vefst fyrir þér flettu því upp á bls. 10-13: Notkun örlagaspjalda.

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





A dramatic space scene featuring several EVE Online ships. A large white and red ship is firing a bright beam of light towards the viewer. In the background, another ship is visible against a starry sky. The foreground shows a dark, rocky landscape with a large, glowing red structure. The overall tone is dark and futuristic.

EVE®

ONLINE

WWW.EVEONLINE.COM

SPILAVIÐBÆTUR

GANGUR LÍFSINS



Gangur lífsins stokkurinn bætir við valmöguleikum í umferðina þína í stað teningakastsins. Ef þú ákveður að spila með gang lífsins skaltu stokka spilin vel og leggja stokkinn á mitt spilaborðið.

Hver leikmaður fær fjögur spil á hönd. Þú munt þurfa að spila út öllum fjórum spilunum þínum áður en þú færð að draga fjögur ný spil.

Begar þú átt leik þá spilar þú einu gangur lífsins spili í kastbunka við hlið stokksins. Þú framkvæmir það sem á spilinu stendur og gerir svo það sem reiturinn segir til um.

Nú má næsti gera. Begar þú átt ekkert spil eftir á hönd þá þarftu að draga fjögur ný spil úr gangur lífsins stokknum.

Ef það eru ekki nein spil eftir í stokknum skaltu stokka kastbunkann saman og snúa honum aftur á hvolf.

ÖRLAGA- OG ATVIKASPJÖLD

Ef örlaga- eða atvikaspjöld hafa áhrif á teningakast, þá hafa þau sömu áhrif á gang lífsins spjöldin. T.d. þá hefur skýr stefna spjaldið áhrif á „kastið þitt“ með því að bæta einum eða draga einn frá færslunni í þinni umferð. Sama hvert gangur lífsins spjaldið var.





Hringirnir

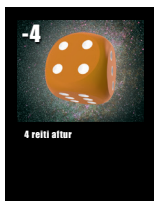
Þú notar einn sexhliða tening til að færa þig á hringjunum, ekki gang lífsins spjöld.

GANGUR LÍFSINS SPJÖLDIN



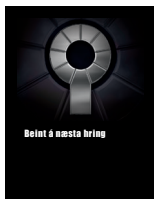
TENINGASPJÖLD

Færðu þig fram um eins marga reiti og spjaldið segir til um.



NEIKVÆÐ TENINGASPJÖLD

Færðu þig aftur á bak um eins marga reiti og spjaldið segir til um. Þú getur farið aftur fyrir byrjunarreitinn.



ÁFRAM Á NÆSTA HRING

Færðu það þú beint áfram á næsta hring, lítaðan eða svartan.



BEINT Á SVARTA HRINGINN

Færðu þeðið þitt beint á svarta hringinn. Þú verður að spila þessu út, en kannski getur þú fengið gagnlegt örlagaspjald til að bjarga þér áður en þú gerir það.



SKIPTU Á ÞÉR OG ÖÐRUM

Skiptu á þínu þeði og þeði hjá öðrum. Þú framkvæmir það sem er á reitnum en ekki vinur þinn.



DRAGÐU ATVIKASPJALD

Þú færir þig ekki, gerir ekki það sem er á reitnum, en dragur eitt atvikaspjald og framkvæmir það sem er á því.



VÁ, HEPPINN!

Þú færð 20.000 kr. en færir þig ekki og gerir ekki það sem er á reitnum.

UPPLIFÐU ÓSÉÐA ÍSLAND

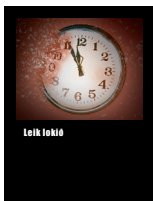
AFÞREYING Í HEIMSKLASSA Í REYKJAVÍK

Bókaðu miðla á FlyOverIceland.is

FlyOver
ICELAND

NÝJAR LEIÐIR TIL AÐ ENDA LEIKINN

Hér eru tillögur að nýjum leiðum fyrir leikinn að ljúka. Vertu viss um að allir eru sammála hvaða reglum er farið eftir áður en þið byrjið. Þið getið spilað með öllum eða engum af þessum aukareglum.



NÝTT ATVIKASPJALD

Með spilinu fylgir eitt nýtt atvikaspjald sem lýkur leiknum samstundis og það er dregið. Áður en þið byrjið að spila skaltu stokka þetta spjald í neðri helming atvikastokksins. Þannig mun leikurinn ekki enda fyrr en minnst helmingur atvikaspjalda hefur verið dreginn.

HAMINGJA FRAM YFIR PENINGA

Ef ákveðið er að spila með þessum reglum getur þú líka unnið spilið með því að safna öllum 15 heilasellum. Þessar heilasellur mega ekki vera fastar á vímuefnaspjöldum.

STIG EFTIR FJÖLDA LEIKMANNA

Venjulegar reglur gera ráð fyrir að þú vinnur með 25 stig. Til að stytta leiktíma hlutfallslega eftir fjölda leikmanna getur þú fylgt þessari töflu:

2-4 LEIKMENN:

25 stig eða 15 heilasellur

5 leikmenn:

20 stig eða fylla tvo liti af heilasellum

6 leikmenn:

15 stig eða fylla tvo liti af heilasellum

Íþróttavöruverslun síðan 1971



Reykjavíkurvegi 60, Hafnarfirði
www.musikogsport.is


Músik
og Sport



Við erum á spilaborg.is



SPILABORG

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. Þegar 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.



HREYFILL

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



SJÚKRAREITIR

Þegar þú lendir á sjúkrareit og átt eitt eða fleiri vímuspjöld, missir þú eitt slíkt.



BYRJUNARREITURINN

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



MYNTO

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



BEINT Á HRING

Þegar þú lendir á þessum reit máttu fara rakiðis 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 rakiðis inn á svarta hringinn áður en næsti maður gerir (sjá kafla 8: Svarti hringurinn).



PÍLUREITIR

Þegar þú lendir hér ferðu beint inn á þann hring sem pílan vísar í. Inn á hringnum kastarðu einum teningi og ferð hringinn á enda áður en næsti maður gerir. Þú endar ferðina um hringinn aftur á pílureitnum (ferð hvorki annan hring eða inn á aðalborðið þó þú fáið hærri tölu á teninginn en þarf til að klára hringinn).



HEILASELLUREITIR

Hér færðu eina heilaselлу af sama lit og reiturinn. Ef þú átt 5 heilaselлur 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, ákveða 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 brennivínsspjaldið færðu næsta spjald sem er: Kannabis, amfetamín og e-töflur. Ef þú átt bæði fyrsta og annað spjaldið færðu nú þriðja 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.



AÐDÁUN

Er einhver keppinautur þinn að vinna spilið? Væri ekki þjóðráð að hann léti þig njóta góðs af velgengni sinni og gæfi þér 3 stig? Það færir þig allavega nær sigri.



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

Áttu fáa eða kannski engan dýran hlut? Hefurðu kannski sýnt þá forsjáni að tryggja dýrustu hlutina þína? Ef svo er kæmi jarðskjálfti sér kannski verr fyrir flesta aðra en þig.



SKÝR STEFNA

Lentirðu á áhugamáli sem er ekki þitt? Einum reit framar er pílureitur sem vísar 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.



HREYFILL

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 Vörð til tryggja hann?



AMMA RUGLAST

Var amma að vinna í Lottó og ætlað að gefa vini þínum 40.000 kr. hlut? Væri ekki heppilegt ef hún ruglaðist aðeins og gæfi þér hlutinn í staðinn?



VINUR Í RAUN

Nýbúinn að kaupa þér tölvu? Ef þú hefur fleiri grænar heilasellur gæfi hún þér fleiri stig. Er vinur þinn kannski að monta sig? Ein af hans heilasellum yfir til þín mun örugglega lækka í honum rostann!



RAUSNARLEGUR VINUR

Bara að þú ættir aðeins meiri pening til að kaupa kaffivélina sem þig hefur alltaf langað í. Væri nú ekki gott að eiga góðan vin að?



Á RÚNTINN MED SIGGA SÝRU

Var vinur þinn að lenda á hlut sem gefur honum sigurinn? Kannski nóg til að færa honum sigurinn? Er þá ekki heppilegur tími til að senda hann í staðinn eina ferð um svarta hringinn? Athugaðu að þú verður að spila út spjaldinu áður en næsti leikmaður kastar.



GUDLEG FORSJÓN

En sú óheppni! Beint á svarta hringinn. Kannski væri ráð að kasta aftur? Var mótspilari þinn að ná happakasti? Kannski hann verði ekki jafn heppinn ef hann þarf að kasta aftur.



KOMMÚNISMI

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





ENGIN SUNDSKÝLA!

Er ekki einhver sem væri ráð að færa 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 gáfuhroka? Kannski hann hefði gott af því að verða einni heilasellu fátækari?



ÉG HELD NÚ SIÐUR!

Fékkstu á þig örlagaspjald sem lætur þig missa stig, peninga eða kannski heilasellu? Þú myndir sleppa fyrir horn ef áhrif spjaldsins féllu niður! Athugaðu að spjaldið fellir líka niður önnur „ég held nú siður“ 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 offjáfesta? Á ekki krónu? En hvað það væri leiðinlegt ef hann þyrfti að fara að selja hluti sína á hálfvirði til að eiga fyrir spilaskuldum.



NEI TAKKI!

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



MISSKILNINGUR

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

Sérðu einhvern spennandi hlut á verslunarreitnum sem þú varst að lenda á? Væri ekki gaman ef hann væri á útsölu og kostaði 10.000 kr. í stað 20.000 kr.?



Til umhugsunar

Fíknisjúkdómur er langvinnur heilasjúkdómur sem einkennist af mikilli löngun, stjórnsleysi og áráttukenndri notkun á áfengi eða vímuefnum, þrátt fyrir að notkunin hafi neikvæðar afleiðingar í för með sér. Endurtekin notkun vímuefna getur leitt til breytinga á byggingu og starfsemi heilans sem leiðir til sjúklegrar löngunar í vímuefni og skertrar sjálfstjórnar til að standast þá löngun. Þeir sem glíma við fíknisjúkdóm hafa ekki lengur hemil á neyslu sinni þrátt fyrir endurteknar tilraunir til að draga úr eða hætta neyslu og mikinn vilja til þess að hætta.

Á Íslandi er talið að um 22% karla og 10% kvenna þrúi með sér fíknisjúkdóm einhvern tímann á ævinni (www.saa.is). Því yngri sem einstaklingur byrjar að drekka eða neyta vímuefna, því meiri líkur eru á því að hann þrúi með sér fíknisjúkdóm. Félagslegur þrýstingur, spenna og forvitni eru oft ástæður þess að ungmenni prófa að nota áfengi eða vímuefni. Á unglingsárunum er getan til að sjá fyrir afleiðingar ekki fullþroskuð og eru ungmenni því líklegri til að vanmeta hættu vímuefna og prófa þau.

Við munum öll lenda í því að það sé verið að neyta áfengis í kringum okkur, jafnvel annarra vímuefna. Við munum einnig líklega lenda í því að einhver bjóði okkur að neyta áfengis eða jafnvel annarra vímuefna. Það getur verið spennandi og gaman að prófa eitthvað nýtt, sérstaklega ef félagarnir eru að gera það. Þarna þarf þó aðeins að staldra við og hugsa sig vel um. Að fíktu með áfengi og önnur vímuefni getur leitt til þess að maður þrúi með sér fíknisjúkdóm eða lendi í meiriháttar fíknivanda. Það ætlar sér vitaskuld enginn að lenda í því eða trúir því að það geti komið fyrir sig en raunveruleikinn er sá að það þarf stundum ekki meira til en að prófa. Þetta getur fjöldi fólks, ungir sem aldnir, sem lent hafa í fíknivanda og leituðu í kjölfarið aðstoðar hjá SÁÁ vitnað um. Þau tóku þá ákvörðun að prófa í fyrsta skipti. Það var kannski gaman fyrst um sinn og einhver stjórn var á neyslunni en síðar þróaðist neyslan út í stjórnsleysi og hafði neikvæð áhrif á líf þeirra. Þess vegna er svo mikilvægt að vera undirbúinn fyrir það hvernig bregðast skuli við aðstæðum þar sem áfengi og/eða vímuefni eru í boði. Hugsa dæmið til enda og huga að því að sú ákvörðun að prófa getur breytt lífinu til framtíðar. Hugsa að því að ekkert vímuefni er

skaðlaust, hvort sem það er kannabis eða áfengi, jafnvel þó áfengi sé löglegt vímuefni. Láta ekki hvatvísina og spennuna byrgja sér sýn og finna leiðir til að standast þrýsting frá félögum, t.d. með því að koma sér upp setningum sem hægt er að segja, sé manni boðið áfengi eða vímuefni. Með því að láta ekki undan hópprýsting og forvitni ertu að taka stjórn og bera ábyrgð á eigin lífi og minnka líkurnar verulega á því að þróa með þér fíknisjúkdóm og auka lífsgæði þín í leiðinni.

Sértu nú þegar að misnota áfengi eða önnur vímuefni er ekki of seint að snúa við blaðinu. Ef þú finnur að neysla þín, sama hve mikil eða lítil hún er, er að trufla líf þitt eða hafa neikvæð áhrif á líðan þína, þá er kannski vert að endurmeta neysluvenjur þínar. Fíknivandi er metinn eftir því hverjar afleiðingar vandans eru á daglegt líf og líðan neytandans. Ef neysluvenjur þínar eru að hafa áhrif á þína frammistöðu, getu til að sinna verkefnum, á metnað þinn eða þú jafnvel ósátt(ur) við stöðuna, gæti verið gagnlegt að skoða málin aðeins betur. Það er alls ekki svo að allir þeir sem vilja hætta eða breyta neysluvenjum sínum þurfi á langtímameðferð að halda. Fyrsta skrefið er yfirleitt að ræða málin við fagaðila og skoða hvað hentar þér og þínum aðstæðum.

Ef þú vilt skoða málin frekar er hægt að panta viðtal í göngudeild SÁÁ hjá áfengis- og vímuefnaráðgjafa í síma: 530-7600 eða skoða þau úrræði sem eru í boði á heimasíðunni www.saa.is

Ef þér líður illa og þarft strax að ræða við einhvern um líðan þína bendum við á Hjálparsíma Rauða krossins í síma 1717 eða netspjallið þeirra www.1717.is

Fyrir hönd SÁÁ,
*Katrín Ella Jónsdóttir og
Þóra Björk Ingólfssdóttir, sálfræðingar.*

Samtök áhugafólks
um áfengis- og
vímuefnavandann





Hæltuspil

Útgefandi: Spilaborg

Höfundar: Reynir Harðarson & Þórólfur Beck Kristjánsson

Útlitshönnun: Reynir Harðarson

Grafísk vinna: Árni Þór Árnason

Umsjón forvarnarþátta: Forvarnardeild SÁÁ

Ljósmyndun: Arnaldur Halldórsson

Ljósmyndir bls. 2, 22 og 34: Hörður Sveinsson

Prentun & bókbönd: Prentmet Oddi

Samsetning og þökkun: Spilaborg, Fangaverk og þeir sem létu ná í sig á ögurstundu, þið vitið hver þið eruð.

Sérstakar þakkir: CCP games, SÁÁ, HAM, Bússi, Andri, Logi og Siggí á K100, Frosti og Máni, Andri Freyr og Guðmundur Pálsson. Módelin: Anna Rúna Kristinsdóttir, Valur Arnarsson, Þórhildur Ýr Valsdóttir. Aðstandendur Gísla Más Sigurjónssonar, Rannveig Guicharnaud, Guðmundur Kristjánsson. Slippur Trésmiðja, Dísa, Milla, Rut og Andri án ykkar værum við öll í Ólsen Ólsen, Auður og snillingarnir hjá Fangaverk, Jón Gnarr og Sigurjón Kjartansson, Halli frændi fyrir heilaselluflokkarann mikla, Sigursteinn leikjahönnuður og síðast en ekki síst allir þeir sem við erum að gleyma.

Spilaborg.is - spilaborg@spilaborg.is

NÓA



**Poppaðu upp
spilakvöldið!**

NÓADAGURINN
Besti dagur vikunnar!