

Formål med spillet

I Vindkraft konkurrerer forskellige vindmøllefirmaer om at producere mest energi ved at opstille vindmøller i Danmark. Spillerne skal strategisk placere deres vindmøller både på land og til havs, håndtere uforudsete hændelser og optimere deres energiproduktion. Det firma, der producerer mest energi ved spillets afslutning, vinder og bliver Vindkraft-mester!

Forberedelse

- **Bland kortene:** Ulempekort og fordelkort blandes separat og placeres i to bunker på spillepladen.
- **Vælg et firma:** Hvert hold vælger et vindmøllefirma og får en plade samt vindmøllebrikker i en bestemt farve.
- **Placér vindmøller:** Hvert hold placerer i alt 10 vindmøller på spillepladen:
 - 5 vindmøller på land (Nordsjælland, Midtsjælland, Vestsjælland, Lolland eller Falster).
 - 5 vindmøller på havet (Hesselø Bugt, Køge Bugt eller Smålandsfarvandet).
- **Aftal spillets varighed:** Inden spillet begynder, beslutter spillerne, om der spilles på tid (f.eks. 10 minutter) eller indtil en af kortbunkerne er tom.

Spillets gang

- **Startspiller:** Alle spillere slår med terningen. Spilleren med det højeste antal øjne starter, hvorefter turen går med uret.
- **Turforløb:** På sin tur slår spilleren med terningen og udfører en handling:
 - Slår 1-3: Træk et ulempekort og følg instruktionen.
 - Slår 4-6: Træk et fordelkort og følg instruktionen.
- **Kortene kan påvirke spillet:** Kortene kan give bonusser, tillade omplaceringer af vindmøller eller skabe midlertidige forhindringer.

Spillets afslutning

- **Udregning af energiproduktion:** Når spillet er slut, beregner hvert hold deres samlede energiproduktion. Hver vindmølle giver en basisproduktion, som ganges med værdien angivet i feltet, hvor den er placeret.
- **Vinderen kåres:** Holdet med den højeste samlede energiproduktion vinder og bliver den officielle Vindkraft-mester!

VINDKRAFT

