

Quickguide til Købmandens Kardinaldyder

Instruktion

Spillets vinder er, at den spiller, som først indsamler de ti karakterdannende egenskaber – som i spillet kaldes for dyder. De ni af dyderne – Besindighed, Dømmekraft, Integritet, Lederskab, Mod, Nysgerrighed, Pligtopfyldenhed, Retfærdighed og Social Intelligens – kan vindes igennem en række dilemmakort. Dyden Visdom kun kan opnås ved at svare korrekt et vist antal gange på en række visdomskort.

Hvad gør du?

Du lægger spillepladen og fordeler kortene i bunker på de farvede felter: Blå er dilemmakortbunken, rød er visdomskortbunken og gul er skæbnekortbunken.

Alle spillerne placerer deres brikker på et valgfrit felt på spillepladen. For at finde ud af, hvem der skal begynde, kan I slå med to terninger på skift blandt jer. Den, som slår det højeste antal øjne, starter.

Første spiller slår nu med EN terning. Spilleren rykker det antal øjne, som terningen viser, og bestemmer selv retning. Når spilleren lander på et af de tre typer spillefelter, trækker en af de andre spillere nu et kort fra den pågældende kategori (rød, blå eller gul) og læser kortet op.

Blåt felt (kompassikonet på spillepladen): Dilemmakort

Her læses dilemmaet og de to muligheder op, som spilleren skal vælge imellem. Dernæst slår spilleren med TO terninger for at se konsekvenserne af den mulighed, spilleren har valgt – vindes dyden eller ej? Dette afgøres af det antal øjne, som terningekastet viser. Konsekvensen læses op, og turen går videre til den næste i rækken. Læs mere om dilemmakort nedenfor.

Rødt felt (ugleikonet på spillepladen): Visdomskort

Igen trækker en af de andre spillere kortet og læser spørgsmålet op. Spørgsmålet skal besvares korrekt for at vinde visdomskortet. Har man vundet fire visdomskort byttes de fire visdomskort til dydskortet "Visdom" (antallet kan skiftes ud). Turen går videre til den næste.

Gult felt (vægtikonet på spillepladen): Skæbnekort

Igen trækker en af de andre spillere kortet og læser skæbnens bud op. Skæbnen kan være lykke- og dydsbringende, men den kan også være hård og ubarmhertig og føre til, at man sidder en tur over eller får frataget dyder.

Dilemmakort

Dilemmakortene består af tre dele. Først præsenteres dilemmaet (markeret med fed), dernæst de to valgmuligheder (Mulighed A og B). Til sidst præsenteres konsekvenserne af valgmulighederne (Konsekvens A1, A2, B1 og B2).

Rammer en spiller et felt med dilemmakort, læser en af modspillerne dilemmaet og de to valgmuligheder A og B op for spilleren. Spilleren vælger en af de to muligheder (A eller B). Ligesom i virkeligheden er det jo ikke altid, at man lykkes med det, man sætter sig for. Derfor slår spilleren med TO terninger for at se, om vedkommende lykkes med den valgte mulighed. På hvert dilemmakort er angivet, hvilket interval spilleren skal ramme for at vinde en dyd. Eksempelvis kan spilleren i nogle tilfælde ramme mellem 2-7 og vinde en dyd. Eller spilleren kan ramme mellem 8-12 og ikke vinde en dyd. Alt efter hvilket terninginterval spilleren rammer indenfor, læses konsekvensen op.