



The Big Nut

Som den kloka
Squi sa: "Belöning
är mycket bra! Ingen
belöning. Inte bra!"

Acorn Farm

Håll dina
Ekollon
säker här.

Mycket bättre
än någon
annan bank!

Squirrelville

Håll din ekorgrupp
engagerad för att stärka
den din start- up.

Två ekorrar
är starkare
än en ekorre!



Planering och
förändringar



Samtal och
marknadsföring

Målet är att hålla
Krakargon borta
från Squirrelville.
Alla **uppgifter** bör
koncentreras till
detta område.



Nutkrakargon

Nutapult

Inga planering innebär
ingen produktion. Att planera är
däremot bättre än att inte ha några
planer. Låt oss därför planera
för att producera!



Bilder
och video



**Samtal och
marknadsföring**



**Skriv och
forskning**



**Komma
online**



**Nya idé och
kreativitet**

CARTAS DE PERSONAJES

FRAMSIDA



MISTER HAS BEAN



MELON MUSK



MEX MAXINA



DART MAKER



WHALE
DEGRASSE PYTHON



ANA NYMOUS



SAD TAX



CHARACTER KORT

BAKSIDA



när du får nya idéer och kreativitet drar du en ny **åtgärd** från kortleken!



om någon spelare spelar en ny idé och kreativitet drar du en **åtgärd** från kortleken!



om du spelar ett åtgärds kort med bara en ekorre på, får du en **besvikelse!**



när du spelar bilder och videor drar du en ny **åtgärd** från kortleken!



du kan återföra upp till 3 **åtgärds kort** till kortleken och dra dem igen (per dag!)



om du spelar bilder och videor, får du en **besvikelse!**



när du spelar planering och förändringar drar du ytterligare en **åtgärd** från kortleken!



om ett kort med en produktionssuppgift återkommer till kortleken, får du en **besvikelse!**



när du spelar samtal och marknadsföring, drar du en ny **åtgärd** från leken!



om en gemenskap uppgiftskort återvänder till kortleken, får du en **besvikelse!**



om nya idéer och kreativitet spelas av någon annan, blir du **besviken!**



när ett kort med en belöningsuppgift spelas drar du en **åtgärd** från kortleken!



om du spelar ett kort med en gemenskapssuppgift drar du ett nytt **åtgärds kort!**



om en ekonomisk kedjereaktion återkommer till kortleken får du en **besvikelse!**



när ett produktionsuppgiftskort spelas drar du en **åtgärd** från kortleken!



om du spelar ekonomi kedjereaktion får du ett extra **ekollonmynt!**



när du komma online drar du en ny **åtgärd** från kortleken!



spela åtgärd utan begränsningar!



om ett startup- och affärsuppgiftskort återkommer till kortleken, får du en **besvikelse!**

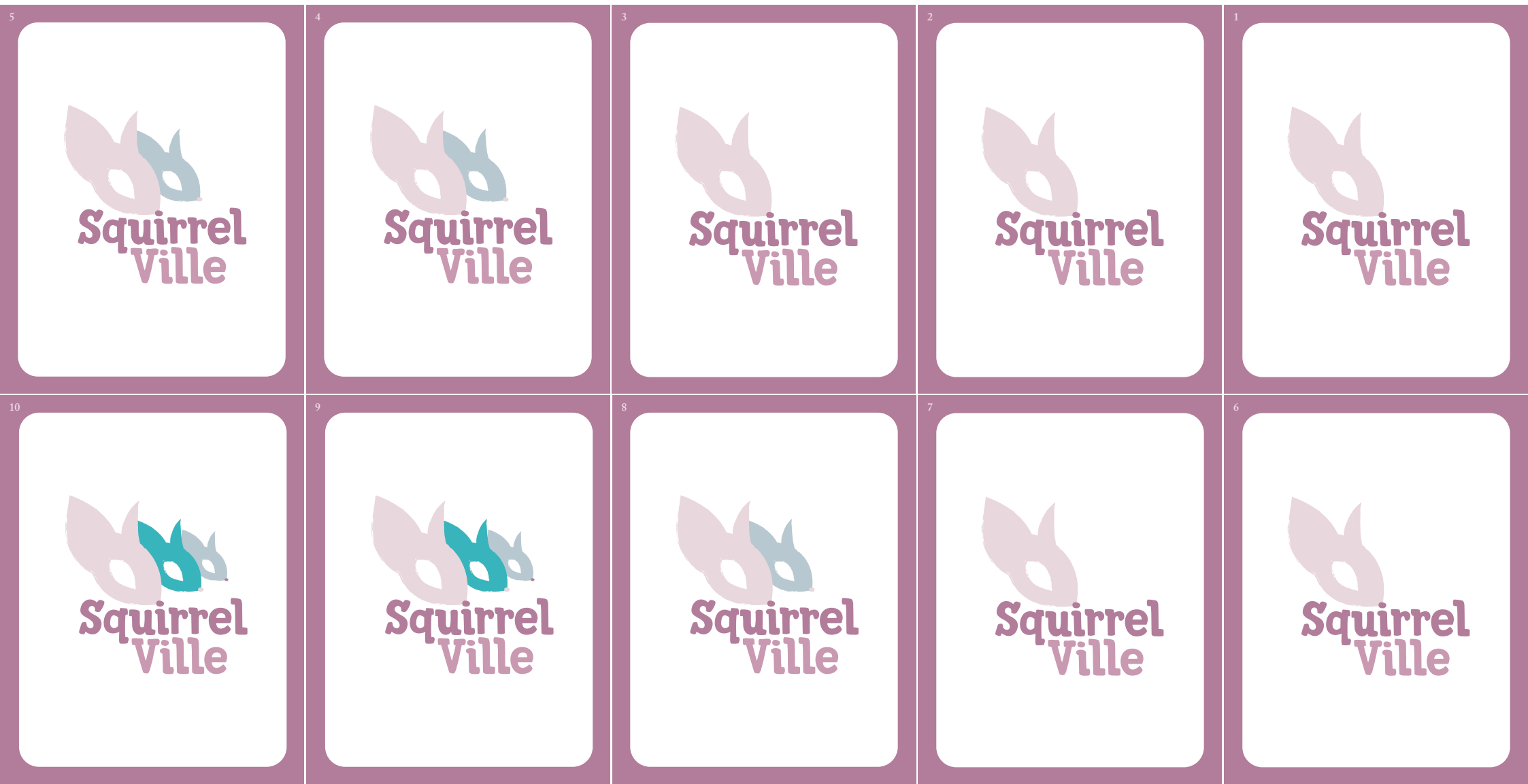
ÅTGÄRDSKORT

FRAMSIDA



ÅTGÄRDSKORT

BAKSIDA



ÅTGÄRDSKORT

FRAMSIDA



ÅTGÄRDSKORT

FRAMSIDA



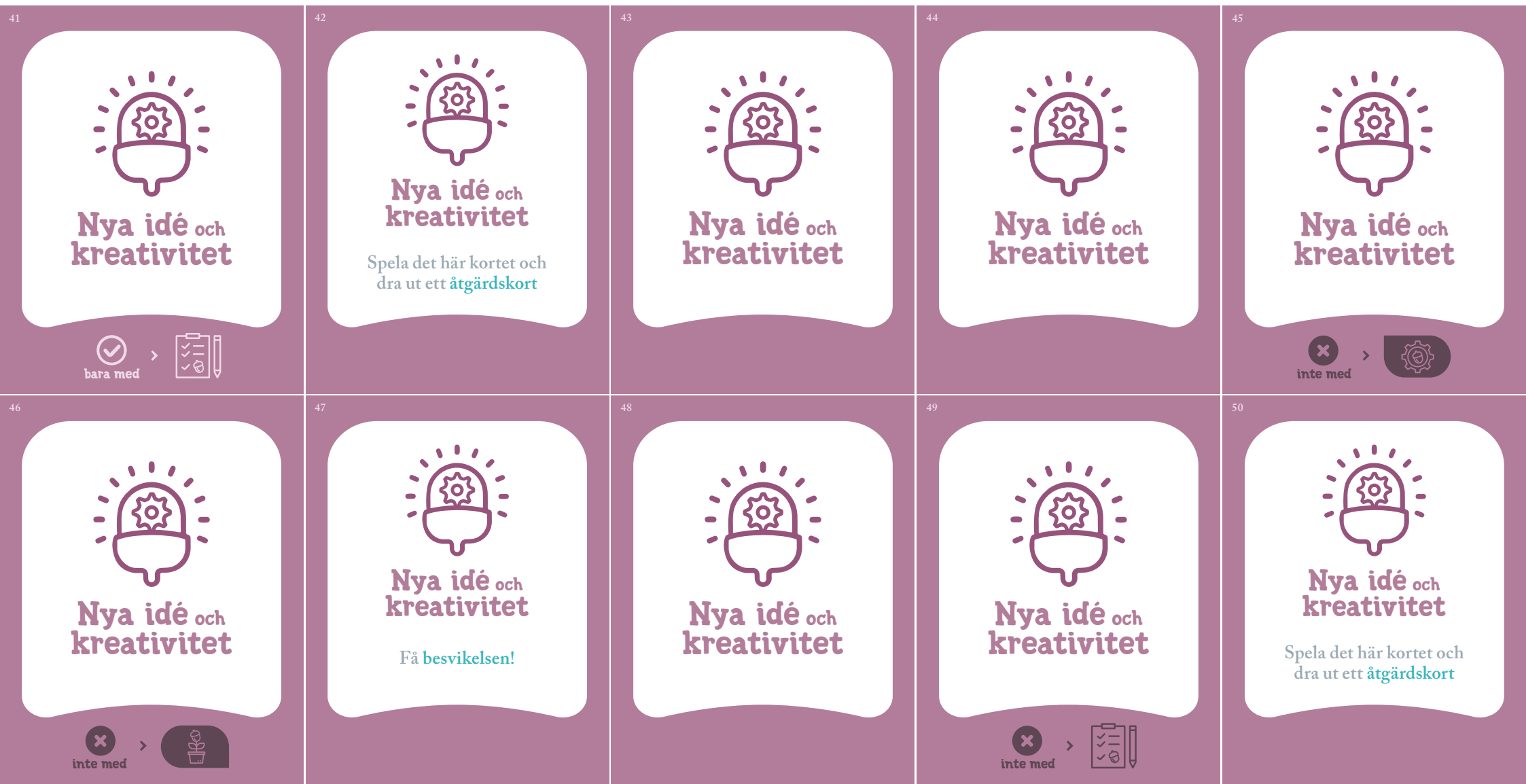
ÅTGÄRDSKORT

FRAMSIDA



ÅTGÄRDSKORT

FRAMSIDA



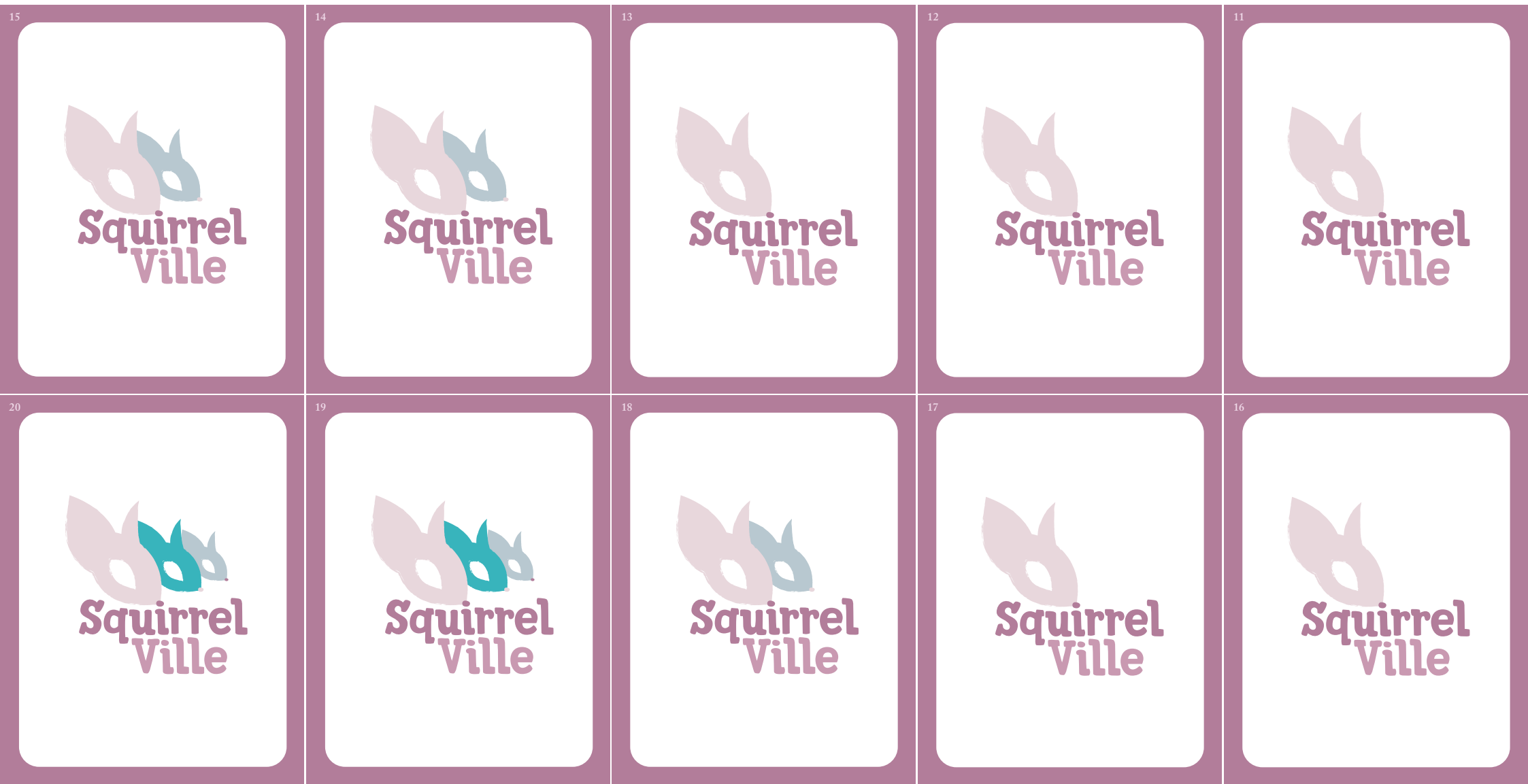
ÅTGÄRDSKORT

FRAMSIDA

51	52	53	54	55
 Planering och förändringar bara med 	 Planering och förändringar inte med 	 Planering och förändringar inte med 	 Planering och förändringar bara med 	 Planering och förändringar Kasta ut ett åtgärdskort
56	57	58	59	60
 Planering och förändringar inte med 	 Planering och förändringar Spela det här kortet och dra ut ett åtgärdskort	 Planering och förändringar inte med 	 Planering och förändringar inte med 	 Planering och förändringar Spela det här kortet och dra ut ett åtgärdskort

ÅTGÄRDSKORT

BAKSIDA



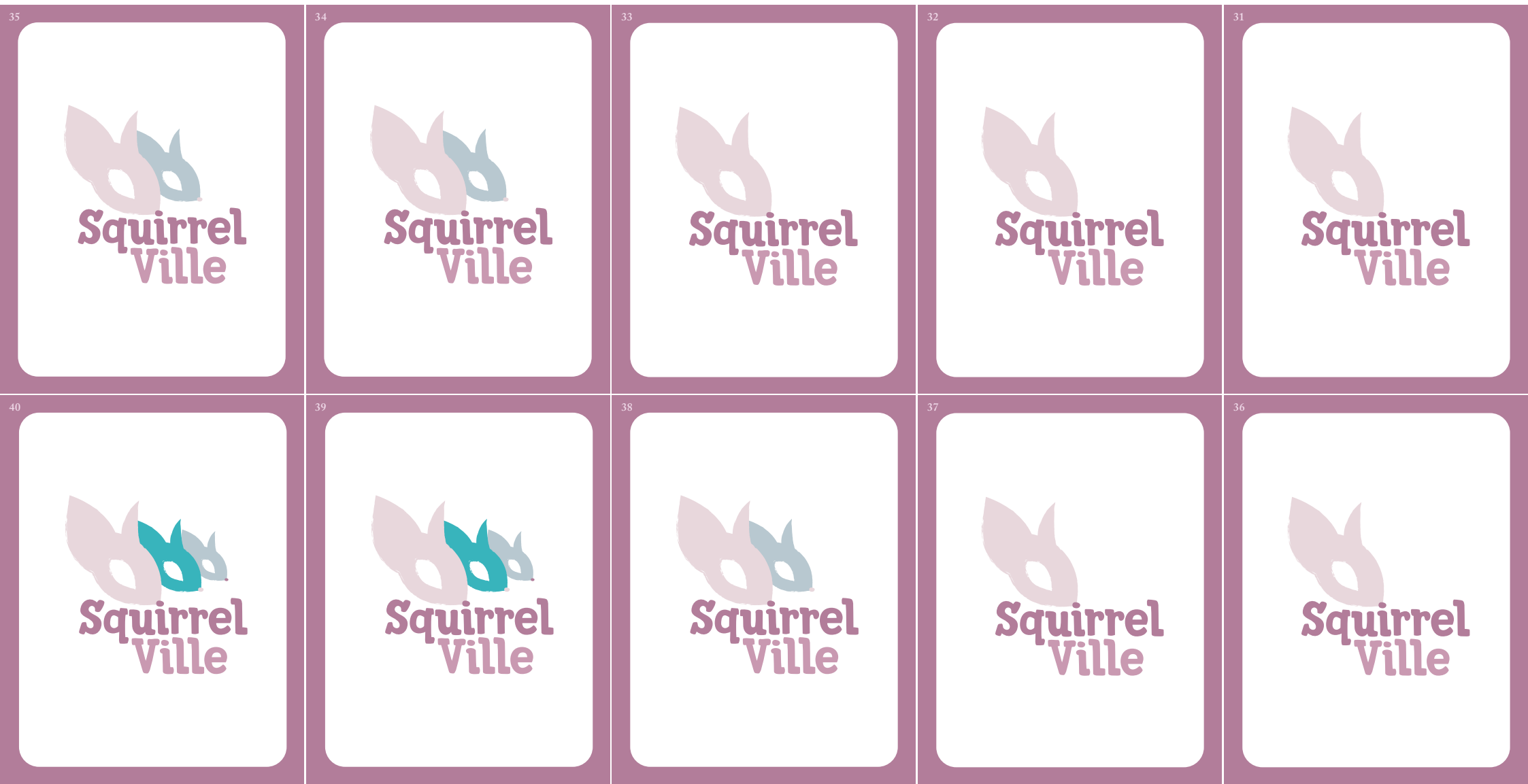
ÅTGÄRDSKORT

BAKSIDA



ÅTGÄRDSKORT

BAKSIDA



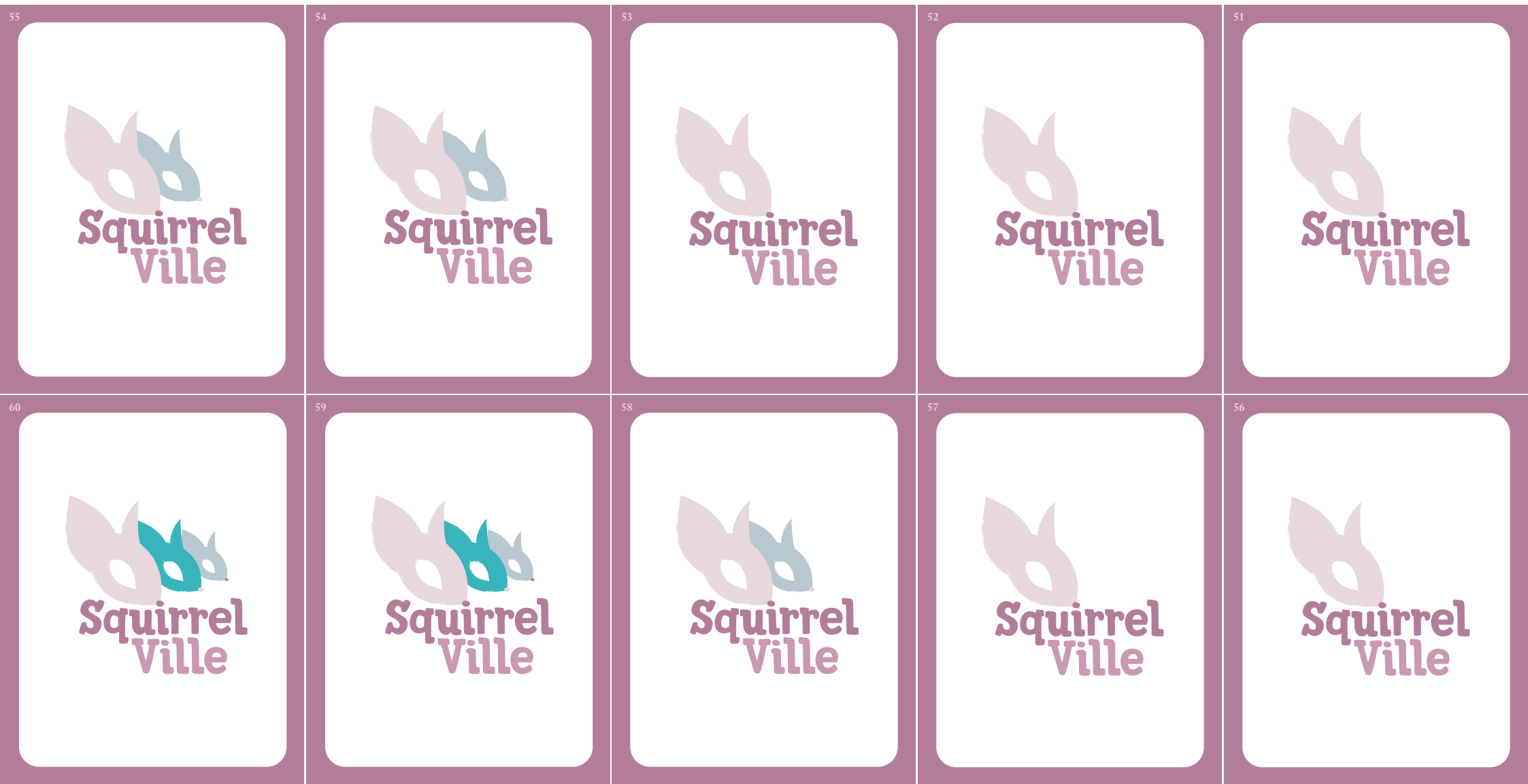
ÅTGÄRDSKORT

BAKSIDA



ÅTGÄRDSKORT

BAKSIDA



UPPGIFTSKORT

FRAMSIDA



RADIO EKKORRE

Annonsera kampanjen på radio för att nå fler ekorrar.



C1



ARTIKEL

Skriv en artikel för Squir Times! Gör det enastående!



C2



SOS MEDDELANDE

Skicka personliga meddelanden till alla dina kontakter på social-media.com!



C3



LIVE MUSIK

Dj Nu Nuts har livemusik på All Nuts Club. Kanske kan hon marknadsföra vår kampanj där!



C4



HÄNDELSE

Planera en händelse för kampanjen för att nå ut till fler!



C5



CIRKLAR

Be familj, vänner och vänners vänner att stödja kampanjen!



C6



LOKALER

Butiker och lokaler kan hjälpa oss med meddelanden!



C7



NYHETSBRIV

Informera och uppdatera Ekorrrar med ett nyhetsbrev!



C8



NUTS RAISER

Förbered materialet för kampanjsidan på nutsraiser.com



S1



UPPDATERING

Uppdatera alla dina profiler på social-media.com om kampanjen!



S2

UPPGIFTSKORT

BAKSIDA





Community

.....



Community



C5





Community

.....



Bild

.....



Internet uppkoppling



C4





Social media

.....



Bild

.....



Belöning



C3





Community

.....

.....



Internet uppkoppling

.....



Planning



C2





Community

.....

.....



Internet uppkoppling

.....



Belöning



C1





Social media

.....



Bild

.....



Video



S2





Internet uppkoppling

.....



Bild

.....



Video



S1





Internet uppkoppling

.....



Bild

.....



Community



C8





Community

.....

.....

.....



Planning



C7





Community

.....



Social media

.....



Community



C6

UPPGIFTSKORT

FRAMSIDA



KALENDER

Skapa och uppdatera kalendern för kommande inlägg på social-media.com



S3



PHOTONLINE

Ta och skapa nya videor och bilder för att dela online!



S4



VIDEOBLIPP

Skapa en video om kampanjen för media.com



S5



LOGO

Nya ändringar i logotypens färg och ordning för att få fler svar!



S6



TITLE NUTLE

Brainstorma på titeln för att locka mer uppmärksamhet!



S7



WEBBSIDA

Är kampanjens sida uppdaterad och redo att börja?



S8



MINILUP

En miniatyr av Nutapulten som belöning!



R1



BEGRÄNSAD UTGÅVA

Silver Nött Mynt!
Vilken beloning!



R2



ÅTERSÄNDARE

Förbered en plan för den exakta tidpunkten när varje belöning kommer att förberedas och skickas!



R3



MÄSTARE

Kanske en Gulden Nöt för de bästa supporterna!



R4

UPPGIFTSKORT

BAKSIDA





Bild



Social media







S7





Bild



Belöning





Social media



S6





Video



Community





Social media



S5





Video



Community





Internet uppkoppling



S4



Internet uppkoppling



Bild





Planning



S3





Belöning



Community





Planning



R4





Planning



Belöning





Ekonomi



R3





Belöning



Bild





Ekonomi



R2





Belöning



Community





Planning



R1





Internet uppkoppling



Bild





Community



S8

UPPGIFTSKORT

FRAMSIDA



FÖRPACKNINGSLINJE

Kostnaden och beräkningen för transporten av alla belöningar bör vara tydlig!



R5



BETALNING

Beräkning av kostnaden för belöningar bör uppdateras och skrivas!



R6



PREMIER

Foton och filmer på alla nutastic belöningar för utställningen!



R7



LIZWARD

En lista över alla nutastic belöningar att dela online!



R8



A.KONTRAKT

Acorncutter.com gick med på att bygga nutapult!



P1



AFFÄRSANLÄGGNING

Skapa en mer detaljerad affärsplan med alla datum och deadlines!



P2



GRUVARBETARE

Resurser för att bygga nutapult och var man kan köpa dem bör anges!



P3



FINNER

Vi är kampanjens mästare...!
Vi är de första som stöttar kampanjen!



P4



BERG- OCH DALBANA

Planen att ta Nutapult till Dragon Valley är väl genomtänkt!



P5



SHOPPINGMONSTER

En detaljerad lista över kostnader och utgifter måste finnas tillgänglig för alla betalningar!



P6

UPPGIFTSKORT

BAKSIDA





Planning



Community



Ekonomi



P1





Belöning



Belöning



R8





Bild



Community



Belöning



R7





Ekonomi



Belöning



Ekonomi



R6





Ekonomi



Belöning



Planning



R5





Planning



Belöning



Ekonomi



P6





Planning



Ekonomi



Planning



P5





Ekonomi



Community



Planning



P4





Ekonomi



Planning



P3





Ekonomi



Belöning



Planning



P2



ROLIG KVÄLL

Teamwork är kärnan
i kampanjen.
Ta ett team aktivitet!



P7

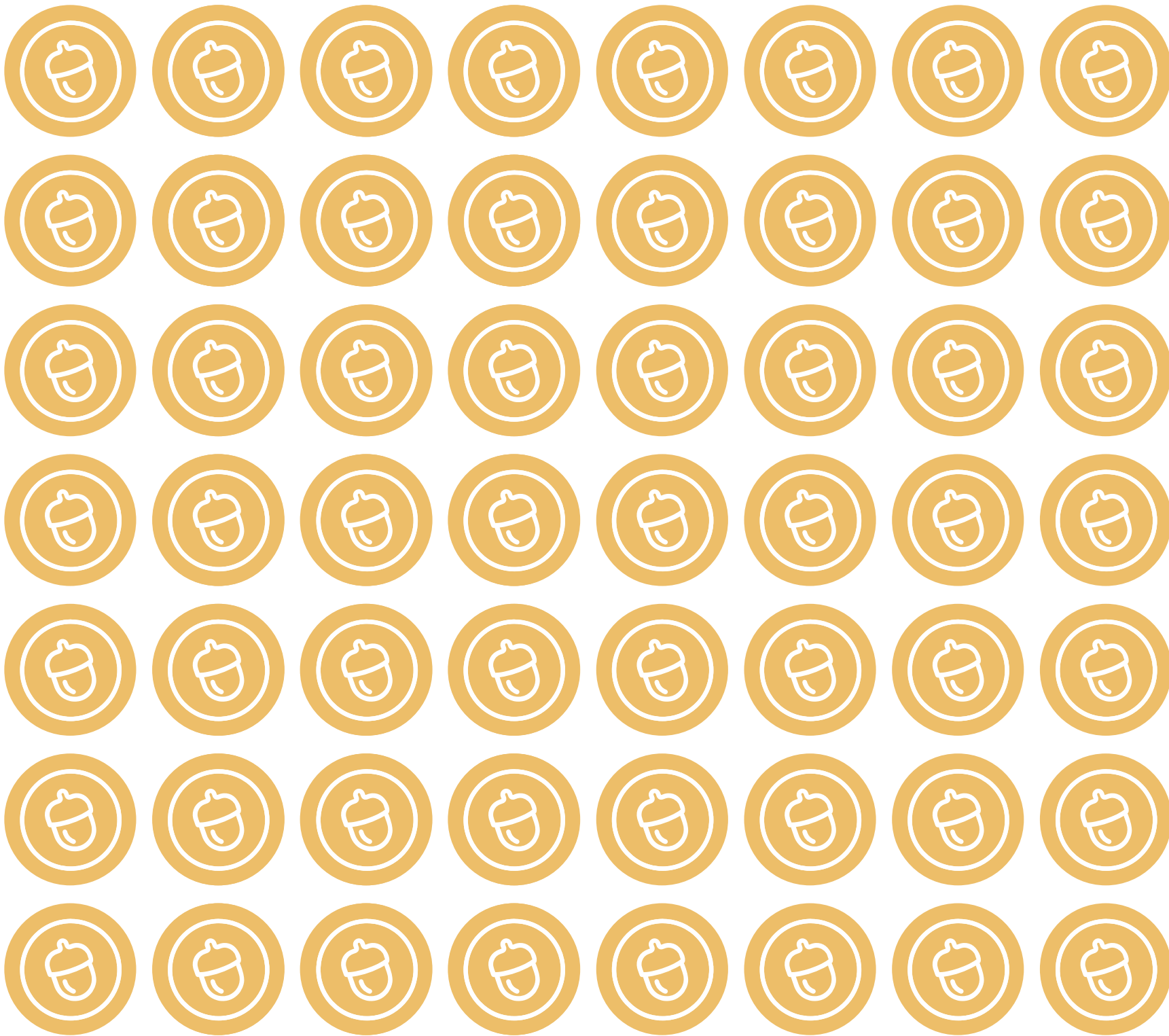


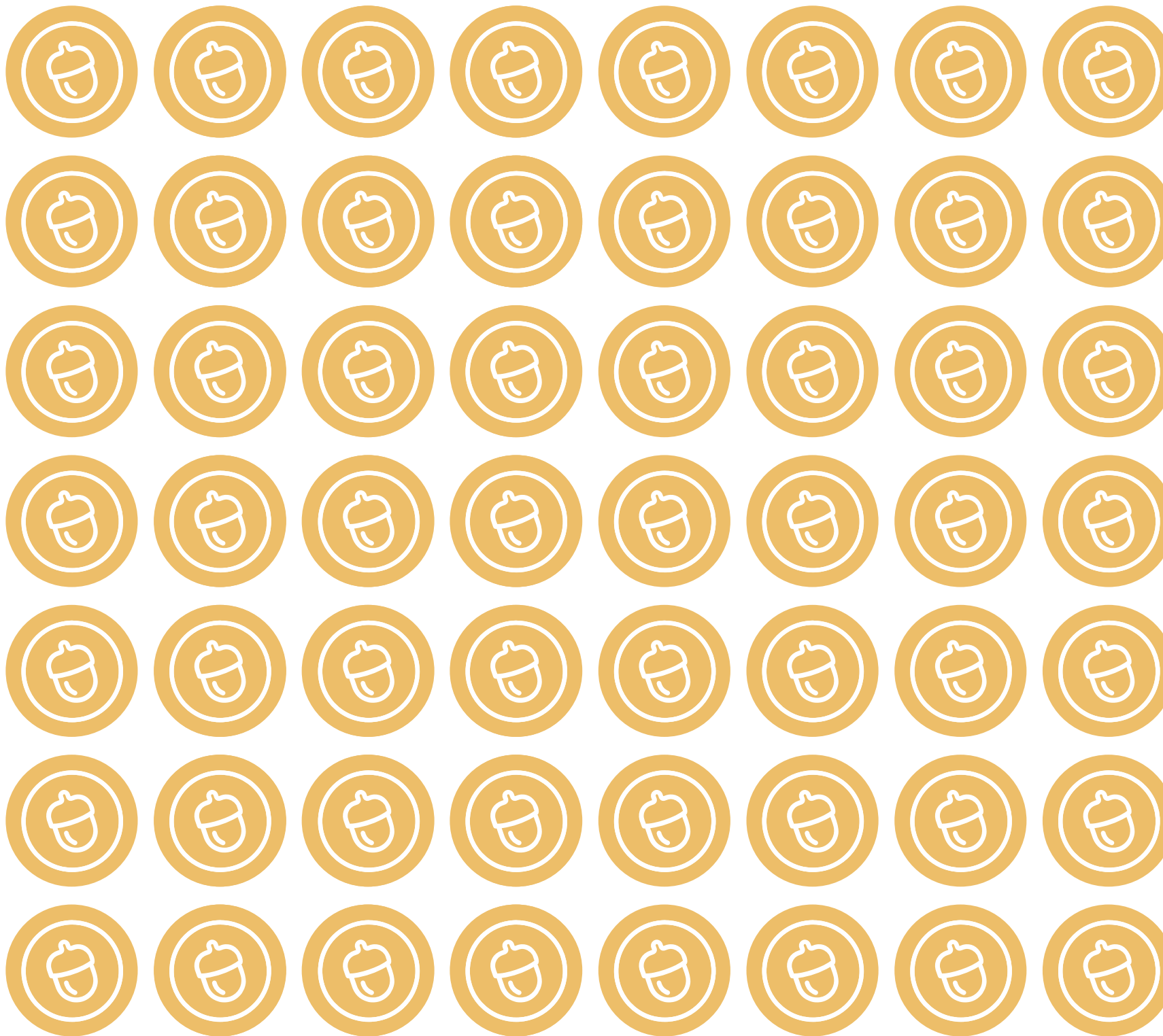
SAMMANHÅLLANDE

För att få den bästa
kampanjen måste man
ta hand om varandra
och dela ansvar!



P8









Planering

.....

 **Ekonomi**  **Planering**





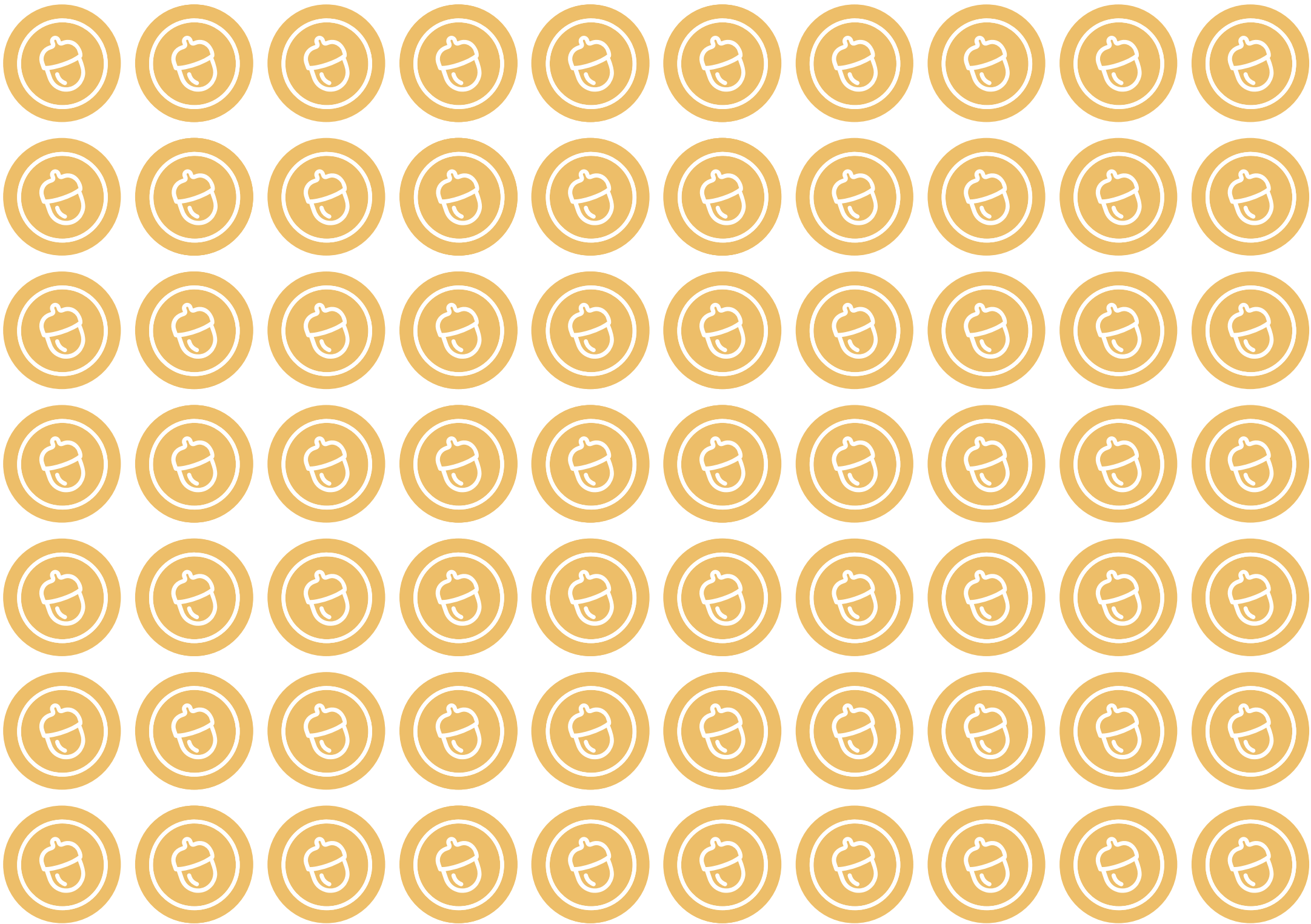


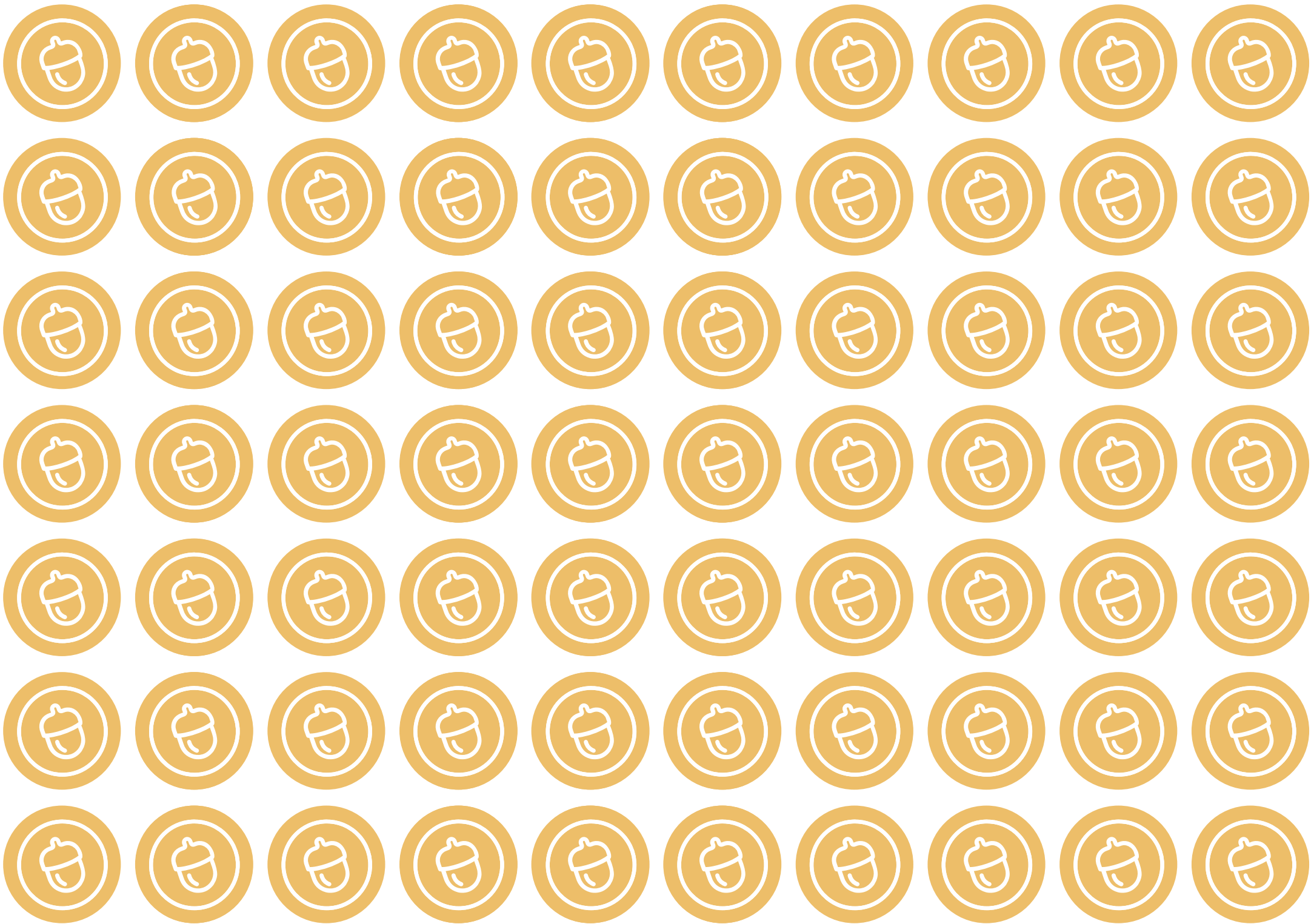
Planering

.....

 **Planering**









Squirrel Ville

Ett crowdfundingspel för att rädda byn

SPELBOK, REGLER OCH MEKANIK

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. MONTERING AV SPELET

1.1. Spelplan	6
1.2. Korten	6
1.3. Brickor	7
En vecka kvar!	7

2. ETAPPER OCH SPEL

Några allmänna regler!	7
2.1. Första etappen: förkampanjen	8
2.1.1. Första etappen börjar	8
2.1.2. Första etappen är klar	9
2.2. Andra etappen: kampanj	9
2.2.1. Steg två startar	9
2.2.2. Nowaday: granskning av allt	9
2.2.2.1. Åtgärdsomgång	10
2.2.2.2. Uppdragsrunda	10
2.2.3. Vardagen och söndagen	11
2.2.4. Etapp två är klar!	11
2.3. Tredje steget: efter kampanjerna	11
2.3.1. Steg tre startar	12
2.3.2. Början av dagen	12
2.3.3. Slutet av scenen	12

3. SPELPLAN OCH KORTEN

3.1. Åtgärderskort	13
3.1.1. Åtgärder om åtgärder	14
3.1.2. Straff eller belöning	14
3.1.3. Villkor och förbud	15
3.1.4. Ekorrrar på baksidan	15

- Om du har fler än 3 REWARD-flaggor får du +1 medaljong.
- Om du har fler än 3 STARTUP-flaggor får du +2 medaljonger för varje extra kort.
- Om du har fler än 3 PRODUKTIONSflaggor får du +1 medaljong för varje extra kort

Brons	1 till 3 medaljonger
Silver	4 till 7 medaljonger
Guld	än 7 medalje

4.2.2.1. Brons

Nutcrackargon är uppe i bergen! Du gjorde ditt bästa och alla ekorrar är tacksamma för det. Gå och ha lite roligt med ditt lag! Gå och kram dina nära och kära! DU VANN!

4.2.2.2. Silver

Det arbete ni har utfört är fantastiskt! Ni kunde inte bara få Nutcrackargon att försvinna, utan ni kan nu också lägga pengar på andra saker! Kanske sätta upp några staket eller bygga en stor klocka längs vägen som ringer när Nak närmar sig Squirrelville! Du är bäst! Och du har potential att göra mer! Du är bättre än ingenting!

4.2.2.3. Guld

OH MY NUT! Ha en fest och fira din stora prestation! Nu kan du göra vad som helst! Du kan köpa ett eget träd! Ni kan festa hela natten och kasta EKOLLON på varandra! Ni är genier! Er IQ är till och med högre än en pumpa!

SLUTET.



Ana Nymous V är en mycket kraftfull ekorre! Ana är extremt duktig på internet och datorer.

Ana kan göra vad som helst med sociala medier och whatevergram stories.

- Ana kan spela Åtgärds kort utan några begränsningar.
- När Ana spelar ett handlingskort för Getting Online, drar hon ett annat Åtgärds kort.
- Varje gång ett startup- och företagsuppgiftskort läggs tillbaka i leken får Ana en besvikelsepoäng.

Mister Has Bean är den roligaste i Squirrelville. Mister gillar att ha kul med andra men är också lite svartsjuk. Mister är väldigt stökig men otroligt nog blir allting perfekt till slut!

- När en ny idé och kreativitet spelar i spelet får Mister en avskaffandepoäng.
- När ett Reward Uppgiftskort spelas drar Mister ett Åtgärds kort.
- Om Mister spelar ett kort med en gemenskapsuppgift, drar han ett Åtgärds kort.

Sad Tax är enastående! Sad är galen i siffror. Ekonomi och andra siffror är Sads specialitet!

Sad har alltid de bästa ekonomiska planerna för alla projekt!

- Varje gång ett kort med en produktionsuppgift spelas drar Sad ett Åtgärds kort.
- Om Sad spelar en Economy Chain Reaction får han ett extra Ekollonmynt.
- Om ett Economy Chain Reaction-kort återförs till uppgiftsleken får Sad en besvikelsepoäng.

4.2. VINNA OCH FÖRLORA

4.2.1. Förlora

Det är inte så att ni är dumma, det var bara otur! Nu kommer hela skörden att ätas upp av Nutcrackargon! Nu svälter hela byn! Vilket slöseri! Så sorgligt! Så sorgligt! Ta en titt ut genom fönstret. Titta på träden, grenarna och bladen. De skulle snart försvinna! Ta dina sista blickar och njut av byn när den fortfarande bär på goda minnen från din barndom. Snart måste du också lämna denna plats. Så sorgligt! Så sorgligt!

4.2.2. Vinn

1. Få 1 medaljong för att slutföra spelet!
2. Om du har några EKOLLON kvar på gården får du +3 medaljonger.
3. Om du har fler än 3 COMMUNITY-flaggor får du +1 medaljong.

3.2. Uppgiftskort	15
3.2.1. Kampanjflaggor och kortnummer	16
3.2.2. Titel och uppgift	16
3.2.3. Åtgärder	16
3.2.4. Ekollonmynt	17
3.2.5. Kedjereaktion	17
3.3. SPELPLAN	19
3.3.1. Historien	19
3.3.2. Scenen	19

4. BERÄTTELSEN OM EKORREVILLE OCH SPELET

4.1. Hjältarna i Squirrelville	20
4.2. Vinna och förlora	22
4.2.1. Förlora	22
4.2.2. Vinn	22
4.2.2.1. Brons	23
4.2.2.2. Silver	23
4.2.2.3. Guld	23

SLUTET.



Krediter

Samfinansierat av Erasmus+-programmet från Europeiska unionen
Crowdfunding Strategies for Business Sustainability (StrateCrowd)
2020-1-SE02-KA205-002764
2019-09-01 - 20-05-3122

Ett särskilt tack till våra favoritspelutvecklare **Diba Mokhtabad**
och **Antonios Triantafyllakis**.

Mex Machina, den smartaste och vassaste ekorren i tredje klass, ivrig att agera, bästa barnet för planering! En chef utan att veta vad chefskap innebär. Mex kan enkelt hålla koll på ett projekt tills det är färdigt. Med en glimt av kalendern kan Marble planera allt och hålla alla tidsfrister. Mex är en ledare!

- Varje gång Mex spelar ett åtgärds kort ”Planering och förändringar”, drar han ett annat åtgärds kort från kortleken.
- Varje gång ett kort med produktionsuppgift läggs tillbaka i leken får Mex en avskaffandepoäng.

Melon Musk är bäst med bla bla. En ekorre som alla älskar. En ekorre som lätt kan övertyga andra ekorrar att investera alla sina nötter och annat i projektet. Melon är blah, men för crowdfunding är Melon ansiktet!

- När Melon spelar ett ”Talking and Marketing”-handlingskort drar han ett annat åtgärds kort från kortleken.
- Varje gång ett kort med en gemenskapsuppgift läggs tillbaka på kortleken får Melon en besvikelsepoäng.

Dart Mader kan göra allt! Med hjälp av dartsidan kan Dart Mader kontrollera alla digitala aspekter av projektet! Redigera videorna, gör en 3D-video av ett fartyg eller en S-nut Destroyer, eller till och med göra själva designen av Nutapult! Dart är den utvalde!!

- När Dart spelar ett Videos and Pictures Åtgärds kort drar han en annan åtgärd från kortleken.
- Dart kan returnera Åtgärds kort till kortleken och dra upp till tre kort per dag.
- När en annan spelare spelar Videos och Pictures åtgärd blir Dart arg och får en besvikelsepoäng.

Inget projekt kan genomföras utan kreativitet och nya idéer eller utan den mest kreativa ekorren i Squirrelville, **Whale deGrasse Python**.

DeGrasse är en riktig kosmolog och har fantastiska idéer om kosmos och den andra mörka saken, vad det än är!

- När ett ”Nya idéer och kreativitet”-handlingskort spelas under spelet drar deGrasse ett Åtgärds kort.
- Om deGrasse drar ett Åtgärds kort för nya idéer och kreativitet, drar han ett annat kort.
- Om deGrasse spelar ett Åtgärds kort med EN SQUIRREL på, får han en besvikelsepoäng.

- Två färgade rutor: Om kortet placeras på sådana rutor skulle det vara tillgängligt från båda sidor, båda färgerna och båda åtgärdarna.

Tänk på att **uppgiftskorten** endast kan placeras på ett av åtgärdsområdena om och endast om de har samma **åtgärd** som krävs för åtgärden.

4. BERÄTTELSEN OM EKKORREVILLE och även GAME PLAY

Boborel Highjumpsson springer till Squirrelville och skriker: Nutcrackargon! Nutcrackargon! Alla är rädda, några skriker och springer: "Är det verkligen tillbaka?"

Rädslan för att förlora hela skörden är stor. I skolan har du läst berättelser om Nutkrakar- gons attack. Ingen ekkorre kunde stå ut med att se Nak, som är en förkortning av Nutcrackargon, knäcka ekollon, hassel, valnötter, ärtor och andra sorters nötter! Nak knäckte alla nötter, fällde alla träd och lämnade inget annat kvar än tomt skal och sönderslagna löv! Ekkorrarna kunde inte göra något annat än att titta på. Den mörka tidsåldern av svält som ledde till att många ekkorrar vandrade ut ur landet. Och nu är Nak tillbaka! Kommer dessa historier att upprepa sig? Kommer det att bli ännu en katastrof som sliter Squirrelville i stycken?

"Inte den här gången", tänker du. Den här gången kommer du att göra skillnad! Den här gången har du en bra idé för att tvinga Nak att lämna Squirrelville ifred! Du ska göra en Nutapult! En väldigt stor som kan kasta en stor, stor nöt över bergen. Nak skulle följa den långt bort från Squirrelville och försvinna bakom de stora stenarna! En stark och perfekt Nutapult, kanske med kugghjul av metall och starka och elastiska remmar. En legendarisk Nutapult!

Men du behöver pengar! Dina Nuttie-banker är tomma. Det finns inga nötter i den! Inte ens ditt familjens arv kan ge dig tillräckligt med nötter för att du ska kunna göra den legendariska Nutapult. Naturligtvis är du inte så fattig, men det kostar ändå en hel del!

Du borde CROWDFUNDA! Du är den bästa av de bästa i Squirrelville och du KAN samla ihop tillräckligt med ekollon och nötter för att bygga Nutapult! Ni är hjältar och ni kommer att bevisa det för alla!

4.1. HJÄLTARNA FRÅN SQUIRRELVILLE

Läs karaktärskorten och välj den som du tycker bäst om!

Squirrelville är ett spel som består av tre olika etapper som var och en simulerar en specifik tidslinje i en verklig kampanj:

• Första etappen

Förberedelser innan kampanjen går ut på nätet.

• Andra etappen

Lansering av kampanjen. Varje crowdfundingkampanj har en månad på sig för att vara online och nå det önskade målet. Denna period är den egentliga kampanjtiden.

• Tredje etappen

Efter kampanjen, produktion och utskick av belöningar. En crowdfundingkampanj är inte avslutad förrän alla belöningar har skickats och projektet har faktiska resultat.

Allt spel sker under en vecka på nio dagar, och varje etapp omfattar tre dagar av veckan. Målet med spelet är att göra spelarna bekanta med stegen och stadierna i en riktig crowdfundingkampanj och guida dem genom berättelsen om några hjältekkorrar som vill crowdfunda sin Nutapult för att tvinga Nutcrackargon, draken som knäcker alla sorters nötter, att lämna deras by.

Under en dag utför spelarna uppgifter och vidtar åtgärder enligt reglerna och mekaniken i det aktuella skedet. Under en dag kan flera omgångar äga rum som alla förklaras under etapens titel. Men först ska vi se alla symboler och tecken som vi kommer att använda i spelet! Och hur man sätter ihop spelet för att spela.

Antal spelare	2-6 spelare
Speltid	1.5 h
Uppgiftskort	32 kort (4 sidor framsida/baksida)
Åtgärderskort	60 kort (6 sidor framsida/baksida)
Spelplanen	1 spelplan (4 sidor)
Karaktärer	7 kort (2 sidor framsida/baksida)

1. MONTERING AV SPELET

I slutet av det här dokumentet finns utskrivbara material för att bygga ihop spelet. Det nödvändiga materialet ska skrivas ut och sättas ihop enligt följande:

1.1. SPELPLAN

Tavlan är utformad på fyra A4-sidor. När du har skrivit ut sidorna ska du fästa dem ihop så som bilden nedan visar för att få en större spelplan.



1.2. KORTEN

Det finns två olika typer av kort, **UPPGIFT-SKORT** med blå baksida och **ÅTGÄRDER-SKORT** med lila baksida. Alla kort ska klippas över de streckade linjerna och vikas över de streckade linjerna. Korten kan spåras med hjälp av numren. Så om ett av dem försvinner kan spelarna skriva ut det igen och lägga det i spelet.

För att få bästa möjliga spelupplevelse bör spelarna ha med sig plastappar för lägga



3.3. SPELPLAN

Spelplan består av två områden:

3.3.1. Historien

Överst på spelplanen finns fem platser som visar spelets historia: Squirrelville, Ekollongård, den heliga statyn, Nutapult och Krackargon i drakdalen. Beroende på spelets etapp kommer spelarna att samla sina kort och brickor i dessa områden för att lättare kunna räkna dem senare.

Till exempel: Alla mynt som erhålls i den andra etappen, under kampanjen, kommer att samlas i området Ekollongård som fungerar som en bank och senare, i den tredje etappen, efter kampanjen, kan spelarna ta ut mynten från gården för att betala för uppgifterna. För att veta vilket område som används för varje steg, läs spelplanen.



3.3.2. Scenen

Scenen är det färgglada området längst ner på spelplanen och består av 15 rutor, 3x5 rutor. Sex åtgärder är skrivna på scenen, och åtgärder utvidgas till några andra närliggande områden som har samma färger.

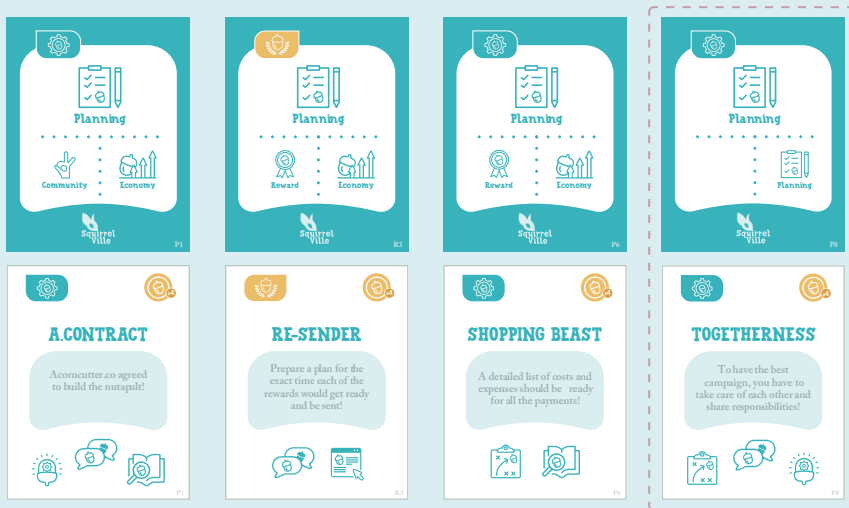
- Skrivna rutor används för att sätta den första uppsättningen uppgiftskort på dem.
- Hela rutan i en färg: Dessa rutor används endast för en specifik åtgärd och kan endast användas för ett annat kort inom samma färgade område.



- I den nedre vänstra delen, som är mindre, finns ett "om något"-villkor. Om det finns några videor får spelarna ett extra mynt för att spela detta uppgiftskort.
- Den nedre högra delen är en "för varje" situation. För varje specifik kedjereaktion som spelarna har lagt på bordet tidigare får de ett extra mynt.

Ejemplo:

Det ligger fyra kort på bordet enligt bilden. När du spelar kortet Samhörighet får du fyra mynt: ett mynt för kortet, inget mynt för "om någon" och tre mynt för "för varje" situation.



Esempio:

Om du spelar gruvarbetarkortet får du två mynt: ett mynt för kortet och ett för "om något". Var uppmärksam på att även om det finns tre "Planering" får spelarna bara en extra poäng eftersom villkoret tydligt anger att om du har någon "Planering" får du ett extra mynt (för alla).



in korten inuti. På så sätt blir det lättare att blanda och dela ut korten och korten håller längre.

1.3. BRICKOR

Det är inte nödvändigt att skriva ut brickorskort. Alla brickorliknande objekt, t.ex. bönor, mynt eller nötter, kan användas som brickor. Men om spelarna inte har tillgång till någon annan typ av brickor kan de helt enkelt skriva ut brickor sidan och klippa av linjerna för att använda ekollonmynt i spelet.

EN VECKA KVAR!

Den bästa planen för att rädda årets skörd är att attackera Nutcrackargon inom en vecka! Tänk på att en vecka har nio dagar i Squirrelville. Vi kan enkelt dela in veckan i kampanjens tre etapper:

- Det första steget: Förkampanjen, vi förbereder allt innan vi lanserar projektet på Nuts-Raising. Vi bör fokusera på förberedelser: samtal, bilder, belöningar, vad som helst! För förkampanjen har vi tre dagar: Söndag, Oneday, Choirsday!
- Det andra steget är kampanjen, när vi lanserar projektet. Vi har bara tre dagar på oss att samla in de ekollon vi vill ha. Vi måste arbeta hårt under dessa dagar och förvandla alla ekorror till nötter: Nowsdag, Whensday och Setsday!
- Förhoppningsvis skulle vi samla ihop tillräckligt med ekollon och nötter för att kunna bygga Nutapult på riktigt! Kanske till och med lite extra pengar för att resa runt! Hur som helst, det tredje steget är efter kampanjen. Vi har tre dagar på oss att skicka alla belöningar och bygga Nutapult: Sortasday, Workasday och Fireday!
- Och sedan! Vi åker till drakdalen och skjuter en mycket stor, stor nöt i bergen! Så långt bort att nötkråkargon inte kan hitta vår by någonsin igen!

Men innan vi börjar, låt oss gå ut och ha kul! Det är söndag i morgon, men för oss är det faktiskt Oneday! Låt oss bli galna!

2. ETAPPER OCH SPEL

NÅGRA ALLMÄNNA REGLER!

- En spelare SKA spela minst 3 kort per dag (sin tur).
- Spelplan har 6 platser, som åtgärder. Om en åtgärd är direkt på en specifik plats ändras platsen till det nya åtgärdskortet.
- Det är inte obligatoriskt att fylla alla rutor på scenen.
- I slutet av varje etapp ska målet för den etappen vara uppfyllt. Annars förlorar du spelet och kan inte gå vidare till nästa steg.
- I slutet av varje steg kan spelarna bestämma om de vill fortsätta spelet eller inte.

2.1. FÖRSTA ETAPPEN. FÖRE KAMPANJEN

Målet är att nå så många ekorrrar som möjligt.

2.1.1. Första etappen börjar

Skapa en strategi för dina uppgifter och genomför dem med hjälp av åtgärder.

	Minst	Kort
Ekorrrar	20 ekorrrar	Baksidan av Åtgärds korten

Första etappen är den mest hektiska av alla etapper hittills! Under en dag finns det många saker som ska göras. När alla rundor är klara kan du ta en paus för resten av dagen. Gå ut och ha roligt! Drink en NUTACOLA eller något annat!

REGLER:

Början av dagen: dela ut tills varje spelare har **5 UPPDRAG** + **3 ÅTGÄRDAR** på sin hand.

1. Varje spelare spelar minst 3 valfria kort, antingen uppgifter eller handlingar.
2. Spelarna kan sätta upp antingen **UPPDRAG** eller **ÅTGÄRDAR** på tavlan.
 - Åtgärds kort kan läggas på en uppgift om uppgiften har samma åtgärd som kravet.

3.2.4. Mynt från ekollon

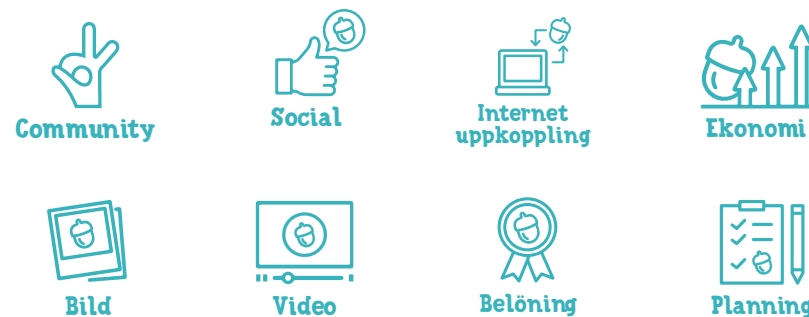
Varje uppgift kräver en viss mängd ansträngning, tid och pengar för att kunna utföras. Kostnaden för varje uppgift visas i form av ekollonmynt uppe till höger på uppgiftskorten.

Ekollonmynt kommer till nytta i steg tre, efter kampanjen, när kampanjen har ett lyckat resultat och det är dags att dyka in i produktionen och betala för pengarna!



3.2.5. Kedjereaktion

Som tidigare nämnts kräver uppgifter åtgärder. Men varje åtgärd har en särskild effekt som gynnar kampanjen på ett specifikt sätt. Med andra ord är kedjereaktioner det direkta resultatet av uppgiften: gör en video, och sedan har du en video. Planera för dina kostnader och du har en riktig plan. Man kan säga att varje uppgift liknar en ring. Så länge man har ringar kan man göra en kedja. När dessa ringar bygger på varandra skapar de en kedjereaktion som leder till ett mer framgångsrikt resultat. Att till exempel ladda upp en video på nätet är alltid en bra idé, men om man har ett stort community kan videon spridas snabbare och få mer uppmärksamhet. Kedjereaktionerna visas på baksidan av uppgiftskorten och är följande:



Kedjereaktioner leder till mer budget för projektet, särskilt i det andra steget av crowdfundingkampanjen. Eftersom kedjereaktioner påverkar varandra kan det bli bättre resultat för kampanjen, vilket innebär mer pengar.

På baksidan av uppgiftskorten finns tre sektioner, en överst och två längst ner:

- Den övre delen, som alltid är fylld med en av kedjereaktionssymbolerna, visar vilken effekt uppgiften faktiskt har. Dessa är kedjans redovisningsbara ringar.

enskild uppgift, den insats som krävs och de färdigheter som krävs för att uppfylla dem.

3.2.1. Kampanjflaggor och kortnummer

Alla uppgifter kunde delas in i fyra olika kategorier. Under varje kategori finns det åtta uppgiftskort som är numrerade på ett visst sätt. Kategorierna visas med kampanjflaggor på båda sidor av uppgiftskorten och är följande:



Uppbyggnad av gemenskapen

För att få en lyckad kampanj måste man bygga upp en gemenskap som är angelägen om att stödja kampanjen. Att prata och skicka e-post är exempel på hur man håller gemenskapen engagerad.

De åtta uppgifterna för uppbyggnad av gemenskapen är numrerade från C1 till C8.



Start och företagande

Att starta ett nytt företag är ett av de viktigaste målen för en kampanj. Det är nödvändigt att skapa förutsättningar för detta. Att inrätta en webbplats och utforma en logotyp är exempel på sådana förberedelser.

De åtta uppgifterna för start och affärsverksamhet är numrerade från S1 till S8.



Belöningar

Belöningarna är ett tack till samhället för att de stöder kampanjen och uppmuntrar dem att investera mer i projektet. Belöningar är en del av produktionen och en viktig del av kampanjen och kräver därför planering och en särskild budget.

Belöningsuppgifterna är numrerade från R1 till R8.



Produktion

Kärnan i kampanjen, oavsett om det handlar om att ge ut en bok eller bygga en Nutapult, betraktas som en produktion som kräver planering och kontakt med andra producenter.

Produktionsuppgiftskorten är numrerade från P1 till P8.

3.2.2. Titel och uppgift

Varje uppgiftskort har en titel och en uppgift som förklarar vad kortet handlar om.

3.2.3. Åtgärder

För varje uppgift finns det upp till tre åtgärder som ska vidtas för att uppgiften ska kunna utföras. För att t.ex. ladda upp en video krävs att man gör en video och laddar upp den på nätet.

- Uppgiftskort kan läggas på en åtgärd om uppgiften har samma åtgärd som kravet.

3. Spelarna kan ta bort kort från spelplanen (för att rensa en plats inför nästa drag).
4. Spelarna lägger om alla platser tills de spelar 3 kort, de kan spela fler än 3 kort om de vill.
5. När en spelare är klar är det dags för nästa spelare att spela.
6. När alla spelare har spelat sin hand är rundan avslutad.

- Spelarna kan välja om de vill behålla de återstående korten på handen eller kasta dem och dra dem på nytt.
- Om en spelare har några kort på handen drar hen nya kort tills hen har 5 uppgifter och 3 åtgärder.

7. När alla spelare har spelat tre omgångar är scenen avslutad.

Dagen är slut! För mycket arbete! Du är för trött! Gå och sov lite! Sedan börjar vi en ny dag!

2.1.2. Första etappen är klar

Samla ihop alla kort på spelplanen (spelade):

1. Räkna ekorrarna
2. Behåll uppgiftskorten eftersom du ska börja nästa steg med samma kort.

2.2. ANDRA ETAPPEN: KAMPANJ

Målet med det andra steget, kampanjen, är att samla in så mycket ekollon som möjligt.

2.2.1. Start för etapp två

Spela uppgifter för att fylla spelplan!

	Minst	Kort
Ekollon	30 ekollon	Genom att spela Uppgiftskorten

Andra etappen handlar om ekollon! Du måste nå målet för din kampanj som är satt till 30 Ekollon. Om du samlar in fler får du njuta av de extra ekollonen!

2.2.2. Newsday: granskning av allt!

Nu är nutid! Du måste se över allt du har gjort hittills och vända allt till Ekollon!

2.2.2.1. Åtgärdsomgång

1. För varje ekorre från åtgärds kort på Squirrelville, få et ekollon
2. Lägg tillbaka alla åtgärds kort på kortleken och blanda.

2.2.2.2. Uppdragsrunda

1. Blanda och dela ut ALLA spelade UPPGIFTSkort från det sista steget (de som du samlade in i det första steget).
 - Dela ut ett efter ett bland spelarna tills det inte finns något kort att dela ut.
2. Spelarna lägger en efter en i spelets ordning ut uppgiftskorten på scenen.
 - Uppgiftskort kan endast placeras på rutor med åtgärds symboler på dem
 - Få Ett Ekollon för att spela uppgiften.



3. Spelarna kan ersätta ett uppgiftskort med ett kort från sin hand.
 - Lägg tillbaka det ersatta kortet i uppgiftsleken.
 - Förlora så mycket Ekollon som det står på toppen av det borttagna uppgiftskortet.
4. Spelarna bestämmer hur många kort de vill spela. Även noll eller alla på handen.
5. När alla spelare har gjort sin tur och spelat sina valfria kort är dagen (rundan) avslutad.
6. Lägg tillbaka resten av uppgiftskorten (de som du har på handen, men som inte har spelats) i leken och blanda dem.

• Kasta ut ett åtgärds kort

Detta liknar att bli utmattad eller överväldigad. Spelaren utför den specifika åtgärden och förlorar en annan förmåga som hen har.

• Bli besviken!

Om en spelare tvingar sig själv att ta en specifik åtgärd blir hen besviken, kanske till följd av förvirring. Besvikelsepoäng förklaras under avsnitt 4.

3.1.3. Villkor och förbud

Vissa åtgärder kan spelas på vissa uppgifter eller kan inte spelas under vissa villkor. Villkor och förbud visas längst ner på åtgärds korten med tecken för uppmärksamhet eller förbud:

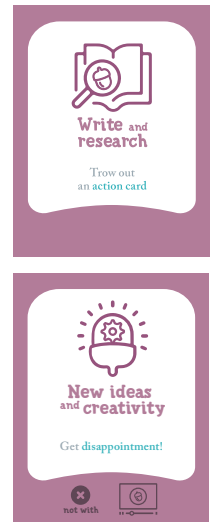
- ✓ Uppmärksamhetstecken: Åtgärden kan endast spelas under de angivna omständigheterna.
- ✗ Förbudstecken: Åtgärden kan inte genomföras om villkoret är sant.

3.1.4. Ekorrar på baksidan

På baksidan av handlingskorten kan det stå upp till tre ekorrar: om spelarna gör denna åtgärd når de ut till några ekorrar i Squirrelville.

Än så länge är crowdfundingskampanjen beroende av gemenskapen, fler ekorrar innebär en mer framgångsrik kampanj.

I slutet av det första steget, förkampanjen, räknar spelarna ekorrrarna för att se hur stort samhället de byggt upp kommer att bli.



3.2. UPPGIFTSKORT

För en lyckad kampanj finns det många steg som bör beaktas. Allt från att uppmuntra vänner att hjälpa dig med din kampanj till att prata med producenter för att prioritera din produktion - allt är olika uppgifter som kräver en viss tid och ansträngning och särskilda färdigheter. På uppgiftskorten kan du hitta alla steg som behövs för en lyckad crowdfundingskampanj. Det finns symboler på båda sidorna av korten för att klargöra vikten av varje



- Det är numera en nödvändighet att ha vissa färdigheter i den digitala världen. För att få bästa möjliga resultat måste man ha färdigheter i båda dessa områden:



- Det viktigaste för att starta ett projekt eller ett företag är kreativitet. Antingen är det nya idéer eller nya förändringar:



3.1.1. Åtgärder om åtgärder

På åtgärds kortens framsida finns en åtgärd. När spelarna lägger åtgärds korten tar de faktiskt den specifika handlingen för att utföra en uppgift.

3.1.2. Straff eller belöning

Vissa åtgärder kan leda till ett straff eller en belöning, vilket står skrivet direkt under åtgärdstecknet.

• Spela det här kortet och dra ett åtgärds kort

Om spelaren lägger denna åtgärd på en uppgift blir hen belönad genom att dra ett extra åtgärds kort till sin hand. Om spelaren gör en åtgärd inspireras hen att agera mer.



2.2.3. Vardagen och söndagen

Samma regler gäller för de två följande dagarna/omgångarna.

1. Dela ut uppgifter tills varje spelare har fem uppgifter.
2. Dela ut åtgärder tills varje spelare har tre åtgärder på handen.
3. Spelarna spelar minst tre kort när det är deras tur.
4. Spelarna lägger upp uppgiftskort på brädet om uppgiften har samma åtgärder.
 - Färgade rutor har samma ÅTGÄRDAR som färgområdet (bild).
 - Om det finns ett åtgärds kort på toppen av en plats ska rutan/platsen betraktas som samma åtgärd.
5. Åtgärds korten kan placeras på spelplan om det finns en ledig plats eller på ett uppgiftskort med samma åtgärd som krävs!
6. Spelarna måste spela minst 3 kort men kan välja att:
 - Rensa en plats på spelplanen för att lägga en annan uppgift på den.
 - I så fall förlorar de EKOLLON, lika många som uppgiften kostar.
7. När alla spelare har spelat sin tur är dagen slut.
8. Spelarna kan välja att behålla de återstående korten eller kasta dem och dra nya kort.
9. Dela ut kort mellan spelarna tills de har 5 uppgifter och 3 åtgärder. Om de redan har några kort får de nya kort tills de har 5+3.
10. En ny omgång/dag börjar och du har två omgångar på dig och etappen är klar!

2.2.4. Etapp två är klar!

- Ta bort alla åtgärds kort från spelplanen och få ekollon för dem (ett åtgärds kort = ett ekollon).
- Håll uppgiftskorten på samma plats.
- Räkna ekollon.

2.3. TREDJE STEGET: EFTER KAMPANJEN

Målet med det tredje steget, efter kampanjen, är att hålla dina löften!

2.3.1. Steg tre startar

Ta alla åtgärdar som ingår i en uppgift och betala de nödvändiga ekollon för att fullgöra uppgiften!

Det här steget är mer komplicerat, så var extra uppmärksam.

- Du spelar bara med de spelade uppgiftskorten
- Du kan bara använda de ekollon som du samlat in på Ekollon Gård

Den allmänna regeln är:

- Spelarna lägger Åtgärds kort på Task-kort
- När alla nödvändiga åtgärdar är utförda betalar spelarna för uppgiften från ekollon och tar bort dem från spelplanen som en fullständig uppgift!

2.3.2. Början av dagen

1. På spelplanen har du alla uppgiftskort som visas för dig.

- Vid varje tillfälle spelar vi med uppgiftskortet högst upp, som är synligt för oss.
- Om det finns en ledig plats på spelplanen kan spelarna flytta ett uppgiftskort till platsen för att avslöja uppgiften under den.

2. Dela ut 15 åtgärds kort, ett efter ett, till alla spelare.

3. Turerna börjar i samma ordning som tidigare.

4. Varje spelare kan bara sätta ett åtgärds kort på ett synligt uppgiftskort på spelplanen.

5. Om en spelare inte har något relevant Åtgärds kort att spela med, ska han eller hon kasta ut ett åtgärds kort från handen (kasta ut ur spelet).

6. När alla handlingar på ett uppgiftskort är placerade måste NÄSTA SPELARE betala för uppgiften:

- Betala för uppgiften från Ekollon gård.
- Ta bort uppgiftskortet så att du kan uppfylla det! Spara uppgiftskortet för att räkna senare.
- Kasta ut åtgärds korten för uppgiften.
- Spelaren kan INTE lägga ner några Åtgärds kort när han/hon slutför/uppfyller en uppgift.

7. Turerna går runt tills ingen har några Åtgärds kort på handen.

- Om du får slut på EKOLLON går du direkt till Slutet av scenen.

8. Spela två andra rundor på samma sätt. I slutet av den tredje omgången är etappen klar!

2.3.3. Slutet av scenen

1. Räkna och kasta ut alla oavslutade uppgifter från scenområdet och betala för deras

pris från ekollon gård.

- Om du inte har några fler ekollon kvar kan du kasta dem.

2. Räkna de utförda/avslutade uppgifter som du hittills har samlat in.

- Du måste klara mer än 80 % av uppgifterna för att vinna spelet!
- Eller mer än 50 % för att beräkningen ska bli enklare! (Färdig > oavslutad)

3. Räkna kampanjflaggorna så att du har minst tre av varje flagga.

- Om du klarar det får du Medallion kort.
- Om du förlorade får du ett Loser kort.

SLUT PÅ SPELET!

3. SPELPLAN OCH KORTEN

I en crowdfundingkampanj finns det många steg som måste tas och varje steg kräver specifika färdigheter för att kunna genomföras eller göras på rätt sätt.

I det här spelet kallas varje steg för en **UPPDRAG** och den färdighet som krävs kallas för **ÅTGÄRD**.

Att till exempel publicera en artikel i tidningen är ett UPPDRAG som kräver skrivförmåga som ÅTGÄRD.

Spelet spelas med dessa två kortlekar: **Uppgiftskort** med blå baksida, och **Åtgärds kort** med baksidan i lila.



3.1. ÅTGÄRDSKORT

Åtgärdena är indelade i tre kategorier:

- **Kommunikation**
- **Digitala verktyg**
- **Kreativitet**

• Kommunikation är att skapa kontakt med andra människor genom att informera dem och hålla dem engagerade. De åtgärder/färdigheter som krävs är då: