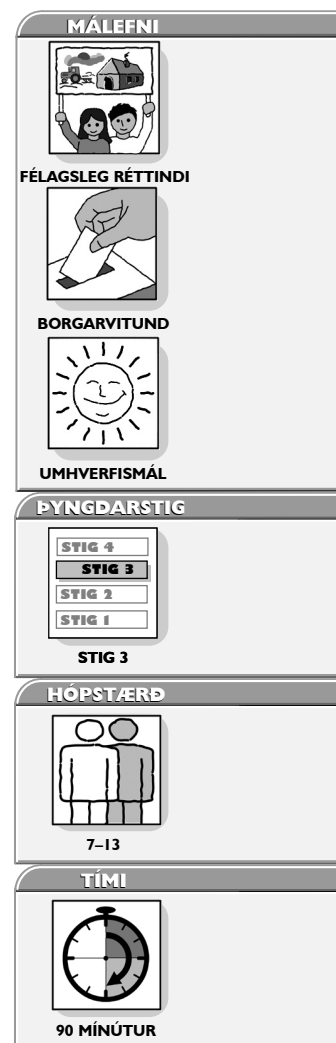


Borgirnar tvær

Hefur þú heyrt um Legoland? Bæinn í Danmörku sem er byggður úr litlum plastkubbum? Nú færð þú tækifæri til að heimsækja Jafningjaland og Eiginhagsmunaland!

Málefni	Félagsleg réttindi, borgaravitund, umhverfismál
Þyngdarstig	Stig 3
Hópstærð	7–13
Tími	90 mínútur
Yfirlit	<p>Þetta er borðspil þar sem þátttakendur kjósa þá tegund borgar sem þeir vilja búa í. Meðal málefna sem fjallað er um er:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Félagsleg samstaða. • Það sem felst í því að borga skatta. • Gildi staðbundins lýðræðis.
Tengd réttindi	<ul style="list-style-type: none"> • Rétturinn til félagslegs öryggis. • Eignarrétturinn. • Rétturinn á heilsusamlegu umhverfi.
Markmið	<ul style="list-style-type: none"> • Að skapa samfélagslega ábyrgð. • Að þátttakendur átti sig á mikilvægi félagslegrar þjónustu fyrir lífið í samfélaginu. • Að efla samstöðu og ábyrgð.
Efniviður	<ul style="list-style-type: none"> • Eitt eintak af spilaborðinu. • Spjald eða blað af stærðinni A3 (ekki nauðsynlegt en æskilegt). • Einn teningur. • Pappírsklemmur í tveimur litum (t.d. rauðar og bláar). Jafnmargar í hvorum lit. Minnst ein klemma á hvern leikmann. • Skæri. • Festigúmmí eða „kennaratyggjó“. • Fjórar arkir af breytisþjöldum. • Tvö umslög. • Peningar (6 000 Ems á leikmann). Sjá bls. 265. • Tvö eintök af verkefnablaði borgarbankastjóra. • Eitt eintak af verkefnablaði yfirbankastjóra. • Pappír og pennar. • Úr eða skeiðklukka. • Myndvarpi og eintak af reglunum á glæru (ef vill).
Undirbúningur	<ul style="list-style-type: none"> • Lestu leiðbeiningarnar til að kynna þér spilið, breytisþjöldin og reglurnar. • Taktu tvær arkir af breytisþjöldum og klipptu þau út. Settu spjaldasöfnin sitt í hvort umslagið svo að þau ruglist ekki saman og merktu þau greinilega A og B! (Spjaldaarkirnar tvær sem eftir eru verða hafðar til hliðsjónar á borgarráðsfundunum).



- Límdu ljósritið af spilaborðinu á spjald eða stífan pappír svo að það haldi sér betur.
- Veldu þrjá til að vera í hlutverkum bankastjóra. Hvor borg verður að hafa bankastjóra og einnig þarf yfirbankastjóra. Gefðu borgarbankastjór-unum tveimur sitt eintakið hvorum af verkefnablaði borgarbankastjóra og láttu yfirbankastjórann hafa sitt verkefnablað. Láttu bankastjórana setja á sig merki svo að þeir séu auðþekktanlegir.
- Skiptu þeim sem eftir eru í hópnum í tvo jafnstóra hópa. Láttu annan hópinn hafa rauðar pappírsklemmur og hinn bláar.
- Láttu hvern leikmann búa sér til „peð“ með því að skrifa nafnið sitt á lítinn pappírsmíða og setja í pappírsklemmu í sínum lit.
- Prentaðu peningana! Ljósritaðu peningaseðlana og klipptu þá síðan út. Hver leikmaður/borgarbúi þarf 6000 Ems.

Leiðbeiningar

1. Útskýrðu fyrir þátttakendum að þetta verkefni sé í rauninni spil og sýndu þeim spilaborðið. Sýndu þeim hvar leiðin um borg A liggur og síðan leiðina um borg B. Sýndu þeim hvar leiðirnar skerast og hvar reitirnir eru þar sem fólk fær greidd laun, greiðir skatta og fær „tækifæri til að skipta“, þ.e. flytja yfir í hina borgina og spila þar.
2. Útskýrðu leikinn (sjá dreifiblaðið hér á eftir). Gættu þess að allir skilji reglurnar. Taktu fram hvenær spilinu lýkur.
3. Láttu bankastjórana setja á sig einföld merkisþjöld svo að leikmennirnir sjái hverjum þeir eigi að borga skattana!
4. Þá hefst spilið! Þegar því er lokið fer fram samantekt og mat.

Samantekt og mat

Byrjaðu á því að fara yfir gang leiksins og ræddu það síðan við þátttakendur hvað þeir lærðu af honum.

- Fannst þeim spilið skemmtilegt? Hvað líkaði þeim og hvað ekki?
- Fannst þeim ósanngjarnt í fyrstu að sumir leikmenn þyrftu að borga meiri skatta en aðrir? Fannst þeim það enn eftir að hafa spilað um stund?
- Hvernig fóru borgarráðsfundirnir fram? Hvernig voru ákvarðanir teknar? Lýðræðislega?
- Hvað fannst fólki sem var ósátt við ákvarðanir borgarráðs um það?
- Hverjir fluttu milli borga? Hvers vegna gerðu þeir það?
- Var einhver sem gaf peninga úr eigin vasa á borgarráðsfundi til velferðarmála í samfélaginu? Hvers vegna gerði hann það?
- Í upphafi voru félagslegar aðstæður í borg A og B þær sömu. Hvernig urðu þær að lokum? Var einhver munur á? Hver var munurinn?
- Í hvorri borginni vildir þú frekar búa? Hvers vegna?
- Er það þess virði að borga hærrí skatta til að allir njóti meiri velferðar í samfélaginu? Eða vildir þú frekar fá öll þín laun óskert og kaupa hluti sem þig vantar og langar í?

- Hvernig var ástandið í borgunum tveimur í lok leiksins? Ríkti þar jöfnuður; voru þær í Jafningjalandi, eða voru þær í landi sjálfseksu og einginhagsmuna, það er í Eiginhagsmunalandi?
- Hvaða einkunn fengi þitt eigið land ef kvarðinn I til 10 væri notaður (I algjört Eiginhagsmunaland og 10 algjört Jafningjaland)?

Ábendingar til leiðbeinanda

Spilið er ósköp létt fyrir alla sem hafa kynnst borðspilum, en gættu þess að útskýra vel reglurnar og gang leiksins. Það gæti hjálpað þátttakendum að þú skrifaðir reglurnar á flettitöflu, varpaðir þeim af glæru eða prentaðir þær út og dreifðir til þeirra.

Best er allt að tíu manns séu í hlutverkum borgarbúa og jafnmargir borgarbúar ættu að vera í hvorri borg við upphaf leiks. Ef þátttakendur eru til dæmis sextán gætu tveir deilt með sér bankastjórastöðunum. Ef hópurinn er fjölmennari er best að spilað sé á tveimur borðum. Þá má ekki gleyma að tvöfalda allt efnið og gæta þarf þess að hafa aðstoðarmann sem fylgist með hinu spilinu!

Hollráð: áður en þú lætur hópin spila þetta spil skaltu prófa það með vinum þínum! Þú átt þá auðveldara með að leiðbeina hópnum og allt gengur betur.

Athugaðu: Þeir sem innheimta skatta og sjá um sjóði borganna eru kallaðir „bankastjórar“. Í raun og veru er þetta ekki verkvið bankastjóra. Orðið „bankastjóri“ er notað hér vegna þess að það tíðkast í mörgum vinsælum borðspilum. Ef þér finnst orðið „bankastjóri“ ekki viðeigandi skaltu velja annað, til dæmis „fjármálastjóri“.

Tillögur um framhald

Hvernig væri að hvetja þátttakendur til að hugleiða hvernig Jafningjaland þeirra gæti orðið í framtíðinni? Sjá verkefnið „Framtíðarmöguleikar okkar“ á bls. 113.

Leikreglur

Fjöldi þátttakenda: Sjö til þrettán. Þrír eru í hlutverkum bankastjóra. Í upphafi spilsins eiga að vera jafnmargir leikmenn í hvorri borg.

Markmið spilsins: Sigurvegarinn er sá sem á mesta peninga þegar spilinu lýkur.

Hvernig spilið fer fram

1. Fáðu þrjá til að taka að sér að vera bankastjórar: einn bankastjóri fyrir borg A, einn fyrir borg B og einn yfirbankastjóri.
2. Helmingur leikmanna er með rauð „peð“ og helmingur með blá.
3. Í byrjun er leikmönnum skipt í tvo jafna hópa. Hvor hópur er með jafnmarga „rauða“ og „bláa“ leikmenn. Annar hópurinn fer eftir leið A, hinn hópurinn fer eftir leið B.
4. Allir leikmenn byrja á „byrjunarreitnum“.
5. Leikmaður getur aðeins skipt um borg ef hann lendir á reitnum „tækifæri til að skipta“.

Lykildagsetning

Fyrsti mánudagur októbermánaðar, alþjóðadagur húsnæðis og byggðar – „Borgir án fátækrahverfa“

6. Hver leikmaður byrjar með laun í samræmi við lit:
 - o Bláir leikmenn: 500
 - o Rauðir leikmenn: 100
7. Teningnum er kastað til að ákveða hver byrjar. Sá sem fær hæsta kastið byrjar og síðan hver leikmaður á fætur öðrum í hring rangsælis.
8. Leikmenn kasta teningnum þegar röðin kemur að þeim og færast áfram á leið sinni um borgina um þann fjölda reita sem kom upp. Þegar leikmaður kemur á reit les hann fyrirmælin upphátt og fer eftir þeim.
9. Athugaðu: leikmaður sem fær fyrirmæli um að fara aftur á bak stoppar þegar hann er kominn á sinn stað. Hann á ekki að fara eftir fyrirmælunum þar.
10. Ef spilari þarf að borga eitthvað en á ekki næga peninga fyrir því stoppar hann á reitnum og verður betlari.
11. Tveir eða fleiri spilarar geta verið á sama reit í einu.

Sérstakir reitir

Skattgreiðsla

Í hvert sinn sem leikmaður fer yfir reitinn „skattur“ verður hann að borga skatt. (Leikmenn borga um leið og þeir fara yfir reitinn, jafnvel þó að þeir lendi ekki á honum). Upphæð skattsins sem á að borga fer eftir launum leikmannsins og borg hans.

Borg A	40% ef laun eru 500 eða meira 10% ef laun eru 100 eða minna
Borg B	10% óháð launum

Athugaðu: Atvinnulaus einstaklingur án atvinnuleysisbóta borgar ekki neina skatta.

Atvinnulaus einstaklingur sem fær bætur borgar 10% af atvinnuleysisbótunum, sama í hvorri borginni hann er.

Skattgreiðslan fer til bankastjóra viðkomandi borgar. (Leikmenn í borg A borga sínum bankastjóra og öfugt).

Laun

Í hvert sinn sem leikmaður fer yfir byrjunarreitinn (ekki þarf að lenda þar, það nægir að fara yfir hann) fær hann laun eins og við á frá yfirbankastjóranum.

Ef leikmaðurinn er atvinnulaus og borgin er með almannatryggingakerfi fær hann atvinnuleysisbætur frá borgarbankastjóranum.

Tækifæri til að skipta

Ef leikmaður lendir á reitnum „tækifæri til að skipta“ má hann skipta um borg. Þegar leikmaður skiptir um borg þarf hann að tilkynna það hinum leikmönnum og bankastjóranum. Þegar röðin kemur að honum næst fylgir hann leið hinnar borgarinnar.

Leikmaður sem skiptir um borg fær sömu laun og áður en borgar skatt samkvæmt skattkerfi nýju borgarinnar.

Borgarráðsfundir

Allir leikmenn sækja borgarráðsfundi. Þar gefst tækifæri til breytinga á stefnumálum borgarinnar.

Halda má fund í fimmta hvert skipti sem skattur er greiddur. Borgarbankastjórnir halda skrá um það hve margir hafa farið yfir skattgreiðslureitinn í borg þeirra. Þegar fimmti hver einstaklingur hefur farið yfir reitinn boðar hann til fundar.

Leikmenn ákveða sjálfir hvort þeir vilja halda fund eða ekki.

Spilið er stöðvað meðan borgarráðsfundur fer fram og leikmenn hinnar borgarinnar verða að bíða með að halda spilinu áfram þar til fundi lýkur.

Leikmenn hafa fimm mínútur til að ákveða hvort gera þarf einhverjar breytingar í borginni. Stefnumál eru skráð á breytisþjöldin og þar geta leikmenn séð hvaða stefnumál eru á dagskrá (þ.e. þá valkosti sem bjóðast).

Ef gera á breytingar verða leikmenn að kaupa breytisþjald fyrir skattpeninga borgarinnar. Kostnaðurinn er skráður á spjöldin. Borgarráðið getur aðeins gert breytingar sem það hefur efni á. Borgarbankastjórinn greiðir yfirbankastjórnum viðkomandi upphæð. Leikmenn geta ákveðið að gera eins margar breytingar og þeir vilja en þeir verða að hafa efni á þeim.

Ef borgarráð á í fjárhagsvanda getur það ákveðið að „endurselja“ yfirbankastjórnum eitt eða fleiri breytisþjöld. „Endurkaupsverðið“ er helmingur upphaflega verðsins.

Ríkir einstaklingar geta, ef þeir vilja, gefið í borgarsjóð til að kaupa breytisþjöld. Bankastjórinn notar örlítið „kennaratyggjó“ til að festa breytisþjaldið á spilaborðið yfir viðkomandi reit.

Breytisþjöld

Breytisþjöldin eru sautján talsins og tákna stefnumál sem borgarráð getur samþykkt á borgarráðsfundi. Breytisþjöld fást hjá yfirbankastjórnum á því verði sem prentað er á þau. Þegar spjald eða spjöld eru keypt festir borgarbankastjórinn þau á spilið, yfir tiltekinn reit, samkvæmt ákvörðun leikmanna.

Hægt er að „breyta“ öllum reitum. Ef leikmaður er staddur á reitnum þegar honum er breytt þarf hann ekki að fara eftir nýju fyrirmælunum. Breytingin tekur ekki gildi fyrr en næsti leikmaður lendir á reitnum.

Á borgarráðsfundum ákveða leikmennirnir hver stefnumál borgarinnar skulu vera og geta keypt eitt eða fleiri breytisþjöld. Greiða verður fyrir öll spjöld.

Betlarar

Leikmaður sem á ekki neina peninga til að borga skatta eða önnur gjöld situr fastur á reitnum sem hann er lentur á og verður „betlari“. Ef til er athvarf fyrir heimilisláusa í borginni getur betlari gist þar ef hann vill í stað þess að dvelja áfram á sama reit. Það leysir hann þó ekki undan skuldum sínum.

Hann getur betlað peninga af öllum leikmönnum sem lenda á reitnum þar sem hann situr. Leikmenn ráða því hvort þeir gefa honum peninga eða ekki. Þegar „betlarinn“ er kominn með nóga peninga til að borga skuldir sínar bíður hann þar til röðin kemur að honum, borgar skuldirnar, kastar teningnum og heldur áfram.

Betlarar kasta teningnum í annað hvert skipti sem röðin kemur að þeim. Þar taka þeir áhættu:

Talan 6 kemur upp Finnur 50 Ems í ruslatunnu.

Talan 5 kemur upp Safnar 20 tónum bjórflöskum og fær 50 Ems fyrir – ef borgin er með endurvinnslustöð!

Talan 4 kemur upp Sá næsti sem fer fram hjá gefur betlaranum 10 Ems.

Talan 3 kemur upp Verður drukkinn og sefur af sér næsta kast.

Talan 2 kemur upp Sefur í almenningsgarðinum og finnur 10 Ems-seðil undir bekknum. Ef borgin hefur gert upp garðinn eru þetta 20 Ems.

Talan 1 kemur upp Er rændur. Afhendir borgarbankastjórnum næstu gjöf sem hann fær.

Það sem betlari vinnur sér inn fær hann greitt hjá borgarbankastjóra sínum.

Hvenær lýkur spilinun?

Leikmenn ákveða áður en spilið hefst hvenær því skuli ljúka. Þeir geta valið annan hvorn kostinn:

- þegar fyrsti leikmaður hefur farið 20 umferðir,
- eftir umsaminn tíma, t.d. 45 mínútur.

Athugaðu: spilinun lýkur sjálfkrafa ef borgin verður gjaldþrota. Sigurvegarinn er sá sem á mesta peninga þegar spilinun lýkur.

Nánari upplýsingar

Evrópskar reglur um almannatryggingar

Reglur Evrópuráðsins um almannatryggingar tóku gildi árið 1968. Í júlí 2001 höfðu þær verið staðfestar af átján aðildarríkjum. Þær veita víðtæka félagslega vernd og tryggja meðal annars

- lækniþjónustu, þar á meðal þjónustu heimilislækna, sérfræðinga og neyðarþjónustu
- atvinnuleysisbætur
- ellilífeyri
- örorkubætur.

EFNI TIL DREIFINGAR

Breytisþjöld

Endurnýjun almenningsgarðsins, með sundlaug og barnaleikvelli. Verð: 200 Ems.	Hreinsun á almenningsgarðinum. Verð: 100 Ems.	Vegirnir eru góðir. Búið að taka þá í gegn. Farðu þrjá reiti áfram. Verð: 400 Ems.	Vegir eru þokkalegir, holur fylltar. Aðeins góðir fram að næsta borgarráðsfundi. Verð: 200 Ems.	Þú missir vinnuna! Atvinnuleysisjóður borgar 30% af launum. Borgin verður að eiga 1000 Ems.
Kenaraverkfalli er lokið. Kastaðu aftur! Kostnaður vegna launahækkana: 400 Ems.	Nýtt leikhús og bíó opnað. Verð: 400 Ems.	Faðir þinn er hættur að vinna en fær eftirlaun. Það kostar 400 Ems að koma á lífeyrisréttindum	Þig langar að lesa og nú er hér bókasafn! Þú færð aukakast. Verð bókasafns: 200 Ems.	Engin götubörn lengur. Munaðarleysingjaheimili byggt. Verð munaðarleysingjaheimilis: 200 Ems.
Þú veikist. Almenningsjúkrahús er niðurgreitt að fullu. Þú borgar aðeins 10 Ems. Verð: 600 Ems.	Þú veikist. Almenningsjúkrahúsið er ekki niðurgreitt. Þú borgar 30 Ems. Verð: 400 Ems.	Ókeypis á baðströndina! Njóttu þess bara! Verð fyrir niðurgreiddan aðgang: 100 Ems.	Dregið úr samgönguerfiðleikum með hjólreiðastíg. Verð hjólreiðastígs: 150 Ems.	Endurvinnslukerfi minnkar sorp. Farðu þrjá reiti áfram. Verð: 150 Ems fyrir endurvinnslukerfi.
Þú lendir í deilum. Þú færð ráðgjöf lögmanns. Farðu tvo reiti áfram. Verð: 200 Ems.	Engir heimilislausir lengur í borginni. Skýli hefur verið opnað. Verð skýlis: 200 Ems.			

Verkefnað borgarbankastjóra

Hvorug borgin er með peninga þegar spilið byrjar. Allar tekjur koma af sköttum sem eru greiddir þegar leikmenn fara yfir skattgreiðslureitinn.

1. Borgarbankastjórar nota talningarblaðið til að skrá hversu margir leikmenn fara yfir reitinn „skattur“ og boða til borgarráðsfundar í fimmta hvert skipti sem leikmaður fer yfir hann.
2. Borgarbankastjórar innheimta skatt af öllum leikmönnum í sinni borg þegar þeir fara yfir skattgreiðslureitinn. Athugaðu: leikmenn sem skipta um borg þurfa að greiða samkvæmt nýjum skattareglum.

Skattkerfið er þannig:

Borg A 40% ef laun eru 500 eða meira
 10% ef laun eru 100 eða minna

Borg B 10% óháð launum

Atvinnulausir leikmenn sem fá ekki bætur borga enga skatta.

Atvinnulausir sem fá bætur borga 10% af bótunum.

3. Önnur verkefni borgarbankastjóra:

- sjá um fjármál borgarinnar
- borga yfirbankastjóranum það sem breytispiöldin kosta
- festa breytispiöld á reiti samkvæmt ákvörðun leikmanna á borgarráðsfundi
- sjá um atvinnuleysisjóðinn ef og þegar borgin ákveður að stofna slíkan sjóð
- borga leikmönnum atvinnuleysisbætur, sem þeir eiga rétt á, ef borgin hefur samþykkt að koma á almannatryggingakerfi. Það verða að vera minnst 1000 Ems í bankanum þegar kerfinu er komið á.
- Hafa auga með betlurum í borginni og tryggja að þeir fari rétt að þegar þeir fá að kasta teningnum:

Talan 6 kemur upp: Finnur 50 Ems í ruslatunnu

Talan 5 kemur upp: Safnar 20 tómum bjórflöskum og fær 50 Ems fyrir – ef borgin er með endurvinnslustöð!

Talan 4 kemur upp: Sá næsti sem fer fram hjá betlaranum gefur honum 10 Ems.

Talan 3 kemur upp: Verður drukinn og sefur af sér næsta kast.

Talan 2 kemur upp: Sefur í almenningsgarðinum og finnur 10 Ems-seðil undir bekknum. Ef borgin hefur gert upp garðinn eru þetta 20 Ems.

Talan 1 kemur upp: Betlarinn er rændur og afhendir borgarbankastjóranum næstu gjöf sem hann fær – eða þá peninga sem hann finnur kannski í næsta kasti.

Athugaðu: betlarinn fær þá peninga sem hann finnur í garðinum eða í ruslatunnu hjá þér og þú tekur af honum peninga ef hann er rændur.

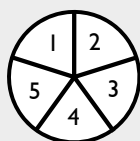
Skráning skattgreiðslna

Í hvert sinn sem leikmaður fer yfir reitinn „skattgreiðsla“ innheimtir bankastjórinn skatt af honum og færir eitt strik á minnisblaðið. Þegar fimm leikmenn hafa farið yfir reitinn þarf að boða fyrsta borgarráðsfundinn. Þegar spilið heldur áfram er haldið áfram að merkja við í annarri umferð o.s.frv.

1. fundur



2. fundur



3. fundur



4. fundur



5. fundur



6. fundur



Verkefnablað yfirbankastjóra

Þegar spilið hefst er yfirbankastjórinn með alla peningana. Hann á að:

1. sjá um að spilið fari vel fram
 - láta spilið byrja
 - gæta þess að farið sé eftir reglum
 - mæla tíma allra borgarráðsfunda. Þeir mega ekki vera lengri en fimm mínútur, og
 - stöðva spilið eftir umsaminn tíma eða þegar farinn hefur verið sá fjöldi umferða sem var ákveðinn, eftir því sem við á.
2. Sjá um skráningu
 - skrá nafn, lit og borg hvers leikmanns þegar spilið byrjar
 - skrá hversu oft hver leikmaður fer yfir byrjunarreitinn
3. Borga öllum leikmönnum laun þegar spilið byrjar og síðan í hvert sinn sem þeir fara yfir byrjunarreitinn. Laun eru greidd eftir lit leikmanns, óháð borginni sem þeir eru í:
 - bláir leikmenn: 500 Ems.
 - rauðir leikmenn: 100 Ems.
4. Innheimta allar greiðslur fyrir breytisþjöld af borgarbankastjórunum.

Talningarblað


Skráðu nöfn leikmanna með rauðum eða bláum penna eftir lit þeirra. Mælt er með að nota fimm strika aðferðina við talninguna. Fyrstu fjögur skiptin eru skráð með lóðréttum strikum IIII og í fimmta skiptið er sett skástrik yfir. Í sjöttu umferð er byrjað á annarri fimmu. Þannig er auðvelt að leggja tölurnar saman. Talning á tólf umferðum myndi líta þannig út: IIII IIII II.

Leikmenn í borg A þegar spilið hefst	
Nafn leikmanns	Hve oft yfir byrjunarreit

Leikmenn í borg B þegar spilið hefst	
Nafn leikmanns	Hve oft yfir byrjunarreit

Borgirnar tvær

Spilaborð

<p>Vegirnir eru holóttir. Ferðalög taka of langan tíma. Þú missir af einu kasti.</p>	<p>Götubörn ræna þig. Þú tapar 10 Ems.</p>	<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Þú veikist. Engin sjúkráhús. Farðu aftur um 3 reiti.</p>	<p>Þú vinnur í Lottó Færð 50 Ems.</p>
<p>Garðurinn er sóðalegur og þarfnast lagfæringar. Þú missir eitt kast þegar þú hjálpar við að þrifa.</p>	<div style="text-align: center;">  <p>BORG A →</p> </div>			<p>Hefur ekkert að gera um kvöldið. Þér leiðist. Farðu aftur um 3 reiti.</p>
<p>Byrja + Laun</p>				<p>Frjálst svæði.</p>
<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Frjálst svæði</p>
<p>Þú átt í deilum. Þarft að ráða þér lögmann. Borgar 50 Ems.</p>	<p>Ekkert að lesa. Borgar 10 Ems. fyrir bók.</p>	<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Þú missir vinnuna! Því miður!</p>	<p>Þú missir vinnuna! Því miður!</p>
<p>Ekkert að lesa. Borgar 10 Ems. fyrir bók.</p>	<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Þú vinnur í Lottó Færð 50 Ems.</p>
<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Frjálst svæði</p>
<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Frjálst svæði</p>
<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Frjálst svæði.</p>	<p>Frjálst svæði</p>

Borgarráðsfundur
við fimmtu hverja
skattgreiðslu.