



SPILLEREGLER

– Ports of Call: The Board Game –





KOMPONENTER

Komponentliste

- 1 × Spilleplade ①
- 1 × Containerterminal ②
- 4 × Kontor-plader (4 farver, engelsk og tysk) ③
- 50 × Nyhedskort (engelske) ④
- 50 × Nyhedskort (tyske)
- 90 × Ordrekort ⑤
- 8 × Succeskort (engelske) ⑥
- 8 × Succeskort (tyske)
- 1 × Startbrik ⑦
- 8 × Store skibe (4 farver) ⑧
- 12 × Små skibe (4 farver) ⑨
- 60 × Fabrikker (4 farver) ⑩
- 200 × Containere (5 farver) ⑪
- 18 × Store markører (træskiver i 5 farver) ⑫
- 160 × Små markører (træskiver i 5 farver) ⑬
- 24 × Action Points (små sorte trækuber) ⑭
- 8 × Ekstra Action Points (store sorte trækuber)
- 1 × Bank-enhed
- 80 × Pengesedler \$10M ⑮
- 60 × Pengesedler \$50M ⑮
- 80 × Pengesedler \$100M ⑮
- 20 × Pengesedler \$500M ⑮
- 1 × Regelbog (engelsk)
- 1 × Regelbog (tysk)
- 10 × Lynlåposer

① Spilleplade



② Containerterminalen



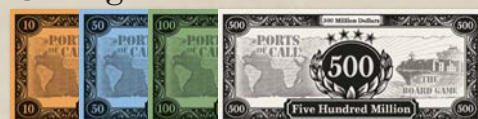
③ Kontor



⑦ Startbrik



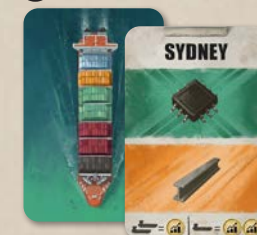
⑮ Pengesedler



④ Nyhedskort



⑤ Ordrekort



⑥ Succeskort



⑪ Containere med handelsvarer



⑧ Store skibe



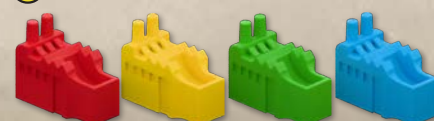
⑨ Små skibe



⑭ Action Points



⑩ Fabrikker



⑫ Store markører



⑬ Små markører



INTRODUKTION



Spillets mål

Ports of Call: The Board Game er et logistisk handelsspil, der simulerer den globale verdenshandel.

Omkring 90 % af verdens fysiske varer transporteres med fragtskibe og udgør rygraden i den moderne økonomi. Containerskibe er en vigtig brik i den maritime infrastruktur.

I løbet af 4 regnskabsår skal spillerne opbygge verdens største og mest værdifulde rederi. Hver spiller starter med 2 containerskibe og 3 handlinger pr. kvartal – og må herefter udvikle sin virksomhed gennem effektiv handel og strategiske investeringer.

Det gøres ved at købe, fragte og sælge containere med varer i hele verden.

Undervejs kan spillerne udvide deres handelsflåde, bygge fabrikker i havnebyerne og producere varer til verdensmarkedet via Containerterminalen.

Vinderen er den, der ved spillets afslutning ejer det mest værdifulde rederi.

Computerspillet

Ports of Call: The Board Game er baseret på det klassiske computerspil **Ports of Call**, der første gang udkom i 1987.

Computerspillet er udviklet af Rolf-Dieter Klein og Martin Ulrich. Det blev hurtigt populært på hjemmecomputere som Commodore Amiga og MS-DOS pc'er og har opnået kultstatus blandt generationer af spillere.

Kort gennemgang

I spillet indgår 5 forskellige handelsvarer (vindmøller, stål, elektronik, vin og olie), der i containere ⑪ transporteres på skibe ⑧ ⑨ mellem 15 havnebyer ①.

I hver havneby kan der kun produceres den handelsvare, som vises på byens 2 byggegrunde ②. Havnebyen er en del af et produktionsområde for den handelsvare.

På spillepladen findes felter ③, der udgør sejlruterne mellem havnebyerne.

Kalenderen ④

Kalenderen holder styr på det aktuelle regnskabsår og kvartal. Øverste række viser år 1-5, og nederste række viser 4 kvartaler repræsenteret ved årstidssymboler.

Spillerne skiftes til at tage deres tur, og der spilles 4 regnskabsår med hver 4 kvartaler.

Børsen ⑤

Børsen viser løbende kursværdien for spillernes rederier. Hvert trin svarer til 10 kurspoint.

Alle spillere starter på kurs 100.

Den spiller, hvis rederi opnår den største kursværdi ved spillets afslutning, har vundet spillet.

Ordrekort ⑤

En af de bedste måder at øge værdien af sit rederi på er ved at fuldføre ordrer.

Ordrekort købes på Ordremarkedet.

Hvert Ordrekort viser 2 handelsvarer, der skal fragtes til en af de 15 byer.

Spillerne sender et eller flere af sine skibe ud for at købe containerne og fragte dem til byen, hvor de sælges for at fuldføre ordren.

Containerterminalen ②

Containerterminalen fungerer som en global handelsplads, hvorfra spillerne køber containere med de forskellige handelsvarer.

Man kan kun købe containere, hvis man har et skib liggende i en havn, der producerer den pågældende handelsvare.

Det kan være en fordel at udnævne en af spillerne til bestyrer af Containerterminalen.

Fabrikker og Produktionssporet

En anden måde at øge værdien af sit rederi på er ved at producere containere til Containerterminalen.

Det kræver, at man bygger fabrikker ⑩ i en eller flere havnebyer og producerer containerne.

Hver gang man producerer en container, stiger man på Produktionssporet ⑥ nederst på spillepladen. Det udløser bonusser undervejs.

Nyhedskort ④

Ved afslutningen af hvert kvartal, når alle spillere har taget deres tur, vendes et Nyhedskort, der kan udløse belønninger eller skabe økonomiske og logistiske udfordringer.

Succeskort ⑥

Ved spillets start lægges en række Succeskort ud ved spillepladen. Når man opfylder kriteriet på et kort, må man straks tage det over til sig – også selv om man ikke er i tur.

Hvert Succeskort giver en stigning på 1 trin på Børsen og gøres op ved spillets afslutning.

Banken

Banken står for de fleste økonomiske transaktioner i spillet. Alle beløb håndteres i millioner dollars.

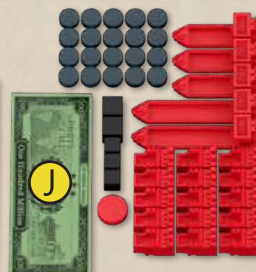
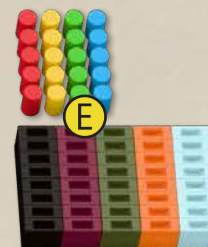
Det kan være en fordel at udnævne en af spillerne til bestyrer af Banken.

Kontoret og Action Points

Hver spiller har en Kontor-plade ③, som giver et overblik over alle de handlinger, man kan foretage i sin tur, og hvad de koster.

Nogle handlinger koster både et beløb og Action Points ⑭. Man råder over 1 Action Point mere end antallet af skibe, man ejer.

OPSÆTNING



OPSÆTNING



Opsætning

1. Læg spillepladen midt på bordet.
2. Følgende lægges ud på bordet ved siden af spillepladen, fx som vist på billedet:
 - A. Bland Ordrekortene og lav Ordremarkedet med 4 Ordrekort (A), der lægges med forsiden opad. Læg resten af bunken ved siden af med bagsiden opad.
 - B. Vælg Nyhedskortene (B) på det ønskede sprog (engelsk eller tysk). Bland kortene, og læg bunken på bordet med bagsiden opad.
 - C. Vælg Succeskortene (C) på det ønskede sprog (engelsk eller tysk). Læg de 3 Succeskort med sort forside på bordet. Bland de øvrige Succeskort og træk et antal kort svarende til antallet af spillere. Disse kort lægges ned ved siden af de 3 sorte kort. Alle kort lægges med forsiden opad.
 - D. Læg Containerterminalen (D) på bordet, og placér 3 containere af hver farve på de tilsvarende containerlinjer i samme farve på pladen. Containerne placeres med hullet nedad og således, at de dækker værdierne 170, 160 og 140.
 - E. Læg containerne og de små runde farvede spillermarkører (E) tæt på Containerterminalen, så de er nemme at nå og placere på pladen.
 - F. Tag bank-enheden med pengesedlerne ud af spilleæsken, og placér den ved den spiller, der skal bestyre Banken. Det er en fordel, at det ikke er den samme spiller som bestyrer Containerterminalen.

3. Hver spiller vælger en spillerfarve og får udleveret følgende i den valgte farve:
 - Kontor-plade (F)
 - 3 små skibe
 - 2 store skibe
 - 15 fabrikker
 - 3 store markører
4. Hver spiller får desuden udleveret:
 - 20 små grå markører
 - 6 små sorte trækuber
 - 2 store sorte trækuber
5. Hver spiller placerer 1 stor markør i deres farve på kurs 100 på Børsen (G).
6. Hver spiller placerer 1 stor markør i deres farve på Produktionssporets startfelt (H) i nederste venstre hjørne.
7. Hver spiller placerer 3 små sorte trækuber på Action Points-feltet (I) på deres Kontor-plade.
8. Hver spiller modtager \$100M (J) fra Banken.
9. Hver spiller trækker 1 Nyhedskort. Spilleren, der får kortet med det højeste nummer i nederste højre hjørne, modtager Startbrikken (K). De brugte Nyhedskort blandes ind i bunken igen.
10. Placér en stor grå markør på Kalenderens "T"-felt og en stor grå markør på forårssymbolet (første kvartal) (L).

Startordre og hjemby

Alle spillere får udleveret 3 Ordrekort, som de holder hemmelige, indtil alle spillere har valgt deres hjemby.

Efter tur, startende med spilleren med Startbrikken, vælger spillerne deres hjemby og hvilket af de 3 Ordrekort, de ønsker at starte med. De resterende 2 Ordrekort lægges i en bunke med kasserede Ordrekort.

Det er en god ide at vælge en hjemby, der kan levere den ene af handelsvarerne på det valgte Ordrekort.

Der placeres 1 fabrik i spillerens farve på hjembyens ene byggegrund og 1 stor markør (også i spillerens farve) på den anden byggegrund, hvor ingen andre må bygge.

Der må maksimalt være 2 hjembyer i samme produktionsområde. *Har 2 spillere lagt sig i byer, der producerer vin, må en tredje spiller ikke vælge den sidste vin-by som hjemby.*

Hver spiller starter med et lille skib og et stort skib placeret på hjembyens felt med ankeret. Last skibene med containere med handelsvaren, der produceres i hjembyen. *Har man valgt Hamburg som hjemby, laster man sine 2 skibe med hhv. 1 og 2 lyseblå containere.*

Når alle har valgt deres hjemby, kan deltagerne lægge deres valgte Ordrekort med forsiden opad ved deres Kontor-plade.

Herefter kan spillet begynde.

PORTS OF CALL



SPILLET'S GANG

Spillet's gang

Der spilles 4 regnskabsår af hver 4 kvartaler. Alle spillere skiftes til at tage en tur i hvert kvartal og får således 16 ture i hele spillet.

Tip: Ønskes et kortere eller længere spil, kan man spille 3 eller 5 regnskabsår.

A Spillernes ture

Spillerne skiftes til at tage deres tur med start hos spilleren med Startbrikken.

I sin tur kan en spiller udføre en række handlinger. Nogle er gratis, mens andre koster et eller flere Action Points.

Man har i hver tur 1 Action Point mere end antallet af skibe, man ejer.

Har man 2 skibe på spillepladen, har man således 3 Action Points i hver tur.

Ved hjælp af Kontor-pladen er det nemt at holde styr på turens handlinger, som kan udføres i valgfri rækkefølge. Se mere i afsnittet "Handlinger" på side 14.

Når spilleren har afsluttet sin tur, fortsætter spillet med spilleren til venstre. Når alle spillere har taget deres tur, afsluttes kvartalet.

B Kvartalet afsluttes

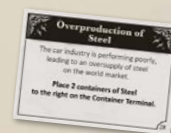
Hvis det ikke var 4. kvartal:

1. Vend et Nyhedskort og følg anvisningerne.
2. Fjern alle markører fra skibene.
3. Flyt Kalenderens kvartalsmarkør til næste kvartal.
4. Spilleren med Startbrikken begynder det nye kvartal.
5. Fortsæt med punkt A.



Hvis det var 4. kvartal:

1. Vend et Nyhedskort og følg anvisningerne.
2. Aflæg årsregnskab (se afsnittet "Årsregnskab").
3. Hvis 4. regnskabsår er afsluttet, slutter spillet. Se afsnittet "Spillet's afslutning" på næste side.



Ellers startes et nyt regnskabsår:

4. Fjern alle markører fra fabrikker og skibe.
5. Fjern alle Ordrekort fra markedet, og læg 4 nye Ordrekort frem.
6. Flyt Kalenderens årsmarkør til næste år.
7. Sæt Kalenderens kvartalsmarkør tilbage til 1. kvartal.
8. Giv Startbrikken videre til spilleren til venstre.
9. Fortsæt med punkt A.



Årsregnskab

Der aflægges årsregnskab ved afslutning af 4. kvartal i hvert regnskabsår.

Hver spiller beregner sit rederis årsresultat:

Rederiets kursværdi × \$1M
– vedligeholdelsesudgifterne til skibene

Vedligeholdelsesudgiften for de enkelte skibe kan ses på Kontor-pladen. Små skibe koster hver \$30M, og store skibe koster hver \$100M i vedligeholdelse.

Er der overskud, får man udbetalt beløbet fra Banken. Er der underskud, skal man betale det pågældende beløb til Banken.

Eksempel: Hvis en spillers rederi har kursværdien 140 på Børsen, og spilleren har 2 små skibe og 1 stort skib, beregnes årets resultat således:

$$\$140M - (2 \times \$30M) - \$100M = -\$20M$$

Spilleren skal derfor betale \$20M til Banken.

Økonomiske problemer

Bliver årsresultatet negativt, og man ikke har råd til at betale, må man gå 1 trin ned på Børsen for at få \$100M fra Banken, som man kan betale med. Vær opmærksom på, at årets resultat nu skal beregnes ud fra den lavere kursværdi.

Står man på Børsens laveste trin (kurs 60) og har brug for at gå 1 trin ned, er man gået konkurs og udgår af spillet.

Alternativ: Ønsker man ikke spiller-eliminering, kan den nødstedte spiller sælge nogle af sine fabrikker eller skibe for at få kontanter fra Banken til at betale med.

SPILLET'S GANG



Spillets afslutning

Spillet slutter efter 4. regnskabsår.

Herefter udføres følgende trin:

1. For hvert Ordrekort, man ikke har fuldført, går man 1 trin ned på Børsen.
2. De resterende Succeskort fordeles. Hvis flere spillere opfylder kriteriet på samme kort, stiger de straks 1 trin på Børsen, og kortet lægges væk.
3. For hvert Succeskort, man har opnået i løbet af spillet, stiger man 1 trin på Børsen.

Vinderen

Vinderen er den spiller, der har den højeste kursværdi på Børsen.

Hvis flere spillere deler førstepladsen, afgøres vinderen ud fra følgende kriterier i prioriteret rækkefølge:

1. Flest skibe.
2. Flest fabrikker.
3. Flest Succeskort.
4. Flest kontanter.

Hvis der fortsat er lighed, deler spillerne sejren.

Nyttig information til brug under "Spillets gang"

Køb af containere fra Containerterminalen

Det koster 1 Action Point og prisen for containeren.



Man køber containeren længst til højre på containerlinjen. Købsprisen står til højre for containeren.

Er der en spillermarkør i containeren, betales beløbet til den pågældende spiller. Er det din egen container, skal du ikke betale for den. Ellers betales beløbet til Banken.

Køber man flere containere fra samme containerlinje på én gang, får man hver container til den første containers pris. Man kan godt købe containere til flere skibe, når bare de befinder sig i en havneby, hvor den pågældende handelsvare kan købes.

Salg af containere

Det koster ikke Action Points at sælge containere.

Sejl et skib ind i en havneby og sælg en eller flere af dets containere.

Salgsprisen =
Havnebyens salgsbonus +
Handelsvarens markedspris.



Pengene udbetales fra Banken.

Hvis man ved salget fuldfører et Ordrekort, stiger man 1 eller 2 trin på Børsen. Se mere i afsnittene "Leverancer" og "Delleverancer" på side 9.

Producér en container til Containerterminalen

1. Det koster \$20M og 1 Action Point. Beløbet betales til Banken.
2. Sæt en markør med din farve i en ny container med den producerede handelsvare.
3. Skub containeren ind fra venstre på det rette containerspor på Containerterminalen.



4. Sæt en grå markør i fabrikken, der producerede containeren.
5. Ryk din brik ét felt frem på Produktionssporet. Lander du på et bonusfelt, udløses din bonus med det samme. Se mere i afsnittet "Produktionssporet" på side 11.

Nyheder om containere

Nogle Nyhedskort påvirker Containerterminalen enten ved at placere eller fjerne containere.

Hvis der skal indsættes containere, placeres de på højre side af containerlinjen med hullet nedad. Skal der fjernes containere, fjernes de ligeledes fra højre side.





HANDELSVARER, BYER & SKIBE

Handelsvarer og produktionsområder

I spillet indgår 5 forskellige handelsvarer, der i containere transporteres på skibe mellem 15 havnebyer.

Hver handelsvare er tilknyttet et produktionsområde bestående af 3 byer, hvori man kan købe og producere den pågældende vare. Varen kan herefter sælges i de øvrige byer.

De 5 handelsvarer har hver deres symbol og farve, der går igen i byerne i hvert produktionsområde:



Vindmøller (lyseblå):

Kan købes og produceres i Hamburg, Rotterdam og London.



Stål (orange):

Kan købes og produceres i San Francisco, New York og Quebec.



Olie (sort):

Kan købes og produceres i Basrah, Port Sudan og Kolkata.



Vin (lilla):

Kan købes og produceres i Buenos Aires, Cape Town og Sydney.



Elektronik (grøn):

Kan købes og produceres i Hong Kong, Incheon og Tokyo.

Havnebyer

Hver havneby har et felt med et anker, som skibene sejler ind på for at handle. Hver by har desuden et felt med:

- Byens navn
- En oversigt over salgsbonusser for de 4 handelsvarer, der kan sælges i byen
- 2 byggegrunde til fabrikker

Cape Town har 2 byggegrunde til fabrikker, der producerer vin. I byen kan sælges vindmøller med en salgsbonus på \$60M, mens stål, elektronik og olie kan sælges med en salgsbonus på \$30M. Se mere i afsnittet "Salg af containere" på side 10.



Sejlruter og skibe



På spillepladen findes felter, der udgør sejlruterne mellem havnebyerne. Spillernes skibe bevæger sig fra felt til felt ved at følge de stiplede linjer. Ved forgreninger vælger man frit, hvilken retning skibet skal tage.

Bemærk at skibe kan sejle ud af kortet syd for San Francisco og komme ind på kortet igen nord for Australien.



Sejler man gennem Panamakanalen eller Suezkanalen, betaler man \$20M pr. skib til Banken.

Flyt skibe

I din tur kan du flytte alle dine skibe, uden at det koster Action Points.

Bevægelsesmulighederne afhænger af skibsstørrelse og antal containere ombord.

Ship Movement	
	3 Spaces
	2 Spaces

Et lille eller stort skib med op til én container kan flyttes op til 3 felter i en tur.

Et stort skib lastet med 2 containere kan flyttes op til 2 felter i en tur.

Et skibs bevægelse kan ikke splittes op, men skal gennemføres i én sammenhængende handling. Man kan derfor ikke flytte et skib, udføre en anden handling og derefter fortsætte dets bevægelse. Den eneste undtagelse er, hvis man senere i turen booster skibet (se næste afsnit).

Anløber et skib en havn, kan det ikke flyttes mere i den tur.

Sejler man et skib ind i en havn, som er en anden spillers hjemby, betaler man \$20M i havneleje til vedkommende.

Boost skibe

Et skib kan boostes, så det kan flyttes ét ekstra felt i samme tur. Det koster 1 Action Point.

Man kan booste alle skibe, der ikke ligger i havn, så længe man har Action Points til det. Man kan dog kun booste hvert skib én gang i hver tur.



Markering af flyttede skibe



Har man flyttet på et skib, og det ikke kan flyttes mere, kan man placere en grå markør på skibet for at holde styr på, at det har været flyttet. Markørerne fjernes inden din næste tur.

Nyhedskort kan påvirke sejladsen

Bemærk at nogle af Nyhedskortene påvirker skibenes bevægelser.



Køb skibe

Man kan udvide sin handelsflåde ved at købe flere skibe.

Buy Ship	
	50
	200

Et lille skib koster \$50M og 1 Action Point.

Et stort skib koster \$200M og 1 Action Point.

Nye skibe placeres i spillerens hjemby og må sejle med det samme.

Hvert lille skib koster \$30M pr. år i vedligeholdelse. Hvert stort skib koster \$100M pr. år i vedligeholdelse. Udgiften afregnes i forbindelse med Årsregnskabet.

Man kan maksimalt eje 3 små skibe og 2 store skibe.

ORDRER & LEVERANCER



Ordrekort

En af de bedste måder at øge værdien af sit rederi på er ved at fuldføre ordrer.

Ordrekort købes på Ordremarkedet, der består af 4 synlige Ordrekort og Ordrebunken med de ukendte kort.

Hvert Ordrekort viser hvilke 2 handelsvarer, der skal fragtes til hvilken by.



Køb af Ordrekort



Et synligt Ordrekort koster \$50M og 1 Action Point. Efter købet lægges der straks et nyt kort fra Ordrebunken ud på Ordremarkedet.



Et ukendt Ordrekort trukket fra Ordrebunken koster kun \$20M og 1 Action Point.

Købte Ordrekort lægges ved Kontor-pladen.



Man kan maksimalt have 5 igangværende ordrer på én gang.

Leverancer

Spillerne sender et eller flere af deres skibe ud for at købe containere til ordren. Disse fragtes herefter til byen, hvor de sælges for at fuldføre ordren.



Fragter man begge ordrens containere ind i byen på et stort skib og sælger dem samtidig, stiger man med det samme 2 trin på Børsen.

Delleverancer



Ved delleverancer, hvor man leverer containerne med 2 skibe, stiger man kun 1 trin på Børsen.



Ved første leverance placerer man den solgte container oven på den tilsvarende handelsvare på Ordrekortet, så det er tydeligt, at man har delleveret.

Ved anden leverance er ordren fuldført, og man stiger straks 1 trin på Børsen.

Fuldførte ordrer

Fuldførte Ordrekort lægges i en bunke ved Kontor-pladen – gerne så de andre spillere ikke kan tælle dem.



Ved afslutning af spillet er der nemlig et Succeskort, hvor spilleren med flest fuldførte Ordrekort stiger 1 ekstra trin på Børsen.

Ikke fuldførte ordrer

For hvert Ordrekort, man ikke har fuldført ved spillets afslutning, går man 1 trin ned på Børsen.



HANDEL MED CONTAINERE

CONTAINER-TERMINAL

	170	160	140	120	100	80	70	60	50	50	40	30	20	
	170	160	140	120	100	80	70	60	50	50	40	30	20	
	170	160	140	120	100	80	70	60	50	50	40	30	20	
	170	160	140	120	100	80	70	60	50	50	40	30	20	
	170	160	140	120	100	80	70	60	50	50	40	30	20	

Containerterminalen

Containerterminalen fungerer som en global handelsplads. Herfra køber spillerne containere med de forskellige handelsvarer.

Containerterminalen har en containerlinje for hver handelsvare.

Køb af containere

For at købe containere til et skib skal det ligge i en havneby, der producerer den pågældende handelsvare. For at købe en container med vin, skal man sejle et skib ind i Buenos Aires, Cape Town eller Sydney.



Man køber den container, der står længst til højre på en containerlinje, og prisen står til højre for containeren.



Det koster desuden 1 Action Point pr. container, man køber.

De første containere på Containerterminalen er placeret af spillet og vender med hullet nedad. Når man køber dem, betaler man til Banken.

Køber man en container, der har en farvet spillermarkør i sig (se afsnittet "Produktion af containere" på næste side), betaler man til den pågældende spiller. Er det din egen container, skal du ikke betale for den.

Den købte container fjernes fra Containerterminalen og placeres med hullet nedad på skibet. Har skibet endnu ikke sejlet i denne tur, kan det flyttes, inden du afslutter turen.

Køber man flere containere fra samme containerlinje på én gang, får man hver container til den første containers pris. Man kan godt købe containere til flere skibe, når bare de befinder sig i en havn, hvor den pågældende handelsvare kan købes.

Bemærk at det kræver 1 Action Point for hver container, man køber – også hvis man køber flere på én gang. Se mere i afsnittet "Handler" på side 14.

Man kan kun købe containere, hvis der er nogle tilgængelige på containerlinjen.

Bemærk at markedsprisen stiger, når man køber en container.

Salg af containere

For at sælge en container sejler man sit skib ind i en havneby, hvor handelsvaren kan sælges.



Hver by har en salgsbonus for de handelsvarer, der kan sælges i byen.

Den samlede salgspris beregnes ved at lægge salgsbonusen sammen med handelsvarens markedspris på Containerterminalen (markedsprisen aflæses til højre for containeren længst til højre på handelsvarens containerlinje). Beløbet udbetales fra Banken.



Hvis man ved salget fuldfører et Ordrekort, stiger man 1 eller 2 trin på Børsen. Se mere i afsnittene "Leverancer" og "Delleverancer" på side 9.

Det kræver ikke brug af Action Points at sælge containere.

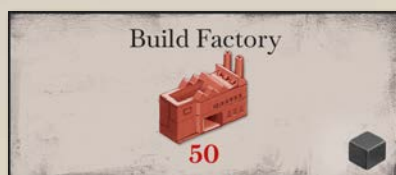
PRODUKTION AF CONTAINERE

Produktion af containere

En anden måde at øge værdien af sit rederi på er ved at producere containere til Containerterminalen.

Fabrikker

Containere produceres på fabrikker, som kan bygges i de 5 produktionsområder.



Opførelse af en fabrik kræver 1 Action Point og koster \$50M, der betales til Banken.

En fabrik i spillerens farve placeres herefter på byggegrunden.

Man kan kun bygge på én byggegrund i hvert produktionsområde. *Har man eksempelvis bygget på en grund i Kolkata, kan man ikke bygge på andre byggegrunde i produktionsområdet for olie. Dvs. at man ikke kan bygge i Port Sudan og Basrah.*

På hver byggegrund kan der bygges op til 3 fabrikker.

For at bygge den første fabrik i et nyt produktionsområde skal man sejle et skib ind i en af havnebyerne i produktionsområdet. Er der en ledig byggegrund i byen, kan man bygge fabrikken.

Når man senere bygger fabrik nr. 2 eller 3 i en by, kan dette lade sig gøre, uden at man behøver at have et skib i byen.



Produktion

Hver fabrik kan i et regnskabsår producere én container.



Følg disse trin ved produktionen:

1. Det koster 1 Action Point og \$20M at producere en container. Beløbet betales til Banken.
2. Tag en ny container i farven, der matcher handelsvaren, og placér en markør med din spillerfarve i den.
3. Containeren skal nu placeres på den pågældende handelsvares containerlinje på Containerterminalen. Containeren skubbes ind fra venstre, så de øvrige containere på linjen skubbes mod højre.



4. Placér en grå markør i fabrikken, så man kan se, at den har produceret en handelsvare.
5. Flyt din brik et felt frem på Produktionssporet nederst på spillepladen.

Bemærk at markedsprisen falder ved produktionen.

Tip: Hvis man skal købe 1 container med vin, kan det betale sig først at producere containere med vin, inden man foretager sit køb.

I samme kvartal kan man kun producere 1 container af hver handelsvare. Ejer man begge de store skibe, kan man dog i hvert kvartal producere 2 containere af hver handelsvare.

Man kan kun producere en container, hvis der er plads til den på den ønskede containerlinje på Containerterminalen.

Produktionssporet



Hver gang man producerer en container, flytter man sin brik et felt frem på Produktionssporet nederst på spillepladen.

Lander man på et felt med et ikon, udløser det en bonus:



Børsbonus

Du stiger 1 trin på Børsen.



Containerbonus

Du må indsætte en ny container med en valgfri handelsvare på et vilkårligt sted på Containerterminalens containerlinje for den handelsvare. Sæt en markør med din spillerfarve i containeren.



Action Point-bonus

Du får en ekstra handling i denne tur. Du må bruge en stor sort kube på din Kontor-plade. Det ekstra Action Point kan kun bruges i denne tur.



Ordrebonus

Du får et ukendt Ordrekort fra bunken. Hvis du allerede har 5 igangværende ordrer, får du ikke Ordrekortet.



Pengebonus

Du får det viste beløb fra Banken, fx \$100M eller \$200M.



SUCCESSKORT & NYHEDER

Succeskort

Ved spillets start lægges en række Succeskort frem ved spillepladen.



Når en spiller opfylder kriteriet på et kort, må vedkommende straks tage det over til sig – også selv om det ikke er spillerens egen tur.

De røde Succeskort er kort, der kan opnås undervejs i spillet, mens de sorte Succeskort først fordeles blandt spillerne ved spillets afslutning.

Hvert opnået Succeskort giver en stigning på 1 trin på Børsen og gøres op ved spillets afslutning.

Nyhedskort

Ved afslutningen af hvert kvartal (dvs. når alle spillere har taget deres tur) vendes et Nyhedskort.

Kortene med sort titelbjælke er *breaking news* og udføres med det samme, mens kortene med hvid titelbjælke påvirker hele næste kvartal, fx hvis havnebyer lukkes ned eller dårligt vejr påvirker skibenes mobilitet.

Brugte Nyhedskort lægges nederst i bunken.

Nyheder om lukkede områder



Ved lukning af havnebyer, Panamakanalen eller Suezkanalen, anbringes de store grå træskiver midlertidigt på de felter, der er lukkede.



Nyheder om containere

Nogle Nyhedskort påvirker Containerterminalen enten ved at placere eller fjerne containere.

Hvis der skal indsættes containere, placeres de på højre side af containerlinjen med hullet nedad. Skal der fjernes containere, fjernes de ligeledes fra højre side.



Masser af "Ports of Call"-nyheder

De første 16 kort i Nyhedsbunken (kort 1-16), er særligt udvalgt for at sikre, at man oplever ekstra mange Ports of Call-nyheder.

Kortene kan enten afsløres i rækkefølge eller blandes, før spillet påbegyndes.

Spiller man 3 regnskabsår, bruges kort 1-12. Spiller man 5 regnskabsår, bruges kort 1-20.

Alternativ regel: Varslede nyheder

Ønskes et mere kontrolleret spil, kan nyhederne varsles, dvs. annonceres på forhånd, så spillerne kan lægge planer efter dem.

Ved starten af hvert kvartal afsløres et Nyhedskort, som først træder i kraft ved afslutningen af kvartalet. Samtidig afsløres det næste Nyhedskort, som vil træde i kraft ved afslutningen af det efterfølgende kvartal. På den måde kender spillerne altid de næste to kommende nyheder.

BANKEN



Banken

Banken håndterer de fleste økonomiske transaktioner i spillet. De gennemgås i dette afsnit.

Søtransport gennem kanalerne

Når man sejler gennem Panamakanalen og Suezkanalen, betaler man \$20M pr. skib til Banken.

Nyhedsrelaterede transaktioner

Hvis man skal modtage eller betale penge som følge af en nyhed fra et Nyhedskort, sker transaktionen via Banken.

Salg af containere

Når man sælger containere i havnebyerne, udbetales beløbet af Banken.

Køb af unavngivne containere

Når man køber containere fra Containerterminalen, der er placeret af spillet og som derfor ikke ejes af en spiller, betaler man beløbet til Banken.

Køb af aktier



Det koster \$1.000M og 2 Action Point, hvis man vil købe aktier og dermed stige 1 trin på Børsen. Beløbet betales til Banken.

Salg af aktier



Har man brug for kapital, kan man sælge aktier ved at gå 1 trin ned på Børsen. Man modtager \$100M fra Banken. Dette kan kun gøres én gang i hvert kvartal – altså i den enkelte spillers tur.

Rammes man undervejs i spillet af uforudsete udgifter i forbindelse med et Nyhedskort eller Årsregnskabet, og man ikke har kontanter nok til at betale regningen, skal man ekstraordinært sælge aktier, indtil man har penge nok til at betale.

Står man på Børsens laveste trin (kurs 60) og skal gå 1 trin ned, går man **konkurs** og udgår af spillet.

Alternativ regel

Foretrækker man, at spillere ikke skal udgå helt af spillet, kan nødstedte spillere sælge nogle af deres fabrikker eller skibe til Banken for at skaffe penge.

Banken udbetaler aktivernes oprindelige købspris.

Bemærk at antallet af Action Points falder i forbindelse med salg af skibe.





HANDLINGER

Handler

Spilleren kan i sin tur foretage en række handlinger i valgfri rækkefølge. Nogle handlinger koster ikke Action Points, mens andre kræver, at man bruger et eller flere af de Action Points, man har til rådighed.

I hver tur har man 1 Action Point mere end antallet af skibe, man ejer.

Har man 3 skibe på spillepladen, har man således 4 Action Points i hver tur.

Når man køber et skib mere, får man 1 ekstra Action Point, som kan tages i brug med det samme.

De små sorte kuber bruges som Action Points.

Kontoret

Spillerens Kontor er en oversigt over alle de mulige handlinger, man kan foretage i sin tur, og hvad de koster. Kontoret kan bruges til at holde styr på handlinger, der koster Action Points. De små kuber i Kontor-felternes højre hjørne viser, om handlingen koster 1 eller 2 Action Points.

I starten af sin tur placerer man sine Action Points (små sorte kuber) på feltet Action Points (A) og flytter dem rundt på Kontor-felterne efterhånden, som man foretager de handlinger, der koster Action Points. Flere af handlingerne koster også et beløb – angivet med rødt nederst i Kontor-felterne. Alle beløb vises i millioner dollars.

Med mindre andet er angivet på Kontor-pladen, foretages alle økonomiske transaktioner via Banken.

Ekstra Action Points

Man kan købe et ekstra Action Point eller opnå et ekstra som belønning på Produktionssporet.

Ekstra Action Points kan kun bruges i den tur, hvor de købes eller opnås. De store sorte kuber bruges til de ekstra Action Points og fjernes fra Kontor-pladen, når turen er slut.

OFFICE							
Action Points (A)	Boost 1 Space (B) 20	Buy Hidden (C) 20	Buy Revealed (D) 50	Buy Ship 50 200		Ship Movement 3 Spaces 2 Spaces	
	Buy Container (G) Market price to owner	Produce Container (H) + + 20	Build Factory (I) 50		Sell Container (J) Port bonus + Market price		
	Buy Shares (K) 1000	Sell Shares (L) 100, Only once per quarter		Buy Single-Use Action Point (M) 250, Only once per quarter		PORTS OF CALL	

Oversigt over alle handlinger

Her følger en kort gennemgang af alle de handlinger, man kan foretage i sin tur.

(B) Boost et skib 1 felt

Et skib kan boostes, så det kan flyttes ét ekstra felt i samme tur.

Pris: 1 Action Point.

Man kan booste alle skibe, der ikke ligger i havn, så længe man har Action Points til det. Man kan dog kun booste hvert skib én gang i hver tur.

(C) Køb et ukendt Ordrekort

Ordrekortet trækkes fra Ordrebunken.

Pris: \$20M og 1 Action Point.

(D) Køb et synligt Ordrekort

Tag et af de 4 synlige Ordrekort fra Ordremarkedet og læg ved dit Kontor.

Pris: \$50M og 1 Action Point.

Efter købet lægges et nyt Ordrekort klar på Ordremarkedet, så der igen er 4 synlige Ordrekort.

(E) Køb et skib

Et lille skib koster \$50M og 1 Action Point. Et stort skib koster \$200M og 1 Action Point.

Nye skibe placeres i spillerens hjemby og må sejle med det samme.

Hvert lille skib koster \$30M pr. år i vedligeholdelse. Hvert stort skib koster \$100M pr. år i vedligeholdelse. Udgiften afregnes i forbindelse med Årsregnskabet.

Man kan maksimalt eje 3 små skibe og 2 store skibe.

Når man ejer begge de store skibe, kan man på sine fabrikker i samme tur producere 2 containere med samme handelsvare. Se mere i afsnittet "Fabrikker" på side 11.

(F) Flyt et skib

Det koster ikke Action Points at flytte skibe.

Et lille eller stort skib med op til én container kan flyttes op til 3 felter i en tur.

Et stort skib lastet med 2 containere kan kun flyttes op til 2 felter i en tur.

For at lette overblikket kan de små grå markører placeres i de skibe, der allerede er blevet flyttet.

HANDLINGER



G Køb en container fra Containerterminalen

Det koster 1 Action Point og prisen for containeren.



Man køber containeren længst til højre på containerlinjen. Købsprisen står til højre for containeren. Er der en spillermarkør i containeren, betales beløbet til den pågældende spiller. Er det din egen container, skal du ikke betale for den. Ellers betales beløbet til Banken.

Køber man flere containere fra samme containerlinje på én gang, får man hver container til den første containers pris. Man kan godt købe containere til flere skibe, når bare de befinder sig i en havneby, hvor den pågældende handelsvare kan købes.

H Producér en container til Containerterminalen

1. Det koster \$20M og 1 Action Point. Beløbet betales til Banken.
2. Sæt en markør med din farve i en ny container med den producerede handelsvare.
3. Skub containeren ind fra venstre på det rette containerspor på Containerterminalen.



4. Sæt en grå markør i fabrikken, der producerede containeren.
5. Ryk din brik ét felt frem på Produktionssporet. Lander du på et bonusfelt, udløses din bonus med det samme. Se mere i afsnittet "Produktionssporet" på side 11.

I Byg en fabrik

Pris: \$50M og 1 Action Point.

Sæt en ny fabrik i din spillerfarve ind på byggegrunden. Der kan være op til 3 fabrikker på hver byggegrund.

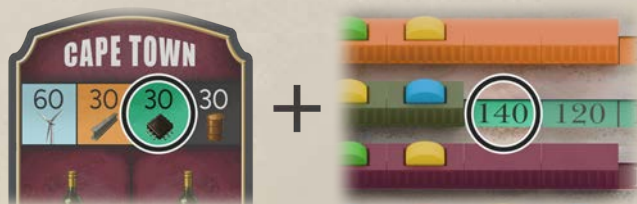
For at bygge den første fabrik i et nyt produktionsområde skal man sejle et skib ind i en af havnebyerne i produktionsområdet. Det kræver ikke et skib i byen at bygge fabrik nr. 2 eller 3.

J Sælg en container

Det koster ikke Action Points at sælge containere.

Sejl et skib ind i en havneby og sælg en eller flere af dets containere.

Salgsprisen er havnebyens salgsbonus + handelsvarens markedspris.



Pengene udbetales fra Banken. Se mere i afsnittet "Salg af containere" på side 10.

K Køb aktier

Det koster \$1.000M og 2 Action Points.

Du stiger med det samme 1 trin på Børsen.

L Sælg aktier

Det koster ikke Action Points at sælge nogle af dine aktier.

Gå 1 trin ned på Børsen og modtag \$100M fra Banken. Du kan kun sælge aktier én gang pr. kvartal – eller hvis du får økonomiske problemer i forbindelse med Nyhedskort og Årsregnskabet. Se mere i afsnittet "Salg af aktier" på side 13.

M Køb en ekstra handling i denne tur

Det koster \$250M, og man kan kun foretage købet én gang pr. kvartal.

Brug en af de store sorte kuber til den ekstra handling på dit Kontor. Kuben fjernes, når turen er slut.

Eksempler på handlinger

I det følgende er AP = Action Point.

Kelds første tur

Keld har lige valgt hjemby i Tokyo og har fået 1 lille skib og 1 stort skib lastet med elektronik-container i Tokyo. Keld har 1 Ordrekort på elektronik og vin til Kolkata og har 3 AP (fordi han har 2 skibe).

Keld har på Ordremarkedet spottet et Ordrekort til San Francisco på elektronik og olie. Det koster han for \$50M og 1 AP D. Pengene betales til Banken.

Keld tager chancen og køber også et ukendt Ordrekort for \$20M og 1 AP C. Pengene betales til Banken.

Keld sejler begge skibe sydøstover F. Det lille sejler 3 felter, det store sejler 2 felter.

Keld booster B det store skib for 1 AP, så det lander samme sted som det lille skib. Så har han brugt sine 3 Actions Points.

Kelds anden tur

Keld sejler sit store skib sydpå F og booster det B for at nå ind i Sydney. Her sælger han den ene container J til \$120M (markedsprisen på elektronik på Containerterminalen) + \$30M (havnebonus) = \$150M. Han modtager pengene fra Banken.

Keld bygger en fabrik i Sydney for \$50M og 1 AP I. Han producerer 1 container med vin for \$20M og 1 AP H. De \$70M betales til Banken. Der lægges en markør med Kelds spillerfarve i en vincontainer, som skubbes ind på containerlinjen for vin på Containerterminalen. Derved falder prisen for vin, så Keld i næste tur kan købe vin billigere (forudsat at de andre spillere ikke køber vin i deres ture). Der sættes en grå markør i fabrikken, der producerede. Kelds spillermarkør på Produktionssporet flyttes 1 felt frem, fordi han producerede en container.

Kelds lille skib sejler F østover ud af kortet og fortsætter nordpå til San Francisco, hvor han sælger elektronikcontaineren for \$120M+\$30M=\$150M J. Han tager vincontaineren fra skibet og lægger på San Francisco-ordrekortet for at vise, at der er blevet delleveret.

Kelds næste ture (kort fortalt)

Keld køber en vincontainer til det store skib i Sydney og sejler vestover og nordpå til Kolkata (i 2 ture med boost B), hvor han sælger begge containere og stiger 2 trin på Børsen for at gennemføre Kolkata-ordren.

Han kan fylde oliecontainere på skibet og sejle til San Francisco for at gennemføre den næste ordre.

Det kan være en ide at købe et ekstra Ordrekort, hvor der skal leveres olie, så den ene container kan sælges undervejs.

Det kan også hurtigt blive tiden til at købe et skib mere, der udløser et ekstra Action Point pr. tur.



CREDITS

Spildesign

Keld V. Rasmussen

Spiludvikling

Keld V. Rasmussen, Morten Baun Møller og Denni Eschen Pedersen

Illustrationer og grafisk design

Denni Eschen Pedersen

3D-modeller og 3D-rendering

Emil Agervig Starup

Regelbog, tekst og opsætning

Morten Baun Møller og Denni Eschen Pedersen

Tekst og korrekturlæsning

Morten Skovhus

Oversættelser og korrekturlæsning

Tekstkontoret

En særlig tak for uvurderlig feedback

Rolf-Dieter Klein, Brian Karkov Hemme, Niels Karkov Hemme, Lars Karkov Meeder,
Michael Løhde Andersen, Christian Kudahl og Esben Kyed

Mange tak til alle spiltesterne

Christian Ejdrup Hesseldahl, Bo Svalø, Mark Bojer Larsen, Casper Larsen, Casper Jensen, Liselotte Storm,
Flemming Hansen, Gitte Fahlén, Michael Fahlén, Kim Rasmussen, Ole Rasmussen,
René Holmgaard, Joachim Rosengaard Hansen og Jakob Puggaard

Mange tak til alle øvrige spiltestere, der har deltaget i vores rejse med Ports of Call: The Board Game!

Spilinformation

Ports of Call: The Board Game

Udgivet af Game Inventors ApS, Danmark

For mere information om brætspillet, besøg www.poc-boardgame.com
Her findes bl.a. tutorials, videoer og de nyeste versioner af regelbogen – også på andre sprog.

Regelbogsversion: DA-2026.2