

QUICK START GUIDE

– Ports of Call: The Board Game –

Formål

Ports of Call: The Board Game er baseret på det klassiske computerspil fra 1987, skabt af Rolf-Dieter Klein og Martin Ulrich.

Spillerne konkurrerer om at opbygge hver sit rederi og udvide deres fragtimperium. Det gør de ved at købe, transportere og sælge containere fyldt med handelsvarer.

I løbet af spillet udvider spillerne deres flåder, etablerer fabrikker i vigtige havnebyer og producerer varer til verdensmarkedet, mens de må håndtere pirater, rotter, uvejr, lukkede havne og smugling.

Vinderen er den spiller, der til sidst har opbygget det mest værdifulde rederi.

Kort gennemgang

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

I hver havneby kan der kun produceres den handelsvare, som vises på byens 2 byggegrunde **(B)**.

På spillepladen findes felter **(C)**, der udgør sejlruterne mellem havnebyerne.

Kalenderen **(D)**

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

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

Børsen **(E)**

Alle spillere starter på kurs 100 på Børsen, og efter 4 regnskabsår vinder spilleren, hvis rederi har den største kursværdi.

Ordrekort

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 deres skibe ud i verden for at købe varerne, hvor de bliver produceret. De sejles til destinationen og sælges. Leverer man begge varer samtidigt med et stort skib, stiger man to trin på Børsen, mens dellevering giver ét trin.

Containerterminalen

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.

Man køber containeren længst til højre, og prisen står lige ved siden af.

Kontoret og Action Points

Hver spiller har en Kontor-plade, 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.

Man råder over 1 Action Point mere end antallet af skibe, man ejer. Man bestemmer selv rækkefølgen af sine handlinger.

Sejlruter og skibe

At sejle kræver ikke Action Points. Et skib med højst én container kan normalt sejle 3 felter. Et stort skib med 2 containere sejler 2 felter. Når et skib lægger til i en havn, kan det ikke flyttes mere i denne tur.

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 i en eller flere havnebyer og producerer containere.

Hver gang man producerer en container, placerer man en grå markør i fabrikken, placerer en markør med sin spillerfarve i en container med handelsvaren og skubber den ind fra venstre på Containerterminalen. Man stiger herefter 1 trin på Produktionssporet **(F)** nederst på spillepladen. Det udløser bonusser undervejs: En børsstigning, en gratis container, et ekstra Action Point, et gratis ordrekort eller kontanter.

Når en anden spiller køber din container, modtager du pengene for den. Køber du din egen container fra Containerterminalen, er den gratis. Containere uden spillermarkører betales til Banken.

Nyhedskort

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.

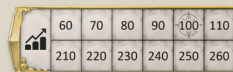
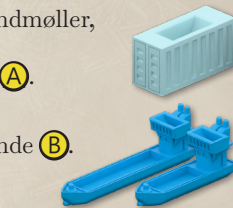
Succeskort

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.

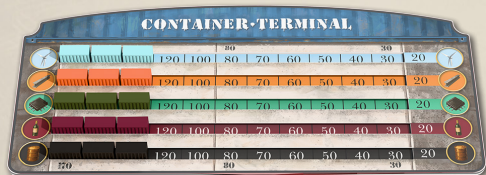
Banken

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

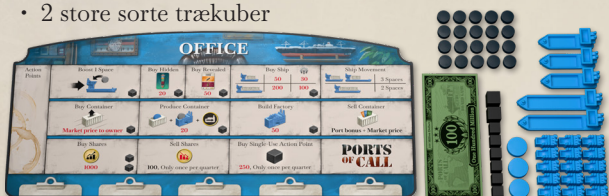


Opsætning

- Læg spillepladen midt på bordet.
- Følgende lægges ud på bordet ved siden af spillepladen:
 - Ordremarkedet består af 4 Ordrekort med forsiden opad og resten af bunken med bagsiden opad.
 - Læg bunken med Nyhedskortene på bordet med bagsiden opad.
 - Læg de 3 Succeskort med sort forside og vilkårlige Succeskort svarende til antal spillere med forsiden opad.
 - Placer 3 containere med hullet nedad på hver af Containerterminalens linjer så de dækker 170, 160 og 140.



- Placer bank-enheden med pengesedlerne ved den spiller, der skal bestyre Banken.
- Hver spiller vælger en farve og får udleveret følgende i den farve:
 - Kontor-plade
 - 3 små skibe
 - 2 store skibe
 - 15 fabrikker
 - 3 store markører
 - Hver spiller får desuden udleveret:
 - 20 små grå markører
 - 6 små sorte trækuber
 - 2 store sorte trækuber



- Hver spiller placerer 1 stor markør i deres farve på kurs 100 på Børsen.



- Hver spiller placerer 1 stor markør i deres farve på Produktionssporets startfelt i nederste venstre hjørne.



- Hver spiller placerer 3 små sorte trækuber på Action Points-feltet på deres Kontor-plade.
- Hver spiller modtager \$100M fra Banken.
- Hver spiller trækker 1 Nyhedskort. Spilleren, der får kortet med det højeste nummer i nederste højre hjørne, modtager Startbrikken. De brugte Nyhedskort blandes ind i bunken igen.
- Placer en stor grå markør på Kalenderens "I"-felt og en på forårssymbolet (første kvartal).



Startordre og hjemby

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

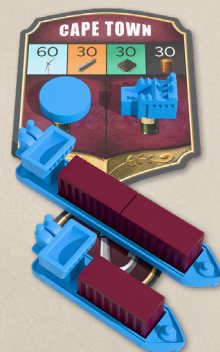
Efter tur, startende med spilleren med Startbrikken, vælger spillerne deres hjemby og hvilket af de 3 Ordrekort, de ønsker at starte med. De resterende 2 Ordrekort kasseres.



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 farvet markør 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 Cape Town som hjemby, laster man sine 2 skibe med hhv. 1 og 2 vinrøde containere.

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

Herefter kan spillet begynde.

Spillets 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.

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 "Spillets afslutning".

Ellers startes et nyt regnskabsår:

4. Fjern alle markører fra fabrikker og skibe.
5. Fjern alle Ordrekort fra markedet, og læg 4 nye.
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 – vedligeholdelsesudgifter 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.

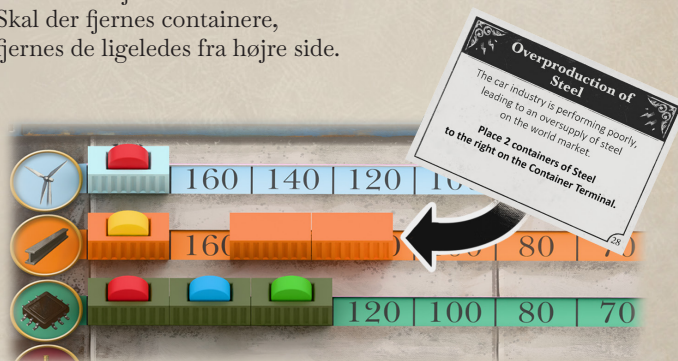
Alternativ: Ønsker man ikke spiller-eliminering, kan den nødstedte spiller sælge nogle af sine fabrikker eller skibe for at få kontanter fra Banken til at betale med.

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.



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 Succes kort fordeles. Hvis flere spillere opfylder kriteriet på samme kort, stiger de straks 1 trin på Børsen, og kortet lægges væk.
3. For hvert Succes kort, 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 Succes kort.
4. Flest kontanter.

Hvis der fortsat er lighed, deler spillerne sejren.

Oversigt over alle handlinger

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.

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. Ejer man 1 stort skib, kan man på sine fabrikker højst producere 1 container af hver handelsvare pr. tur. Ejer man 2 skibe, er det 2 containere pr. tur.

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.

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

Det koster \$20M at sejle igennem Suez- eller Panama-kanalen.

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.

Ejer man 1 stort skib, kan man højst producere 1 container af hver handelsvare pr. tur. Har man 2 skibe, er det 2 containere pr. tur.

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. Pengene udbetales fra Banken.

Salgsprisen er havnebyens salgsbonus + handelsvarens markedspris på Containerterminalen.



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.

M Køb en ekstra handling i denne tur

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

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

