

„Game of powers”. Spilmanual



Podstawowe informacje

Antal spillere: 2-5

Estimeret spilletid: 30 min.

Alder: +8

Spillets mål

Spillere sejler om bord på skibe i Østersøen og besøger vigtige havne og kystbyer. Under deres ekspeditioner bygger de deres militære, religiøse, diplomatiske og handelsmagt, hvilket igen giver dem mulighed for at købe værdifulde genstande fra 4 interessante arkæologiske fundpladser, der er værd at besøge: Uppåkra, Sorte Muld, Wisłoujście og Owidz. Spillere kan også gennemføre forskellige missioner og modtage ekstra point for dem. Målet med spillet er at score flest point.

Indhold

- Spillebræt
- 60 indflydelse-poletter
- 12 mission-poletter
- Spilleregler
- 5 retning-poletter
- 52 kort
- 3 bonus-poletter
- 1 startspiller-kort
- 2 hjælpekort
- 5 skibe

Opsætning

1. Placér spillebrættet midt på bordet.
2. Bland kortene og læg 1 på de udpegede steder ved kanterne af spillebrættet.
3. Fra de resterende kort, giv 2 kort til hver spiller. Læg resten af kortene i en bunke ved siden af spillebrættet.
4. På hvert udpeget felt på spillebrættet placér tilfældigt 6 indflydelse-poletter af 4 slags: militær indflydelse, religiøs indflydelse, handelsindflydelse, diplomatisk indflydelse.
5. Placér mission-poletterne på de udpegede steder på spillebrættet.
6. Hver spiller tager et skib i en farve efter eget valg og en retning-polet, der svarer til skibets farve og placerer det i hvilken som helst by. Det er dog vigtigt i hvilken retning skibets forstavn er rettet. Det bestemmer bevægelsesretningen på spillebrættet (med eller mod uret). Placér retning-poletten foran jer i henhold til skibets bevægelsesretning.
7. Spillet startes af den yngste eller tilfældigt udvalgte spiller - som modtager startspiller-kortet.

Typer af kort

- Mønter
- Våben
- Smykker
- Brugsgenstande
- Religiøse genstande
- Kunstgenstande

Kort beskrivelse

- Antal point
- Kortkategori
- Indflydelse-polet
- Navn på det arkæologiske monument

- Arkæologisk fundplads
- Arkæologisk monument
- Kortnummer

Forenklet version

I det første spil - især med yngre eller mindre erfarne spillere - kan man spille uden mission-poletter. I så fald tælles der ved spillets slutning pointene på de brugte kort og bonussen for antallet af de ubrugte kort og indflydelse-poletter.

Spillets forløb

Spillet foregår i runderne, hvor spillerne tager ture med uret. Under sin tur skal en spiller flytte sit skib og udføre 1 af 3 handlinger: tage poletter, tage kort eller spille kort. Spilleren kan også udføre ekstra handlinger: missioner og handel.

Træk (obligatorisk)

- a. Spilleren skal flytte sit skib 1 eller 2 felt i retning af skibets forstavn.
- b. Hvis en spiller ønsker at flytte mere end 2 felt, skal han eller hun kassere 1 af sine kort. Tallet i øverste venstre hjørne af kortet angiver, hvor mange ekstra felt kan man flytte. Dette er også point, der tælles ved slutningen af spillet.
- c. Hvis en spiller ønsker at ændre sin bevægelsesretning, skal han eller hun kassere 1 af sine kort. Spilleren vender derefter også retning-poletten.
- d. BEMÆRK! Hvis der er 2 eller 3 spillere skal de kort, der blev brugt under turen, lægges i kassen. Hvis der er 4 eller 5 spillere skal disse kort lægges i bunden af bunken med kortene.
- e. BEMÆRK! En spiller må ikke afslutte sit træk i den by, hvor han eller hun startede sit træk i en given tur.
- f. Eksempel: Majas skib befinder sig i Wolin med forstavnen rettet mod Wisłoujście. I starten giver Maja et kort for at ændre bevægelsesretningen mod Haithabu. Hun beslutter at gå til Uppåkra: hun flytter 2 felt til Aarhus, og derefter kasserer et kort på hånden med en værdi på 1 for at flytte mod Uppåkra.

Handling (obligatorisk)

- a. Spilleren skal udføre 1 af følgende handlinger:
 - i. TAGE POLETTER - spilleren tager 2 indflydelse-poletter fra feltet, der hører til den by, hvor spilleren afslutter sit træk. Hvis spilleren tog de sidste 2 poletter fra et givet felt, genopfylder spilleren dem med 6 poletter taget tilfældigt fra puljen ved siden af spillebrættet. En spiller må maksimalt have 10 indflydelse-poletter.
 - ii. TAGE KORT - spilleren tager 2 kort, der ligger ved kanten af spillebrættet i den zone, der svarer til farven på den by, hvor spilleren afsluttede sit træk. Derefter genopfylder spilleren det tomme sted med kort fra bunken. En spiller må maksimalt have 10 kort på hånden.

- b. Eksempel: Maja afsluttede sit træk i Palanga, hvis felt er blå. Derfor trækker hun 2 kort, del ligger øverst til højre på spillebrættet på de blå felter og lægger derefter 2 kort fra bunken på de tomme felter.
 - iii. SPILLE KORT - hvis en spillers skib befinder sig i 1 af 4 byer (Wisłoujście, Owidz, Uppåkra, Sorte Muld), kan spilleren udveksle sine indflydelse-poletter med et kort i hånden. For at gøre dette lægger spilleren indflydelse-poletten, der er påkrævet i henhold til kortet (nederste venstre hjørne) til puljen ved siden af spillebrættet og placerer det kort, spilleren havde på hånden, foran sig.
- c. BEMÆRK! Udveksling af en polet med et kort på hånden må kun ske i den by, hvor genstanden på kortet kommer fra.
- d. BEMÆRK! Inden for 1 handling kan spilleren foretage flere udvekslinger, den første udveksling koster 1 polet angivet på kortet. Den anden og hver efterfølgende udveksling koster 2 poletter angivet på kortet.
- e. Eksempel: Mikkel afsluttede sit træk i Wisłoujście. Han har 3 kort fra denne by på hånden, og de indflydelse-poletter, der er nødvendige for udveksling. Han udveksler det første kort ved at kassere 1 polet. Han udveksler det andet kort med 2 indflydelse-poletter, og for det tredje kort kasserer han også 2 poletter. Efter denne handling har han 3 udførte kort foran sig.

Muligheder

- a. Spilleren må eventuelt udføre begge ekstra handlinger: MISSIONER og HANDEL.
 - iv. MISSIONER - den spiller, der spiller kortene, som kræves til at opfylde en bestemt mission, kan tage mission-poletten for byen eller kategorien.
 - 1. Byer - typer missioner:
 - a. Den første spiller, der spiller 4 kort fra 4 forskellige byer, tager en mission-polet med en værdi på 6 point. Den næste spiller, der opfylder denne betingelse, tager en mission-polet med en værdi på 3 point.

- b. Den første spiller, der spiller 5 kort fra samme by, tager en mission-polet med en værdi på 4 point.
 2. Kategorier - typer missioner:
 - a. Den første spiller, der spiller 6 kort fra 6 forskellige kategorier (mønter, våben, smykker, brugsgenstande, religiøse genstande, kunstgenstande) tager en mission-polet med en værdi på 12 point. Den næste spiller, der opfylder denne betingelse, tager en mission-polet med en værdi på 6 point.
 - b. Den første spiller, der spiller 4 kort af samme kategori (ud af 6 at vælge imellem: mønter, våben, smykker, brugsgenstande, religiøse genstande, kunstgenstande) tager en mission-polet med en værdi på 8 point. Den næste spiller, der opfylder denne betingelse, tager en mission-polet med en værdi på 4 point.
 - c. Den første spiller, der spiller 6 kort, dvs. 2 kort pr. en kategori ud af 6 tilgængelige kategorier (mønter, våben, smykker, brugsgenstande, religiøse genstande, kunstgenstande) tager en mission-polet med en værdi på 6 point. Den næste spiller, der opfylder denne betingelse, tager en mission-polet med en værdi på 3 point.
 3. BEMÆRK! Inden for 1 handling må spilleren kun tage 1 mission-polet, selvom spilleren opfylder en betingelse for 2 missioner. Spilleren må tage den næste mission-polet i næste runde.
 4. BEMÆRK! Spilleren må ikke have 2 mission-poletter med samme betingelse.
 5. Eksempel: Anne har de udførte kort fra 4 forskellige byer foran sig. Det giver hende ret til at tage en mission-polet i denne henseende. Hun er den første spiller, der opfylder denne betingelse, så hun tager en polet med en værdi på 6 point. Selv om hun samler 4 kort fra

forskellige byer igen, vil hun ikke kunne tage en mission-polet i denne henseende.

- v. HANDEL - en spiller, der afsluttede sit træk i en by, hvor en anden spiller befinder sig, kan tilbyde ham eller hende udveksling af kortene på hånden eller indflydelse-poletterne. Hvis spillerne bliver enige, kan de foretage udvekslingen. Man må ikke udveksle mission-poletter og udførte kort man har foran sig.
 - 1. Eksempel: Mikkel afsluttede sit træk i byen, hvor Annes skib er. Mikkel foreslog udveksling af 1 religiøs indflydelse-polet med 1 handel-polet. Anne foreslog til gengæld en militær indflydelse-polet. Mikkel accepterede dette forslag. Spillerne udvekslede de aftalte poletter.

Slutning af spillet

- b. Spillet slutter efter runden, hvor man skal udfylde de tomme felter på spillebrættet med kort, og der ikke er nogen kort tilbage i bunken. Ved slutningen af spillet optæller spillerne point på følgende måde:
 - vi. KORT - spillerne tæller point på de udførte kort.
 - vii. MISSIONER - spillerne tæller point på deres mission-poletter.
 - viii. BONUS - spillerne tæller deres indflydelse-poletter og kortene i hånden (som de ikke har brugt). Spilleren med flest af dem (ubrugte kort og poletter i alt) modtager yderligere 4 point. Hvis 2 spillere har det samme antal kort og poletter, får de 2 point hver. Hvis 3 eller flere spillere har det samme antal ressourcer, får ingen spiller yderligere point. Spillerne lægger de scorede point sammen. Den højeste score betyder sejren.

Information about project:

“ArchaeoBalt - Laying fixed foundations for innovative
Archaeotourism - a new "green" Archeoroute in the
Southern Baltic Sea Region”

Lead partner: University of Gdańsk

Project partners: Museum of Gdansk, University of Aarhus, Museum
of Bornholm, Lund University

„The contents of this board game are the sole responsibility of the author
and can in no way be taken to reflect the views of the European Union,
the Managing Authority or the Joint Secretariat of the Interreg South Baltic
Programme 2014-2020”.

Project is co-financed by the EU under the Interreg South Baltic Programme
2014-2020”.