

„Game of powers”. Spelmanual



Grundläggande information

Antal spelare: 2-5

Speltid: 30 min.

Ålder: +8

Spelets mål

Spelarna seglar i Östersjön och besöker viktiga hamnar och badorter. Under sina expeditioner bygger de upp sin militära, religiösa, kommersiella och diplomatiska makt, vilket i sin tur gör att de kan köpa värdefulla föremål som kommer från fyra intressanta arkeologiska lokaler som är värda att besöka: Uppåkra, Sorte Muld, Wisłoujście och Owidz. Spelarna kan också utföra olika uppdrag och få ytterligare poäng för det. Spelarnas mål är att få så många poäng som möjligt.

Spelets delar

- Spelbräde
- 60 marker för inflytande
- 12 marker för uppdrag
- Bruksanvisning
- 5 marker för riktning
- 52 kort
- 3 bonusmarker
- 1 kort för startande spelare
- 2 hjälpkort
- 5 fartyg

Förbereda spelet

1. Lägg spelbrädet mitt på bordet.
2. Blanda korten och lägg ett kort på varje av de angivna platserna vid spelbrädets kanter.
3. Dela ut 2 kort av de återstående korten till varje spelare. Lägg resten av korten i en hög bredvid spelbrädet.
4. Placera på varje ruta som anges på spelbrädet slumpmässigt 6 marker för inflytande som finns i följande fyra typer: mark för militärt inflytande, mark för religiöst inflytande, mark för komersiellt inflytande, mark för diplomatiskt inflytande.
5. Lägg marker för uppdrag på de rutor som anges på spelbrädet.
6. Varje spelare tar ett fartyg i vald färg och en mark för riktning i samma färg som fartyget och placerar det sedan i vilken stad som helst. Det är dock viktigt åt vilket håll fartygets bog riktas. Den bestämmer rörelseriktning på spelbrädet (medurs eller moturs). Placera marken för riktning framför er i fartygets färdriktning.
7. Den yngsta eller slumpmässigt valda spelaren startar spelet - han eller hon får kortet för startande spelare.

Kortkategorier

- Mynt
- Vapen
- Smycken
- Bruksföremål
- Religious item
- Religiösa föremål
- Konstföremål

Kortbeskrivning

- Antal poäng
- Kortkategori

- Spelmark för inflytande
- Namn på ett arkeologiskt fynd
- Arkeologisk lokal
- Arkeologiskt fynd
- Kortnummer

Förenklad variant

Den första omgången - särskilt med yngre eller mindre erfarna spelare – kan spelas utan marker för uppdrag. I slutet av spelet räknas då de poäng som anges på de spelade korten samt bonus för antalet oanvända kort och marker för inflytande.

Spelets gång

Spelet pågår i ronder där spelarna turas om i medurs ordning. Spelaren vars tur det är att spela måste flytta sitt fartyg och utföra en av tre handlingar: ta marker, ta kort eller spela kort. Spelaren kan också utföra ytterligare handlingar: uppdrag och handel.

Rörelse (obligatorisk)

- a. Spelaren måste flytta sitt fartyg 1 eller 2 steg i den riktning som anges av fartygets bog.
- b. Om en spelare vill flytta mer än 2 steg måste spelaren återlämna ett av korten som han eller hon har i handen. Siffran i det övre vänstra hörnet på kortet anger hur många ytterligare steg man får förflytta sig. Dessa är också poäng som räknas i slutet av spelet.
- c. Om en spelare vill ändra riktning måste spelaren återlämna ett av korten som han eller hon har i handen. Spelaren vänder då också marken för riktning.
- d. OBS! I spel med två eller tre spelare ska korten som har använts vid förflyttning läggas tillbaka i lådan. I spel med fyra eller fem spelare ska dessa kort läggas i botten på korthögen.
- e. OBS! Spelaren får inte sluta sin förflyttning i samma stad som han eller hon började förflytta sig för att utföra en handling.
- f. EXEMPEL: Malins fartyg ligger i staden Wolin med bogen riktad mot Wisłoujście. I början återlämnar Malin kortet för att ändra rörelseriktningen mot Haithabu. Hon bestämmer sig för att flytta till Uppåkra: hon förflyttar sig två steg till Århus och kastar sedan kortet värt 1 som hon har i handen för att förflytta sig till det valda Uppåkra.

Handling (obligatorisk)

- a. Spelaren måste utföra en av följande handlingar:
 - i. TA MARKER - spelaren tar 2 valfria marker för inflytande från rutan som tillhör staden där spelaren slutade sin förflyttning. Om spelaren tar de sista 2 marker från rutan fyller spelaren den med 6 marker som slumpmässigt tas från potten bredvid brädet. Spelaren kan ha högst 10 marker för inflytande.
 - ii. TA KORT - spelaren tar 2 kort från kanten av brädet, i den zon som motsvarar färgen på staden där spelaren slutade sin förflyttning. Sedan fyller spelaren den tomma platsen med kort från högen. En spelare får ha högst 10 kort i handen.

- b. EXEMPEL: Malin slutade sin förflyttning i staden Palanga, vars ruta är markerad i blått. Hon drar därför 2 kort som finns i den övre högra delen av brädet på de blåa rutorna och lägger sedan 2 kort från högen på de tomma platserna.
 - iii. SPELA KORT - om en spelares fartyg finns i en av fyra städer (Wisłoujście, Owidz, Uppåkra, Sorte Muld) kan spelaren byta ut sina marker för inflytande mot ett kort i handen. Det gör spelaren genom att återlämna en mark för inflytande som anges på kortet (nedre vänstra hörnet) till potten bredvid brädet och lägga kortet i handen framför sig.
- c. OBS! En mark får bara bytas ut mot ett kort i handen i den stad som föremålet på kortet kommer ifrån.
- d. OBS! Inom 1 handling får spelaren göra flera utbyten och det första utbytet kostar 1 mark som anges på kortet. Det andra och varje efterföljande utbyte kostar 2 marker som anges på kortet.
- e. EXEMPEL: Mikael slutade sin förflyttning i Wisłoujście. Han har 3 kort från denna stad i handen och marker för inflytande som behövs för utbyten. Han byter ut det första kortet och återlämnar 1 mark. Han byter ut det andra kortet mot 2 marker för inflytande och återlämnar också 2 marker mot det tredje kortet. Efter denna handling har han 3 spelade kort framför sig.

Alternativ

- a. Spelaren kan alternativt utföra båda ytterligare handlingar: UPPDRAG och HANDEL.
 - 1. UPPDRAG - Spelaren som spelar de kort som krävs för att uppfylla ett visst uppdrag kan ta en mark för uppdraget som gäller städer eller kategorier.
 - 2. Städer - typer av uppdrag:
 - a. Den första spelaren som spelar 4 kort från 4 olika städer tar en mark för uppdrag värd 6 poäng. Nästa spelare som uppfyller detta villkor tar en mark för uppdrag värd 3 poäng.
 - b. Den första spelaren som spelar 5 kort från samma stad tar en mark för uppdrag värd 4 poäng.

3. Kategorier – typer av uppdrag:
 - a. Den första spelaren som spelar 6 kort från 6 olika kategorier (mynt, vapen, smycken, bruksföremål, religiösa föremål, konstföremål) tar en mark för uppdrag värd 12 poäng. Nästa spelare som uppfyller detta villkor tar en mark för uppdrag värd 6 poäng.
 - b. Den första spelaren som spelar 4 kort i samma kategori (av 6 att välja mellan: mynt, vapen, smycken, bruksföremål, religiösa föremål, konstföremål) tar en mark för uppdrag värd 8 poäng. Nästa spelare som uppfyller detta villkor tar en mark för uppdrag värd 4 poäng.
 - c. Den första spelaren som spelar 6 kort i 2 av 6 tillgängliga kategorier (mynt, vapen, smycken, bruksföremål, religiösa föremål, konstföremål) tar en mark för uppdrag värd 6 poäng. Nästa spelare som uppfyller detta villkor tar en mark för uppdrag värd 3 poäng.
 4. OBS! Inom 1 handling får spelaren ta bara 1 mark för uppdrag, även om han eller hon uppfyller villkor 2 för uppdraget. Nästa mark för uppdrag får tas i nästa omgång.
 5. OBS! En spelare får inte ha 2 marker för uppdrag med samma villkor.
 6. EXEMPEL: Anna har spelade kort från 4 olika städer framför sig. Detta berättigar henne att ta en mark för uppdrag i detta avseende. Hon är den första spelaren som uppfyller detta villkor, så hon tar en mark värd 6 poäng. Även om hon samlar in 4 kort från olika städer igen får hon inte längre ta någon mark för uppdrag i detta avseende..
- iv. HANDEL - en spelare som slutar sin förflyttning i en stad där en annan spelare finns kan erbjuda honom eller henne att byta ut korten i handen eller marker för inflytande. Om spelarna är

överens kan de göra utbytet. Man får inte byta ut marker för uppdrag och spelade kort som man har framför sig.

1. Exempel: Mikael slutade sin förflyttning i staden där Anna har sitt fartyg. Mikael föreslog att byta ut 1 mark för religiöst inflytande mot 1 mark för handel. Anna föreslog dock en mark för militärt inflytande. Mikael gick med på förslaget. Spelarna bytte de överenskomna marker med varandra.

Spelets slut

- b. Spelet slutar efter omgången där man måste fylla de tomma platserna på brädet med kort och de ligger inte längre i högen. Efter avslutat spel räknar spelarna sina poäng enligt följande:
 - v. KORT – spelarna räknar samtliga poäng från de spelade korten.
 - vi. UPPDRAG – spelarna räknar samtliga poäng från sina marker för uppdrag.
 - vii. BONUS – spelarna räknar sina marker för inflytande och kort i handen (som de inte har hunnit spela). Den spelare som har flest (icke spelade kort och marker totalt) får ytterligare 4 poäng. Om 2 spelare har samma antal kort och marker får de 2 poäng vardera. Om 3 eller fler spelare har samma antal resurser får ingen av dem ytterligare poäng. Spelarna summerar sina poäng. Högsta slutsumma vinner.

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”.