

Master of Construction

SPILLEREGLER



Målet med Master of Construction er at blive den mest succesfulde projektleder. Hvis du planlægger dine projekter omhyggeligt og samler et team med de rigtige kompetencer, kan du påtage dig og gennemføre projekter, der er tilgængelige på projektmarkedet. Du kan kun starte et projekt, hvis du har de nødvendige kompetencer. Men pas på – uventede drejninger og skift under planlægnings- og byggeprocessen vil udfordre dit team.

Træd ind i rollen og bliv Master of Construction.

Overblik

Spillerne samler kompetence ved at trække dem i bunken eller fra bunken med billedsiden opad.

- Projekter startes ved at opfylde de kompetencekrav, der er vist på projektkortene på markedet.
- Hvert projekt har en tilsvarende projektbrik, der skal placeres på et åbent felt på spillepladen med samme farve.
- Når du starter et projekt, skal du trække et planlægnings- og byggekort.
- For at gennemføre projektet skal du opfylde kravene på planlægnings- og byggekortet og optjene pointene.
- Markedssituationen varierer under spillet, efterhånden som der bliver trukket nye markedssituationskort.
- Spillet slutter, når det ikke længere er muligt at starte flere projekter.
- Der gives 10 bonuspoint for hver områdetype – Industri, Infrastruktur, Forstad og By - til den spiller, der har flest gennemførte projekter i det pågældende område.
- Den spiller, der opnår flest point, vinder og viser den højeste rentabilitet.

Spil holdspil





Holdspil kan også være sjovt. Der er ingen andre regler for holdspil. Ordet "spiller" bruges bare om "holdet".



SÅDAN SPILLER DU

Komponenter

- **Spilleplade:** Spillepladen er delt op i fire områdetyper:

-  Infrastruktur
-  Industri
-  By
-  Forstad

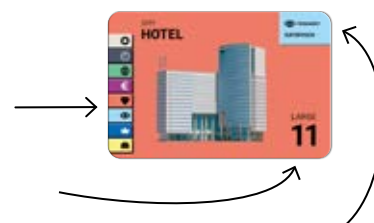
- **Kompetencekort:** Repræsenterer de nøgleroller, der er kræves for at gennemføre et projekt.

Hver kompetence har en unik farve og et ikon. Konsulenten → er et jokerkort og kan bruges som valgfri kompetence.



- **Projektkort:** Repræsenterer potentielle projekter, der skal bygges. Hvert kort viser:

- En baggrund svarende til det område af spillepladen, hvor projektet hører til.
- Nødvendige kompetencer i venstre side (vist med farver og ikoner).
- En pointværdi i nederste højre hjørne.
- En permanent kompetence i øverste højre hjørne. Når et projekt er afsluttet, beholder du den permanente kompetence, og du kan bruge den til at opfylde kravene, men kun én gang pr. tur.

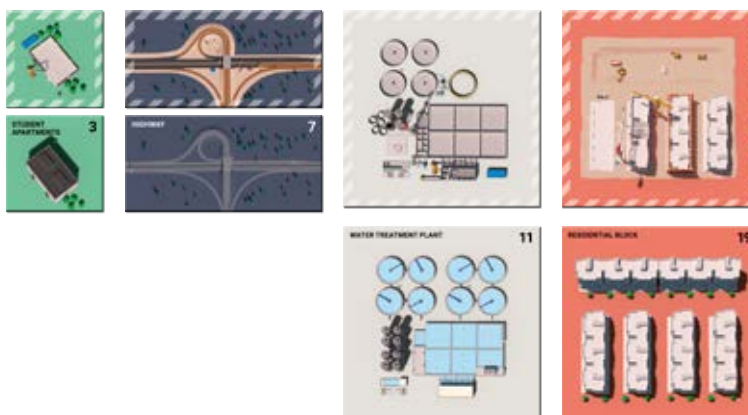


- **Planlægnings- og byggekort:** Beskriver specifikke udfordringer, → drejninger eller hændelser, der kan opstå under et projekt. De fleste kort giver forskellige løsninger til at håndtere udfordringen på.



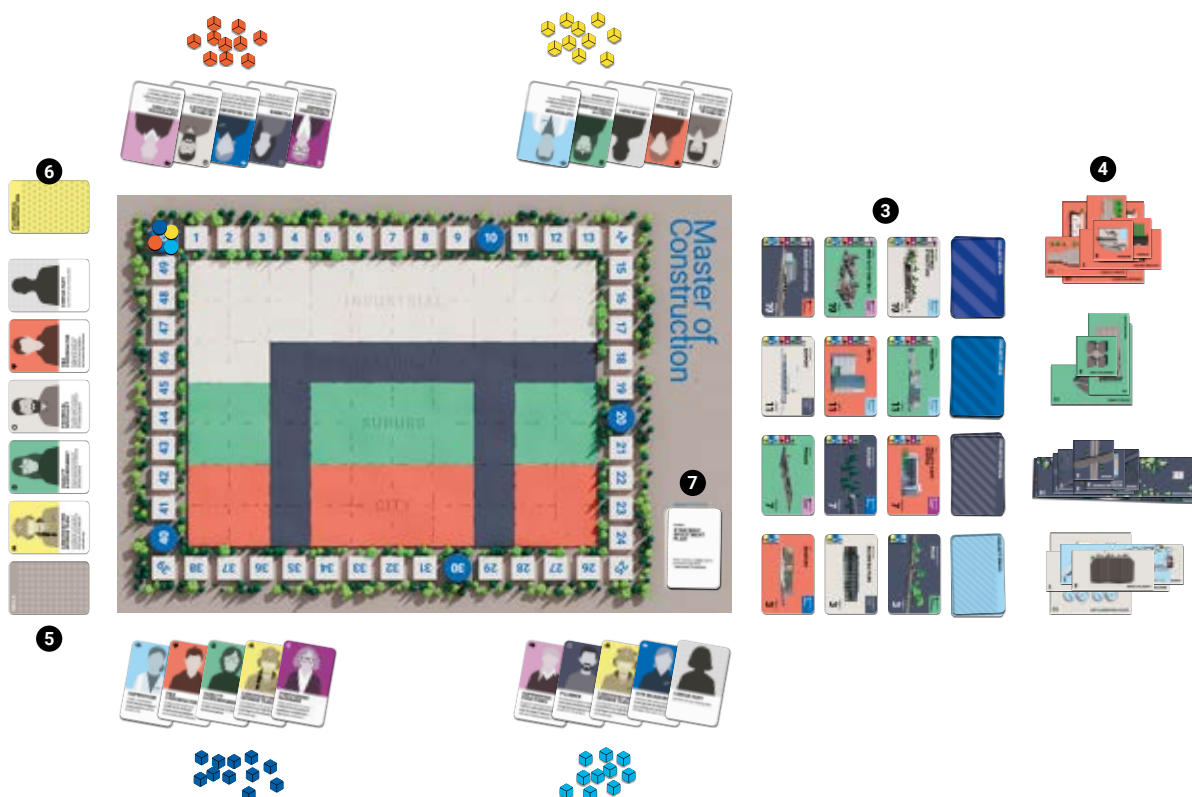
- **Markedssituationskort:** Markedet udvikler sig og påvirker din strategi i løbet af spillet. Tilpas din strategi efterhånden for at udnytte de skiftende markedsforhold. Træk et markedssituationskort, hver gang lederen passerer eller lander på en blå cirkel. Forholdene gælder indtil næste markedssituationskort er trukket.

- **Projektbrikker:** Hvert projekt har en matchende brik, der skal lægges på brættet. Hver brik har to sider: den ene viser det ufærdige projekt, den anden det afsluttede projekt.




Opsætning

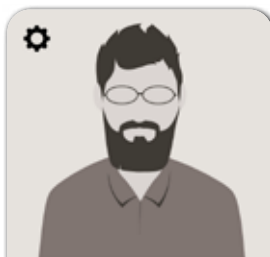
1. **Placer spillepladen** midt på bordet.
2. **Gør kortene klar** ved at dele dem op i separate bunker efter deres bagside. Bland derefter hver bunke.
3. **Projektmarkedet:** Læg de fire bunker projektkort ved siden af spillepladen, og vend tre kort med forsiden opad ved siden af hver bunke.
4. **Sorter projektbrikkerne** efter farve og pointværdi, og placer dem ved siden af projektmarkedet.
5. **Kompetencekort:** Hver spiller får 5 kort med forsiden opad. Læg resten af kortene i en bunke med billedsiden nedad ved siden af brættet, og vend 5 kort med billedsiden opad ved siden af.
6. **Planlægnings- og byggekort:** Læg bunken med billedsiden nedad ved siden af brættet.
7. **Markedssituationskort:** Læg bunken med billedsiden nedad på spillepladen, hvor der står "Markedssituation". I starten af spillet trækker I et kort og lægger det med forsiden opad i bunken.
8. **Vælg farve:** Hver spiller vælger en farve, tager de matchende terninger og sætter pointmarkøren på 0.
9. **Vælg, hvem der skal starte spillet.**



Mød teamet




SITE MANAGER
Oversees the entire project, ensuring that all activities are on schedule and within budget. Manages the team on site.



TECHNICAL SPECIALIST
Provides expert technical guidance and competence in complex projects.



SUPPORTING FUNCTIONS
Supports with expertise in various administrative fields such as Legal, Finance, IT, HR and Communications.



PURCHASING MANAGER
Responsible for sourcing materials and equipment needed for construction. Negotiates contracts.



CONSTRUCTION WORKER TEAM
Contributes to the project by performing professional work tasks in an efficient and safe way.




SUPERVISOR
Leads, coordinates and controls assigned responsibilities at the project site.



PLANNER
Assists the projects management with production planning, streamlining progress and quality for the project.



H&S COORDINATOR
Safeguards health and safety at the worksite. Ensures that guidelines and routines are followed.



QUALITY & ENVIRONMENT
Ensures environmental and quality standards are followed and documented.



CONSULTANT
Can fill in for any missing skill.

Spillertur

Når det er din tur, skal du følge disse trin:

1. Træk kompetencekort

- Tag 1 konsulentkort med forsiden opad

...ELLER...

Træk 3 kompetencekort fra de kort, der ligger med forsiden opad, fra bunken eller en kombination af de to.

- Når du tager et kort med forsiden opad, skal du erstatte det med et nyt kort fra bunken.
- Hvis fire af de fem kort med forsiden opad er af samme type, skal alle fem kasseres og fem nye kort vendes med forsiden opad.

Hvis bunken er tom, blander du de brugte kompetencekort til en ny bunke.



2. Start et nyt byggeprojekt

- Kontroller krav: Vælg et projektkort blandt de tilgængelige projekter på markedet. Hvis du har de nødvendige kompetencer (kompetencekort plus permanente kompetencer til at gennemføre projekter eller dem, der er tildelt af markedssituationskort), kan du gøre krav på (dvs. afgive dit tilbud på) projektet.



Permanente kompetencer vises øverst til højre på alle projektkort og kan kun bruges, når et projekt er afsluttet.



- Start byggeprocessen: Læg projektkortet foran dig, og læg de kompetencekort, du har brugt, i en bunke ved siden af siden af bunken.

Permanente kompetencer kan bruges én gang pr. tur og bliver hos spilleren.



- Placer projektbrikken: Find den matchende projektbrik, og læg den i det rigtige område på spillepladen med den uafsluttede side opad.



Hvis der ikke er plads på spillepladen, kan du ikke starte projektet.

Marker projektbrikken for at vise, at den er din.



Der kan opstå udfordringer i et projekts produktionsfase. Brug de rigtige kompetencer til at løse dem – eller oplev forsinkelser og tabte point. God planlægning kan hjælpe med at fremskynde byggeriet og optjene ekstra point.

Hvis du betaler med point for at løse et kort, skal du gøre det, før du optjener point fra projektet. Du kan ikke "låne" point.

- Træk et planlægnings- og byggekort, og læs det højt. Placer det oven på projektkortet for at vise, at hændelsen påvirker projektet.



3. Løs hændelser på planlægnings- og byggekort



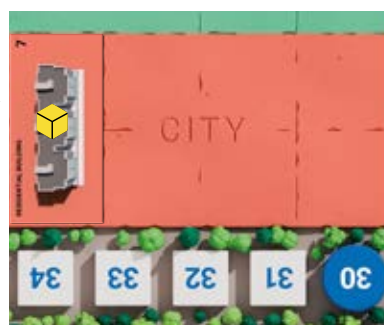
Du kan vælge at løse eventuelle planlægnings- og byggekort på dine projekter.

Hvert kort beskriver, hvordan det kan løses – ved at bruge et kompetencekort, betale point eller udføre en bestemt handling.

Du kan bruge en permanent kompetence i stedet for et kompetencekort, når et kort kræver en.

Hvis du opfylder kravene, skal du fjerne planlægnings- og byggekortet, vende projektbrikken til den afsluttede side og optjene de point, der er vist på projektkortet.

Du kan også lade kortet stå uløst og tage dig af det næste gang, det bliver din tur.

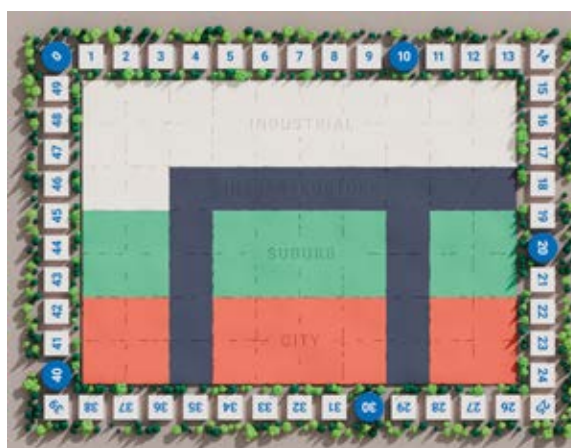


4. Ny markedssituation

Hvis du fører, og du passerer eller lander på en blå cirkel, skal du trække et nyt markedssituationskort til erstatning for det gamle.

De nye markedssituationer gælder, indtil en spiller passerer den næste blå cirkel.

Hvis du får 49 point, skal du fortsætte med at tælle fra 50, når du starter en ny omgang på pointtavlen.



Spillets afslutning og score

- Spillet slutter, når der ikke kan startes flere projekter, enten fordi der ikke er mere plads på spillepladen, eller fordi alle projektkortene er brugt (der er ingen projekter at afgive tilbud på).
- **Bonuspoint:**
Ved spillets afslutning giver hver områdetype (Industri, Infrastruktur, Forstad og By) en bonus på 10 point til den spiller, der har gennemført flest projekter i det pågældende område.
Hvis der er uafgjort, gives der ikke bonus for området.
- **Den spiller, der har opnået flest point, vinder spillet og får titlen som Master of Construction!**



 **VINDER OG MASTER OF CONSTRUCTION:**  58 p

Opsætning til kortere spil

Sæt spillet op som normalt.

Vælg derefter et megaprojektkort for hver områdetype (industri, infrastruktur, forstad og by), og læg det til side. Find de passende projektbrikker, og vælg, hvor de skal placeres på spillepladen (i de matchende områder) med de *udfyldte* sider opad. Disse projekter er allerede bygget, når spillet starter, og ingen får point for dem.

(Hvis spillet skal være endnu kortere, kan du gøre det samme med et stort projekt for hvert område.)

Variant med tidsbegrænsning

Inden I går i gang, aftaler I en tidsfrist for spillet og noterer, hvem der starter. Når tiden er gået, afslutter I den igangværende runde, så alle spillere har fået samme antal ture.