

# Master of Construction

PELIN SÄÄNNÖT



Master of Construction -pelissä tavoitteena on nousta menestyneimmäksi projektipäälliköksi. Suunnittelemalla projektit huolellisesti ja kokoamalla tiimin, jolla on kaikki tarvittavat taidot, voit ottaa vastaan ja toteuttaa projektimarkkinoilla tarjolla olevia projekteja. Voit aloittaa projektin vasta, kun käytössäsi on tarvittavat taidot. Ota kuitenkin huomioon, että odottamattomat käännteet suunnittelu- ja rakennusprosessin aikana saattavat tuoda tiimillesi haasteita.

Lähde mukaan peliin ja kehity rakennusmestariksi.

## Yleiskatsaus

Pelaajat keräävät taitokortteja nostamalla niitä nostopakasta tai kuvapuoli ylöspäin olevasta pinosta.

- Voit aloittaa projektin silloin, kun täytät jonkin markkinoilla olevan projektin projektikortissa mainitut taitovaatimukset.
- Jokaiseen projektiin liittyy projektilaatta, joka on asetettava samanväriselle avoimelle alueelle pelilaudalla.
- Aloita projekti nostamalla suunnittelu- ja rakennuskortti.
- Saat vietyä projektin päätökseen vastaamalla suunnittelu- ja rakennuskortin vaatimuksiin, jolloin saat pisteitä.
- Markkinatilanne voi muuttua pelin aikana, kun uusia markkinatilannekortteja nostetaan pinosta.
- Peli päättyy, kun projekteja ei voi enää aloittaa.
- Jokaisesta aluetyypistä – teollisuus (Industrial), infrastruktuuri (Infrastructure), lähiö (Suburb) ja kaupunki (City) – 10 bonuspistettä saa pelaaja, jolla on eniten valmiita projekteja kyseisellä alueella.
- Eniten pisteitä kerännyt pelaaja, jonka kannattavuus on näin ollen suurin, voittaa pelin.

## Pelaaminen tiimeinä





Peliä voi pelata myös tiimien kesken. Tiimipelille ei ole erillisiä sääntöjä, vaan pelin säännöt koskevat yksittäisten pelaajien sijaan tiimejä.



PELIOHJEET

# Osat

- **Pelilauta:** Pelilauta on jaettu neljään alueeseen:

-  Infrastrukturi (Infrastructure)
-  Teollisuus (Industrial)
-  Kaupunki (City)
-  Lähiö (Suburb)

- **Taitokortit:** Edustavat projektin toteuttamiseen tarvittavia keskeisiä rooleja. Jokaisella taidolla on oma väri ja kuvake. Konsultti (Consultant) on jokerikortti ja voi toimia minä tahansa taitona.



- **Projekтикortit:** Edustavat mahdollisia rakennettavia projekteja. Korttien ominaisuudet:

- Tausta vastaa pelilaudan aluetta, johon projekti kuuluu.
- Vasemmassa reunassa näkyvät vaadittavat taidot → (merkitty väreillä ja kuvakkeilla).
- Pistearvo näkyy oikeassa alakulmassa.
- Pysyvä taito näkyy oikeassa yläkulmassa. Kun projekti on valmis, pysyvä taito jää sinulle ja sitä voidaan käyttää vaatimusten täyttämiseen, mutta vain kerran pelivuoron aikana.



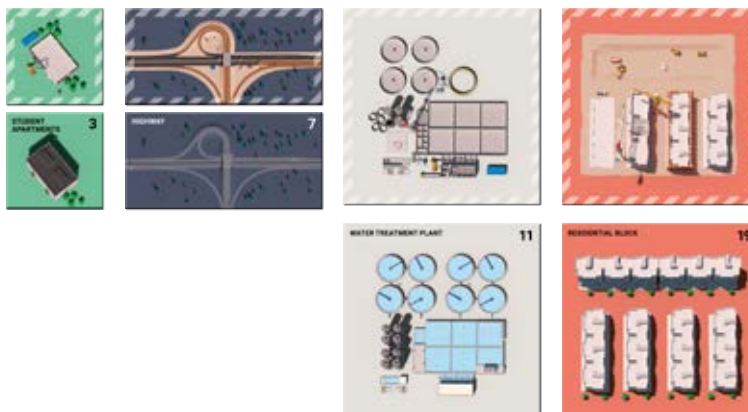
- **Suunnittelu- ja rakennuskortit:** Kuvaavat erityisiä haasteita tai tapahtumia, joita projektin aikana voi tulla esiin. Useimmat kortit tarjoavat vaihtoehtoisia tapoja haasteisiin vastaamiseen.



- **Markkinatilannekortit:** Markkinat kehittyvät ja vaikuttavat strategiaasi pelin aikana. Mukauta strategiaasi sen mukaisesti, jotta voit hyödyntää muuttuvia markkinaolosuhteita. Markkinatilannekortti nostetaan aina, kun peliä johtava ohittaa sinisen ympyrän tai päättyy siihen. Ehdot ovat voimassa seuraavan markkinatilannekortin nostamiseen asti.

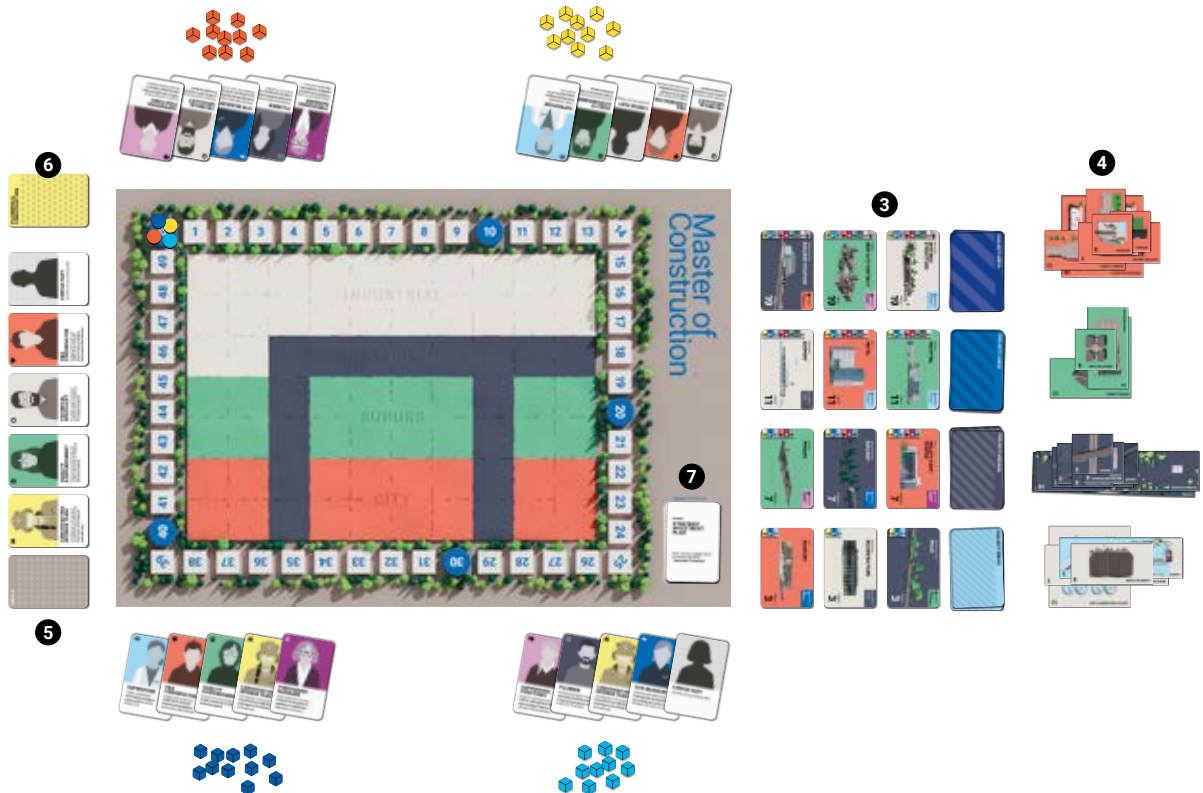


- **Projektilaatat:** Jokaiseen projektiin liittyy sitä vastaava laatta, joka asetetaan pelilaudalle. Jokaisessa laatussa on kaksi puolta: toisella puolella projekti näkyy keskeneräisenä ja toisella valmiina.




## Pelivalmistelut


1. **Aseta pelilauta** pöydän keskelle.
2. **Valmistele kortit** lajittelemalla ne erillisiin pinoihin taustapuolen mukaan. Sekoita sitten pinot.
3. **Projektimarkkinat:** Aseta neljä projektikorttipinoa pelilaudan viereen ja käännä kolme korttia kuvapuoli ylöspäin kunkin pinon viereen.
4. **Lajittele projektilaatat** värin ja pistearvon mukaan ja aseta ne projektimarkkinoiden viereen.
5. **Taitokortit:** Jaa jokaiselle pelaajalle 5 korttia kuvapuoli ylöspäin. Aseta loput kortit kuvapuoli alaspäin pinoon pelilaudan viereen ja käännä 5 korttia kuvapuoli ylöspäin pinon viereen.
6. **Suunnittelu- ja rakennuskortit:** Aseta pino kuvapuoli alaspäin pelilaudan viereen.
7. **Markkinatilannekortit:** Aseta pino kuvapuoli alaspäin pelilaudan alueelle, jossa on teksti Market Situation. Nosta pelin alussa yksi kortti ja aseta se pinoon kuvapuoli ylöspäin.
8. **Valitse väri:** Jokainen pelaaja valitsee värin, ottaa vastaavan väriset kuutiot ja asettaa pisteosoittimen nolnaan.
9. **Päätäkää, kuka aloittaa pelin.**



# Tiimi




**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.*

# Pelivuorolla

Toimi pelivuorollasi seuraavasti:

## 1. Nosta taitokortteja

- Ota 1 kuvapuoli ylöspäin oleva konsulttikortti

### TAI

Nosta 3 taitokorttia kuvapuoli ylöspäin olevista korteista, nostopakasta tai molemmista yhteensä.

- Aina kun otat kuvapuoli ylöspäin olevan kortin, laita sen paikalle heti uusi kortti pakasta.
- Jos neljä viidestä kuvapuoli ylöspäin olevasta kortista on samaa tyyppiä, laita kaikki viisi korttia pois ja käännä viisi uutta korttia kuvapuoli ylöspäin.

*Jos nostopakka on tyhjä, sekoita käytetyt taitokortit ja tee niistä uusi pakka.*



## 2. Aloita uusi rakennusprojekti

- Tarkista vaatimukset: Valitse projektikortti markkinoilla olevista projekteista. Jos sinulla on tarvittavat taidot (taitokortit ja pysyvät taidot valmiista projekteista tai markkinatilannekorteista), voit lunastaa projektin (eli esittää tarjouksen).



- Aloita rakentaminen: Aseta projektikortti eteesi ja laita käyttämäsi taitokortit pinnoon nostopakkan viereen.

Jokaista pysyvää taitoa voidaan käyttää kerran pelivuoroa kohden, ja se jää pelaajalle.



*Pysyvät taidot näkyvät kaikkien projektikorttien oikeassa yläkulmassa, ja niitä voidaan käyttää vain, kun projekti on valmis.*

- Aseta projektilaatta paikalleen: Etsi projektia vastaava projektilaatta ja aseta se vastaavalle alueelle pelilaudalla keskeneräinen puoli ylöspäin.

Jos pelilaudalla ei ole käytettävissä tällaista tilaa, et voi aloittaa projektia.

Merkitse projekti itsellesi asettamalla oma värikuutio projektilaatan päälle. →



Projektin toteutusvaiheessa voi ilmetä haasteita.

Käytä sopivia taitoja niiden hallintaan tai kohtaat viivästyksiä ja menetät pisteitä. Hyvä suunnittelu voi auttaa nopeuttamaan projektin valmistumista ja tuoda lisäpisteitä.

Jos ratkaiset kortin tapahtuman käyttämällä pisteitä, sinun on tehtävä se **ennen** kuin keräät pisteet projektista. Pisteitä ei voi "lainata".

- Nosta suunnittelu- ja rakennuskortti ja lue se ääneen. Aseta se projektikortin päälle osoittamaan, että tapahtuma vaikuttaa projektiin.



### 3. Ratkaise suunnittelu- ja rakennuskorttien tapahtumat



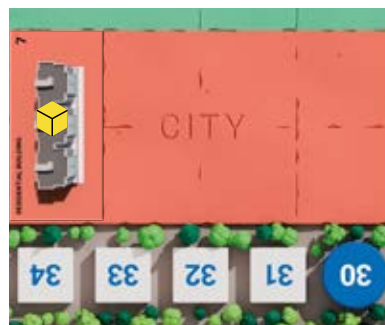
Voit päättää ratkaista projektiesi mitkä tahansa suunnittelu- ja rakennuskorttien tapahtumat.

Jokaisessa kortissa kuvataan, miten se voidaan ratkaista: käyttämällä taitokorttia, pisteiden avulla tai suorittamalla tietty toimenpide.

Voit käyttää pysyvää taitoa taitokortin sijaan silloin kun kortti edellyttää sitä.

Jos täytät vaatimukset, laita suunnittelu- ja rakennuskortti pois ja käännä projektilaatta niin, että valmis puoli on ylöspäin, niin saat projektikortissa näkyvät pisteet.

Voit myös jättää kortin tapahtuman ratkaisematta ja suorittaa sen myöhemmin.



### 4. Uusi markkinatilanne

Jos olet johdossa ja ohitat sinisen ympyrän tai päädyt sellaiseen, nosta uusi markkinatilannekortti vanhan tilalle.

Uudet markkinaolosuhteet pysyvät voimassa, kunnes kuka tahansa pelaaja ohittaa seuraavan sinisen ympyrän.

Kun ohitat 49 pisteen ruudun, jatka laskemista 50 pisteestä aloittaessasi uuden kierroksen pisteradalla.



## Pelin päättymisen ja pisteytys

- **Peli päättyy, kun projekteja ei voi enää aloittaa, koska pelilaudalla ei ole enää tilaa tai koska kaikki projektikortit on lunastettu (jäljellä ei ole tarjouksia).**
- **Bonuspisteet:**  
Pelin päättyessä jokaisesta aluetyypistä (teollisuus, infrastruktuuri, lähiö ja kaupunki) tulee 10 pistettä pelaajalle, jolla on eniten *valmiita* projekteja kyseisellä alueella.  
Tasapelitilanteessa kyseiseltä alueelta ei saa bonuspisteitä.
- **Eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa pelin ja ansaitsee rakennusmestarin tittelin!**



## Lyhyt peli

Tee pelivalmistelut normaalisti.

Valitse sitten jokaisesta aluetyypistä (teollisuus, infrastruktuuri, lähiö ja kaupunki) yksi megaprojektikortti ja aseta se sivuun. Etsi vastaavat projektilaatat ja sovi, mihin ne asetetaan pelilaudalle (vastaaville alueille) *valmiit* puolet ylöspäin. Nämä projektit on jo rakennettu pelin alkaessa, eivätkä ne kuulu kenellekään.

*(Jos haluat lyhentää peliaikaa vielä enemmän, tee samoin yhden suuren projektin kanssa kullekin alueelle.)*

## Aikarajoitettu versio

Ennen pelin aloittamista sopikaa pelin aikarajasta ja kirjoittakaa muistiin, kuka on ensimmäinen pelaaja. Kun aika loppuu, pelatkaa meneillään oleva kierros loppuun niin, että kaikki pelaajat ovat pelanneet yhtä monta kierrosta.