

# Master of Construction

SPILLEREGLER



Målet med Master of Construction er å bli den mest vellykkede prosjektlederen. Ved å planlegge prosjektene nøye og sette sammen et team med de rette kompetansene, kan du påta deg og fullføre ledige prosjekter i prosjektmarkedet. Du kan bare starte et prosjekt når du har de nødvendige kompetansene. Men pass på – uventede ting under planleggings- og byggeprosessen vil skape utfordringer for teamet ditt.

Tre inn i rollen og bli Master of Construction.

## Oversikt

Spillerne samler kompetansekort ved å trekke dem fra trekkbunken eller fra bunken med bildesiden opp.

- Prosjekter startes ved å oppfylle kompetansekravene som vises på et prosjektkort i markedet.
- Hvert prosjekt har en tilsvarende prosjektbrikke som må plasseres på en åpen plass på brettet med samme farge som brikken.
- Ved oppstart av et prosjekt trekkes et planleggings- og byggekort.
- Prosjektet fullføres ved å klare kravene på planleggings- og byggekortet og innkassere poengene.
- Markedssituasjonen vil variere i løpet av spillet, etter hvert som det trekkes nye markedssituasjonskort.
- Spillet er slutt når det ikke er flere prosjekter å starte.
- En bonus på 10 poeng for hver områdetype - industri, infrastruktur, forstad og by – gis til spilleren som har flest fullførte prosjekter i det området.
- Spilleren med flest poeng vinner, noe som gjenspeiler den største lønnsomheten.

## Spill som et lag

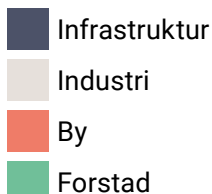
Å spille som lag kan også være veldig morsomt. Det finnes ingen spesielle regler for lagspill. Det er bare å behandle ordet "spiller" på samme måte som "lag".



SLIK FOREGÅR  
SPILLET

## Bestanddel

- **Brett:** Brettet er inndelt i fire typer områder:



- **Kompetansekort:** Representerer nøkkelrollene som kreves for å realisere et prosjekt. Hver kompetanse har en unik farge og et symbol. Konsulenten er en joker og kan opptre som en hvilken som helst kompetanse.



- **Prosjektkort:** Representerer potensielle prosjekter som skal bygges. Hvert kort viser:

- Bakgrunnen tilsvarer området på brettet som prosjektet tilhører.

- Nødvendige kompetanser langs den venstre kanten (angitt med farger og symboler).

- En poengverdi i nedre høyre hjørne.

- En permanent kompetanse i øvre høyre hjørne. Når et prosjekt er fullført, beholder du den permanente kompetansen og kan bruke den til å oppfylle krav, men bare én gang per tur.



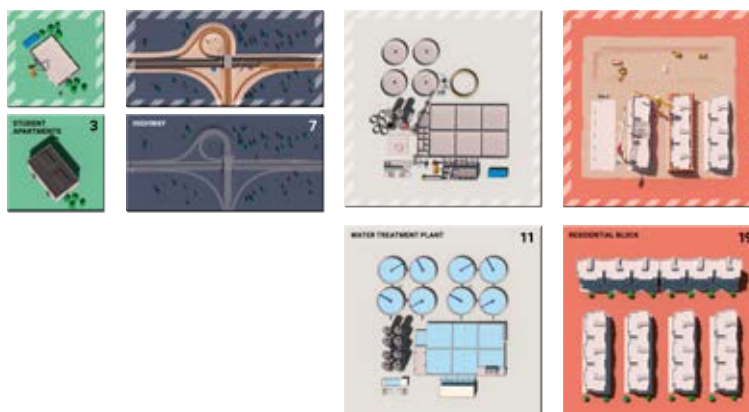
- **Planleggings- og byggekort:** Beskriver spesielle utfordringer, ting eller hendelser som kan oppstå i et prosjekt. De fleste kortene tilbyr alternative måter å håndtere utfordringen på.



- **Markedssituasjonskort:** Markedet utvikler seg og påvirker strategien din i løpet av spillet. Juster strategien deretter for å dra nytte av de endrede markedsforholdene. Trekk et markedssituasjonskort hver gang lederen passerer eller lander på en blå sirkel. Forholdene gjelder helt til neste markedssituasjonskort blir trukket.

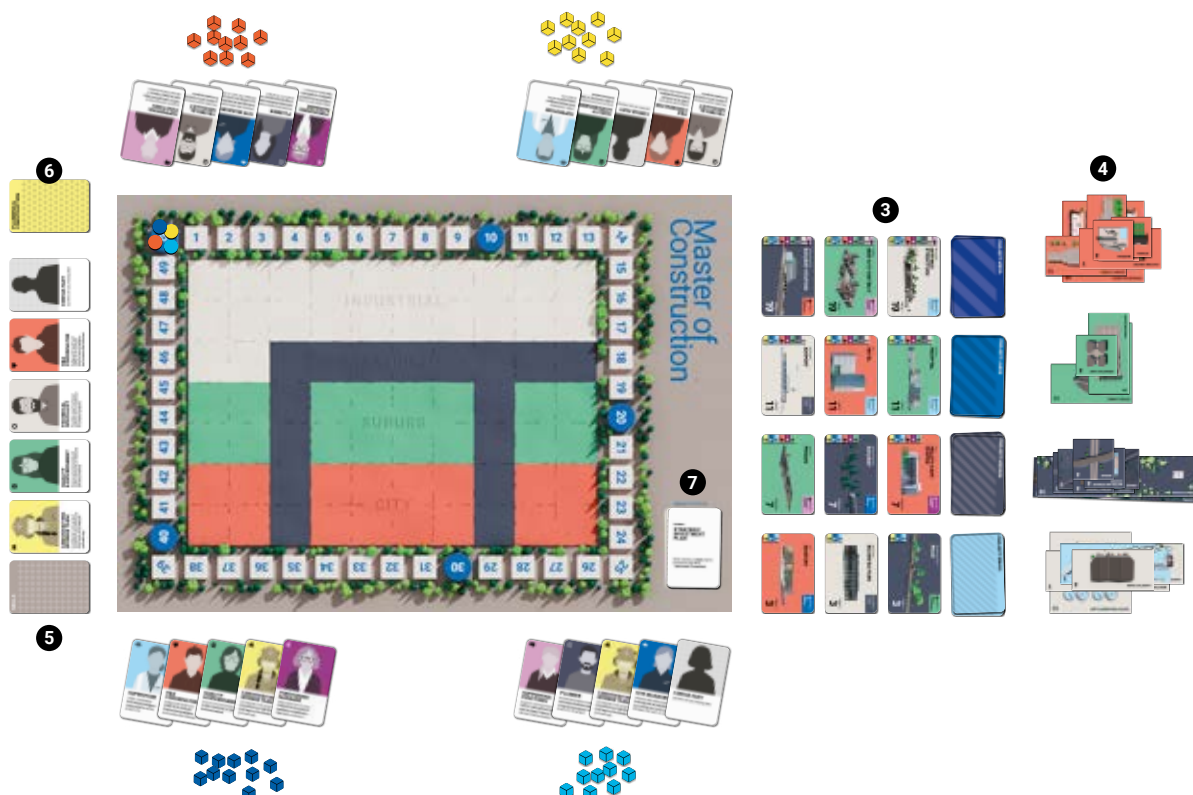


- **Prosjektbrikker:** Hvert prosjekt har en tilsvarende brikke som skal plasseres på brettet. Hver brikke har to sider: den ene viser prosjektet som uferdig, den andre som fullført.




## Oppsett


1. **Plasser brettet** midt på bordet.
2. **Klargjør kortene** ved å sortere dem i separate bunke i henhold til kortenes bakside. Deretter stokker du hver bunke.
3. **Prosjektmarkedet:** Legg de fire bunkene med prosjektkort ved siden av brettet og snu tre kort med bildesiden opp ved siden av hver bunke.
4. **Sorter prosjektbrikkene** etter farge og poengverdi, og plasser dem ved siden av prosjektmarkedet.
5. **Kompetansekort:** Del ut 5 kort med bildesiden opp til hver spiller. Legg resten i en bunke med bildesiden ned ved siden av brettet, og snu 5 kort med bildesiden opp ved siden av bunken.
6. **Planleggings- og byggekort:** Legg bunken med bildesiden ned ved siden av brettet.
7. **Markedssituasjonskort:** Plasser bunken med bildesiden ned på området merket «Markedssituasjon» på brettet. Når spillet starter, trekkes ett kort som legges med bildesiden opp på bunken.
8. **Velg farge:** Hver spiller velger en farge, tar de tilsvarende terningene og plasserer poengmarkøren på 0.
9. **Bestem hvem som skal begynne.**



## Møt 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.*

# Spilletets gang

Følg disse trinnene når det er din tur:

## 1. Trekk kompetansekort

- Ta 1 konsulentkort med forsiden opp

...ELLER...

Trekk 3 kompetansekort fra kortene med bildesiden opp, trekkbunken eller en kombinasjon av begge.

- Hver gang du tar et kort med bildesiden opp, må det umiddelbart byttes ut med et nytt kort fra kortstokken.
- Hvis fire av de fem kortene med bildesiden opp er av samme type, kaster du alle fem og snur fem nye kort med bildesiden opp.



*Hvis bunken blir tom, stikker du de brukte kompetansekortene og lager en ny trekkbunke.*

## 2. Start et nytt byggeprosjekt

- Sjekk kravene: Velg et prosjektkort fra de ledige prosjektene i markedet. Hvis du har de nødvendige kompetansene (kompetansekort pluss permanente kompetanser fra fullførte prosjekter, eventuelt tildelt gjennom markedssituasjonskort), kan du gjøre krav på (dvs. legge frem tilbud på) det.



- Begynn å bygge: Legg prosjektkortet foran deg, og legg kompetansekortene du brukte i en bunke ved siden av trekkbunken.

Hver permanente kompetanse kan brukes én gang per tur og forblir hos spilleren.



*Permanente kompetanser vises øverst til høyre på alle prosjektkort, og kan bare brukes når et prosjekt er fullført.*

- Plasser prosjektbrikken: Finn den tilsvarende prosjektbrikken og plasser den i tilsvarende område på brettet, med den uferdige siden opp. Hvis det ikke er ledig plass på brettet, kan du ikke starte prosjektet.

Plasser en markør i din farge på prosjektbrikken for å merke den som din.



I produksjonsfasen av et prosjekt kan det oppstå vanskeligheter. Bruk de riktige kompetansene til å håndtere dem – eller opplev forsinkelser og tap av poeng. God planlegging kan bidra til å fremskynde gjennomføringen og tjene ekstra poeng.

Hvis du betaler med poeng for å løse et kort, må du gjøre det **før** du innkasserer poeng fra prosjektet. Du kan ikke «låne» poengene.

- Trekk et planleggings- og byggekort, og les det høyt. Legg det oppå prosjektkortet for å vise at prosjektet er påvirket av hendelsen.



### 3. Løs hendelser i planleggings- og byggekort



Du kan velge å løse alle planleggings- og byggekort på prosjektene dine.

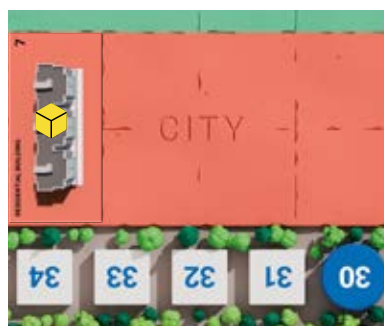


Hvert kort beskriver hvordan det kan løses – ved å bruke et kompetansekort, betale poeng eller utføre en bestemt handling.

Du kan bruke en permanent kompetanse i stedet for et kompetansekort når et kort krever det.

Hvis du oppfyller kravene, kaster du planleggings- og byggekortet, snur prosjektbrikken til fullført-siden og innkasserer poengene som vises på prosjektkortet.

Du kan også la kortet være uløst og håndtere det på et senere tidspunkt.

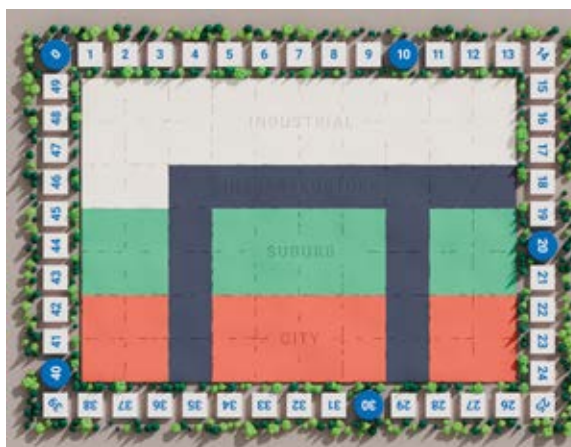


### 4. Ny markedssituasjon

Hvis du leder og passerer eller havner på en blå sirkel, trekker du et nytt markedssituasjonskort som skal erstatte det gamle.

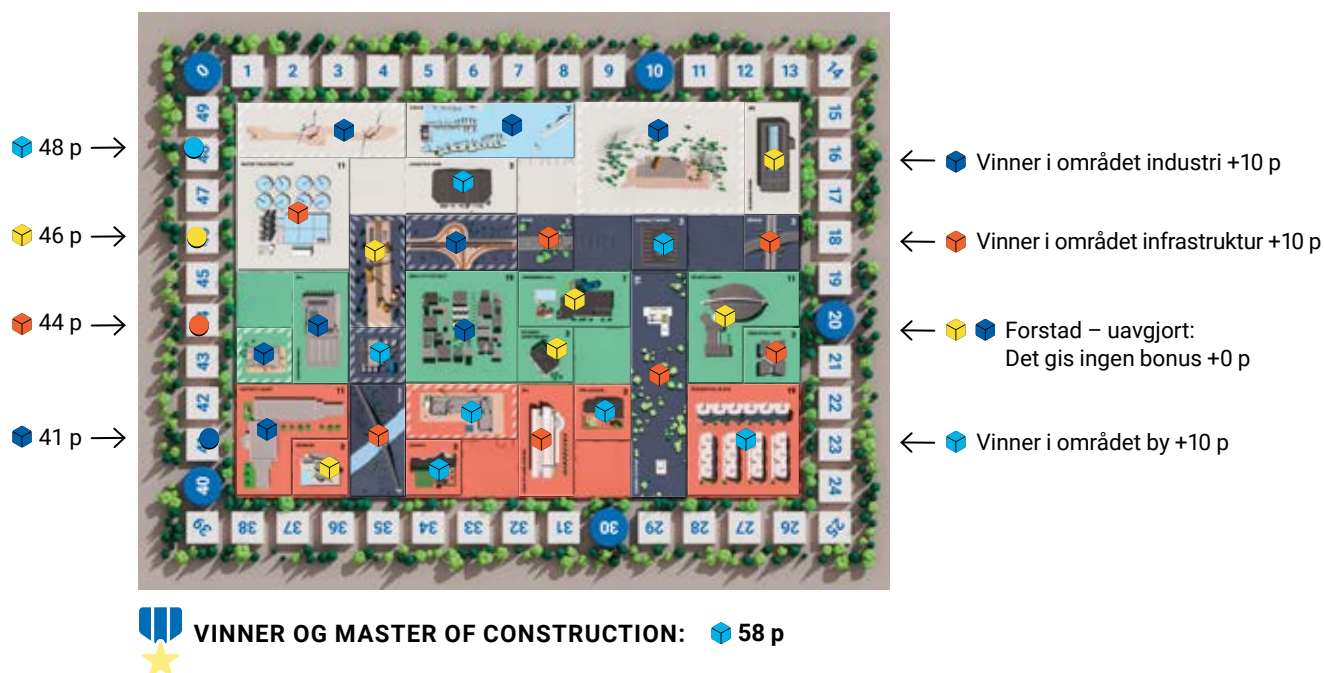
De nye markedsførholdene gjelder frem til en spiller passerer neste blå sirkel.

Hvis du passerer 49 poeng, fortsetter du å telle fra 50 når du starter en ny runde på poengbanen.



## Avslutning og poengsum

- Spillet slutter når det ikke er flere prosjekter å starte, enten fordi det ikke er plass igjen på brettet eller fordi alle prosjektkortene er tatt (ingen flere anbud å jakte).
- **Bonuspoeng:**  
Når spillet er over, gir hver områdetype (industri, infrastruktur, forstad og by) en bonus på 10 poeng til spilleren med flest *fullførte* prosjekter i det området.  
Ved uavgjort gis det ingen bonus for det aktuelle området.
- **Spilleren med flest poeng vinner spillet og får tittelen Master of Construction!**



## Oppsett ved en kort variant av spillet

Sett opp spillet på vanlig måte.

Velg ett megaprojektkort for hver områdetype (industri, infrastruktur, forstad og by) og legg det til side. Finn de tilsvarende prosjektbrikkene og bli enige om hvor de skal plasseres på brettet (i de tilsvarende områdene), med sidene *fullført* opp. Disse prosjektene er allerede bygget når spillet starter, og tilhører ingen.

(Enda kortere variant: gjør det samme med ett stort prosjekt for hvert område.)

## Variant med tidsbegrensning

Bli enige om en tidsgrense før spillet starter, og noter hvem som begynner. Når tiden er ute, skal innværende runde fullføres, slik at alle spillerne har fått samme antall runder.