

# Master of Construction

SPELREGLER



Målet med Master of Construction är att bli den mest framgångsrika projektledaren. Genom att noggrant planera dina projekt och sätta ihop ett team med rätt kompetens kan du ta dig an och genomföra projekt som finns på projektmarknaden. För att starta ett projekt måste du ha den kompetens som krävs. Men se upp – oväntade vändningar under planerings- och byggprocessen kommer att skapa utmaningar för ditt team.

Axla rollen och bli Master of Construction.

## Översikt

Spelarna samlar kompetenskort genom att dra dem från korthögen eller från de uppvända korten.

- Projekt startas genom att uppfylla kompetenskraven som visas på alla projektkort på marknaden.
- Varje projekt har en motsvarande projektbricka som måste placeras på en ledig plats på spelplanen som matchar dess färg.
- När du startar ett projekt ska du dra ett planerings- och byggkort.
- För att slutföra projektet ska du hantera kraven på planerings- och byggkortet och samla poäng.
- Marknadssituationen kommer att förändras under spelets gång när nya marknadssituationskort dras.
- Spelet är slut när inga fler projekt kan startas.
- En bonus på 10 poäng delas ut för varje områdestyp – Industrial, Infrastructure, Suburb och City – till spelaren som har slutfört flest projekt inom området.
- Den spelare som har flest poäng vinner och har uppnått högst lönsamhet.

## Spela i lag





Att spela i lag kan också vara mycket roligt. Det finns inga särskilda regler för lagspel, behandla bara ordet "spelare" som "lag".



SÅ HÄR SPELAR DU

# Komponenter

- **Spelplan:** Spelplanen är indelad i fyra områdestyper:

-  Infrastructure
-  Industrial
-  City
-  Suburb



- **Kompetenskort:** Representerar de nyckelroller som behövs för att genomföra ett projekt. Varje kompetens har en unik färg och ikon. Consultant är en joker som kan agera med valfri kompetens.

- **Projektkort:** Representerar potentiella projekt som ska byggas. På varje kort finns följande information:

- Bakgrundsfärgen indikerar vilket område på spelplanen som projektet tillhör.
- Nödvändiga kompetenser längs den vänstra kanten (indikeras med färger och ikoner).
- Ett poängvärde i nedre högra hörnet.
- En permanent kompetens i övre högra hörnet. När ett projekt är slutfört behåller du den permanenta kompetensen som du kan använda för att uppfylla projektkrav, men bara en gång per omgång.



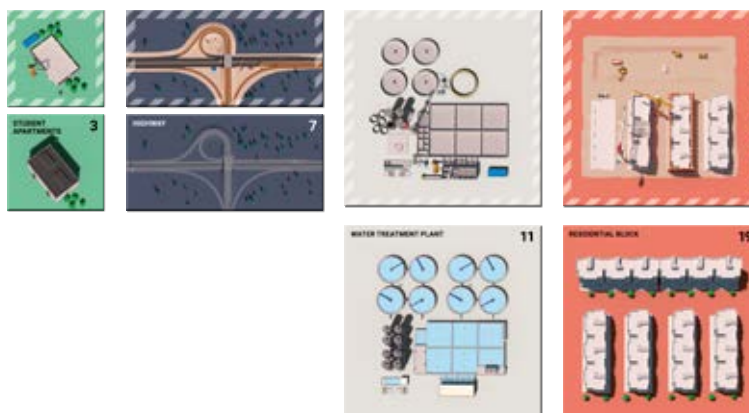
- **Planerings- och byggkort:** Beskriver specifika utmaningar, vändningar eller händelser som kan uppstå under ett projekt. De flesta kort erbjuder alternativa sätt att hantera utmaningen.



- **Marknadssituationskort:** Marknaden utvecklas och påverkar din strategi under spelets gång. Anpassa din strategi därefter för att dra nytta av de förändrade marknadsförhållandena. Dra ett marknadssituationskort varje gång ledaren passerar eller stannar på en blå cirkel. Villkoren gäller tills nästa marknadssituationskort dras.

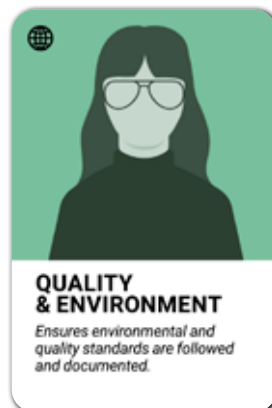
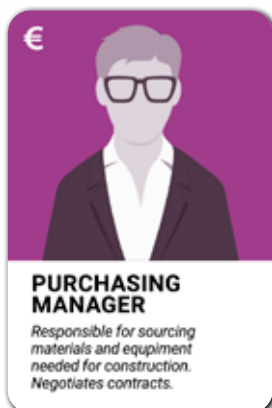
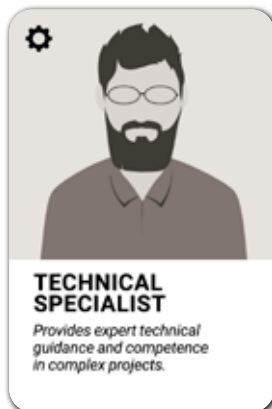
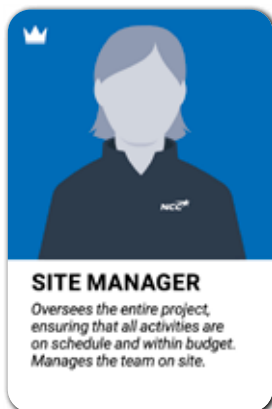


- **Projektbrickor:** Varje projekt har en matchande bricka att lägga på spelplanen. Varje bricka har två sidor: den ena visar projektet som oavslutat, den andra som slutfört.





## Lär känna teamet



# Spelets gång

Gör så här när det är din tur:

## 1. Dra kompetenskort

- Ta 1 uppvänt Consultant-kort

... ELLER ...

Dra 3 kompetenskort från de uppvända korten, från korthögen eller en kombination av båda.

- När du tar ett uppvänt kort ska du omedelbart ersätta det med ett nytt kort från kortleken.
- Om fyra av de fem uppvända korten är av samma typ ska du kasta alla fem och vända upp fem nya kort.

*Om korthögen är tom ska de använda kompetenskorterna blandas för att skapa en ny hög.*



## 2. Starta ett nytt byggprojekt

- Kontrollera kraven: Välj ett projektkort bland de tillgängliga projekten på marknaden. Om du har de nödvändiga kompetenserna (kompetenskort plus permanenta kompetenser från slutförda projekt eller de som tilldelats av marknadssituationskort) kan du ta (dvs. lämna anbud på) det.



- Börja bygga: Lägg projektkortet framför dig och lägg de kompetenskort du använde i en hög bredvid korthögen.

Varje permanent kompetens kan användas en gång per omgång och förblir hos spelaren.



*Permanent kompetenser visas längst upp till höger på alla projektkort och kan endast användas när ett projekt är slutfört.*

- Placera projektbrickan: Hitta den matchande projektbrickan och lägg den på motsvarande plats på spelplanen med den oavslutade sidan uppåt.



Om det inte finns någon ledig plats på spelplanen kan du inte starta projektet.

Placera en markör med din färg på projektbrickan för att markera den som din. →



Under ett projekts produktionsfas kan utmaningar uppstå. Använd rätt kompetenser för att hantera dem – annars uppstår förseningar och du förlorar poäng. Bra planering kan hjälpa till att påskynda slutförandet och ge extra poäng.

Om du vill betala med poäng för att lösa ett kort måste du göra det **innan** du inkasserar poäng från projektet. Du kan inte "låna" poäng.

- Dra ett planerings- och byggkort och läs upp det. Placera det ovanpå projektkortet för att visa att projektet påverkas av händelsen.



### 3. Lösa händelser i planerings- och byggkort



Du kan välja att lösa valfritt planerings- och byggkort för dina projekt.



Varje kort beskriver hur det kan lösas – genom att använda ett kompetenskort, betala med poäng eller utföra en specifik åtgärd.

Du kan använda en permanent kompetens i stället för ett kompetenskort när ett kort kräver det.

Om du uppfyller kraven ska du kasta planerings- och byggkortet, vända projektbrickan så att den slutförda sidan visas och inkassera poängen som visas på projektkortet.



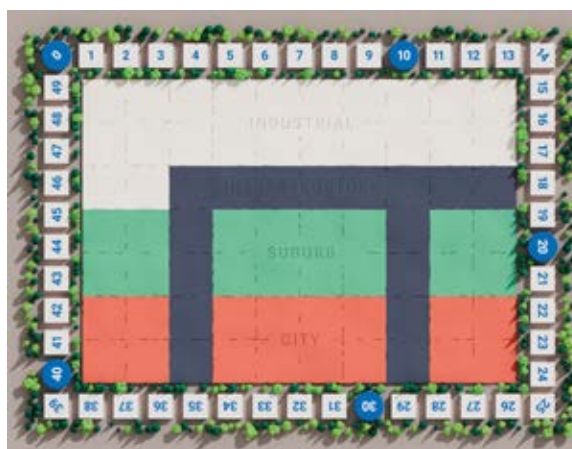
Du kan också lämna kortet oavslutat och hantera det i en senare omgång.

### 4. Ny marknadssituation

Om du leder och passerar eller stannar på en blå cirkel ska du dra ett nytt marknadssituationskort som ersätter det gamla.

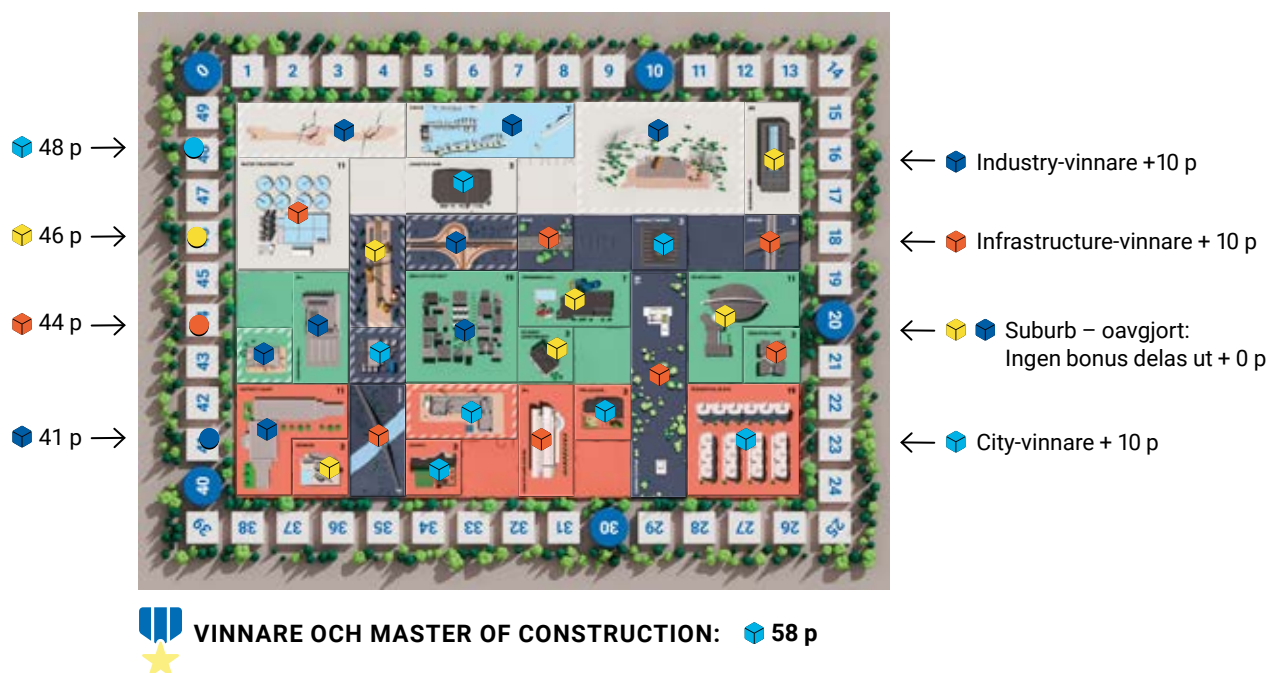
De nya marknadsvillkoren gäller tills någon spelare passerar nästa blå cirkel.

Om du når 49 poäng fortsätter du räkna från 50 när du startar ett nytt varv på spelplanen.



## Spelets slut och poängräkning

- **Spelet är slut när inga fler projekt kan startas, antingen för att det inte finns någon plats kvar på spelplanen eller för att alla projektkort är tagna (inga anbud kvar att lämna in).**
- **Bonuspoäng:**  
I slutet av spelet ger varje områdestyp (Industrial, Infrastructure, Suburb och City) en bonus på 10 poäng till spelaren med flest *slutförda* projekt inom området.  
Om det blir oavgjort delas ingen bonus ut för det området.
- **Den spelare som har flest poäng vinner spelet och blir Master of Construction!**



## Snabbt spel

Förbered spelet som vanligt.

Välj sedan ett megaprojektkort för varje områdestyp (Industrial, Infrastructure, Suburb och City) och lägg det åt sidan. Hitta motsvarande projektbrickor och kom överens om var de ska placeras på spelplanen (i de matchande områdena), med de *slutförda* sidorna uppåt. Dessa projekt är redan byggda när spelet börjar och tillhör ingen deltagare.

*(För att göra spelet ännu snabbare, gör samma sak med ett stort projekt för varje område.)*

## Tidsbegränsad variant

Kom överens om en tidsgräns för spelet innan ni börjar och notera vilken spelare som börjar. När tiden är slut avslutar ni den aktuella omgången så att alla spelare har gjort samma antal varv.