

TRANSPORTSPELET

INNEHÅLL

- 1 spelplan
- 24 spelpjäser (6 fartyg, 6 tåg, 6 bilar, 6 flygplan)
- 2 tärningar
- 3 frakttariffer
- 30 transportkort
- 12 markeringsryttare
- 12 fartygstelegram
- 12 tågtelegram
- 12 biltelegram
- 12 flygtelegram
- 12 försäkringsbrev
- 150 sedlar i valörerna 1.000 (30 st), 5.000 (20 st), 10.000 (30 st), 50.000 (20 st) och 100.000 (50 st).

ANTAL SPELARE

2—6 personer kan delta i spelet och en sjunde kan eventuellt vara bankir. Spelet är lämpligt från 10 år och uppåt.

FÖRBEREDELSE

Om det inte finns en särskild bankir, utses en av deltagarna att sköta banken. Denne är ansvarig för alla transaktioner mellan spelarna och banken och kan om det anses nödvändigt föra anteckningar över betalda avgifter och destinationer.

Transportkortet och de fyra olika typerna av Telegram blandas och läggs med baksidan upp på sina respektive platser på spelplanen. Försäkringsbrevet placeras också i sin ruta.

Varje spelare får 4 spelpjäser (1 fartyg, 1 tåg, 1 bil och 1 flygplan) i samma färg, 2 markeringsryttare, samt 200.000 i startkapital. (Spelpjäserna sätts ihop genom att det tryckta kortet viks dubbelt med bildsidan utåt och placeras i skåran i den gula "hatten". Arbetet underlättas om man bänder isär skåran lite lätt med en bordskniv tex).

SPELETS GÅNG

Spelet går ut på att öka sitt kapital genom att välja lämpligaste transportmedel mellan olika orter på spelplanen och att vid framkomsten sälja lasten. Varje spelare utför hela tiden två transporter parallellt.

Spelet börjar med att varje spelare drar 2 Transportkort överst från högen. Problemet är nu att besluta sig för ett transportmedel eller en kombination av flera transportmedel, som för respektive last från utgångsorten till destinationsorten (se även Transportsätt nedan). Grundregeln är, att flyget går snabbare än bilen, som går snabbare än tåget, som i sin tur går snabbare än fartyget. Å andra sidan kostar ett långsammare transportmedel proportionellt mindre i frakt jämfört med ett snabbare för samma sträcka. En långsammare transport tar alltså längre tid, men ger istället ett högre netto då varan försäljs vid framkomsten.

När spelare nr 1 bestämt sig för hur han ska utföra sina transporter, meddelar han sina medspelare beslutet och placerar de aktuella spelpjäserna på utgångsorterna. Har han valt sjötransport tar han fartygspjäsen, järnvägstransport tågspjäsen etc. Om en transport innebär en kombination av transportmedel behöver han inte besluta sig för hela kombinationen på en gång. Det räcker att han bestämmer till vilken ort han tar sig med det transportmedel han valt att börja med. Byte av transportmedel eller destination får ej ske på vägen mellan två orter (undantag vid vissa

Telegram), utan bara när spelaren nått den ort dit han sagt sig vara på väg med det aktuella transportmedlet.

Har spelaren valt ett visst transportmedel för den ena lasten, är den spelpjäsen "upptagen" och han måste välja ett av de tre återstående transportmedlen för den andra lasten (se även under Transportsätt nedan).

Innan spelaren får påbörja sina transporter måste han betala frakt. Frakten mellan olika orter med olika transportmedel framgår av frakttarifferna. Rör det sig om en kombination av transportmedel, betalar spelaren bara frakten för den sträcka han tänker färdas med det första transportmedlet. Ny frakt för nästa del av transportsträckan erläggs sedan vid byte av transportmedel. Vill spelaren försäkra sin last måste han också göra det innan han påbörjar transporten. Försäkringen gäller hela transportsträckan från utgångsort till den ort där varan skall försälas.

Tärningarna avgör hur många steg spelaren får flytta sina spelpjäser varje gång. Spelaren slår med båda tärningarna på en gång (undantag se Transportsätt och Telegram nedan) och får efter kastet själv avgöra vilken tärning som gäller vilken av hans två transporter. Tärningarnas ögon får på inget vis adderas för att gälla endast den ena av spelarens transporter.

Fartyget färdas lika många steg som tärningens ögon
Tåget färdas lika många steg som tärningens ögon + 1
Bilen färdas lika många steg som tärningens ögon + 2
Flyget färdas lika många steg som tärningens ögon + 3

Vid byte av transportmedel under en och samma transport får spelaren räkna sig tillgodo utnyttjade steg från föregående transportmedel. Exempel: en spelare är på väg med tåg till Bordeaux för att där byta till fartyg. Han har tre steg kvar och slår en femma. Detta ger honom sex steg, men han når staden på tre. Han byter då ut sin tågspjäs i Bordeaux mot fartygspjäsen, meddelar sina medspelare fartygets tilltänkta destinationshamn, betalar fraktagiften och flyttar ut fartyget på havet de tre steg han hade över från järnvägstransporten. Allt i samma slag.

Två spelare får inte samtidigt befinna sig i samma stad eller på samma ring med sina spelpjäser, och en spelpjäs får heller inte hoppa över en annan pjäs. Skulle en spelare spärra vägen för en annan, måste den blockerade spelaren ändå göra någon form av förflyttning lika många steg som tärningen visar. Det är då tillåtet att hoppa fram och tillbaka, eftersom en spelpjäs får passera samma ring på spelplanen mer än en gång i samma slag.

VINNARE

Spelets vinnare är den som har det största kapitalet då samtliga 30 Transportkort averkats. Vill man förkorta speltiden, kan man i förväg slumpmässigt sortera bort ett bestämt antal Transportkort. Å andra sidan kan man också förlänga speltiden genom att inte kassera Transportkort för utförda transporter, utan lägga tillbaka dem underst i transportkortshögen.

Man kan också spela spelet på tid, så att vinnaren är den spelare som på exempelvis 1 timme byggt upp det största kapitalet. Ett annat alternativ är att bestämma, att vinna-

ren är den som först nått en viss storlek på förmögenheten, tex 500.000.

FRAKTTARIFFER

Frakttarifferna anger fraktkostnaden för olika transportmedel mellan olika orter på spelplanen. Tarifferna är uträknade så, att vad man vinner i hastighet motsvaras av en proportionellt dyrare frakt.

Fraktkostnaden för ett visst transportmedel på en viss sträcka betalas till spelbanken innan transporten får påbörjas. Frakten återbetalas under inga omständigheter.

TRANSPORTKORT

Transportkortet anger transportens längd, lastens innehåll, Transportsätt, försäljningsvinst vid framkomsten och försäkringspremiens storlek.

Varje spelare har alltid två Transportkort på hand. Transportkort dras överst från högen omedelbart efter man avslutat närmast föregående transport och sålt lasten. Medan övriga spelare gör sina kast och transaktioner har man då tid att besluta sig för hur transporten skall utföras. Transportkort får ej överlåtas eller försälas till annan spelare. Transportkortet tas ur spelet sedan transporten genomförts (undantag se alternativa spelsätt under Vinnare ovan).

TRANSPORTSÄTT

På Transportkortet anges ett visst Transportsätt beroende på typ av last. Transportsättet avgör vilket eller vilka transportmedel spelaren har till sitt förfogande när han skall utföra transporten.

Transportsätt 1 innebär sjötransport
Transportsätt 2 innebär valfritt transportmedel
Transportsätt 3 innebär flygtransport

Skulle en spelare dra ett Transportkort med Transportsätt 1 eller 3 och redan ha fartyget resp. flygplanet upptaget för sin andra transport, får han vänta med att påbörja den nya transporten tills hans fartyg eller flygplan är ledigt för nya frakter. Han slår då bara med en tärning eftersom han endast har en transport i gång.

MARKERINGSRYTTARE

Markeringsryttarna är till för att hjälpa spelaren skilja sina två transporter åt. Den ena ryttaren fäster spelaren på ett av sina två Transportkort, den andra ryttaren på den spelpjäs som utför transporten i fråga. Då behöver spelaren aldrig tveka om vilken av hans två spelpjäser som utför vilken transport.

FÖRSÄKRINGSBREV

Spelaren har rätt att försäkra sin last. Försäkringspremierna för varje transport anges på Transportkortet, och försäkringen skyddar mot vissa förluster i samband med skadad eller förstörd last.

Försäkringspremierna gäller hela transportsträckan från utgångsorten till destinationsorten. Försäkring får ej tecknas sedan spelaren lämnat utgångsorten.

Om spelaren väljer att försäkra sin last, betalar han försäkringspremierna till spelbanken, tar ett Försäkringsbrev och placerar det intill Transportkortet för att markera att lasten

är försäkrad, och gör sedan sitt första tärningskast. När transporten är avslutad och lasten såld läggs Försäkringsbrevet tillbaka i högen på spelplanen.

TELEGRAM

Telegram är personliga och gäller endast den spelare som drar det.

Varje gång en spelare slår en 1:a eller 6:a med en tärning skall han innan han gör förflyttningen ta ett Telegram. Han drar då det översta kortet ur högen för det transportmedel han valt att tärningen skall gälla. Slår alltså en spelare en 6:a och en 3:a och väljer att 6:an gäller hans sjötransport, medan 3:an skall gälla den flygtransport han också har igång, drar han det översta Fartygstelegrammet. Telegramkortet behålls av spelaren så länge det gäller och placeras intill Transportkortet för den last Telegrammet gäller. Telegram som inte gäller längre läggs tillbaka underst i resp. hög.

Tvingas spelaren av Telegrammet att destinera om sin last till någon annan ort än den han betalt frakt för, gäller det erlagda beloppet även till den nya destinationsorten. Byter spelaren transportmedel på den nya destinationsorten betalar han frakt enligt tariffen för den sträcka han tänker sig utnyttja det nya transportmedlet.

Vissa Telegram underrättar om att lasten skadats eller förstörts. Lasten kan bara skadas en gång under en och samma transport och först dragna Telegram gäller. Skadad last kan dock förstöras.

Får spelaren genom Telegrammet ett kast extra, görs detta endast med en tärning och avser endast det transportmedel för vilket Telegrammet dragits.

LÅN

Spelare i ekonomiskt trångmål äger rätt att låna upp till 100.000 spelkronor i banken mot 10% ränta. Lånet skall återbetalas så snart spelaren har möjlighet till det, dvs byggt upp ett kapital som täcker lånebeloppet.

KOM IHÅG

1. Varje gång en spelare slår en 1:a eller en 6:a skall han ta ett Telegram.
2. Telegram tas före förflyttning.
3. Telegram behålls så länge det gäller och läggs sedan tillbaka underst i resp. hög.
4. Försäljning av last görs omedelbart när spelaren når destinationsorten.
5. Transportkortet tas ur spelet allteftersom transporter genomförs.
6. Nytt Transportkort dras omedelbart efter det att föregående last försålts, så att varje spelare alltid har två Transportkort på hand.
7. Frakt och försäkring betalas innan spelaren gör sitt tärningskast.
8. En spelpjäs får inte hoppa över en annan.
9. Flera spelare får ej befinna sig i samma stad eller ring samtidigt.
10. Ibland kan det vara förmånligt att bara frakta sin last en kortare sträcka med ett visst transportmedel i väntan på att ett mera lämpligt transportmedel, som är upptaget med den andra transporten, blir ledigt.

