

Tortola

I British Virgin Islands finns två handelshus som växt sig för stora för att öarna ska kunna föda dem båda. Efter att de båda handelshusen haft ett möte på ön Tortola, bestämmer de sig för att göra upp genom en tävling där handelsrättigheterna inom British Virgin Islands står på spel. Förloraren kommer att vara tvungen att lämna ögruppen...

Handelshusen får välja tre kaptener var som ska ta sig an utmaningen; att hämta hem flest varor.

Mål

Det gäller för laget att samla så mycket som möjligt av alla fyra sorters varor under tio dagar. Hur man räknar ut vem som vunnit förklaras under rubriken ”spelets slut”.

Förberedelser

1. Dela upp er i två lag med tre personer i varje. Är ni färre än tre läs regler ”färre antal spelare”.
2. Bestäm enligt vilken turordning ni ska spela.
3. Välj en karaktär var utav de fyra som finns, det får bara vara en utav varje karaktär i samma lag.
4. Placera ut karaktärsmarkören tillhörande den karaktär du valt bredvid kartan.
5. Placera också ut båten som tillhör karaktären du valt på valfri Tortola hamnruta.

Komponenter

Tortola har fyra hamnar där man kan lämna av varor, de är markerade med **H**. Ena laget skriver det de har i hamnen ovanför namnet och det andra under

Dagmätaren
Visar hur länge spelet har pågått, markera här efter varje dag.

De fyra Öarna
Det finns fyra olika varor och de hämtas från varsin ö. Varorna har sin egen färg som visas via färgen på ön. **Man kan inte gå på öarna.** Det finns två hamnar till varje ö där man kan hämta varor, dessa är markerade med **H**

Båtarna
Det finns åtta stycken båtar som är indelade i två lag. Under spelet används alltid bara sex båtar, en per person. Varje Spelare rör om sin egen båt. Vad som finns på båten visas genom att man markerar så många cirklar som man har varor på båten med varan/varornas egna färger. De gråa cirklarna är smuggelförråd och används endast då karaktären blivit smugglare.

Karaktärsmarkör
Kortfattade beskrivningar av karaktärerna som placeras bredvid spelplanen. På den skriver man vem som har karaktären och visar om karaktären är eller håller på att bli smugglare

Händelsepoäng
Varje dag får du nya händelsepoäng (HP) och på din karaktärsbeskrivning ser du hur många som du får. Händelsepoängen är det du använder för att utföra dina drag och allt din båt gör kostar händelsepoäng.

Handelsmannen
Skriv ditt namn
Händelsepoäng: 5
Lastkapacitet: 0(1)
Specialitet: Ökar hastigheten på av och pålastning. Är handelsmannen på samma ruta så kostar det bara **ett händelsepoäng** att lasta av eller på oavsett hur mycket man lastar på eller av.
Kan bli smugglare
○○○○○ = smugglare

Lastkapacitet
Antalet varor du kan bära på din båt

Smugglare
För varje händelsepoäng som du använder till att bli smugglare markerar du en ny cirkel med valfri penna, när alla är markerade är du även smugglare.

Pennorna används till att fylla i färdvägen och visa vilka varor som är i spel, tänk på att använda rätt penna till rätt vara. (infoga bild på pennor?)

Turordning

Välj en turordning innan ni börjar spelet, ta den som passar bäst. A är mest flexibel och C är minst flexibel för spelarna.

Variant A, ni gör dragen när ni vill, ni behöver inte vara samlade

1. Den spelare som först lyfter sin båt är den som får göra sin tur först. Du måste använda alla den dagens händelsepoäng på en gång.
2. När spelaren är klar med sin tur, övergår turen till näste spelare som är först med att lyfta sin båt.
3. Fortsätt på samma sätt tills alla gjort sina drag.
4. Sist att göra sitt drag suddar ut pilarna och markerar i dagsrutan.

Variant B, lagen samlas var för sig

1. Hela lag ett gör sina drag med sina tre karaktärer
2. Lag två gör sina drag
3. Sudda pilarna och markera i dagsrutan

Nästa dag börjar lag två och dagen därefter börjar lag ett igen, fortsatt på samma sätt tills alla dagarna är över.

Variant c, alla samlas

1. En ur lag ett gör hela sitt drag
2. En ur lag två gör sitt drag
3. Upprepa tills alla gjort sina drag.
4. Sudda ut pilarna och markera i dagsrutan.

Nästa dag börjar en ur lag två istället

Karaktärerna

Välj en karaktär per person i laget, det får bara var en av samma sort i samma lag.

Piratkaptenen



Piraten har insett att det lättaste sättet att få tag i varor är att ta från andra.

Händelsepoäng: 4

Lastkapacitet: 1

Specialitet: Kan attackera alla i andra laget, även de som inte har någon last, men bara om piratens båt är tom.

Om motståndarens alla båtar står på rutor som angränsar till varandra så är de skyddade och piraten kan inte attackera dem, men detta skydd får inte användas mer än en dag i rad. Attacken kostar **ett händelsepoäng** att utföra.

Attacken går till på följande sätt.

1. Piraten flyttar sin båt till en ruta där det finns en motståndarlags båt och använder ett händelsepoäng till attacken.
2. Om det finns varor på motståndarens båt får piraten välja en av dessa och flytta till sin båt, resten försvinner.
3. Piraten flyttar alltid motståndare båten till valfri av Tortolas hamnrutor.

Transportören



Transportören tar mycket last, men går långsamt.

Händelsepoäng: 3

Lastkapacitet: 5(6)

Specialitet: Kan bli smugglare se regler under rubriken "Bli smugglare".

Kappseglaren



Går ganska snabbt och tar en hyfsad mängd varor.

Händelsepoäng: 4

Lastkapacitet: 2(3)

Specialitet: Kan bli smugglare, se regler under rubriken "Bli smugglare".

Handelsmannen



Han kan förhandla och gör det både snabbt och bra, följer därför framförallt med och hjälper de andra.

Händelsepoäng: 5

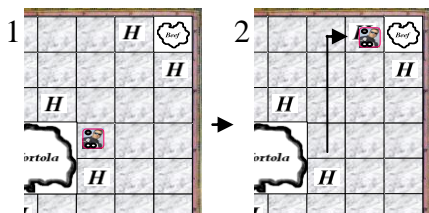
Lastkapacitet: 0(1)

Specialitet: Ökar hastigheten på av och pålastning. Är handelsmannen på samma ruta så kostar det bara **ett händelsepoäng** för den som lastar att lasta av eller på, oavsett hur mycket man lastar på eller av. Kan bli smugglare, se regler under rubriken "Bli smugglare".

Spelets gång

Förflytta sig

Förflytta sig till en annan ruta kostar **ett händelsepoäng** och du kan inte flytta diagonalt. Förflytta sig till en ruta som någon förflyttat sig ifrån den dagen, en ruta som är markerad med en pil, kostar **två händelsepoäng** (ett extra). Gäller även dina egna spår. Däremot får man både gå över och stå på rutor där det finns andra båtar utan att det kostar extra. *Det symboliserar svallvågor.*



1. Lyft din båt och flytta den det antal steg du vill och kan.
2. Markera därefter din färdväg med valfri penna, starta med **rutan du stod på** och rita inget i den du står i när du flyttat klart.

Lasta på

Alla förutom piraten kan lasta på varor från öarna. Lasta på varor kostar **ett händelsepoäng** per enskild vara, om man inte har handelsmannen på samma ruta, se regler ”handelsmannen”.

1. Flytta din båt till en hamn tillhörande någon av de fyra öarna.
2. Se över din situation, *hur många händelsepoäng har du, finns det någon handelsman i närheten och hur stort lastutrymme har du? Beroende på hur situationen ser ut kan du hämta upp olika mycket varor.*
3. Hämta upp varorna genom att markera så många cirkel på båten som varor du lastar på med varans egen färg.

Lasta av

Att lasta av varor kostar **ett händelsepoäng** per enskild vara om man inte har en handelsman på samma ruta, se regler om ”handelsmannen”.

1. Flytta din båt till en av Tortolas fyra hamnar.

2. Se över din situation *för att ta reda på hur mycket du kan lasta av på samma sätt som när du lastar på varor.*
3. Lämna av lasten genom att skriva en siffra i lagets del av Tortola med den färgen som varan har och ta bort samma antal varor från din båt.

Bli smugglare

Alla förutom piraten kan utvecklas till att förutom sin vanliga karaktär även bli smugglare. För att bli smugglare markerar du en cirkel på din karaktärsmarkör per händelsepoäng som du sparar, då alla cirklarna är ifyllda är din karaktär även smugglare. *Detta visar tiden det tar att bygga om skeppet och lära sitt manskap att smuggla.*

Fördelar: Du får möjlighet att bära en extra vara (+1 i lastkapacitet), som du placerar i ditt nya smuggelutrymme, den grå cirkeln på skeppet. Varor som är i smuggelutrymmen är skyddade från piraten.

Nackdelar: Om du har något i ditt smuggelutrymme då någon ur andra laget som inte är smugglare eller pirat avslutar sitt drag på samma ruta som dig förlorar du lasten. *Du tvingas dumpa lasten eftersom du blir upptäckt som smugglare.* Du fortsätter att vara smugglare även efter detta

Spelets slut

När de tio dagarna är slut så vinner i första hand det lag som har **flest olika sorters varor** i Tortola. Har man samlat lika många sorters varor så vinner laget som har **högst antal varor i den sorten som laget har lägst antal varor i**. Det kan bli oavgjort om man får samma antal av alla varorna.

Ex1. Om lag 1 har **1,2,0,0** varor och lag 2 har **1,2,3,0** varor då vinner lag 2 eftersom de har en varusort mer.

Ex2. Om lag 1 har **1,1,1,1** varor och lag 2 har **2,1,1,0** varor så vinner lag 1 eftersom de har en varusort mer.

Ex3. Om lag 1 har **3,3,0,0** och lag två har **3,2,0,0** då vinner lag 1 eftersom de har höst antal av sin lägsta varusort.

Ex4. Om lag ett har **3,2,1,0** och lag två har **3,3,1,0** vinner lag två eftersom de har högre i sin näst lägsta varusort.

Tänk på att:

- Piraten kan även ta båtar som är utan last, men att han bara kan attackera om hans båt är tom.
- Man kan skydda sig temporärt(en dag) mot piraten genom att ställa alla i sitt lag på rutor som angränsar till varandra.
- Man kan försvåra för andra att segla genom att segla runt dem så att svalvågorna är i vägen
- Handelsmannen följer framförallt med och skyndar på av och pålastning, men han kan även användas till annat.
- Smugglaren är inte bara bra.
- Ta så många olika resurser som möjligt!

Det går också att spela exempelvis två drag per dag i stället för ett och därigenom få ner speltiden till en vecka.

Alternativa regler

Vid färre antal spelare

Spelet är gjort för att spelas på sex personer, men går även att spela på färre. För att få till effekten av samarbete bör man vara minst två per lag. Man har alltid tre båtar per lag, är man två i ett lag tar man hand om den tredje båten varannan dag. Det går också att spela spelet på två spelare och då sköter man om alla båtarna i ett lag.

Längre spel

Man kan variera spelet genom att spela längre tid än 10 dagar, men man ska i så fall komma överens om det innan. Exempelvis kan man spela femton dagar.

Snabbspelad variant

Man kan spela en snabbspelad variant då man spelar alla dagar i spelet direkt efter varandra, utan att vänta tills det blir ny dag. Då tar spelet ungefär lite mer än en timme att spela.

Det är här viktigt att ge lagen tid för taktiska diskussioner i någon minut i början av varje ”dag”, lagen får gärna gå iväg så att det andra laget inte hör vad de diskuterar. Detta är ett bra sätt att lära sig spelet innan man spelar den långa varianten.