

SHIPPING

KAMPEN OM "DET BLÅ BÅND"

AV

FINN CARLING

SPILLEREGLER

I tillegg til spillereglene følger:

- Spillebrett
- 1 terning
- 67 fraktkort
- 28 skip (7 i hvert rederi)
- 24 pappbrikker (6 per rederi)
- 36 sjansekort
- 75 pengesedler (15 av hver sort)

I Shipping er hver deltaker en reder, og målet med spillet er å tjene så mye med sine seks fraktdampere at man vinner "Det blå bånd" med sin atlantehavsdamper. To til fire spillere kan delta. Før spillet begynner velges en kasserer, som selvsagt kan delta selv også. Kassereren deler ut kr. 300.000,- til hver deltaker, og kassens resterende penger sorteres. Skipene og pappbrikkene deles ut, og sjanse- og fraktkortene stokkes og legges i hver sin bunke på bordet med baksiden opp. Spillerne plasserer alle skipene sine på spillebrettet. Atlantehavsdamperne (brikkene uten bokstav) må imidlertid plasseres i Le Havre. Skipene A, B, C og D er lasteskip som ikke frakter olje, og E og F er tankskip som bare kan ta olje. Det anbefales at skipene plasseres mest mulig strategisk. Lasteskip bør settes der en tror eksporten av stykkgoods er størst og tankskip der det kan tenkes at oljeeksporten er størst.

Det spilles med klokka, og etter at man har kastet om hvem som begynner, betaler første spiller kr. 5.000,- for hver fraktdamper han/hun har. Denne avgiften må hver spiller betale hele spillet igjennom, hver gang de står for tur. Så trekker kassereren et kort i fraktkortbunken og legger det ut på bordet. For hver tur trekkes et fraktkort. Kortene legges i rekkefølgen de ble trukket i, og de representerer verdens fraktmarked, som er tilgjengelig for spillerne. For å få en last, må en få en av båtene sine inn i havnen den sendes fra. Først da blir man tildelt frakten. Dette markeres ved at man tar fraktkortet til seg og legger skipets merke, pappbrikken med samme bokstav, oppå det. Det kan aldri være flere enn ni ledige fraktkort på bordet. Dersom det kommer flere, legges det eldste underst i fraktkortbunken. Dette gjøres for øvrig også når en er ferdig med en last. Da får spilleren også utbetalt for den frakten skipet har levert. Denne summen står på hvert enkelt fraktkort.

Skipene drives fremover med en terning, og etter at et fraktkort er kommet på bordet, kaster spilleren for hvert av sine skip, og flytter dem det antall felter som vises på terningen. Skipene kan da beveges mot en havn med en ledig last eller ta til seg en eventuell ledig last fra den havnen en er i fra før, og setter kurs for bestemmelsesstedet.

Den første spilleren behøver bare å flytte en av skipene sine den første runden, ettersom det kun ligger et fraktkort på bordet. Etter hvert som fraktkortene kommer på bordet, kommer alle skip med. Det er ikke nødvendig å kaste for et skip om en ikke vil, men har man først kastet må båten flyttes.

Når et skip skal inn i en havn, kan det flyttes inn selv om terningen viser flere øyne enn det er igjen. Men det kan ikke kjøre inn og så ut igjen i samme kast når det går inn for å laste eller losse. Det gis ekstra kast når man får seks. Dette gjelder også når man laster eller losses.

Et skip kan normalt bare ta en frakt om gangen, og kan ikke kaste en frakt for å ta en bedre. Når lasten er brakt til bestemmelsesstedet, legges fraktkortet tilbake underst i fraktkortbunken etter at frakten er utbetalt til rederen.

Når et skip kommer på et sjansfelt (grått felt), trekker spilleren et sjanskort og gjør det som står på kortet. Er dette av en eller annen grunn umulig, legges kortet tilbake i bunken igjen underst, og man trekker ikke et nytt.

Med atlantehavsdamperen vinnes "Det blå bånd". Atlantehavsdamperen flyttes ved å betale kr. 50.000,- til kassen for hvert felt den flyttes fram. Man kan flytte når en vil og hvor langt en vil, bare man har penger til det. Det går ikke an å flytte skipet tilbake for å få tilbake penger fra kassen. Den som først kommer over til New York, har vunnet spillet.

Går en spiller konkurs, er han/ hun ute av spillet, og alt spilleren eier tildeles kassen, som holder auksjon over skipene med sine frakter og atlantehavsdamperen. Det er lov å selge, kjøpe, leie og låne av sine medspillere hele tiden under spillets gang, men ikke av kassen.

*

Når flere spiller kan det være morsommere å spille Shipping på en litt annen måte. Da sløyfer man kampen om "Det blå bånd". Atlantehavsdamperne går ut av spillet og målet er å bli så rik som mulig etter at hele fraktkortbunken er spilt igjennom, og man har spilt i tre runder etter det. Man får da poeng etter hva man har av penger ved spillets slutt. Da er det imidlertid ikke lov å kjøpe, selge, låne eller leie skip de tre siste rundene.