

Købmandens Kurs

REGLER Hvad handler spillet om?

Du er en ung dansk handelsmand i aar 1620. Kong Christian IV har netop oprettet Ostindisk Kompagni, og hele verden er aaben for handel. Du starter med lidt guld, et skib og 10 trofaste sofolk.

Dit maal: Køb varer billigt, sælg dem dyrt i fjerne kolonier, og tjen nok guld til at bygge et pragtfuldt palace i København — inden de 20 aar er gaaet!

FLOW Saadan spiller du — een runde ad gangen

1. Køb varer



2. Last skibet



3. Valg dest.



4. Dilemma?



5. Handl



6. Sælg hjem

1

Køb europæiske varer i København

Brug dit guld paa tekstiler (30 mnt), vaaben (50 mnt) eller vaerktøj (25 mnt). Jo mere du koeber, jo mere kan du bytte — men du har begrænset plads i lastrummet!

2

Se skibet blive lastet

En animation viser kasserne blive baaret ombord. Naar lasten er klar letter du anker!

3

Vælg din destination paa verdenskortet

Klik paa en koloni. Pas paa — engelske, hollandske og franske handelsmand er ogsaa paa kortet og traekker priserne ned, hvis de allerede er der.

4

Maaske sker der noget undervejs!

Du kan mode en storm, pirater, sygdom eller en god mulighed. Hvert valg viser tydeligt, hvad konsekvenserne er — INDEN du beslutter dig.

5

Byt din last for luksusvarer

I kolonien bytter du dine europæiske varer for eksotiske luksusvarer. Brug +/- knapperne til at vælge præcis hvor mange du vil have med hjem.

6

Sejl hjem og sælg paa Københavns Marked

Sælg dine luksusvarer paa markedet. Priserne svinger hver runde — vær klog og sælg naar eftersprgoeslen er hoj. Brug overskuddet til at opgradere dit palace!

HANDEL Varer du kan handle med

Europæiske varer (købes i Kbh)

Tekstiler — 30 mnt — Uldtøj og silke fra europæiske vaeveier

Vaaben — 50 mnt — Svaerd, flintlaase og ammunition

Værktøj — 25 mnt — Hamre, save og haandvaerktøj

Luksusvarer (byttet i kolonier)

Krydderier — Sælges for op til 95 mnt — fra Indien

Sukker — Sælges for op til 75 mnt — fra Vestindien

Pelse — Sælges for op til 65 mnt — fra Nordamerika

Elfenben — Sælges for op til 110 mnt — fra Afrika

! Slaveri — et historisk dilemma: I visse kolonier kan du handle med slaver. Det var en stor del af 1600-tallets handel, men det er en af historiens største forbrydelser. Du kan vælge at FRIGIVE slaverne i stedet — det giver ingen penge, men dit ry stiger meget.

OKO Priserne svinger — udbud og efterspørgsel

Priserne paa markedet ændrer sig hver runde. Hvis mange sælger den samme vare falder prisen. Hvis ingen har den, stiger den!

Høj efterspørgsel	Normal pris	Lavt udbud
Pris 35% HOJERE end normalt	Basispris gælder	Pris 25% LAVERE end normalt

Tip: Hold øje med de andre handelsmands skibe paa kortet! Hvis en rival allerede er i den koloni du vil besøge, er priserne allerede trykket ned.

VALG Historiske dilemmaer undervejs

Storm Voldsom storm!

Kast lasten overbord og red skibet (mister halvt cargo) — ELLER sejl igennem og tab 40 mnt og 2 maend, men bevar lasten.

Pirater Pirater paa styrbord!

KAEMPE og vind piraternes bytte (vaaben i lasten, men -2 maend) — ELLER betal 60 mnt i losepoenge og slip igennem.

Sygdom Skorbug ombord!

Køb citroner og red mandskabet (-30 mnt, +1 maend) — ELLER sejl videre og mist 3 sofolk.

Stammefolk Mode med lokale folk

Giv gaver og vind venskab (-20 mnt, +10 ry) — ELLER jag dem væk og tag ressourcerne (+30 mnt, -15 ry).

Tip: Hvert valg viser en 'Konsekvens-boks' der fortæller dig PRAECIST hvad du mister eller vinder — inden du klikker!

OPGRADER Byg dit palæ og opgrader skibet

Palæ-opgraderinger

Brug dit overskud paa at bygge et smukkere palæ. Jo bedre palæ, jo flere point ved spillet slut!

Byhus -> Borgerhus (150 mnt)

Handelshus (350) -> Adeligt palæ (700 mnt)

Pragtfuld slot (1200 mnt)

Skibsopgraderinger

Paa skibsværftet kan du opgradere:

Lastrum — plads til flere varer (6->8->10)

Sejl — færre dilemmaer undervejs

Skrog — mindre skade fra storm og pirater

NIVEAU Svaerhedsgrader

Begynder

250 guldmoenter

1 konkurrent

God til første gang

Erfaren

200 guldmoenter

2 konkurrenter

Den klassiske udfordring

Mester

150 guldmoenter

3 konkurrenter

Til de modige!

SCORE Hvem vinder?

Spillet varer 20 aar (runder). Ved afslutning beregnes din samlede score:

Guld tilbage

1 point pr. guldmoent

Palæets størrelse

Op til 1.500 point

Dit ry

2 point pr. ry-point

Tip: Over 2.000 point = Mester-handelsmand! | Over 1.000 = Dygtig handelsmand | Under 1.000 = Ny i branchen

