

Regler

Forberedelse

2-4 spillere

Hver spiller starter egen virksomhed indenfor hver fagentreprise (jord og gartner, konstruktion, bygning eller installationer).

Hver spiller starter med 2 tilfældige fagentrepriseopgaver, 2 håndværkere indenfor virksomhedens fag og 50.000,-. Alle kortbunker blandes.

Hver spiller tager deres farve tilbudssum og virksomhedskort. En spiller udnævnes til at styre banken (bygherre).

Formål

Den første spiller, som udvikler sin virksomhed til niveau 5 vinder spillet.

Spillets gang

Det er et tur-baseret kortspil.

Hver spiller skal i sin tur (virksomhedsrunden):

1. Trække 1 hændelseskort og udføre handling med det samme
2. Modtage besparelser, avance og betale tab
3. Byggetidsterninger vendes
4. Færdige byggeopgaver fjernes samt håndværkere flyttes til virksomhedskort og avancekort flyttes tilbage til virksomheden

Herefter må følgende udføres i valgfri rækkefølge:

- Igangsætte opgave ved at lægge håndværkere og terning på opgaven eller betale dagbod
- Ansætte eller fyre håndværkere eller betale tomgangsløn
- Tage lån, betale renter eller tilbagebetale lån
- Udvikle sin virksomhed, max 1 gang pr. tur (undtagen ved hændelseskort)

Afslutningsvis bydes på alle udbudssager (avancekort lægges skjult på hver udbudssag).

Når alle spillere har haft tur sker udbudsrunderen;

1. Der afholdes licitation på alle udbudssager
2. De niveau 1 og 2 virksomheder, som ikke vinder nogen opgaver, må trække en fagentrepriseopgave, hvis de vil.
3. Der udbydes ny(e) hovedentreprise-byggeopgave(r)
4. Der udbydes ny(e) storeentreprise-byggeopgave(r)

Hændelseskort

En spiller trækker altid et hændelseskort som det første i sin tur. Hændelseskort benyttes med det samme.

Indtjening

I hver tur modtages besparelser (effektivitet) på løn, udstyr, materialer og underentreprenører på alle byggesager.

Der modtages avance og betaler tab på alle byggesagerne. Ofte tjenes flere penge på besparelserne end avancetabet.

Byggeopgave

Nyvalgte byggeopgaver skal igangsættes i spilleren tur. Spilleren kan vente med at opstarte til næste tur ved at betale en dagbod til bygherre.

Når byggeopgaven opstartes placeres alle egne håndværkere samt byggetidstegning på byggeopgaven.

Håndværkere

Når en byggeopgave opstartes, flyttes håndværkerne fra virksomhedskortet til byggeopgaven og flyttes tilbage, når byggeopgaven er afsluttet.

Hvis en virksomhed mangler håndværkere kan de gratis hyre nye, der placeres på ny byggeopgaver.

Hvis en virksomhed har for mange håndværkere, kan virksomheden vælge enten at bibeholde de overskydende håndværkere og udbetale tomgangsløn.

Eller vælge at fyre de overskydende håndværkere og aflevere dem tilbage til banken. Hver fyret håndværker modtager kompensation af virksomheden.

Lån og konkurs

En virksomhed kan vælge at tage lån i sin tur. Låneramme står på virksomhedskortene.

En virksomhed skal betale (dyre) lånerenter i hver tur eller tilbagebetale lånet.

Hvis en virksomhed ikke kan betale sine regninger går virksomheden konkurs og alt afleveres til banken.

Virksomheden genopstarter som ny starter-virksomhed.

Virksomhed

Alle deltager starter med en virksomhed bestående af 7 områder (bunker). Hvert område starter i niveau 1.

I hver tur må en spiller udvikle 1 område/ bunker til næste niveau ved at betale udviklingsprisen.

Afgive tilbud

Hver spiller afslutter sin tur med at byde på alle udbudte byggeopgaver. Man byder på opgaven ved at lægge én eller flere avancementer (skjult) på byggeopgaven.

Man kan ikke byde lavere avance end vist på byggeopgaven. Man kan godt byde højere avance end vist på kortet. Men så for man ikke opgaven og man må ikke byde på næste opgave.

Hvis kun én kan byde på en byggeopgave, tilbyder spilleren en tilfældig avance mellem 0 og maks. negativ avance.

Licitation

Når alle spillere har haft sin tur vender bygherre alle avancemønter. Den laveste bydende vinder byggeopgaven.

I tilfælde af flere lavest bydende afleverer hver bydende et nyt tilbud lavere end det første indtil den laveste er fundet. Det er muligt at gå under mindsteprisen.

Byggeopgaven flyttes til den vindende entreprenør. Dennes avancemønter placeres på byggeopgaven og kan ikke anvendes igen før opgaven er afsluttet.

De tabende bydende modtager deres avancemønter retur.

De niveau 1 og 2 virksomheder, som ikke vinder nogen opgaver, må trække en fagentrepriseopgave indenfor eget faggruppe, hvis de vil.

Udbud

Efter licitationen udbyder bygherre nye byggeopgaver:

Spillere i alt	Antal spillere i virksomhedsniveau 3-4									
	0		1		2		3		4	
	S	H	S	H	S	H	S	H	S	H
2	2	0	2	0	1	1	-	-	-	-
3	2	0	2	1	2	1	1	2	-	-
4	3	0	3	1	3	1	2	2	1	3

Spillets afslutning

Den første spiller, som udvikler sin virksomhed til niveau 5 vinder spillet.

Alternativt kan der spilles efter aftalt tid, hvor vindere er den med flest penge.