

Købmandsspillet

Spillets formål

Formålet med købmandsspillet er at introducere eleverne for Middelfart Købstads handel samt købmandsbegrebet for 200 år siden.

En købmand var i gamle dage både grossist, detailhandler og skibsejer på samme tid.

Spillet henvender sig til elever på mellemtrinnet, men kan også bruges i overbygningen.

Forhistorie

I 1790'erne raser Revolutions- og Napoleonskrigene. Den danske udenrigshandel blomstrer som følge af, at den danske stat holder sig neutral. Middelfart Købstads købmænd har også nydt godt af opsvinget. Imidlertid er flere af dem gået hen og blevet gamle, og de vil derfor gerne overdrage forretningen til deres voksne sønner. I spillet er hver gruppe en af disse købmandssønner.

Købmandssønnerne har lige fra barns ben været med fædrene rundt og handle med omegnens bønder og håndværkere, og de har også været med fædrenes handelsskibe, enmastede slupper, i København, Slesvig og Norge for at handle. Derudover har fædrene betalt for dyr privatundervisning, så sønnerne har lært både at regne og skrive. Det er derfor helt naturligt, at købmandssønnerne overtager forretningen. Fædrene overgiver nu hver deres søn deres slupper og 100 rigsdaler, så sønnerne har en startkapital at grundlægge deres forretning på. Nu gælder det om at gøre lige så gode forretninger som fædrene, så du og din familie selv har noget at leve af, når I bliver gamle.

Indhold i spillet

Fasemarkeringskort (ressourcefasen, havnefasen og sejlefasen)

32 bondekort

32 markedspladskort

Tre havnekort (Oslo Havn, København og Slesvig Havn)

4 lagerbygningskort

10 skibskort slup

4 skibskort brig

4 skibskort galease

10 vognkort

Godskort (1 brik/ 5 brik):

48/2 Ølkort

42/2 Husflidskort

48/2 Beklædningskort

24/2 Brændevinskort

24/2 Kornkort

36/1 Svinekøds kort

12/1 Oksekøds kort

Forberedelse inden spilstart

Læreren sætter eleverne ind i reglerne for spillet. Lærerens rolle er herefter at facilitere eleverne gennem de forskellige faser af spillet. Læreren styrer spillets bank, og de enkelte købmandsgruppers økonomi.

Alt efter årgangen kan læreren vælge at uddelegerer nogle af opgaverne.

Eleverne inddeles i købmandsgrupper med to til fire personer i hver. Hver gruppe får udleveret et skibskort med en slup og 100 rigsdaler. Spillet er uden fysiske pengesedler, så de 100 rigsdaler udbetales ikke. Pengene sættes i stedet ind på en regnearkskonto, som banken forvalter hele spillet i gennem.

Først vælger læreren et spillebord, hvor spillet sættes op..

Placer havnekortene med billedsiden opad på spillebordet se (bilag 1, 2 og 3).

Bondekortene blandes og placeres på spillebordet med bagsiden op ved siden af havnekortene.

Ligeledes med markedspladskortene.

Lagerbygningskortene, vognkortene og de resterende skibe placeres på samme bord til senere brug.

Vinderen af spillet

Købmandsgruppen skal gennem forretninger oparbejde en kapital, så den næste generation kan overtage købmandsforretningen. Samtidig skal der også være penge, så købmandsgruppen kan forsørge sig selv gennem alderdommen, når købmandsforretningen er blevet overdraget.

Det kræver en kapital på 1000 rigsdaler. Vinderen af spillet er den købmandsgruppe, der efter sejlefasen først har dette kapital stående i banken.

Bondekort og markedspladskort

Der er to slags handelskort i spillet. Det er bondekort og markedspladskort. Hver runde i ressourcefasen, må du trække ét bondekort og ét markedspladskort. Hvis du har en vogn, må du trække to kort af hver.

På bondekortet har du mulighed for at købe korn, svinekød og oksekød af bønderne. På markedspladskortet kan du købe øl, brændevin, husflid og beklædning.

Når man besøger en bonde eller en købmand på markedspladsen, skal man købe alt hvad, der står på kortet eller intet.

De resterende kort lægges tilbage i bunken som blandes efter ressourcefasens afslutning.

Skibskort

Der er tre skibstyper med i spillet.

<u>Skibstype</u>	<u>Lasteevne</u>	<u>Pris</u>
En enmastet slup	10 tønner	100 rigsdaler
En brig	15 tønner	150 rigsdaler
En galease	25 tønner	250 rigsdaler

Til at starte med råder købmandsgruppen kun over en enmastet slup. Det er tilladt at erhverve flere skibe. Til hvert skib hører der et skibskort. Jo større handelsflåde en købmandsgruppe råder over

des flere skibskort vil købmandsgruppen have. Hvis en gruppe vælger at skille sig af med et skib, kan skibet altid sælges til banken for det halve af købsprisen.

Et skibs lasteevne er altid udtrykt i tønner. Det er et udtryk for, hvor meget plads pågældende skib har i sit lastrum. En slup kan laste 10 tønner gods, mens en galease kan laste 25 tønner gods. En købmandsgruppe skal altid råde om mindst et skib for at tjene penge.

Lagerkort

Hvis en købmand har købt mere gods, end der er plads til på skibene, bliver købmanden nødt til, at lade det overskydende gods stå på havnen. Her går godset til i vind og vejr, eller bliver stjålet. Så med andre ord mister købmanden altid det overskydende gods.

For at undgå dette kan købmanden bygge en lagerbygning på havnen. Her kan købmanden opmagasinere sit overskydende gods og så tage det med på næste sejlur. På denne måde mister købmanden ikke sit gods, selvom han har købt et stort parti.

En lagerbygning koster 50 rigsdaler og kan rumme 25 tønner gods.

Regler

For at vinde spillet, er det købmandsgruppens opgave at købe gods så billigt som muligt og sælge det videre til en højere pris.

Spillet består af runder, der hver består af tre faser. Ressourcefasen, havnefasen og sejlefasen. Brug fasemarkeringkortene til at visualisere for eleverne, hvilken fase de er i.

I ressourcefasen kan en købmandsgruppe købe gods. For at gøre dette skal de trække et bondekort og et markedskort. Bondekortet og markedskortet tages med tilbage til gruppen. Her beslutter gruppen, om de vil købe.

Hvis gruppen vælger at købe, tages det pågældende bondekort eller markedskort med til banken, hvor gruppen først betaler, og herefter tager de tilhørende ressourcekort i banken.

Hvis gruppen ikke ønsker at købe noget, afleveres kortene til læreren igen.

For at have mere gods at vælge i mellem når der skal købes gods, kan det være en god ide, at købe en vogn. Med en vogn kan købmandsgruppen bære mere og komme rundt til flere sælgere, og må derfor trække et ekstra bonde- og markedspladskort.

Vil gruppen købe en vogn, lagerbygning eller et skib, betales ligeledes i banken, og gruppen får et tilsvarende kort med tilbage.

Hver købmandsgruppe må kun købe en vogn. De må til gengæld købe lige så mange skibe og lagerbygninger de har lyst til, så længe de har penge.

For at sælge sit gods igen, skal købmandsgruppen bruge et skib. For at få den bedste pris for sit gods, kan det senere i spillet være en fordel, hvis en købmandsgruppe råder over flere skibe.

Det gods, der ikke er plads til på købmandsgruppens skibe, går tabt. Derfor kan det være godt, at investere i en eller flere lagerbygninger. Her kan købmandsgruppen opbevare sit gods, så det ikke går tabt.

Udvikling & Rådgivning

Herefter kommer havnefasen. Her skal købmændene beslutte, hvilket af det ny indkøbte og/eller opmagasineret gods de vil laste deres skib eller skibe med, og hvor de vil sejle hen med godset.

Hvis gruppen ikke har noget gods, må gruppen vente til næste ressourcefase.

Når skibet skal lastes, placeres godskortene til det gods man ønsker at sejle med på skibskortet.

Husk mængden af gods ikke må overstige skibets lasteevne.

Overskydende gods går tabt, medmindre gruppen har investeret i en lagerbygning.

Ressourcekortene leveres tilbage til banken.

Til sidst kommer sejlefasen. I denne fase sejler købmandsgruppens skib til en fremmed havn, hvor der sælges gods. Ét skib kan kun anløbe én havn i sejlefasen. Råder Købmandsgruppen over flere skibe, kan disse godt sejle til forskellige destinationer.

Hver gang skibet sejler ud, koster det penge. Besætningen skal have løn og mad. På skibskortet kan det ses, hvor meget hver sejlur koster. Prisen pr. sejlur betales til banken, når skibet forlader hjemhavnen. Prisen pr. sejlur dækker både turen frem og tilbage til hjemhavnen.



Spillets start og forløb

Spillet startes ved at læreren sætter ressourcefasemarkeringskortet på spillebordet.

Ressourcefasen:

I ressourcefasen kan købmandsgruppen foretage fire aktioner.

1. Erhvervelse af gods

En af købmandsgruppens medlemmer går op til spillebordet, og trækker ét bondekort og ét markedskort (hvis gruppen ejer en vogn trækkes der to af hver)

Kortene tages med tilbage til gruppen, hvor det besluttes, om der skal købes gods og i givet tilfælde hvilket gods.

2. Køb eller salg af skib

Købmandsgruppen kan købe et skib af banken. Ligeledes kan gruppen sælge et skib til banken for det halve af købsprisen.

3. Køb af lagerbygning

Købmandsgruppen kan købe lagerbygninger af banken. En lagerbygning koster 50 rigsdaler og kan rumme 25 tønder gods.

4. Køb af vogn

Hver købmandsgruppe må kun eje én vogn.

Købmandsgruppen kan vælge at gøre alle fire aktioner, eller blot nogle af dem, og i den rækkefølge de selv ønsker.

Havnefasen

Købmandsgruppen beslutter nu hvilket gods, de ønsker at sejle med. Placer ressourcekortene på skibskortene. Overskydende ressourcekort placeres på lagerbygningerne. Råder købmandsgruppen ikke over en lagerbygning, afleveres ressourcekortene til banken.

Husk der ikke må placeres flere ressourcekort på skibskortene og lagerbygninger end de har kapacitet til.

Sejlefasen

Købmandsgruppen går nu op og placerer deres skibskort, med de ressourcekort der i havnefasen blev placeret på skibskortene, på den havn de ønsker at sejle til.

Ressourcekortene afleveres nu til banken, som indsætter et beløb svarende til salgsprisen, som købmændene i den nye havn betaler, på købmandsgruppens bankkonto.

Herefter sejler skibet retur til Middelfart.

Når sejlefasen er overstået, forsætter spillet med en ny ressourcefase.

Havnekort

I spillet er der tre havne. Oslo Havn i Norge, København i Danmark og Slesvig Havn i hertugdømmet Slesvig. På de enkelte havnekort kan købmændene se, hvor meget de får for det gods, de vælger at sejle i havn med.

Oslo Havn(betaler)

Korn 15 rigsdaler pr. tønne.
Svinekød 30 rigsdaler pr. tønne.
Oksekød 60 rigsdaler pr. tønne.
Beklædning 10 rigsdaler pr. tønne.
Husflid 13 rigsdaler pr. tønne.
Brændevin 15 rigsdaler pr. tønne.
Øl til 8 rigsdaler pr. tønne.

København(betaler)

Korn 10 rigsdaler pr. tønne.
Svinekød 40 rigsdaler pr. tønne.
Oksekød 35 rigsdaler pr. tønne.
Beklædning 15 rigsdaler pr. tønne.
Husflid 1 rigsdaler pr. tønne.
Brændevin 5 rigsdaler pr. tønne.
Øl til 8 rigsdaler pr. tønne.

Slesvig(betaler)

Korn 8 rigsdaler pr. tønne.
Svinekød 20 rigsdaler pr. tønne.
Oksekød 40 rigsdaler pr. tønne.
Beklædning 5 rigsdaler pr. tønne.
Husflid 8 rigsdaler pr. tønne.
Brændevin 15 rigsdaler pr. tønne.
Øl til 18 rigsdaler pr. tønne.



Variationer/ udvidelser

- Hver runde betales 10 rigsdaler i hushold.
- Der er kapere i farvandet, så du slipper letter igennem, hvis du har en dygtig styrmand eller et par kanoner. Ellers mister Købmandsgruppen alt sit gods.
- Kongen kan sende dig på en mission.

Bilag 1:



Slesvig

Antal	Korn	Svinekød	Oksekød	Beklædning	Husflid	Brændevin	Øl
1	8	20	40	5	8	15	18
2	16	40	80	10	16	30	36
3	24	60	120	15	24	45	54
4	32	80	160	20	32	60	72
5	40	100	200	25	40	75	90
6	48	120	240	30	48	90	108
7	56	140	280	35	56	105	126
8	64	160	320	40	64	120	144
9	72	180	360	45	72	135	162
10	80	200	400	50	80	150	180

Bilag 2:



Pristabel

Antal	Korn	Svinekød	Oksekød	Beklædning	Husflid	Brændevin	Øl
1	15	30	60	10	13	15	8
2	30	60	120	20	26	30	16
3	45	90	180	30	39	45	24
4	60	120	240	40	52	60	32
5	75	150	300	50	65	75	40
6	90	180	360	60	78	90	48
7	105	210	420	70	91	105	56
8	120	240	480	80	104	120	64
9	135	270	540	90	117	135	72
10	150	300	600	100	130	150	80

Bilag 3:

København



København

Antal	Korn	Svinekød	Oksekød	Beklædning	Husflid	Brændevin	Øl
1	10	40	35	15	1	5	8
2	20	80	70	30	2	10	16
3	30	120	105	45	3	15	24
4	40	160	140	60	4	20	32
5	50	200	175	75	5	25	40
6	60	240	210	90	6	30	48
7	70	280	245	105	7	35	56
8	80	320	280	120	8	40	64
9	90	360	315	135	9	45	72
10	100	400	350	150	10	50	80