

Undervisningsspillet Trelast & kronen

- Regelhefte, brett, brikker og kontrakter



Innhold

Om undervisningsspillet <i>Trelast og kronen</i>	2
Undervisningsopplegget.....	3
Forarbeid	
Spillet	
Etterarbeid	
Spilleets gang.....	4
Forberedelse til spillet	5
Oppsett.....	6
Spillregler	7
Spilleets gang - for lærer	9
Prøverunde - for lærer.....	10
Forhåndsutfylte kontrakter og tollsertifikater.....	16
Vedlegg:	
Spillerbrett	22
Spillebrikker	26
Sedler	29
Kontrakter	33
Tollsertifikater	34

Om undervisningsspillet *Trelast og kronen*

Velkommen til regelheftet for undervisningsspillet *Trelast og Kronen*. I spillet spiller deltakerne bønder, trelasthandlere, redere og embetsmenn som på ulike måter var del av trelastnæringen i Norge fra 1791 til 1819.

Trelast og kronen er utviklet av prosjektgruppen *Historisk infrastruktur* og *Alibier AS*. Fagansvarlig er Ragnhild Hutchison, Ph.D. i historie. Layout, illustrasjon og design er gjort av Thomas Sørli Hansen.

Hele undervisningsopplegget *Trelast og kronen* møter følgende **kompetansemål i læreplanen** for historie – fellesfag i studieforberedende utdanningsprogram:

Historieforståelse og metoder:

- Presentere en historisk person og diskutere hvordan samtidige samfunnsrammer påvirket denne personens handlinger.
- Bruke digitale verktøy til å hente informasjon fra ulike medier og vurdere den kildekritiske i egne fremstillinger.

Samfunn og mennesker i tid:

- Gjøre rede for næringsutviklingen i Norge fra ca. 1500 til ca. 1800 og analysere virkningene for sosiale forhold i denne perioden.

Undervisningsopplegget

Hele undervisningsopplegget består av tre deler. 1: Forarbeid. 2: Spillet. 3: Etterarbeid.

1. Forarbeid (varighet ca. to skoletimer)

Forberedelsene vil møte kompetansemålene ved å gi elevene innsikt i den overordnede næringsutviklingen i Norge mellom 1500 og 1800, samt gi erfaring med bruk av digitale verktøy og å vurdere informasjon kildekritisk i egne fremstillinger. Fagstoff til forarbeidet er tilgjengelig på historiesidene til ndla, sammen med oppgaver som også oppmuntrer til bruk av digitale verktøy. Se <http://ndla.no/nb/node/157138?fag=52253>

Mot slutten av forarbeidet deles elevene i grupper. Deretter gjør hver gruppe en oppgave som forbereder dem på spillstart. Disse oppgavene er oppført på spillerbrettene (se vedlegg s. 17-20). Hver gruppe har sitt dokument som inneholder en historisk introduksjon for gruppen, og en beskrivelse av hva de skal gjøre i spillet.

Gruppeinndeling ved ca. 30/25/20 elever (ved færre elever reduseres gruppestørrelsene)

5/4/3 gårder, hver med 2 elever

2 handelshus, hver med 4/3/3 elever

3/3/2 rederier, hver med 2-3 elever

1 gruppe embetsmenn med 3/3/2 elever

2. Spillet (varighet ca. to skoletimer inkl. etterarbeidet)

Spillet skal forsterke elevenes læring fra forarbeidet. Ved å spille aktører i trelasthandelen gjennom 1700-tallet skal elevene få innsikt i hvordan samtidige samfunnsrammer påvirket menneskers muligheter og valg. Spillet er slik med på å utvikle historisk empati.

Detaljer for gjennomføring av spillet finner du i dette dokumentet.

3. Etterarbeid (varighet ca. 20-30 min.)

Etterarbeidet er viktig for at elevene skal ha mulighet til å bearbeide opplevelsene i spillet og sette dem i sammenheng med forberedelsene. La elevene gjøre etterarbeidet i de gruppene de var del av (bønder, trelasthandlere, redere og embetsmenn).

Spørsmål til gruppediskusjon:

- Hvilke hendelser eller handlinger påvirket rollen negativt og positivt?
- Var det noen grupper dere mener vant? Begrunn.
- Nevn to ting dere har lært av spillet og forberedelsene.

Gruppene bør få 10 minutter til å diskutere internt. Bruk så 5-10 minutter til å la dem presentere svarene for resten av klassen. I de siste 10 minuttene setter læreren erfaringene i spillet opp mot den faktiske historiske utviklingen.

Spilletets gang

Spillet er delt inn i fire perioder som hver er en periode i norsk 1700-tallshistorie. Hver periode består av en *forhandlingsrunde* og en *gjennomføringsrunde*.

Forhandlingsrundene (varighet 6 min.)

Hver periode starter med en *forhandlingsrunde*. Forhandlingsrundene varer nøyaktig 6 minutter, og lærer gir beskjed når det gjenstår 1 minutt, samt når tiden er ute.

I starten av forhandlingsrunden viser lærer et lysbilde med historisk bakgrunn for perioden, og deretter et lysbilde som redegjør for de spesielle spillreglene for den aktuelle perioden. En detaljert beskrivelse av hva som skjer i forhandlingsrundene finner du litt senere.

Gjennomføringsrundene (varighet 6-10 min.)

Etter forhandlingene er det *gjennomføringsrunde*. Gjennomføringsrundene ledes av lærer og har ikke en fastsatt tidsramme, men bør ta ca. 6-10 minutter.

I starten av gjennomføringsrunden fokuseres det på et bestemt år innenfor perioden. Lærer viser et lysbilde med historisk bakgrunn for dette året, og deretter et lysbilde som redegjør for konsekvensene dette får for spillet. En detaljert beskrivelse av hva som skjer i gjennomføringsrundene finner du i «Spilletets gang – for lærer».

Oversikt over alle spillrundene

FØRSTE PERIODE (prøverunde. Ca. 30 min.) Periodeark: 1690-1733. Hendelsesark 1700: «Oppgang i Europa»	>	FORHANDLINGS- RUNDE 6 min.	>	GJENNOM- FØRINGSRUNDE 6-10 min.
--	---	--	---	---

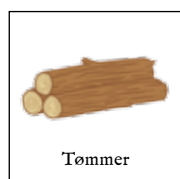
ANDRE PERIODE (ca. 15 min.) Periodeark: 1734-1756. Hendelsesark 1742: «Uår fører til alvorlig sult i Norge».	>	FORHANDLINGS- RUNDE 6 min.	>	GJENNOM- FØRINGSRUNDE 6-10 min.
---	---	--	---	---

TREDJE PERIODE (ca. 10-15 min.) Periodeark: 1757-1807. Hendelsesark 1760: «Generaltollkammeret opprettes og det er økonomiske oppgangstider».	>	FORHANDLINGS- RUNDE 6 min.	>	GJENNOM- FØRINGSRUNDE 6-10 min.
--	---	--	---	---

FJERDE PERIODE (ca. 15 min.) Periodeark 1808-1819. Hendelsesark 1819: «Tømmerbrannen i Christiania».	>	FORHANDLINGS- RUNDE 6 min.	>	GJENNOM- FØRINGSRUNDE 6-10 min.
---	---	--	---	---

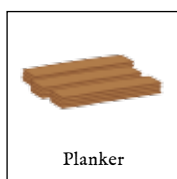
Forberedelse til spillet

Dette trenger du til spillet. Printklare ark finner du blant vedleggene. Brikkene kan gjerne erstattes med noe annet, f.eks. brettspillbrikker eller legoklosser.



Tømmer

ca. 60 stk.



Planker

ca. 80 stk.



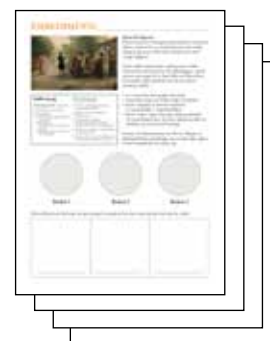
Sag

10 stk.



Tollinspektør

1 stk.

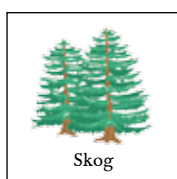


Spillerbrettene



Gårdsarbeider

20 stk.



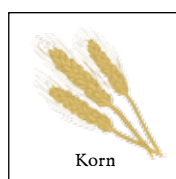
Skog

20 stk.



Åker

20 stk.



Korn

30 stk.



20 x 50 riksdaler



30 x 10 riksdaler



30 x 5 riksdaler



40 x 1 riksdaler



Maler for handels-
kontrakt (ca. 50)



Maler for toll-
sertifikat (ca. 20)



Ferdig utfylte kontrakter
til første periode

Annet utstyr


- Prosjektor for å vise lysbildepresentasjon med perioder og hendelser, «Perioder og hendelser.pptx». Tekster til periodene og hendelsene som du kan lese opp ligger i «2 Periodebeskrivelser.docx» og «3 Hendelser.docx»
- 4 til 6 vanlige terninger.
- Noe å ta tiden med.
- Bjelle eller tilsvarende for å gi signal når tiden er ute.
- 4-5 ekstra papirbåter. Hvis rederne ikke har brettet båter under forarbeidet trengs det ytterligere to båter per redergruppe.
- Stempel til embetsmennene.

Oppsett


Vi anbefaler at brikker og spillbrett gjøres klart i forkant i henhold til følgende illustrasjon:

Skogbøndenes spillbrett (én per gruppe)
Hvert brett starter med:

- 5 riksdaler
- 3 gårdsarbeiderbrikker



Kontrakter





Trelasthandlernes spillbrett (én per gruppe)
Hvert brett starter med:

- 100 riksdaler
- En sag
- 2 plankebrikker
- 6 tømmerbrikker

Embetsmennenes spillbrett
Lærer plasserer seg sammen med embetsmennene. Embetsmennene har en tollinspektør, tollsertifikater og stempel klart. De har også tilgang på brikker for:


- Planker
- Tømmer
- Gårdsarbeidere
- Sager
- Ekstra skip





Redernes spillbrett (én per gruppe)
Hvert brett starter med:

- 100 riksdaler
- 1 tomt skip (papirbåter eller små esker)
- 1 skip lastet med 8 plankebrikker
- 5 plankebrikker



Hver gruppe skal ha sitt spillbrett på bordet. Bruk gruppene som deltakerne ble delt inn i på slutten av forarbeidet i del 1.

Gruppenes spillbrett plasseres på utkanten av bordet, vendt utover. Det skal være nok plass mellom spillbrettene til at alle gruppene kan stå ved hvert sitt spillbrett. Oppgaven som gruppene gjorde i forarbeidet legges ved siden av hvert brett. Maler for kontrakter legges ut i flere bunker slik at alle gruppene har slike i nærheten.

Spillregler

Trelasthandel mellom spillerne

To grupper gjør en handel ved å skrive en kontrakt på hva selger skal levere og hva kjøper skal betale. Kontraktsmaler med felter som partene kan fylle ut skal ligge flere steder på spillebordet. Når en kontrakt er skrevet må begge parter levere den i fellesskap til en embetsmann. Bytte av varer og penger skjer ikke når kontrakten inngås, men i gjennomføringsrunden, når alle er samlet ved bordet.

Om en selger ikke klarer å levere varene, må de betale tilsvarende verdien på varene til kjøperen som straff. Om en kjøper eller selger ikke har råd til å betale summen, blir deres gjenstander tvangssolgt for å finansiere betalingen.

I slutten av forhandlingsrunden skal embetsmennene samle inn kontrakter inngått mellom de andre deltagerne. I gjennomføringsrunden gjennomgår spilleder kontraktene.

Kjøp av ressurser (skip, sager og arbeidere)

Gruppene kan kjøpe nye ressurser i forhandlingsrundene. Når de kjøper nye ressurser betaler de til embetsmennene, som leverer ut brikker for den nye ressursen. Spilleder kan gjerne annonsere hva som har blitt kjøpt når gjennomføringsrunden starter, slik at alle får det med seg.

Bønder kan hyre inn arbeidere for 15 riksdaler.

Trelasthandlere kan kjøpe sager for 50 riksdaler.

Redere kan kjøpe skip for 50 riksdaler.

Produksjon

I løpet av forhandlingsrunden får hver bonde besøk av embetsmannen for å drive tømmerhogst. Hver bonde triller en terning for hver arbeider, og får mengden tømmer som arbeider-terningene viser. Tømmerbrikkene får de utlevert av embetsmannen.

Sager med privilegier

Etter sagbruksprivilegiene ble innført ble det begrenset hvor mange planker det var tillatt for hver sag å kutte. I spillet har hver sag kun tillatelse til å sage 5 tømmerbrikker om til 10 plankebrikker. Hvis trelasthandlerne vil sage mer må han kjøpe flere sager (se kjøp av ressurser).

Trelasthandlerne sager tømmerbrikker til planker i forhandlingsrunden. De veksler inn tømmerbrikker hos embetsmannen, og får utlevert 2 plankebrikker for hver tømmerbrikke.

Overfart

Et skip kan lastes med maksimalt 8 planker. All seiling medfører en risiko. Skipet kan forlise eller bli kapret. I begge tilfeller er skipet, og trelasten, tapt.

Rederne må trille én terning per skip hver gang de seiler til utlandet. Sjansene varierer og er oppført i periode- og hendelsesbeskrivelsene.

Toll eller smugling

Rederene kan velge om de vil betale toll på varene de skal selge i utlandet, eller om de skal forsøke å smugle.

Toll

Betaler de toll går de til embetsmannen som da representerer tollvesenet. Embetsmannen utsteder et sertifikat med stempel for mengden trelast i skipet. Tollen er på 10% av trelastens verdi, og betales i gjennomføringsrunden i punkt 7.

Smugling

Hvis rederen går utenom embetsmannen og ikke har et tollsertifikat, er det smugling. På spillbrettet laster rederne trelasten og setter skipet på «utlandet». I gjennomføringsrunden, i punkt 7, triller embetsmennene en terning for å se om de tar rederen i smugling. Om smuglingen blir oppdaget blir lasten konfiskert, og inntektene fra salget i England går til staten. Skipet blir satt i arrest i 1 periode. Lykkes smuglingen seiler skipet til utlandet og varene selges som vanlig.

Tollinspeksjon

Embetsmennene kan øke sannsynligheten for at rederen blir tatt for smugling. De plasserer da en tollinspektørbrikke på rederens navn på spillbrettet. Dette øker sjansen for å bli tatt med +1 på rederens smugleternung.

Nødlån

Hvis en gruppe er forhindret fra å delta aktivt i spillet fordi de har mistet alle sine ressurser (skip, sager eller arbeidere), eller fordi de ikke har penger nok til å delta i handelen, kan de få nødlån fra andre grupper. Betingelsene improviseres. Formålet med denne regelen er at ikke noen deltakere skal måtte sitte passivt å se på resten av spillet.

Bøter

Bøter kan brukes til å disiplinere deltakere som ikke følger reglene. Man kan gi ut bøter for å f.eks. ta på spillebrettet når man ikke skal, røre andre spilleres brikker, bytte penger og varer i forhandlingsrunden, snakke i munnen på andre eller forsøk på juks. Spilleleder kan bestemme bøtene eller la embetsmennene fastsette størrelsen på bøtene. Bøtene bør være tilpasset størrelsen på økonomien til gruppen og ikke være så store at de vesentlig forskyver spillbalansen.

Spilletts gang - for lærer

1: Introduksjon av ny periode

Når alle er samlet rundt bordet introduserer du den neste perioden. Vi anbefaler at du bruker powerpoint-presentasjonen «Perioder og hendelser» til å vise bildet og prisene for perioden.

2: Forhandlingsrunden (6 min. Gi beskjed etter 5 min.)

I denne runden kan deltakerne:

- Inngå kontrakter med hverandre om kjøp og salg.
- Bønder kan produsere tømmer på gårdene sine.
- Trelasthandlere kan sage tømmer til planker.
- Redere kan laste og fortolle skipene sine.
- Kjøpe nye varer av embetsmannen: arbeidere, sager og skip.

3: Gjennomføringsrunden (10 min.)

a) Frist for levering og plassering av skip

I starten av gjennomføringsrunden leverer deltakerne inn de siste kontraktene.

b) En hendelse inntreffer

I hver periode er det en hendelse som kan forandre reglene og prisene i spillet. Det kan f.eks. bli høyere pris på planker i England, eller det kan bli vanskeligere å smugle. Hva som blir endret står oppført på hendelsesarket.

Legg på det neste hendelsesarket fra mappen. Legg hendelsesarket på periodearket, og les opp teksten. Om du bruker powerpoint, bytter du til neste lysbilde. Nederst på arket står hva som blir forandret av hendelsen.

c) Kontrakter

På hver kontrakt står det et antall varer, prisen for varen, og den totale summen det er handlet for. Spilleleder leser disse høyt, mens kjøper og selger bytter varer og penger.

d) Kornforsyninger

Bøndene kjøper kornet de trenger for å fø arbeiderne på gården sin; de trenger én tønne korn for hver arbeider.

e) Overfart

Rederne forsøker å seile båtene sine til England. Skipene skal være ferdig lastet fra forhandlingsrunden, enten med eller uten tollsertifikat.

En embetsmann slår terning for om rederen blir tatt i smugling. Om embetsmannen har satt en inspektør på rederiet som blir inspisert, øker sjansen med +1 for å bli tatt for smugling.

Deretter slår rederen terning for om skipet klarer overfarten, eller om det skjer en forlis eller kaping på veien. Dersom rederen kommer trygt frem får de betalt for tømmeret. Blir de tatt for smugling går betalingen til kronen, og skipet konfiskeres av embetsmannen for neste periode.

Prøverunde - for lærer

Introduksjonen til spillet skjer gjennom en kort orientering etterfulgt av en «prøverunde» hvor alle regler blir gjennomgått.

«Prøverunden» går som den første forhandlingsrunden. Her er det bestemt på forhånd hva alle aktørene skal gjøre. Spillebrettet skal være gjort klart før prøverunden. For å illustrere de forskjellige valgene deltagerne kan ta, og vise at forhandlinger kan lede frem til ulike priser, er det i denne perioden også laget ferdige kontrakter på forhånd. Hvordan brikkene ligger for de forskjellige spillerne, og hvor godt gruppene kommer ut av kontraktene, vil variere.

Etter prøveperioden legges brikker og penger tilbake på plass slik at man i spillet starter med likt utgangspunkt.

Under følger et manus for hva du kan si når du leder deltakerne gjennom prøveperioden for å lære dem spillet. Manuset er ment som et forslag, men du kan gjerne bruke egne ord. Instruksjoner som står i kursiv er til deg som lærer. Det som står med vanlig skrift er informasjon som skal fortelles til deltakerne. Manuset tjener også som en detaljert gjennomgang av hvordan forhandlingsrunden fungerer.

Manus for å introdusere deltakerne til spillet

Når elevene ankommer, be dem sette seg på stoler langs veggen i klasserommet og ikke røre spillbrettet. Eventuelt kan du ta imot elevene utenfor klasserommet.

I. Introduser spillet

Dette er et forhandlingsspill hvor dere skal spille bønder, trelasthandlere og redere som alle prøver å tjene seg rike på trelasthandelen som blomstret i Norge på 1700-tallet.

Det er satt opp et stort bord med spillebrikker på. Det er viktig at ingen rører spillebrettet før de får beskjed om det.

Elevene bør være delt inn i grupper på forhånd (se Forarbeidet). Hvis ikke, må det skje nå.

Gå sammen med gruppen deres. Husk om dere er bønder, trelasthandlere, redere eller embetsmenn. På bordet ligger det ark hvor disse titlene står. Gruppen skal finne seg et ark med riktig tittel og stille seg foran det.

Gå til spillebrettet nå.

Når alle gruppene er samlet rundt bordet forklarer lærer kort hva som er deres funksjon i rollespillet. Understrek at det senere vil bli utdypet hvordan dette fungerer.

- Skogsbøndene produserer tømmer som de selger til trelasthandlerne.
- Trelasthandlerne kjøper tømmer av skogsbøndene, sager det, og selger det som planker til rederne.

- Rederne kjøper planker fra trelasthandlerne og frakter det til utlandet der det selges. Lasten kan fortolles hos embetsmennene. Eventuelt kan rederne smugle lasten for å unnlate å betale toll.
- Prisene som betales i hvert ledd forhandles frem fra gang til gang.
- Det er mulig å kjøpe nye skip, flere sager og mer skog.
- Det er mulig å ta opp lån fra andre grupper
- Første runde er en prøverunde der kontraktene er gjort ferdige på forhånd. Prøverunden teller som første runde av spillet.

II. Introduser spillebrettet

Velkommen til spillbrettet. Nå kan dere skrive navnet til «huset» eller familien deres på arket dere har foran dere. Rederne kan også skrive navn på båtene sine. På brettet foran dere ser dere de ressursene dere har til rådighet.

Bøndene har skogsarbeidere, noen riksdaler (penger) og litt tømmer.

Trelasthandlerne har tømmer som er klart til saging, ferdig sagede planker og en sag. De har også en del riksdaler (penger).

Rederne har to båter hver, hvorav den ene er lastet og klar til å seile til utlandet, ytterligere noen planker på lager og en del riksdaler.

Embetsmenneskes rolle er å kontrollere at ting går riktig for seg og å hjelpe læreren. De har en tollinspektør som de kan bruke til å avdekke smugling.

III. Introduser spillets gang: Forhandlingsrunde og gjennomføringsrunde

For å forklare dere hvordan spillet fungerer skal vi spille en prøverunde. Spillets gang kan dere se på arket dere har foran dere. I hovedsak er det to faser i spillet: Forhandlingsrunden og gjennomføringsrunden. I forhandlingsrunden går dere fritt rundt i klasserommet og tar kontakt med hvem dere vil. I gjennomføringsrunden er alle samlet rundt bordet.

Før vi går videre vil jeg gjenta noen regler:

- Ingen skal røre andre spilleres brikker.
- Salg av tømmer og planker skjer ved kontrakter, og ingen skal flytte på disse brikkene utenom når vi gjennomgår kontraktene.
- Ingen skal snakke i munnen på lærer eller den som har fått ordet av lærer.

Brudd på disse reglene kan føre til at embetsmennene ilegger dere opp til 50 riksdaler i bot.

IV. Start prøverunden

Nå skal vi gå gjennom prøverunden. I denne forhandlingsrunden får dere ikke forhandle fritt, siden målet bare er å vise hvordan reglene fungerer. I forhandlingsrunden skjer det to ting: Produksjon og forhandlinger. Forhandlingsrundene starter alltid med at vi introduserer perioden som runden foregår i. Vi skal nå først introdusere perioden, gå gjennom produksjonen og deretter gå gjennom forhandlingene.

Manus for prøverunden

1. Introduser ny periode

Hver forhandlingsrunde begynner med at vi introduserer en ny periode. Dere får da først litt historisk bakgrunn og deretter en oversikt over priser og regler for den aktuelle runden.

Vis lysbilde for den første periodens bakgrunn på projektor.

Den første perioden er 1691 til 1733. Dette var en periode hvor trelasthandelen og skipsnæringen gikk godt. Samtidig var kysten begynt å bli avskoget, og man måtte lenger inn i landet for å finne tømmer. Det vokste frem byer der det var naturlige havner, og kongen festet grepet med et sterkere statsapparat og bedre kontroll med skatter og avgifter.

Vis lysbilde for den første periodens regler og priser på projektor.

Her ser dere regler og priser for denne perioden. Planker går for 7 riksdaler i England. Det danner et utgangspunkt for hva slags priser som blir forhandlet mellom trelasthandlerne og rederne for kjøp av planker, og mellom bøndene og trelasthandlerne for kjøp av tømmer. Som dere ser er det også relativt lav risiko for å bli tatt i smugling eller å forlise, bare de laveste terningkastene gir disse utfallene.

2a. Bøndene produserer

Hver skogsarbeider er symbolisert med en terning. I løpet av forhandlingsrunden kommer embetsmennene rundt og sjekker produksjonen. Bøndene kaster alle terningene sine og får utlevert tømmerbrikker i tråd med det de kaster. Hver gård har nå tre skogsarbeidere. De kan senere kjøpe flere skogsarbeidere for 15 riksdaler.

Embetsmennene kan nå ta med seg en håndfull tømmerbrikker og fordele seg mellom bøndene. Nå kan alle bøndene kaste terningene, og embetsmennene utleverer tømmer i tråd med terningkastene.

2b. Trelasthandlerne produserer (sager)

De neste som skal produsere er trelasthandlerne. I forhandlingsfasen kan trelasthandlerne sage tømmer til planker. De får to planker for hver tømmerstokk de sager. Bare trelasthandlere som hadde sager godkjent av kongen hadde tillatelse til å sage planker for eksport. Hver trelasthandler har nå en privilegert sag, som kan sage fem tømmer, og da få ti planker. De kan senere kjøpe flere privilegerte sager.

Embetsmennene kan nå ta med seg en håndfull planker og fordele seg mellom trelasthandlerne. Hver trelasthandler har én sag nå, så de kan bytte inn maksimalt fem tømmerstokker og få ti planker tilbake. Det lønner seg vanligvis å sage så mye man kan hver runde.

2c. Rederne klargjør skip (fortoller)

Rederne har ikke produksjon, men de kan velge om de skal sende skipene sine til utlandet eller holde dem i havnen i Christiania. Hver reder har nå et skip som er lastet med 8 planker, som er maksimal lastekapasitet i et skip.

Skip som går til utlandet kan enten smugle eller fortolle lasten. Tollen er normalt på 10% av lastens verdi. Hvis man vil betale toll, fyller man ut tollsertifikat og får det stemplet av embetsmennene, og legger det i båten. Vil man smugle, slipper man å betale disse pengene, men dersom man blir tatt blir lasten konfiskert. Vi har lagt et tollsertifikat hos hver av rederne, men er det noen av dere som ønsker å forsøke å smugle?

Be rederne som ønsker å fortolle lasten om å gå til embetsmennene for å få stemplet sertifikatet.

I gjennomføringsfasen skal vi komme tilbake til hvordan det går med seilassen og den eventuelle smuglingen.

2d. Introduksjon av embetsmennenes tollinspektører

Embetsmennene har en tollinspektør de kan sende ut for å inspisere et av rederiene. Hvis de inspiserer øker sjansen for at dette rederiet blir oppdaget dersom det smugler. Embetsmennene må skrive navnet på rederiene i feltene som er merket med «Rederi 1», «Rederi 2» og «Rederi 3» på spillebrettet sitt. I prøverunden lar embetsmennene tollinspektøren bli hjemme. Da har ingen økt sannsynlighet for å bli tatt i smugling.

Oppsummert

Bøndene har nå produsert tømmer, trelasthandlerne har saget tømmeret til planker, og rederne har gjort seg klar til lovlig eksport eller smugling av planker til utlandet, og vi skal gå over til å se på hvordan kontraktene fungerer.

2e. Introdusere forhandlinger og kontrakter

Det viktigste vi gjør i forhandlingsrunden er å inngå kontrakter for kjøp og salg av tømmer og plank.

Bøndene selger tømmer til trelasthandlerne. Trelasthandlerne sager det til planker og selger planker til rederne. Alle bønder og redere har fått utlevert ferdig skrevne kontrakter.

(Hvis husene har fått navn før spillet begynner kan kontraktene gjøres helt ferdige med unntak av underskriftene. Dette må eventuelt fylles inn av elevene. Si da følgende: Her kan dere fylle inn navnet på huset deres. Bøndene fyller inn i feltet for selger, for de skal selge tømmer til trelasthandlerne. Rederne fyller ut i feltet for kjøper, for de skal kjøpe planker av trelasthandlerne.)

Som dere ser er det forhåndsutfylt hvor mye som skal handles og til hvilken pris. Det er fordi dette er en prøverunde, og vi skal bare vise frem hvordan det fungerer. I senere runder bestemmer dere selv prisen gjennom forhandlinger. **VIKTIG: INGEN PENGER, PLANKER ELLER TØMMER SKIFTER HENDER ENNÅ, DET ER KUN KONTRAKTER SOM INNGÅS.** (Hvis det er forhåndsavgjort hvem som skal handle med hvem tilpasses dette manuset.)

Nå skal bøndene finne trelasthandlere de skal selge tømmer til, og rederne finne trelasthandlere de skal kjøpe planker av. Alle handler utføres til den mengden og prisen som står i den forhåndsutfylte kontrakten. Kontrakten undertegnes av begge, og en representant for hver part leverer den sammen til embetsmennene.

La elevene fylle ut og levere inn kontrakter og bidra til å oppklare forvirring.

Nå har vi vist hvordan man inngår kontrakter. Som dere så ble dette litt kaotisk, men det blir bedre når dere har spilt litt. I en vanlig runde står dere fritt til å forhandle frem både pris og mengde. Hvis noen inngår en kontrakt de ikke kan holde er imidlertid straffen hard – da må de betale erstatning tilsvarende hele kontraktens verdi.

2f. Introduser kjøp av ekstra ressurser

I forhandlingsrunden kan man også kjøpe ekstra utstyr. Rederne kan kjøpe flere båter for 50 riksdaler, trelasthandlerne flere sager for 50 riksdaler og bøndene kan kjøpe flere skogsarbeidere for 15 riksdaler. I prøverunden kommer ingen til å gjøre dette, men hvis dere vil handle i en vanlig runde tar dere kontakt med embetsmennene.

Oppsummering

Nå er vi ferdig med forhandlingsrunden som prøverunde. Vi har gjort følgende:

- Produsert tømmer på gårdene
- Saget tømmer til plank
- Klargjort skip
- Forhandlet

Når det ikke er prøverunde forgår alle tingene i denne runden samtidig, og ikke etter tur som nå.

Vi skal straks bevege oss over til gjennomføringsrunden. Når forhandlingsrunden er over ringes en bjelle for å markere at tiden er ute. Dere får også beskjed når det er ett minutt igjen. Når tiden er ute må alle samle seg rundt bordet.

Dette er siste frist for å levere inn kontrakter, og rederne må avgjøre om de vil sende båtene sine til utlandet. I prøverunden har vi allerede tatt en beslutning på vegne av rederne om at de sender hver sin båt til utlandet, mens de har hver sin båt hjemme i havnen i Christiania.

Gjennomfør resten av gjennomføringsrunden som en alminnelig runde.

Detaljert beskrivelse av gjennomføringsrunden

3. Frist for innlevering av kontrakter og plassering av skip

I starten av gjennomføringsrunden må alle levere de siste kontraktene til en embetsmann og redere sette skip på «utlandet» om de skal seile.

4. En hendelse inntreffer

I hver periode er det en hendelse som kan forandre reglene og prisene i spillet. Det kan f.eks. bli høyere pris på planker i England, eller det kan bli vanskeligere å smugle. Hva som blir endret står oppført på hendelsesarket.

Hendelsen for hver periode er neste lysbilde etter beskrivelsen av perioden. Skift til neste lysbilde i presentasjonen, og presenter hendelsen og hva den endrer for deltakerne.

5. Kontrakter

På hver kontrakt står det et antall varer, prisen for hver stykk av varen, og den totale prisen på handelen.

For prøverunden brukes de ferdige utfylte kontraktene. I senere runder leverer embetsmennene kontraktene som spillerne har fylt ut til læreren.

Lærer leser kontraktene høyt, mens kjøper og selger bytter varer og penger.

6. Kornforsyninger

Bøndene kjøper kornet de trenger for å fø arbeiderne på gården; de trenger én tønne korn for hver arbeider. Embetsmennene går rundt, og krever inn pengene som kornet koster. Prisen på korn varierer fra periode til periode. Har ikke bøndene råd til kornet, sulter de arbeiderne som ikke får mat.

7. Overfart

Rederne forsøker å seile båtene sine til England etter tur. Skipene skal være ferdig lastet fra forhandlingsrunden, enten med eller uten tollsertifikat.

I prøverunden er det bestemt at rederne skal sende ett skip hver til England. Det er også valgt hvordan rederne har forholdt seg til toll.

Om det ikke foreligger tollsertifikat slår en embetsmann terning for om rederen blir tatt i smugling. Om embetsmannen har satt en inspektør på rederiet som blir inspisert, øker sjansen med +1 for å bli tatt for smugling. Blir de tatt for smugling blir lasten konfiskert av kronen (embetsmennene).

Deretter slår rederen terning for om skipet klarer overfarten, eller om det skjer et forlis eller kapring på veien. Dersom rederne kommer trygt frem får de betaling for tømmeret.

Ny periode

Etter overfarten er ferdig starter en ny periode. Sett brikker og spill tilbake på plass. Gjenta ellers forløpet ved å begynne på første periode, med neste ark og neste lysbilde på presentasjonen.

KONTRAKT (mellom trelasthandler og reder)

Undertegnes av begge parter og leveres embetsmannen i fellesskap.

Kjøper: _____

Selger: _____

Antall tømmer som selges: _____

Pris for tømmer: _____

Antall planker som selges: 6

Pris for planker: 5

Totalsum: 30

Underskrift kjøper

Underskrift selger

KONTRAKT (mellom trelasthandler og reder)

Undertegnes av begge parter og leveres embetsmannen i fellesskap.

Kjøper: _____

Selger: _____

Antall tømmer som selges: _____

Pris for tømmer: _____

Antall planker som selges: 8

Pris for planker: 6

Totalsum: 48

Underskrift kjøper

Underskrift selger

KONTRAKT (mellom trelasthandler og reder)

Undertegnes av begge parter og leveres embetsmannen i fellesskap.

Kjøper: _____

Selger: _____

Antall tømmer som selges: _____

Pris for tømmer: _____

Antall planker som selges: 5

Pris for planker: 4

Totalsum: 20

Underskrift kjøper

Underskrift selger

KONTRAKT (mellom trelasthandler og reder)

Undertegnes av begge parter og leveres embetsmannen i fellesskap.

Kjøper: _____

Selger: _____

Antall tømmer som selges: _____

Pris for tømmer: _____

Antall planker som selges: 5

Pris for planker: 4

Totalsum: 20

Underskrift kjøper

Underskrift selger

KONTRAKT (mellom bonde og trelasthandler)

Undertegnes av begge parter og leveres embetsmannen i fellesskap.

Kjøper: _____

Selger: _____

Antall tømmer som selges: 5

Pris for tømmer: 4

Antall planker som selges: _____

Pris for planker: _____

Totalsum: 20

Underskrift kjøper

Underskrift selger

KONTRAKT (mellom bonde og trelasthandler)

Undertegnes av begge parter og leveres embetsmannen i fellesskap.

Kjøper: _____

Selger: _____

Antall tømmer som selges: 3

Pris for tømmer: 5

Antall planker som selges: _____

Pris for planker: _____

Totalsum: 15

Underskrift kjøper

Underskrift selger

KONTRAKT (mellom bonde og trelasthandler)

Undertegnes av begge parter og leveres embetsmannen i fellesskap.

Kjøper: _____

Selger: _____

Antall tømmer som selges: 4

Pris for tømmer: 5

Antall planker som selges: _____

Pris for planker: _____

Totalsum: 20

Underskrift kjøper

Underskrift selger

KONTRAKT (mellom bonde og trelasthandler)

Undertegnes av begge parter og leveres embetsmannen i fellesskap.

Kjøper: _____

Selger: _____

Antall tømmer som selges: 3

Pris for tømmer: 6

Antall planker som selges: _____

Pris for planker: _____

Totalsum: 18

Underskrift kjøper

Underskrift selger

KONTRAKT (mellom bonde og trelasthandler)

Undertegnes av begge parter og leveres embetsmannen i fellesskap.

Kjøper: _____

Selger: _____

Antall tømmer som selges: 3

Pris for tømmer: 5

Antall planker som selges: _____

Pris for planker: _____

Totalsum: 15

Underskrift kjøper

Underskrift selger

TOLLSERTIFIKAT

Undertegnes av embetsmann og reder.

Reder: **Reder 1**

Frakter: 5 planker til **England**

3 riksdaler er betalt i toll.

Underskrift embetsmann

Underskrift reder

TOLLSERTIFIKAT

Undertegnes av embetsmann og reder.

Reder: **Reder 2**

Frakter: 5 planker til **England**

3 riksdaler er betalt i toll.

Underskrift embetsmann

Underskrift reder

EMBETSMENN:



Historisk bakgrunn

Embetsmennene var kongens representanter i samfunnet. Staten, representert av embetsmennene ble stadig viktigere gjennom 1700-tallet og fikk etter hvert mange oppgaver.

I spillet representerer embetsmennene både retts-systemet der kontrakter ble offentliggjort, og tollvesenet som sørget for at staten fikk inn tollinntekter fra handelen. Rent praktisk betyr det at embetsmennene i spillet:

- mottar kontrakter og bistår lærer med å gjøre dem kjent
- kontrollerer skip som frakter trelast til utlandet
- bistår i sagingen av tømmer til planker ved utdeling av brikker (1 tømmerbrikke = 2 plankebrikker)
- bistår i salg av sager, skip, åker, skog og arbeidere til, og produksjon hos, de andre deltakerne (deler ut brikkene og tar eventuell betaling)

Målet for embetsmennene er at handelen skal flyte lett. Samtidig var lønnen til embetsmennene var ofte lav. Mange var pliktoppfyllende og lovlidige, men en del valgte også å ta imot bestiktelser for å klare seg.

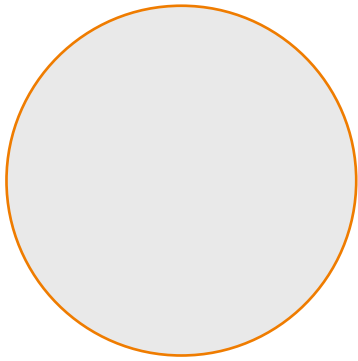
Spilletts gang:

Forhandlingsrunden – 6 minutter.

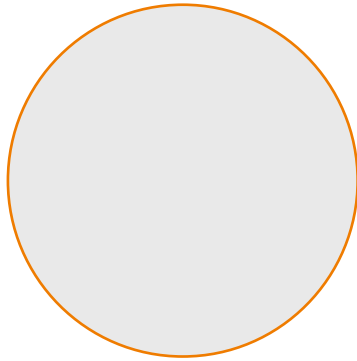
1. Introduksjon av ny periode.
2. Forhandlinger.
 - a) Kjøp av sager, skip, skog, åker og arbeidere.
 - b) Kontrakter.
 - c) Trelasthandlere sager tømmer til plank.
 - d) Bønder produserer tømmer og korn på gården.

Gjennomføringsrunden – alle samles ved bordet.

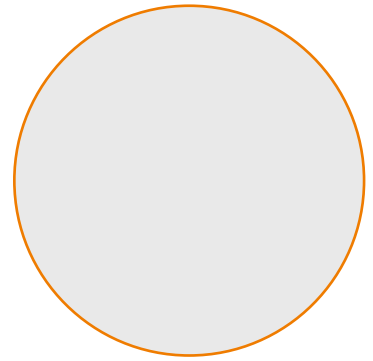
3. Frist for innlevering av kontrakter og plassering av brikker.
4. Hendelse. Priser og regler kan forandre seg!
5. Kontraktgjennomføring: bønder-trelasthandler og trelast-handlere-redere (bytte av spillbrikker).
6. Bøndene blir sjekket av embetsmannen om de har nok mat.
7. Overfart: Redere seiler til utlandet (reder slår terning for smugling og overfart).



Rederi 1



Rederi 2



Rederi 3

Før spillstart: Hver embetsmann skal velge sitt eget stempel og signatur. Sett hver deres stempel med signatur under.

<hr/>	<hr/>	<hr/>
-------	-------	-------

REDERE:



Spilletts gang:

Forhandlingsrunden – 6 minutter.

1. Introduksjon av ny periode.
2. Forhandlinger.
 - a) Kjøp av sager, skip, skog, åker og arbeidere.
 - b) Kontrakter.
 - c) Trelasthandlere sager tømmer til plank.
 - d) Bønder produserer tømmer og korn på gården.

Gjennomføringsrunden
– alle samles ved bordet.

3. Frist for innlevering av kontrakter og plassering av brikker.
4. Hendelse. Priser og regler kan forandre seg!
5. Kontraktgjennomføring: bønder-trelasthandler og trelasthandlere-redere (bytte av spillbrikker).
6. Bøndene blir sjekket av embetsmannen om de har nok mat.
7. Overfart: Redere seiler til utlandet (reder slår terning for smugling og overfart).

Historisk bakgrunn

Rederne fraktet trelasten fra Norge til de utenlandske markedene. Inntektene deres kom fra frakt, som i år med krig var særlig høye siden også risikoen da var stor.

Rederne var både norske og utenlandske. Hvilke som dominerte frakten av tømmer varierte med de internasjonale politiske forholdene. Skipene var oftest eid av flere eiere, kalt redere. Eierne var da ofte kjøpmenn eller andre som hadde andeler i skipene. Kapteinen, som ofte også hadde andeler, var eiernes representant i handlene som ble gjort i utlandet.

Målet til rederne er å skaffe mest penger.

Før spillstart:

Dere skal brette to skip som dere skal bruke i spillet. I tillegg skal dere navngi disse skipene.

Utlandet

Ett skip kan lastes med 8 plankebrikker.

Kristiania



Skip: 200 riksdaler.



Penger

Plank

TRELASTHANDLERE:

Historisk bakgrunn

Trelasthandlerne var handelsborgere, altså kjøpmenn som var borgere i byer. De var mellommenn mellom bøndene som produserte tømmeret, og det utenlandske markedet der tømmeret ble solgt. Slik kom kjøpmennene i en maktposisjon som ga mulighet for store inntekter. Gjennom 1700-tallet var noen trelasthandlere særlig flinke til å posisjonere seg bl.a. gjennom sagoppkjøp og forhandlinger. Disse kom etterhvert til å dominere handelen.

Målet til trelasthandlerne er å skaffe mest penger.

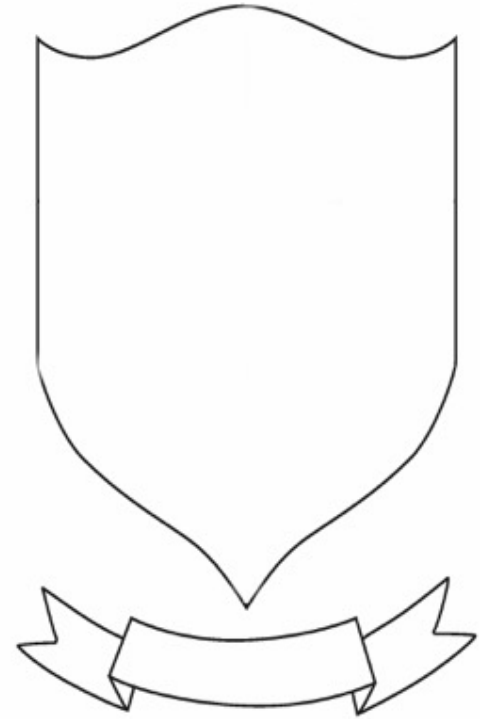
Spilleets gang:

Forhandlingsrunden – 6 minutter.

1. Introduksjon av ny periode.
2. Forhandlinger.
 - a) Kjøp av sager, skip, skog, åker og arbeidere.
 - b) Kontrakter.
 - c) Trelasthandlere sager tømmer til plank.
 - d) Bønder produserer tømmer og korn på gården.

Gjennomføringsrunden
– alle samles ved bordet.

3. Frist for innlevering av kontrakter og plassering av brikker.
4. Hendelse. Priser og regler kan forandre seg!
5. Kontraktgjennomføring: bønder-trelasthandler og trelasthandlere-redere (bytte av spillbrikker).
6. Bøndene blir sjekket av embetsmannen om de har nok mat.
7. Overfart: Redere seiler til utlandet (reder slår terning for smugling og overfart).



Før spillstart: Her skal dere tegne våpenskjoldet til handelsfamilien deres. Navnet på familien deres skriver dere under våpenskjoldet.

Sag med privilegie

En sag sager
1 tømmer til 2 plank

Tømmer

Plank



Sag: 50 riksdaler.



Penger

SKOGSBØNDER:



Historisk bakgrunn

Gjennom siste del av 1600-tallet og starten av 1700-tallet var mye av skogen i Norge kommet over i bøndenes eie. Dette gjorde at mye av hogsten ble styrt av bøndene selv, og at inntekter fra salg av skogen gikk til dem.

De norske bøndene som hadde skog drev også med jordbruk og husdyrhold. Det var likevel få bønder som klarte å produsere nok mat til å dekke eget behov. Inntektene fra skogen gjorde det mulig å kjøpe korn, og i økende grad også andre varer.

Målet til bøndene er å skaffe seg større gårder.

Spilletts gang:

Forhandlingsrunden – 6 minutter.

1. Introduksjon av ny periode.
2. Forhandlinger.
 - a) Kjøp av sager, skip, skog, åker og arbeidere.
 - b) Kontrakter.
 - c) Trelasthandlere sager tømmer til plank.
 - d) Bønder produserer tømmer og korn på gården.



Gjennomføringsrunden – alle samles ved bordet.

3. Frist for innlevering av kontrakter og plassering av brikker.
4. Hendelse. Priser og regler kan forandre seg!
5. Kontraktgjennomføring: bønder-trelasthandler og trelasthandlere-redere (bytte av spillbrikker).
6. Bøndene blir sjekket av embetsmannen om de har nok mat.
7. Overfart: Redere seiler til utlandet (reder slår terning for smugling og overfart).



Før spillstart: Tegn et bumerke for gården. Bumerker ble risset inn i eiendeler eller brennmerket på dyr, for å vise hvem det tilhørte. De bestod av former som piler, bokstaver, romertall eller runer. Navnet på gården skriver dere under.

Bumerke

 **Kjøp av flere arbeidere: 15 riksdaler.**
En arbeider må ha en tønne korn hver runde. 

Åker / skog

Pris:
15 riksdaler

Åker / skog

Pris:
15 riksdaler

Åker / skog

Pris:
15 riksdaler

Åker / skog

Pris:
15 riksdaler

Åker / skog

Pris:
15 riksdaler

Åker / skog

Pris:
15 riksdaler

Tømmer

Korn

Åker / skog

Pris:
15 riksdaler

Åker / skog

Pris:
15 riksdaler

Åker / skog

Pris:
15 riksdaler

Penger

Vedlegg 2: Spillebrikker. Planker, tollinspektør: print 2 ark.



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Planker



Tollinspektør

Vedlegg 2: Spillebrikker. Tømmer, gårdsarbeidere: print 2 ark.



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Tømmer



Gårdsarbeider



Gårdsarbeider



Gårdsarbeider



Gårdsarbeider



Gårdsarbeider



Gårdsarbeider



Gårdsarbeider



Gårdsarbeider



Gårdsarbeider



Gårdsarbeider





Cont. Rik

1798

10 Riksdaler

Banken, Riksbankens betalning förminnad, med
 samtliga, **10 Riksdaler**, för de Riksdalerna, till
 courants tillgången, till den i händelse händelse, som
 tillräckligt tillräckligt Banco, och till följande
 den 10 till, i den värdet fördraget eller Eddos-
 sement, för sammanlagt till Riksdalerna; Riksdalerna;
 Banken emmanuelt. Tillbehör, d. d. 1798-
 Not. *Ch. Beck* *St. J. J.* *hemmen*

Cont. Rik

1798

10 Riksdaler

Banken, Riksbankens betalning förminnad, med
 samtliga, **10 Riksdaler**, för de Riksdalerna, till
 courants tillgången, till den i händelse händelse, som
 tillräckligt tillräckligt Banco, och till följande
 den 10 till, i den värdet fördraget eller Eddos-
 sement, för sammanlagt till Riksdalerna; Riksdalerna;
 Banken emmanuelt. Tillbehör, d. d. 1798-
 Not. *Ch. Beck* *St. J. J.* *hemmen*

Cont. Rik

1798

10 Riksdaler

Banken, Riksbankens betalning förminnad, med
 samtliga, **10 Riksdaler**, för de Riksdalerna, till
 courants tillgången, till den i händelse händelse, som
 tillräckligt tillräckligt Banco, och till följande
 den 10 till, i den värdet fördraget eller Eddos-
 sement, för sammanlagt till Riksdalerna; Riksdalerna;
 Banken emmanuelt. Tillbehör, d. d. 1798-
 Not. *Ch. Beck* *St. J. J.* *hemmen*

Cont. Rik

1798

10 Riksdaler

Banken, Riksbankens betalning förminnad, med
 samtliga, **10 Riksdaler**, för de Riksdalerna, till
 courants tillgången, till den i händelse händelse, som
 tillräckligt tillräckligt Banco, och till följande
 den 10 till, i den värdet fördraget eller Eddos-
 sement, för sammanlagt till Riksdalerna; Riksdalerna;
 Banken emmanuelt. Tillbehör, d. d. 1798-
 Not. *Ch. Beck* *St. J. J.* *hemmen*

No 1715

Halvrednings
 sine Rigsdaler
 Banken

Vil den i Haende havende betaler Hareovere i Fri-
 benhavn herimod **50. Riksd.** skriver Halvrednings sine
 Rigsdaler iudi Courant Mynt, naar forlanges;
 Smidferid validerer denne Banco-Seddel saa længe
 den er til, uden videre Paategning eller Endoffement,
 for ovenneste **50.** Rigsdaler; Valuta i Beniquen
 anngaaet. Copenhavn, No. 1794.

Not. *[Signature]* Rigt. *[Signature]*

1794, som gik efter Banco-Edel. hvilket var 1 Riksd. 10 S. 10 B. og den der betalte
 engiave indbetalt i Gulden, efter en Bestemmelse af Riksdaler, og Riksdaler forli

No 1715

Halvrednings
 sine Rigsdaler
 Banken

Vil den i Haende havende betaler Hareovere i Fri-
 benhavn herimod **50. Riksd.** skriver Halvrednings sine
 Rigsdaler iudi Courant Mynt, naar forlanges;
 Smidferid validerer denne Banco-Seddel saa længe
 den er til, uden videre Paategning eller Endoffement,
 for ovenneste **50.** Rigsdaler; Valuta i Beniquen
 anngaaet. Copenhavn, No. 1794.

Not. *[Signature]* Rigt. *[Signature]*

1794, som gik efter Banco-Edel. hvilket var 1 Riksd. 10 S. 10 B. og den der betalte
 engiave indbetalt i Gulden, efter en Bestemmelse af Riksdaler, og Riksdaler forli

No 1715

Halvrednings
 sine Rigsdaler
 Banken

Vil den i Haende havende betaler Hareovere i Fri-
 benhavn herimod **50. Riksd.** skriver Halvrednings sine
 Rigsdaler iudi Courant Mynt, naar forlanges;
 Smidferid validerer denne Banco-Seddel saa længe
 den er til, uden videre Paategning eller Endoffement,
 for ovenneste **50.** Rigsdaler; Valuta i Beniquen
 anngaaet. Copenhavn, No. 1794.

Not. *[Signature]* Rigt. *[Signature]*

1794, som gik efter Banco-Edel. hvilket var 1 Riksd. 10 S. 10 B. og den der betalte
 engiave indbetalt i Gulden, efter en Bestemmelse af Riksdaler, og Riksdaler forli

KONTRAKT

Undertegnes av begge parter og leveres embetsmannen i fellesskap.

Kjøper: _____

Selger: _____

Antall tømmer som selges: _____

Pris for tømmer: _____

Antall planker som selges: _____

Pris for planker: _____

Totalsum: _____

Underskrift kjøper

Underskrift selger

KONTRAKT

Undertegnes av begge parter og leveres embetsmannen i fellesskap.

Kjøper: _____

Selger: _____

Antall tømmer som selges: _____

Pris for tømmer: _____

Antall planker som selges: _____

Pris for planker: _____

Totalsum: _____

Underskrift kjøper

Underskrift selger

TOLLSERTIFIKAT

Undertegnes av embetsmann og reder.

Reder: _____

Frakter: _____ planker til _____

_____ riksdaler er betalt i toll.

Underskrift embetsmann

Underskrift reder

TOLLSERTIFIKAT

Undertegnes av embetsmann og reder.

Reder: _____

Frakter: _____ planker til _____

_____ riksdaler er betalt i toll.

Underskrift embetsmann

Underskrift reder