

Et minne fra jappetiden

Fra tid til annen kan man finne Spillet om Sandefjord på loppemarked. Brettspillet fra jappetiden på midten av 1980-tallet handler om å spille om aksjer, eiendommer og «gullpenger» for å bli byens finanskinge. Spillet har enkle regler og skal i følge instruksen være egnet for barn i alderen 8-80 år.

Spillet om Sandefjord ble lansert i 1986. Hans Kristian Bertelsen var mannen bak spillet. Han var eier av Grafisk studio og forlag. Bertelsen var inspirert av det velkjente brettspillet Monopol og ville lage et familjespill om eiendommer, bedrifter og aksjer i Sandefjord. Betalingsmidlet var «gullpenger» av plast. Bertelsen lagde spill for flere byer, blant annet nabobyene Larvik og Tønsberg, Horten, Moss, Skien, Bergen og Harstad. Det ble produsert et landsdelsspill, nemlig «Sørlandsspillet».

Spillet om Sandefjord ble finansiert av sponsormidler. I alt 40 selskaper, bedrifter, forretninger og banker betalte 7 500 kroner hver for å få egen logo og fargebilde med i kortstoken og på brettet, der den største plassen var avsatt til et stort flyfoto over Sandefjord by. Spillet ble i første omgang trykket i et opplag på 1000 eksemplarer og var tenkt som et spill som kunne brukes av firmaene som hadde sponset spillet. Det skulle fungere som firmagave til ansatte og kunder. Etter første opplag skulle spillet distribueres til publikum via byens bokhandlere.

Innhold og spilleregler

Spillet om Sandefjord har som sagt mange likhetstrekk med inspirasjonskilden Monopol. Det inneholder et stort Brett med spilleplan og oversiktsbilde av sentrum. Det er to terninger, fire deltakerbrikker, 42 eiendomskort eller aksjekort, 24 sjanseskort, 100 bankbøker



Spillet om Sandefjord har mange likhetstrekk med Monopol.

og en «sekk» med 150 gullpenger i form av små gule, runde plastbrikker.

Spilleoppgaven går ut på at fire spillere med list og lempe skal tilegne seg flest mulig av 42 eiendommer i byen for å investere gullpenger på dem. Før gullpengene plasseres i fast eiendom har de ingen verdi i spillet. Når de er lagt på sirkelene på aksjekortene verdsettes hver gullpenge til en million kroner.

Gullpenger og sjanseskort

Alle spillerne starter med en formue på 25 gullpenger i egen pott. Først når man har ervervet seg tre aksjekort er det tillatt å sette gullpenger på eiendommene. Det er opp til enhver å vurdere hvor mange gullpenger man vil legge på sirkelene, men det må bare gjøres

før det er egen tur til å kaste terningen. I spillet er det viktig å opparbeide seg nok gullpenger til å betale motspillere krav. Teft, risiko, mot og vurderinger får betydning for resultatet.

24 sjanseskort har tekster som kan få stor innvirkning på utfallet av spillet. Hver gang en spiller havner på de lille feltene skal man trekke et kort i bunken. Er man riktig heldig kan sjanseskortet gi følgende beskjed: Du tegner forsikring i UNI, rykk 10 plasser fram. Er man derimot uheldig med sjanseskortet kan utfallet være: Deres aksjer blir verdiløse. Lever inn en eiendom til banken + eventuelt gullpenger som ligger på.

Jappetid

Spillet om å bli Sandefjords



finanskinge ble lansert under den såkalte jappetiden som varte fra 1983 til 1986. På mange måter er spillet tidstypt. Det ble produsert i en tid da finanser, penger og status sto i høysetet. I den nylig lanserte bokverket om Norges historie, Norge (2011), beskrives jappene som karrieresugne og statusorienterte yngre yrkesutøvere i det private næringsliv. Disse «young aspiring professionals» (YAP) hadde en arbeidsstil med høyt tempo, risikovillighet og hyppige reiser og høyt forbruk.

Mange av dem var økonomer eller jurister, bankansatte eller investorer, de arbeidet med eiendom eller aksjemegling, i oljeselskaper eller den nye dataindustrien. Jappene påvirket ikke bare næringslivet, men også mentalitet

og livsstil i langt større grupper.

Børskrakk

Jappetiden fikk en brå slutt. I løpet av få dager i 1987 krakket verdens børser. Aksjekursene stupte i verdi. Det utløste panikk salg blant spekulantene. Mange tapte store summer. Masseoppsigelser fulgte for å begrense utgiftene og arbeidsløsheten steg. Både personer som hadde mistet arbeidet, og de som hadde tapt mye på aksjespekulasjoner, fikk problemer med å betale gjelden sin.

Et av firmaene man spiller om herredømmet over i Spillet om Sandefjord ble ikke rammet av jappetidens fall, men fikk trolig nok å gjøre i årene etterpå. Vestfold inkasso A/S ble etablert i 1985. På spillets aksjekort står følgende tekst:



LUDV. FOSS A/S



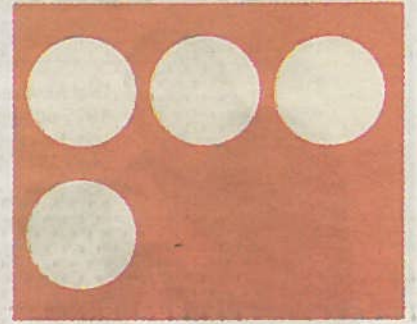
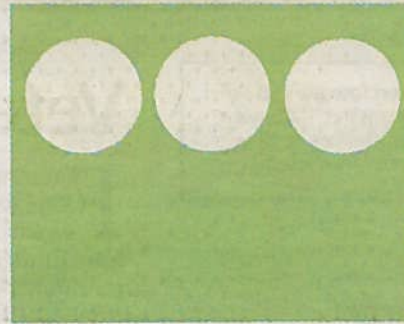
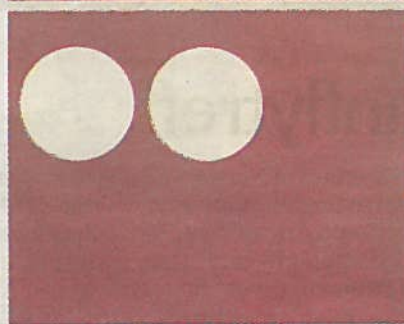
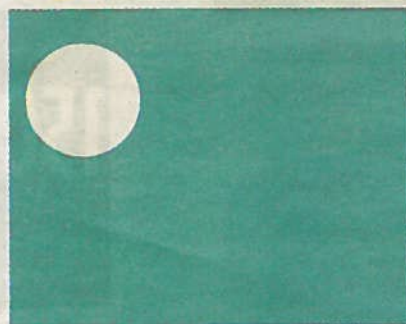
HVALFANGST-MUSEET



A/S THOR DAHL MOSSERØD



ODD SANDVOLD MØBELFORRETNING





Hvem blir Sandefjords nye finanskononge?
Opphavsmannen Hans Kristian Bertelsen har klagtjort spillebrikker, terninger, aksjekort og gullpenger.
ALLE FOTO: MARIANNE SØRENSEN

Vet du hva inkasso er? Når noen skylder deg penger og de ikke vil betale, så kan du komme til oss. Vi hjelper deg nemlig med slike ting. Så snart vi har fått inn pengene får du oppgjør fra oss. Vestfold inkasso har to oppgaver: Rettslig inkasso og fordringsinkasso. Storparten av våre kunder er næringslivet i Vestfold fylke. Vårt motto er: Vi tar saken. Vi løser saken. Vestfold inkasso A/S har nå firmanavnet VIAS og holder fortsatt til i Sandefjord.

Mange av selskapene og virksomhetene i «Spillet om Sandefjord» er historie. Flere gikk nenedom og hjem under nedgangstidene på slutten av 1980-årene. Hjørnesteinsbedriften Framnæs mek. Værksted var en av disse. Da «Spillet om Sande-



I spillet om å bli Sandefjords finanskononge kunne man sikre seg herredømmet over hjørnesteinsbedriften Framnæs mek. Værksted.

fjord» kom ut, hadde Framnæs vært i drift siden forrige århundre og vært arbeidsplass for tusenvis av sandefjordinger. For den eldre generasjonen som fortsatt har spillet i sine gjemmer, kan nok en runde med terninger, spillbrikker og gull-



Også nabobyene fikk sine finansspill. Det var sponsorene som avgjorde hvilke bedrifter man skulle spille om.

penger vekke gode minner om arbeidsplasser og bedrifter som var svært viktige for det lokale næringslivet.

Spillet om Larvik

Spillet om Larvik ble lansert et halvt år etter Sandefjord. Siden

Grafisk studio var en familiebedrift var samtlige av barna til Bertelsen i sving med å pakke spillets kort og gullpenger da det kom fra trykkeriet og fabrikken. Barna hadde blant annet jobben med å lime eskene sammen i hjørnene. En av Bertelsens sønner kan fortelle at det var nødvendig å gjøre noe med pappesken til spillet før «Spillet om Larvik» kom på markedet. Spillets innpakning ble forbedret med tykkere pappemballasje, bedre lukkemekanisme og med noen endringer i spillets presentasjonstekst og layout. For å bli Larviks finanskononge måtte man spille om aksjer i blant annet Larvik Lines velkjente danskebåt «Petter Wessel», DnC Larvik, Hansemann Vertshus og Cafe Galleri.

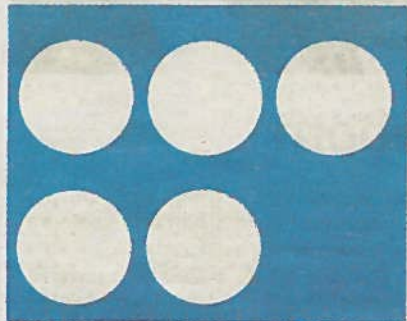
I tillegg til byspill hvor formålet var ren underholdning har Bertelsen også produsert pedagogiske spill. Dette var familiepill hvor alle spillerne fikk den samme gevinsten; kunnskap. Følgende spill har blitt gitt ut: Langs Norges kyst, et spill med dagens kommunikasjonsmidler, Ni liv, Sydpolen, Tungtvannet, 9. april, Slaget på Stiklestad og miljøspillet Blekkulf.

Grafisk studio er i dag avviklet. Hans Kristian Bertelsen driver sammen med sine sønner IMAP NORGE AS i Sandefjord.

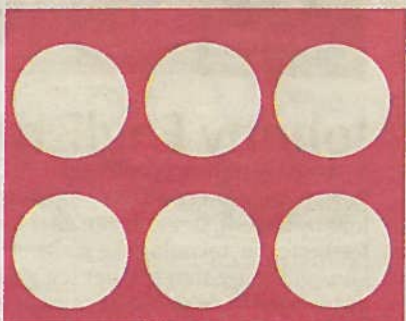
Tekst: Marianne Sørensen



FRAMNÆS MEK. VÆRKSTED A/S



NORSK AIR



Her er noen av eiendomskortene og aksjekortene i spillet.

SANDEFJORD LOKALHISTORISKE SENTER
på Pukkestad gard

Har du bidrag til denne siden?

Levér det i avisresepsjonen mkr. Lokalhistorisk senter. Bilder merkes med hvem, hva, hvor, når og helst med en liten beskrivelse. Husk navn og adr. på utlåner. Har du elektronisk stoff, send det til: lokalhistorie@sb.no

Sandefjord Lokalhistoriske senters info-gruppe: består av redigerer Harald Fevang og medarbeiderne, Kirsten Wang Henriksen, Otto Ågesen, Roger Davidsen, Ragnar Iversen, Tore Sandberg, Bjørn Hoelseth, Dag Ingemar Børresen, Sven Erik Lund, Gro Midttun og Bjørn Marum Olsen. Kontaktperson: Sven Erik Lund, tlf. 928 27 154 – sv-er-lu@online.no