

7+/5+

2-5

TVA SPEL I ETT

MARCUS ELGHAG

MARIIA SOLIAR

SMÅ TRÄDGÅRDSMÄSTARE

Little Gardeners



Regler

Regler

Små trädgårdsmästare

När våren slår ut vaknar de sötaste små trädgårdsmästarna du någonsin kommer träffa – biet Bianca, flugan Fitz, fjärilen Sofie, nyckelpigan Nikki och dagsländan Sami.

Spelet innehåller två sätt att spela på

I **variant 1** samlas du och dina vänner på ängen för att betta och se på när de små insekterna har ett race. På din tur kommer du spela kort för att flytta en insekt. Landar insekten på en blomma med en raketmarkör kommer en kedjeeffekt utlösas – insekten på raketmarkören får flytta framåt, landar denna på en ny raketmarkör kommer ytterligare en insekt att få flytta osv. I slutet får du poäng baserat på hur insekterna du bettat på placerar sig i racet.

I **variant 2** kommer du spela som en av insekterna och ta dig an uppdraget att pollinera blommor på ängen. Försök komma ihåg var de blomsorter du har valt ligger, för att undvika att du flyger i onödan. Första insekten att pollinera sina utvalda blomsorter vinner spelet.

Spelet är lämpligt för barn från 7 eller 5 års ålder beroende på vilken variant som spelas. Speltiden är cirka 10-20 minuter. 2-5 spelare kan medverka.



Regelvideo

Innehåll



Innan du spelar första gången

Tryck försiktigt ut alla föremål från de stansade arken. Se också noggrant efter så att du inte har glömt några brickor/markörer innan du slänger det som är kvar av arken.

Tips på förvaring av innehållet

- Använd en zip-påse för de 5 raketmarkörerna, de 4 medaljplatsmarkörerna och målmarkören. De ska endast användas när du spelar **variant 1**.
- Använd en annan zip-påse för alla pollenmarkörer. De ska endast användas när du spelar **variant 2**.
- Förvara båda påsarna och korten i det lilla facket i lådan.
- Förvara stenen, blommorna och insekterna i det större facket i lådan.

Spelvariant 1 – Insektsrace

Lämpligt från 7 år

Förberedelser

- 1 Placera stenen på bordet.
- 2 Placera alla fem insekter på stenen.
Distribuera slumpmässigt 12 blommor för att skapa banan där loppet kommer att äga rum. Banan ska börja vid stenen och sluta där du vill.
- 3 Placera slumpmässigt ut de 5 raketmarkörerna så att det ligger en på var och en av blomma nummer 3, 4, 6, 7 och 9 längs banan.
- 4 Placera målmarkören på den sista (den 12:e) blomman på banan.
- 5 Placera de fyra återstående blommorna bredvid varandra nära banan. Placera en medaljplatsmarkör på var och en av dessa fyra blommor.
- 6 Blanda leken med insektkort och dela ut 7 kort till varje spelare. Placera resten av korten, i en hög, inom räckhåll för alla spelare.
Varje spelare väljer två av sina sju insektkort och placerar dessa två med framsidan nedåt framför sig själva. De två korten måste, om möjligt, visa två olika insekter. De valda korten visar de två insekter som spelaren satsar på, från och med nu hänvisade till som "satsningskort".
- 7 Spelarna ska behålla de andra fem korten i sina händer, för att tydligt skilja dem från satsningskortet.
- 8 Välj en startspelare. Om spelarna inte kan komma överens börjar den yngsta spelaren.



Spelets gång

Målet med spelet är att få de två insekter du satsar på (enligt dina två satsningskort som du valde under förberedelserna - steg 8) att vara de första som når målet.

På din tur skall du

1

Spela valfritt antal insektkort från din hand, öppet, i en slänghög inom räckhåll för alla spelare. Om du spelar fler än ett kort måste alla kort innehålla samma insekt.



"Spela lika många kort som det antalet steg du vill att insekten ska flytta."

2

Flytta den motsvarande insekten längs banan lika många steg som antalet kort som spelats.



"3 kort med Bianca spelades, Bianca flyttar 3 steg framåt."

3

Om insekten du flyttade stannar på en blomma med en raketmarkör, ska insekten som visas på raketmarkören flyttas 2 steg framåt. Om denna insekt också stannar på en blomma med en raketmarkör, ska insekten som visas på denna raketmarkör också flyttas 2 steg framåt, osv. När din tur är slut får ingen insekt stå på en blomma med en raketmarkör.



"Bianca landar på en raketmarkör som avbildar Sami. Sami får flytta två steg framåt och landar också på en raketmarkör. Nu får Nikki flytta två steg framåt."

Tips: En stor del av spelet handlar om att försöka planera var insekterna ska landa så att "dina" insekter får extra förflyttning av raketmarkörerna.

4

Ta upp lika många kort från högen med insektkort till din hand, som antalet kort du spelade, så att du återigen har 5 insektkort i din hand.

Det är nu nästa spelares tur –
turen fortsätter i medurs
riktning.



"Dra tills du har en full hand med fem kort."

Mållinjen

Så snart en insekt når blomman med målmarkören (de behöver inte nå denna med exakt antal steg), ska du placera insekten på blomman med den lägsta medaljplatsmarkören (med högst antalet poäng) som fortfarande är tillgänglig. Dessa markörer är, från bäst till sämst; guld, silver, brons, violet.



"Sofie når målet och flyttas till blomman med den lägsta tillgängliga medaljplatsmarkören."

Efter att en insekt har nått målet

Du får inte spela insektkort från din hand som visar en insekt som redan har nått målet. Om du har en hand med endast insekter som nått målet ska du kasta hela din hand och dra 5 nya kort.

Spelets slut

När tre insekter har nått målet och har placerats på blommor med en medaljplatsmarkör avslutas spelet omedelbart. Insekten som är närmast målet (av de som fortfarande är kvar på banan) ska flyttas till blomman med den violetta medaljplatsmarkören. Om det är lika mellan de två återstående insekterna ska båda flyttas till blomman med den violetta medaljplatsmarkören.

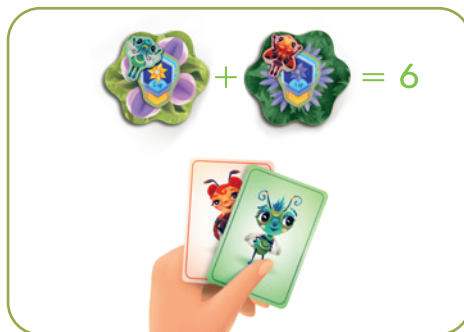


"Bianca når målet som den tredje insekten och flyttas därför till blomman med bronsmedaljen. Spelet avslutas nu. Eftersom Nikki är närmast bakom flyttas hon till blomman med den violetta medaljmarkören."

Vinnare

Spelarna avslöjar nu sina två satsningskort. För varje insekt som visas på dessa kort, får nu respektive spelare lika många poäng som antal poäng som står på den medalj där insekten är placerad. Insekten som är kvar på banan är värd 0 poäng.

Spelaren med flest poäng vinner spelet. Vid oavgjort delar spelarna segern.



En spelare hade satsat på Nikki och Fitz. För detta får spelaren $5 + 1 = 6$ poäng.

Spelvariant 2 – Pollinering

Lämpligt från 5 år

Förberedelser

- 1 Placera slumpmässigt alla 16 blommor med baksidan uppåt i ett 4x4 rutnät, enligt bilden.
- 2 Placera stenen direkt till vänster av 4x4 rutnätet av blommor, precis utanför den 2:a raden av blommor.
- 3 Varje spelare väljer en insekt och placerar den på stenen. Spelarna tar också ett matchande insektskort och placerar det med framsidan uppåt på bordet framför sig själva.

Om 2, 3 eller 4 spelare ska delta, väljer varje spelare två sorters blommor och tar de 4 pollenmarkörer som visar de valda blomsorterna. Om 5 spelare ska delta väljer varje spelare endast en blomsort och tar de 2 pollenmarkörer som matchar den valda blomsorten. Pollenmarkörerna ska placeras med blomsidan uppåt bredvid, men inte på, insektskortet. Returnera eventuella överblivna pollenmarkörer till lådan.

Välj en startspelare. Om spelarna inte kan bestämma själva samlar en spelare in alla insektskort från spelarna och drar sedan slumpmässigt ett.

Spelaren som hade valt insekten som visas på det dragna kortet blir startspelaren. Returnera insektskortet till spelarna efteråt.



Spelets gång

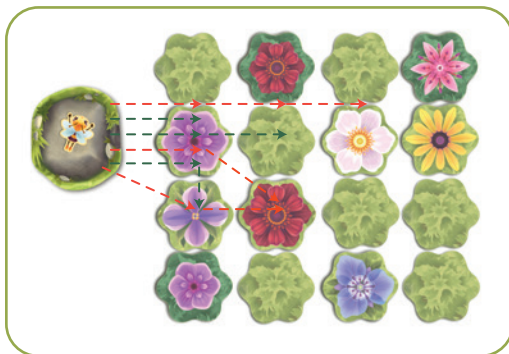
Målet med spelet är att pollinera alla blommor av de sorter du har valt. Den första spelaren som lyckas med det vinner spelet.

Varje blomsort kommer i två varianter - en stor med ljusgrön bakgrund och en mindre med mörkgrön bakgrund. Det är viktigt att lägga märke till skillnaden och behandla dem som olika blommor även om de tillhör samma sort. Varje blomma har också en exakt matchande pollenmarkör. Därför finns det också två pollenmarkörer för varje blomsort - en för varje blomma av den sorten.

På din tur skall du

1

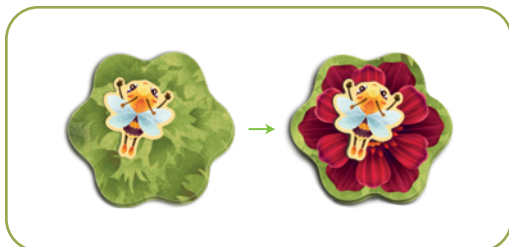
Flytta din insekt ett eller två steg, inte diagonalt.



"Gröna linjer är godkända
förflyttningar, röda linjer är inte ok."

2

Vänd blomman du stannar på,
så framsidan är uppåt.



"Vänd blomman med framsidan uppåt."

3

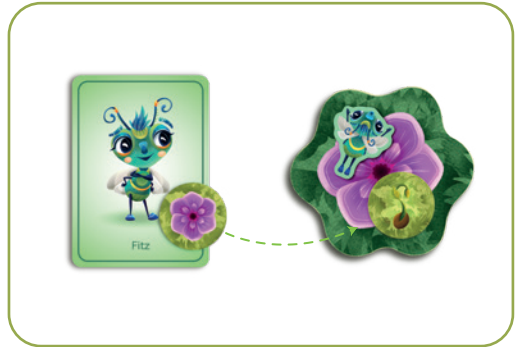
Om blomman du nu står på är exakt samma som en pollenmarkör som är placerad bredvid ditt insektskort, tar du den pollenmarkören och placerar den på ditt insektskort.



"Pollen från blomman insekten landade på, har nu fastnat på insekten."

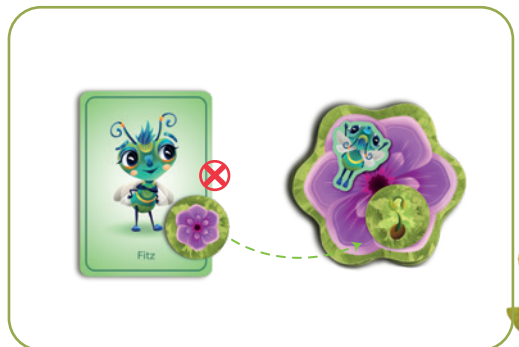
4

Om blomman du står på är den andra varianten av samma blomsort som en pollenmarkör som är placerad på ditt insektskort, ska du flytta pollenmarkören från ditt insektskort och placera den på blomman. Placera pollenmarkören med fröplantan uppåt.



"Denna blomma har nu pollinerats med pollen från en annan blomma av samma sort."

Det är nu nästa spelares tur – turen fortsätter i medurs riktning.



"Blommor kan inte pollinerats med pollen från sig själva."

Vinnare

När en spelare har pollinerat alla blommor av sina valda sorter (alla pollenmarkörer som spelaren fick i början av spelet är placerade på blommor), vinner den spelaren!

Skapat av

Designer och projektledare: Marcus Elghag (Sverige)

Illustratör och grafisk designer: Maria Soliar (Ukraina)

Tillverkare: DoFine Games (Kina)

Ett speciellt tack till

Mina kära söta barn Liv och Eliah som år efter år är glada försökskaniner för alla brädspelsidéer jag kommer på, både de bra och de dåliga.
/Marcus Elghag



Förlag
© Elghag Sällskapsspel
Maj 2024
www.elghag.se