

6+

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 rekommenderat från 6 år. 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 korten i det lilla facket. Förvara allt annat material i det stora.

PS. Om du tittar noga på insekterna kommer du se att de är avbildade ovanifrån på ena sidan och underifrån på andra sidan. Vissa markörer har även en mörk och en ljus sida, använder du den ljusa sidan på blommor med ljus bakgrund kanske du kommer tycka spelet ser ytterligare lite finare ut.

Spelvariant 1 – Insektsrace

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 (dessa nummer finns även inristade på stenens ena sida).
- 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 insektskort 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 insektskort 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 ett valfritt antal insektskort 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.

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 insektskort till din hand, som antalet kort du spelade, så att du återigen har 5 insektskort 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 medaljen med den högsta poäng som fortfarande är ledig. Dessa medaljer är, från bäst till sämst: guld, silver, brons, violett.

Sofie når målet och flyttas till silvermedaljen eftersom guldmedaljen redan är tagen.



Efter att en insekt har nått målet

Du får inte spela insektskort 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. Efter som 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.

Testa gärna också att använda

alla blommor som en del av banan.

Placera medaljerna direkt på bordet.

Raketmarkörerna placeras på blomma nr 3, 5, 6, 9 och 11.

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



Spelvariant 2 – Pollinering

Första gången du spelar – Två stora blombrickor av varje sort

Studera de stora blombrickorna - de innehåller 8 blomsorter. Varje blomsort förekommer två gånger - en på en ljus bakgrund och en på en mörk bakgrund. Varje sådant par representerar två **olika** blommor fast av **samma** sort. De små pollenmarkörerna innehåller exakt samma blommor som de stora blombrickorna. Varje pollenmarkör har alltså en exakt motsvarighet bland blombrickorna, både vad gäller blomsort och bakgrundsfärg.

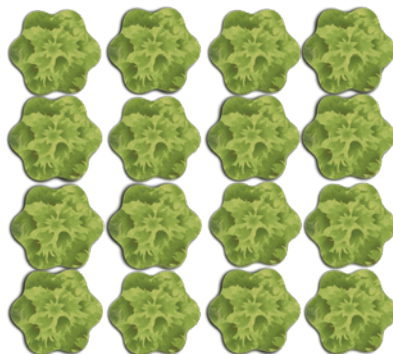
Förberedelser

- 1 Placera slumpmässigt alla 16 blommor med baksidan uppåt i ett 4x4 rutnät, enligt bilden nedan.
- 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 par med pollenmarkörer (ett par = de två pollenmarkörer som visar samma blomsort, en med ljus och en med mörk bakgrund, två par utgörs alltså av totalt 4 pollenmarkörer). Om 5 spelare ska delta väljer varje spelare endast ett par med pollenmarkörer. Pollenmarkörerna som väljs 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.

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



Spelets gång

Första gången du spelar – Målet med spelet

Målet med spelet är att pollinera de blommor som avbildas på de pollenmarkörer du valt. I verkligheten förs pollen med hjälp av en insekt, från en blomma till en annan blomma av samma sort, denna andra blomma blir nu pollinerad med pollen från första blomman.

När din insekt i spelet står på en blomma som avbildas på en av dina pollenmarkörer, får du pollen från den. Detta pollenkorn skall du flyga vidare med till en den andra blomman av samma sort. När du landar på den andra blomman pollinerar du denna andra blomma. Samtidigt får du med dig pollen från denna andra blomma som du ska flyga tillbaka med till den första blomman, för att pollinera även den.

På din tur skall du

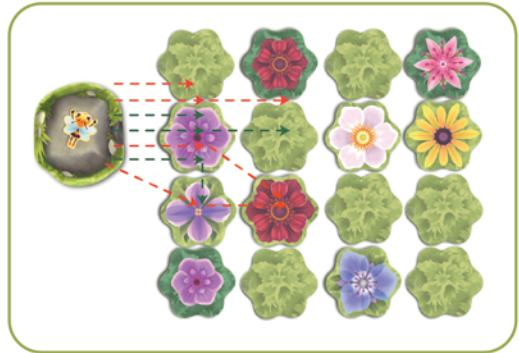
1

Flytta din insekt ett eller två steg, inte diagonalt.

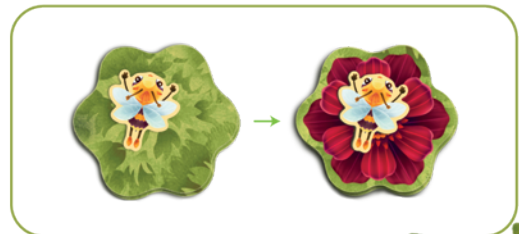
Flera insekter kan stå på samma blomma.

Flyger du ifrån en blomma skall den vändas tillbaka med baksidan uppåt, så länge den inte innehåller en annan insekt eller en pollenmarkör.

Gröna linjer är godkända förflyttningar,
röda linjer är inte ok



Vänd blomman med framsidan uppåt



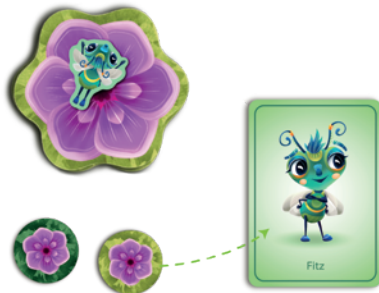
2

Vänd blomman du stannar på,
så framsidan är uppåt.

3

Om blomman du nu står på är av samma sort och har **samma** bakgrundsfärg, 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 nu står på är av samma sort men har en **annan** bakgrundsfärg, 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. Blomman har nu blivit pollinerad.

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.
När din tur avslutas skall du låta blomman du står på vara kvar uppvänd.

Blommor kan inte pollineras 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

Design och projektledare: Marcus Elghag (Sverige)

Illustratör och grafisk designer: Maria Soliar (Ukraina)

Tillverkare: DoFine Games (China)

Ett speciellt tack till...

Familjen Israelsson (Linda, Robert och Oscar)

Familjen Jerfström (Marie, David, Dag och Vera)

Familjen Andersson (Elisabeth, Erik, Lukas och Elias)

Familjen Hansen (Micaela, Mattias, Tove och Alva)

...som alla hjälpt till att speltesta och utveckla.

Också tack till mina kära söta barn Liv och Elish som år efter år är glada försökskaniner för alla brädspelsidéer jag kommer på, både de bra och de dåliga. Kanske kan även minstingen Liam vara med snart.

/Marcus Elghag



Förlag

@Elghag Sällskapsspel

Oktober 2024

<https://elghag.se>