

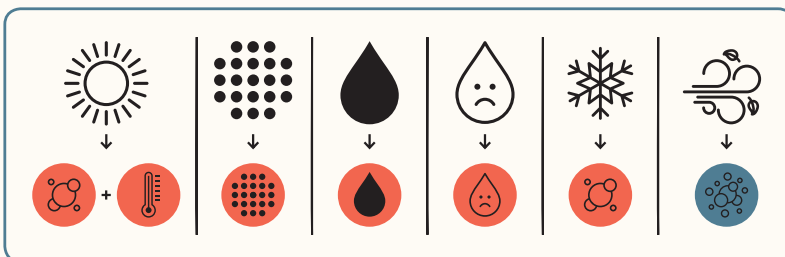
VAR MAN SPELAR UT BRICKOR

Elementen *Gamla träd*, *Bohåll*, *Lövträd* och *Barrträd* får bara spelas ut i kanten av spelplanen. Övriga elementbrickor och artbrickor får spelas ut var som helst på spelplanen, även i kanten.

Du kan välja att bara spela ut elementbrickor.

VATTENTÄRNINGEN OCH VATTENBRICKOR

Om din spelpjäs landar på en ruta med tärningsymbol ska du slå med vattentärningen. Symbolen på tärningen påverkar vattenbrickorna och förändrar förutsättningarna för livet i sjön. Förändras vattenbrickorna så ökar eller minskar antalet artbrickor spelare får ha. Du väljer fritt vilka du förlorar om antalet artbrickor spelare får ha minskar. Ökar antalet brickor spelare får ha börjar den som kastade tärningen att ta nya ur valfria påsar, utan att titta. Turen att dra nya artbrickor går sedan vidare medurs. Se **Tärningsöversikten** nedan eller på din skärm för att se hur vattenbrickorna påverkas.



EXEMPEL 1: Du slår med vattentärningen och den visar en snöflinga (ovanligt kall och lång vinter). Vänd då vattenbrickan så att "Syrefattigt vatten" ligger uppåt. Om "Syrefattigt vatten" redan tidigare låg uppåt händer ingenting. Nu ska alla spelare ha endast en artbricka, eftersom bara en blå vattenbricka är uppvänd.

EXEMPEL 2: Du slår med vattentärningen och den visar en sol (ovanligt lång värmebölja). Vänd då vattenbrickan så att "Syrefattigt vatten" OCH "Ovanligt varmt vatten" ligger uppåt. Nu ska alla spelare ha två artbrickor, eftersom två blå vattenbrickor är uppvända.

ACTIONKORT FÖRBÄTTRAR LIVET I SJÖN

Actionkort används för att förbättra vattnets kvalitet i sjön. När du spelar ut actionkort påverkar det vattenbrickorna. Vattenbrickor avgör hur många artbrickor spelare får ha. På din tur kan du välja att dra actionkort (Se "Spelets gång"). Actionkort får bara spelas ut i början av din tur och bara om kortet påverkar minst en vattenbricka. Ett actionkort ger dig 8 poäng när du spelar ut det.

När du spelar ut actionkort vänds en eller flera vattenbrickor från rött (dålig vattenkvalitet) till blått (bra vattenkvalitet) och utspelade actionkort läggs underst i actionkorthögen.

När antalet blå vattenbrickor ökar drar du genast nya artbrickor så du har en för varje uppvänd blå vattenbricka. Turen att dra nya artbrickor går sedan vidare medurs.

ANLÄGG VÄTMARK
När vattnet rinner genom marken blir det klarare och inte så näringsrikt.

EXEMPEL: Du spelar ut actionkortet "Anlägg våtmark" och vänder då vattenbrickan "Brunt vatten" till "Normal vattenfärg", och vänder "Övergödning" till "Normal näringsnivå". Om till exempel "Normal vattenfärg" redan ligger vänd uppåt, så händer inget med brickan.



KARTONGEN INNEHÅLLER

1 spelplan	1 regelhäfte	1 sjöbricka
6 spelpjäser	70 artbrickor	8 actionkort
6 plastfötter	4 tygpåsar	8 startkort
6 skärmar	5 vattenbrickor	1 vattentärning
45 elementbrickor, sammanlagt tolv olika element		



A) *Osmerus eperlanus* B) *Lota lota* C) *Pungitius pungitius* D) *Sander lucioperca* E) *Tinca tinca*
F) *Abramis brama* G) *Rutilus rutilus* H) *Perca fluviatilis* I) *Coregonus maraena* J) *Esox lucius*



NINJA PRINT
#naturenkallar
www.naturenkallar.com

Speldesign Daniel Thorell • Grafisk form Rickard Höök
Konstnärlig ledare Alexander Kandiloros • Artillustrationer Carim Nahaboo
Spelplansbild Joakim Åström • Omslagsfoto Roger Borgelid
Regelomslag Mikael Svensson

© 2020 Ninja Print, första upplagan



Sjön är tryckt på en blandning av återvunnet och FSC®-certifierat papper från ett ansvarsfullt skogsbruk.

FOLDED PAGE



FOLDED PAGE

GAME RULE – FRONT, BACK AND FOLDED PAGES

BACK

FRONT

FOLD GRID (DO NOT PRINT!)

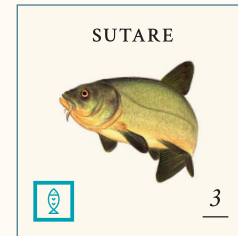


VÄLKOMMEN TILL SJÖN

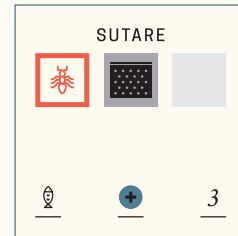
På spelplanens rutnät turas spelarna om att spela ut brickor och tillsammans bygga en sjö som sprudlar av liv. Detta ger poäng och för varje poäng flyttas spelpjäsen framåt ett steg. Den som i slutet av spelet samlat flest poäng och därmed kommit längst på spelplanen runt sjön, har vunnit!



ELEMENTBRICKA
Elementbrickor skapar förutsättningar för att arter ska kunna spelas ut på spelplanen.



ARTBRICKA - FRAMSIDA
Artbrickan spelas ut med framsidan uppåt på spelplanen så den blir tydlig för alla.



ARTBRICKA - BAKSIDA
På artbrickans baksida finns information om vad som krävs för att arten ska få spelas ut.



FÖRBEREDELSE

TIPS! Om du föredrar lite enklare regler så hoppa över steg 6-8. Då spelar du utan actionkort, startkort, vattentärning och vattenbrickor. Om du väljer att spela på detta sätt ska spelare alltid ha fyra artbrickor vid slutet av sin tur.

- Lägg spelplanen på bordet och ställ varsin spelpjäs på startrutan.
- Lägg varje element i varsin hög med framsidan (elementet) uppåt, tolv högar totalt.
- Singla slant med sjöbrickan. Lägg den sedan med uppsidan (Näringsrik/fattig sjö) bredvid spelplanen. Detta avgör vilken typ av sjö du spelar med och gäller för hela spelomgången.
- Ta bort arterna som inte stämmer med sjötypen, de ska inte användas; **Näringsrik sjö** - ta bort de tio arterna med -symbolen. **Näringsfattig sjö** - ta bort de elva arterna med +symbolen.
- Lägg artbrickorna i sina påsar. Brickor med innehåller växter och är de lättaste arterna att spela ut. Brickor med innehåller mest smådjur och är lite svårare att spela ut. Brickor med innehåller fiskar. Vissa av dem är svåra att spela ut i spelets början. Brickor med innehåller främst fåglar och däggdjur och de flesta svarta är svåra att spela ut i spelets början.
- Blanda actionkortet och lägg dem i en hög bredvid spelplanen.

INSIDE - RIGHTMOST LEFT PAGE



- Blanda och dra ett slumpmässigt startkort. Lägg tillbaka resten av startkortet i asken - de ska inte användas mer.
- Placera vattenbrickorna bredvid spelplanen såsom startkortet visar. Antalet blå vattenbrickor avgör hur många artbrickor spelare får ha framför sig.

EXEMPEL: Om vattenbrickorna ligger på följande sätt så får varje spelare ta upp två artbrickor:



- Varje spelare tar lika många artbrickor som det finns blå vattenbrickor uppvända. (Om ni spelar med enklare regler tar varje spelare upp fyra artbrickor). Du får ta brickor ur vilken eller vilka påsar du vill. I början är det bra att ta artbrickor ur den gröna påsen, eftersom de är enklast att spela ut.

- Alla spelare tar varsin skärm och döljer sina artbrickor bakom den.



HUR MAN VINNER

Spelet är slut när något av följande inträffar:

- Alla påsar med artbrickor är tomma och en spelare har slut på artbrickor.
- ELLER
- Om ingen spelare på två hela varv inte kunnat spela ut några artbrickor.

Den spelare med flest poäng när spelet är slut har vunnit! Du behöver inte veta hur många poäng du fått sammanlagt, det räcker att se vilken spelpjäs som kommit längst på spelplanen. Spelpjäsen får varva spelplanen om det behövs.



SPELETS GÅNG

När det är din tur - välj ett av följande fyra alternativ:

- Ta upp en valfri elementbricka och spela ut valfritt antal artbrickor, valfritt antal elementbrickor och valfritt antal actionkort. Räkna ihop poängen och flytta din spelpjäs. I slutet av din tur fyller du på med nya artbrickor ur valfria påsar, utan att titta. Du ska ha lika många artbrickor som det finns blå vattenbrickor uppvända. (Om ni spelar med enklare regler ska ni alltid ha fyra artbrickor).
- Ta upp två valfria elementbrickor.
- Byt valfritt antal artbrickor. Dra nya artbrickor ur valfria påsar, utan att titta. Lägg sedan de utbytta artbrickorna i rätt påse.
- Dra tre actionkort och behåll ett. Lägg de andra två underst i actionkorthögen.

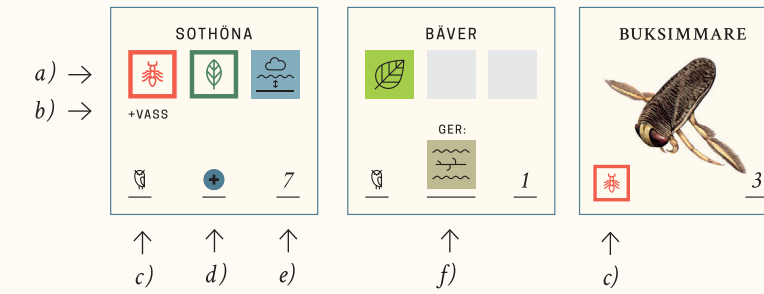
Turen går vidare medurs.

INSIDE - CENTER LEFT PAGE

GAME RULE - FRONT, BACK AND FOLDED PAGES

VAD BETYDER SYMBOLERNA?

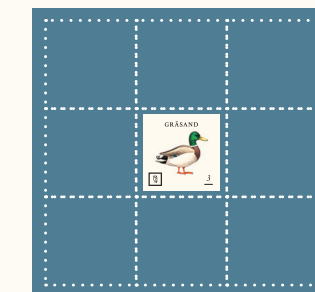
Förutom tärningsrutorna har ikonerna på spelplanen ingen funktion utöver utsmyckning.



- Ikonerna högst upp visar vilka element- och artbrickor som måste ligga jämte artbrickan på spelplanen.
- Om det står namn på andra arter på brickan, så måste dessa arter finnas någonstans på spelplanen, men behöver inte ligga jämte.
- Symbolen i nedre vänstra hörnet visar vilken påse brickan hör till.
- På vissa brickor finns en - eller + symbol. Det avgör om en bricka får vara med i spelet eller inte. Brickor med - får inte vara med om sjön är näringsrik. Brickor med + får inte vara med om sjön är näringsfattig.
- Siffran visar hur många poäng brickan är värd.
- Om denna bricka spelas ut får du den elementbricka som avbildas.



HUR MAN SPELAR UT BRICKOR



För att få spela ut en art måste artens förutsättningar vara uppfyllda så att den trivs, dvs att de element och eventuella arter som arten behöver finns jämte den (i de åtta rutorna runt brickan).

Du får poäng för alla arter och element som du spelar ut, men inte för de element din art använder sig av som redan fanns på planen.

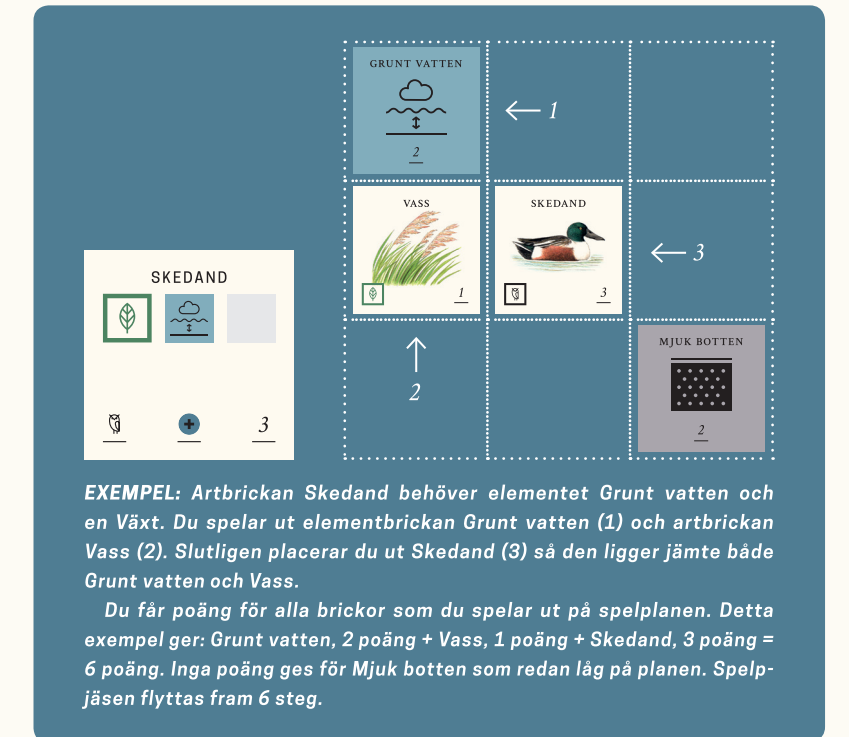
På baksidan av många artbrickor finns dessutom följande symboler, som betyder att artbrickan måste ligga jämte en annan artbricka av rätt sort:

Artbrickan måste placeras jämte valfri växt.

Artbrickan måste placeras jämte valfritt smådjur.

Artbrickan måste placeras jämte valfri fisk.

INSIDE - CENTER RIGHT PAGE



EXEMPEL: Artbrickan Skedand behöver elementet Grunt vatten och en Växt. Du spelar ut elementbrickan Grunt vatten (1) och artbrickan Vass (2). Slutligen placerar du ut Skedand (3) så den ligger jämte både Grunt vatten och Vass.

Du får poäng för alla brickor som du spelar ut på spelplanen. Detta exempel ger: Grunt vatten, 2 poäng + Vass, 1 poäng + Skedand, 3 poäng = 6 poäng. Inga poäng ges för Mjuk botten som redan låg på planen. Spelpjäsen flyttas fram 6 steg.

På vissa artbrickor står "+" och ett djur/växt. Till exempel: "+ VALFRI FISK" eller "+ GRODA". I de fallen måste djuret/växten finnas någonstans på spelplanen. De måste inte ligga jämte.



EXEMPEL: Artbrickan Snok behöver Grunt vatten och Fisk "+ GRODA". För att kunna spela ut Snok måste artbrickan ligga jämte elementet Grunt vatten och en fisk. Dessutom måste artbrickan Groda finnas på spelplanen (men behöver inte ligga jämte).

Om du har två artbrickor som till exempel båda behöver ligga jämte en annan fisk, kan du placera ut båda artbrickorna vid samma tillfälle, så att de uppfyller varandras krav. Detta förutsatt att arternas övriga krav också uppfylls.

INSIDE - RIGHTMOST PAGE

----- FOLD GRID (DO NOT PRINT!)