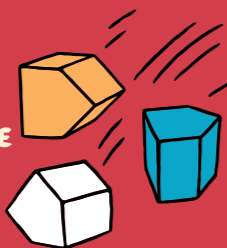


STUG LANDET REGLER →



INNEHÅLL

- 48 TRÄSTUGOR I EN TYGPÅSE (12 AV VARJE FÄRG)
- 16 BRICKOR MED OLIKA MÅNGA TOMTER, INKLUSIVE SLOTSBRICKAN MED 1 TOMT OCH STADSBRICKAN MED 6 TOMTER
- 1 REGELHÄFTE



20-30 MIN



5+



2-4 SPELARE

CREDITS

Speldesign: Erik och Ace Ambring
Illustrationer: Fabian Göranson
Grafisk form: Rickard Höök
Utgivare: Ninja Print © 2023
www.ninjabprint.se/stuglandet



NINJA PRINT

VÄLKOMMEN TILL STUGLANDET

När sommaren nalkas vill alla stadsbor flytta ut på landet. Men till det behöver de stugor. Och helst av allt vill de ha en stuga vid en sjö, eller till och med på en egen ö! I Stuglandet tävlar du om att bygga stugor på så idylliska platser som möjligt.

HUR MAN VINNER

Spelet avslutas direkt när någon spelare ställer ut sin sista stuga, oavsett var i turordningen ni är eller om andra spelare har stugor kvar. Vinnaren är spelaren vars stugor på spelplanen ger högst poäng!

FÖRBEREDELSE

1. Välj varsin färg och ta alla stugor i den färgen.
2. Antalet brickor som används beror på hur många spelare som deltar:
2 spelare: Plocka ut *Stadsbrickan*, *Slotsbrickan* och 7 slumpvis utvalda brickor. Blanda brickorna och lägg dem på bordet i tre rader med tre brickor i varje rad
3 spelare: Plocka ut *Stadsbrickan*, *Slotsbrickan* och 10 slumpvis utvalda brickor. Blanda brickorna och lägg dem på bordet i fyra rader med tre brickor i varje rad.
4 spelare: Blanda *alla 16 brickor* och lägg dem på bordet i fyra rader med fyra brickor i varje rad.
3. Den yngsta spelaren börjar, sedan går turen medurs. I turordning ställer varje spelare ut varsin stuga på *Stadsbrickan*.

SPELETS GÅNG

Kasta tre av dina stugor, som om de vore tärningar. Om du har färre än tre stugor kvar kastar du dem du har. Efter varje kast väljer du om du vill **Stanna** eller **Kasta om alla tre**. Du får kasta högst tre gånger under din tur, sedan måste du stanna. När du har stannat spelar du ut, flyttar eller byter ut stugor på spelplanen enligt ditt resultat. Byggbara tomter är ljusgröna eller grå.

RESULTAT AV KASTEN

Du genomför i valfri ordning alla de drag du kan utifrån hur dina stugor har landat. **Vid tveksamt utfall kastar du alltid om.**



Rättvänd stuga

Spela ut stugan på en tom tomt.



Stuga på långsida

Du får flytta valfri stuga (din eller annans) på spelplanen till en tom tomt. (OBS! Det går inte att flytta stugor till eller från en låst bricka.)



Stuga på gavel

Byt ut en annan spelares stuga mot stugan på gaveln. Den andra spelaren får tillbaka sin stuga. (OBS! Det går inte att byta ut en stuga som står på en låst bricka.)



Stuga på taket

Du får inte göra något med stugan denna runda.

LÅST BRICKA

Alla brickor kan låsas förutom *Slotsbrickan*. En spelare som lyckas spela ut stugor på en brickas samtliga tomter låser den brickan. Ingen annan spelare får byta ut eller flytta stugor från denna bricka under resten av spelet.

POÄNGRÄKNING

1 poäng för varje stuga du har på spelplanen.

1 poäng extra för varje stuga som gränsar till en eller flera sjöar. Gäller även *Slotsbrickan*. (OBS! Hörn mot hörn räknas inte.)

1 poäng extra för varje stuga som står på en stadstomt.

1 minuspoäng för varje stuga som gränsar till en eller flera soptippar. (OBS! Hörn mot hörn räknas inte.)

2 poäng per bricka till den spelare som har flest stugor på varje bricka. Gäller även brickor med soptippar och *Slotsbrickan*, men inte *Stadsbrickan*. Om två eller flera spelare har lika många stugor på en bricka, får ingen poäng för brickan.

3 bonuspoäng till den enskilda spelare som har flest stugor på *Stadsbrickan*. Om två eller flera spelare har lika många stugor på denna bricka, får ingen poängen.

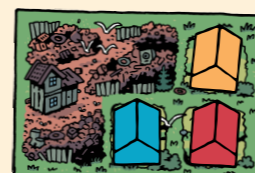
6 bonuspoäng till den enskilda spelare som har flest sammankopplade stugor, det vill säga stugor som ligger precis bredvid varandra utan vatten emellan. Alla stugor räknas, även sådana som ligger intill en soptipp. Om två eller flera spelare har lika många sammankopplade stugor får ingen poängen.

POÄNGEXEMPEL



Sjötomt

Alla tre hus ger 1 poäng var. 1 extra poäng vardera till blå och röd spelare då deras stugor gränsar till en sjö. Gul spelare får ingen extra poäng då hörn mot hörn inte räknas.



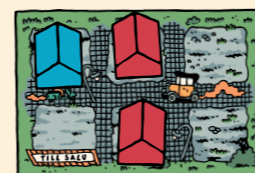
Dåligt läge vid soptipp

Blå och gul spelare får varsin minuspoäng eftersom deras stugor gränsar till en soptipp. Röd spelare får inga minuspoäng eftersom hörn mot hörn inte räknas.



Herre på täppan

Blå spelare har flest stugor på denna bricka och får 2 poäng extra.



Stadsbonus

Blå spelare får 1 extra poäng för sin stuga på *Stadsbrickan*. Röd spelare får 2 extra poäng för sina två stugor på *Stadsbrickan*, plus ytterligare 3 bonuspoäng för flest stugor på *Stadsbrickan*.

STRATEGITIPS!

Tänk hela tiden på vad som ger poäng. Kan du låsa brickor är det en stor fördel.

ANDRA SPELVARIANTER

STRATEGISK VARIANT

Avancerade regler för mer erfarna spelare som söker en större utmaning.

Förberedelser

1. Välj varsin färg och ta alla stugor i den färgen.
2. Blanda de brickor som ska användas och dela ut dem till spelarna, lika många till varje spelare. Antalet brickor och vilka brickor som används beror på hur många spelare som deltar:
2 spelare: Blanda *Stadsbrickan*, *Slotsbrickan* och 6 slumpvis utvalda brickor. Dela därefter ut 4 brickor till varje spelare.
3 spelare: Blanda *Stadsbrickan*, *Slotsbrickan* och 10 slumpvis utvalda brickor. Dela därefter ut 4 brickor till varje spelare.
4 spelare: Blanda *alla brickor* och dela ut 4 till varje spelare.
3. Spelaren som har *Stadsbrickan* börjar med att lägga ut denna och göra sitt drag. (Se instruktioner nedan.) Turen fortsätter sedan medurs.

Spelets gång

1. Lägg ut en av dina brickor på valfri plats intill en redan utlagd bricka, långsida mot långsida eller kortsida mot kortsida. Detta pågår så länge spelarna har brickor kvar att lägga ut. På detta vis växer spelplanen fram efterhand.
2. Efter att du har lagt ut en bricka kastar du dina stugor enligt grundreglerna.
3. När alla brickor är utlagda fortsätter spelet enligt grundreglerna. Poängberäkningen är densamma.

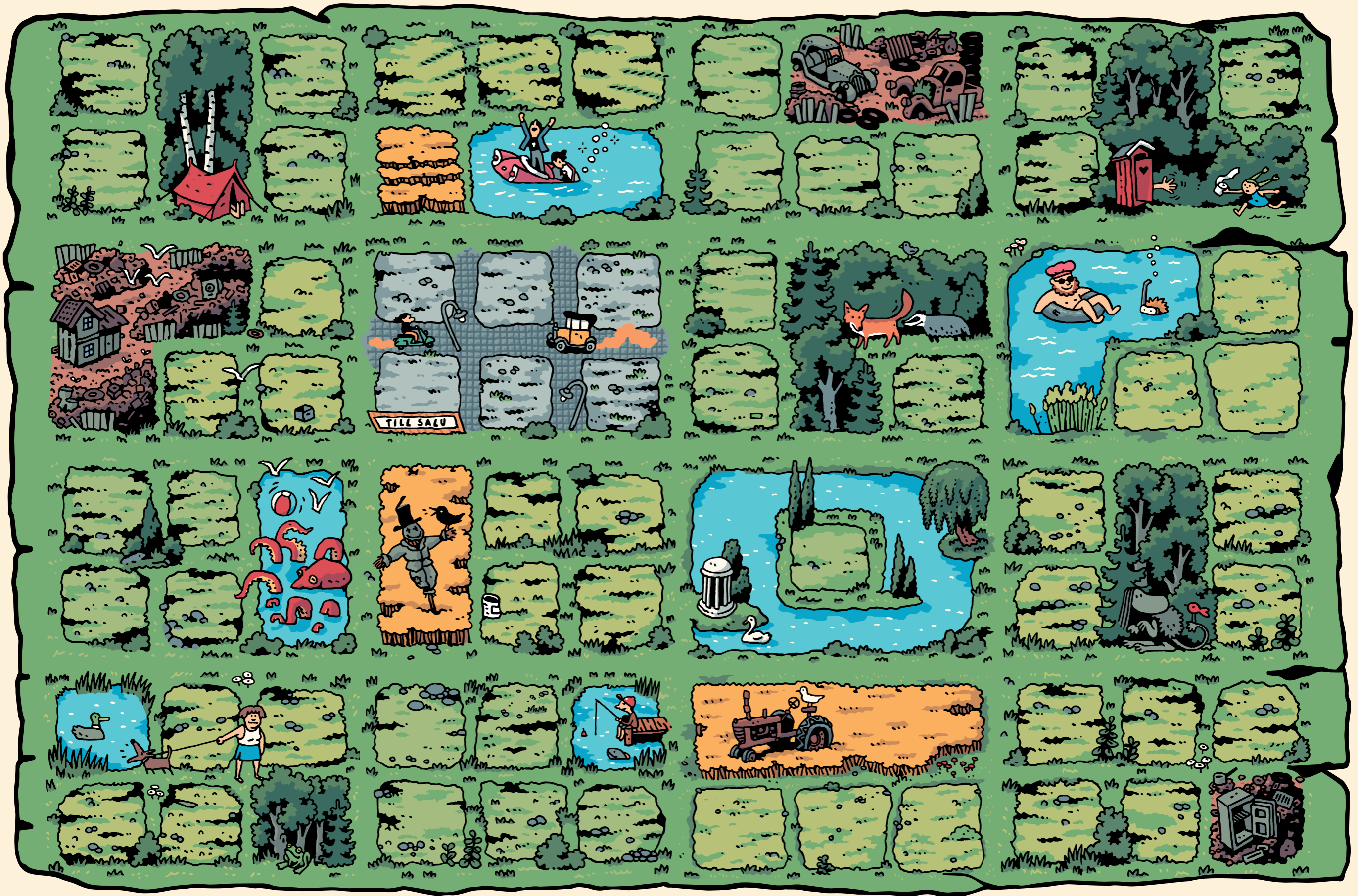
ENKLARE VARIANT FÖR DE YNGSTA

Förberedelser

1. Välj varsin färg och ta alla stugor i den färgen.
2. Lägg ut alla brickor hur ni vill. Alla får vara med och bestämma hur planen ska se ut.
3. Den yngsta spelaren börjar, sedan går turen medurs.

Spelets gång

1. Kasta tre av dina stugor, som om de vore tärningar. Om du har färre än tre stugor kvar kastar du så många du har.
2. De stugor som hamnar rättvända spelar du ut på valfri tomt.
3. Vinnare är den som först spelat ut alla sina stugor.



Exempelplan vid 4 spelare. Tips! Läggl reglerna i tygpåsen för ett mer kompakt spel på resande fot.