

## HANDLINGSKORT

Hver spiller mottar tre tilfeldige handlingskort ved spilllets start. Spillerne får se disse på kartet og får benytte disse under sin tur. De kan ikke benyttes etter at spillebrikken er flyttet, med unntak av Ekspedisjons kortet. Hvert Handlingskort kan kun benyttes en gang.



## LIVSKORT



**B F P M**

Hvis du spiller en Artsbrikke med "B", "F", "P" eller "M", må du også plukke opp det tilsvarende Livskortet. Spillerene som har plukket opp to Livskort kan for resten av spillet ha fem arter om gangen. Spillere som har fire Livskort eller flere kan ha seks arter.

På slutten av spillet vil disse Livskortene gi ekstrapoeng. Spilleren med flest Livskort vil få 10 poeng, hvis flere spillere har likt antall får alle 5 poeng hver. Alle spillere som har minst ett livskort av hver farge får 10 poeng.

**MÅR**

+KLATREMUS / SKOGMUS  
+VALGFRI FUGL  
+EKORN

**B** 9

↑

**EKSEMPEL:** Du spiller ut Mår på brettet og ettersom Mår har symbolet "B" på baksiden, skal man plukke opp livskortet Balanse.

**BALANSE**

Rovdyr har stor påvirkelse på balansen mellom ulike dyr og vekster.

FOLDED PAGE



## KATASTROFETERNING

Når din spillebrikke havner på en grønn rute, må du slå katastrofeterningen. Avhengig av om du treffer skogbrann, storm eller flom, kan du ta et hvilket som helst elementbrikke som vist nedenfor.

SKOGBRANN	STORM	OVERSVØMMELSE
VELG MELLOM:	VELG MELLOM:	VELG MELLOM:

Dersom det ikke er elementbrikker igjen av rett type, må du slå terningen på nytt.

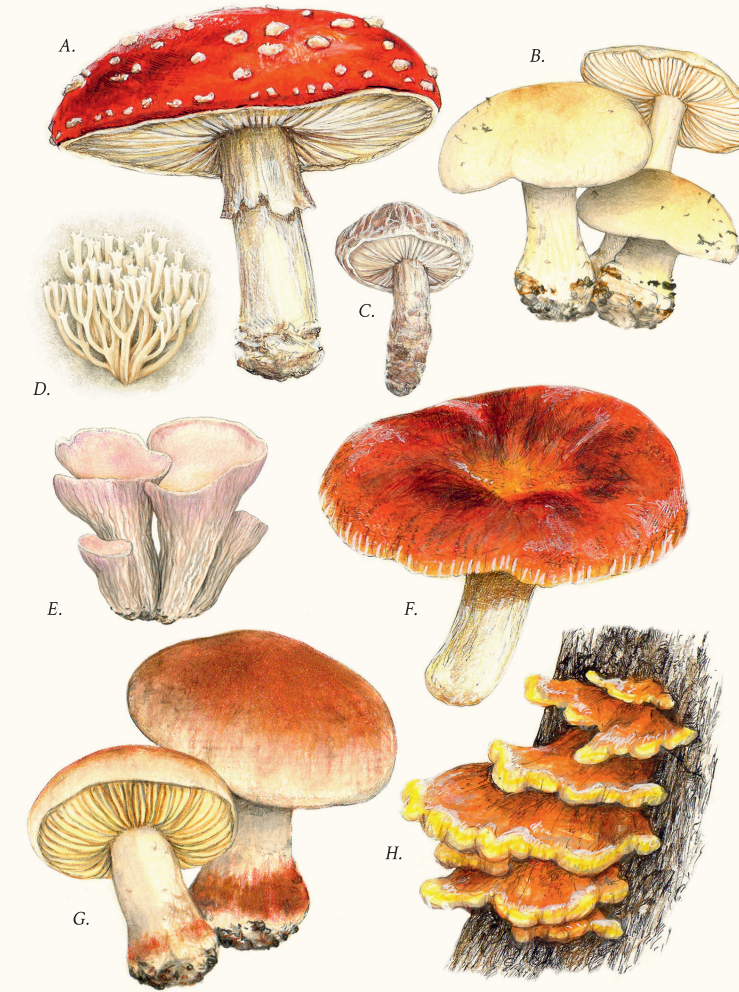


**KARTONGEN INNEHOLDER**

1 spillbrett	50 artsbrikker	6 skjermmer
6 spillbrikker	42 elementbrikker	18 handlingskort
1 katastrofeterning	3 tøyposer	19 livskort
1 regelhefte		

FOLDED PAGE

GAME RULE – FRONT, BACK AND FOLDED PAGES



a) Amanita muscaria b) Cortinarius osloensis c) Tricholoma matsutake d) Artomyces pyxidatus  
e) Gomphus clavatus f) Russula aurea g) Cortinarius cupreorufus h) Laetiporus sulphureus



**NINJA PRINT**  
#naturenkallar  
www.naturenkallar.com

Spill design Daniel Thorell • Grafisk form Rickard Höök  
Kunstnerisk leder Alexander Kandiloros • Artsillustrasjoner Carim Nahaboo  
Spillbrett foto Lars Scheve • Oversettelse Christian Slydahl

© 2023 Ninja Print • Første utgave



Skogen er trykket på en blanding av gjenvunnet og FSC-sertifisert papir fra ansvarlig skogbruk.

BACK

# REGLER

OVERLEVELSES GUIDE

# Skogen

60 min

8+

2-6 spillere

FRONT

FOLD GRID (DO NOT PRINT!)



Den norske skogen er full av vakre vekster, nysgjerrige dyr og rare sopper. Nå er det din tur til å fylle skogen med liv! Men for at artene skal trives må man skape det rette miljøet. Plasser gamle trær, næringsrik jord og annet som gir variasjon og mangfold. Den som skaper den beste skogen vinner!



## VELKOMMEN TIL SKOGEN

På brettets rutenett bytter spillerne på å spille brikker og bygger en skog full av liv i fellesskap. Dette gir poeng og for hvert poeng flyttes spillebrikken ett skritt fremover. Den som på slutten av spillet har samlet flest poeng og dermed kommet lengst på spillefeltet rundt skogen, har vunnet!



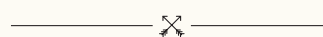
**ELEMENTBRIKKE**  
Elementbrikker skaper forutsetninger for at arter skal kunne spilles ut på spillbrettet.

**ARTSBRIKKE - FREMSIDE**  
Artsbrikken spilles ut med fremsiden opp på spillbrettet slik at den blir tydelig for alle.

**ARTSBRIKKE - BAKSIDE**  
På artsbrikkens bakside finnes informasjon om hva som kreves for at artene skal få spilles ut.

## FORBEREDELSE

1. Plasser spillbrettet på bordet og plasser hver spillbrikke på startrutene.
2. Plasser hvert element i hver sin bunke, med fremsiden (elementet) pekende opp. Tolv bunker totalt.
3. Del ut tre tilfeldige handlingskort til hver spiller.
4. Legg artsbrikkene i tilhørende pose: Brikker med ○-symbol legges i ○-posen og er verdt 1-3 poeng. Brikker med △-symbol legges i △-posen og er verdt 6 poeng. Brikker med □-symbol legges i □-posen og er verdt 5-9 poeng.
5. Hver spiller velger fire artsbrikker uten å se. Du kan ta artsbrikke fra hvilke poser du måtte ønske, men i begynnelsen kan de være lurt å ta fra den grønne posen da disse er enklest å legge ut.
6. Alle spillere tar hver sin skjerm og skjuler sine artsbrikker bak denne.



## HVORDAN VINNE

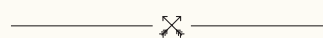
Spillet avsluttes når en av følgende handling inntreffer:

➔ Alle poser med artsbrikker er tomme og en spiller har gått tom for artsbrikker.

ELLER

➔ Hvis ingen spillere på to hele runder ikke har kunne legget ut noen artsbrikke.

Spilleren med flest poeng har vunnet! Du trenger ikke vite hvor mange poeng du har sammenlagt, det holder med å se hvem som er kommet lengst på spillbrettet. Spillbrikken får ta flere runder om det er behov for dette.



## SPILLETS GANG

Spilleren som sist var i skogen starter. Når det er din tur - velg en av to følgende alternativer:

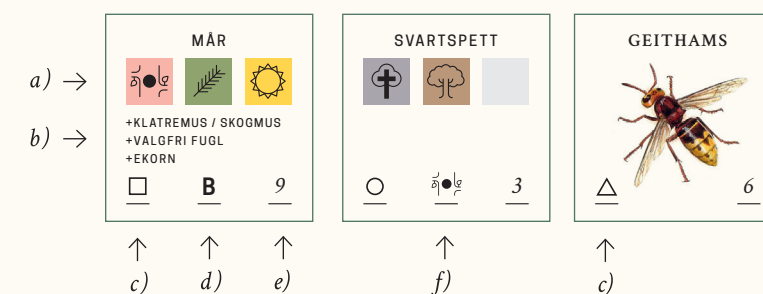
➔ Plukk opp en hvilken som helst elementbrikke og spill ut et hvilket som helst antall artsbrikker, og et hvilket som helst antall elementbrikker og et hvilket som helst antall handlingskort. Legg sammen poengsummen og flytt spillbrikken din like mange steg som poeng. På slutten av din tur fyller du på med et likt antall artsbrikker som du har spilt ut, uten å se i posen. Du skal alltid minst ha fire artsbrikker i starten av din tur.

➔ Plukk opp to valgfrie elementbrikker.

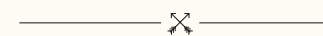
Turen går videre med klokken.

## HVA BETYR SYMBOLENE?

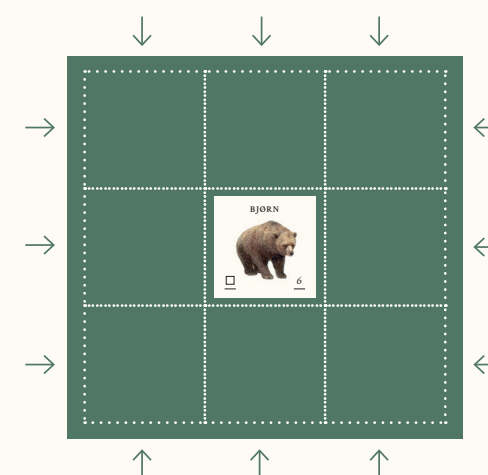
Bortsett fra terningrutene, har ikonene på spillbrettet ingen annen funksjon enn dekorasjon.



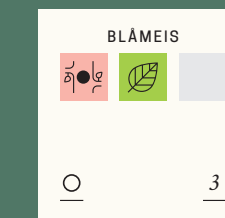
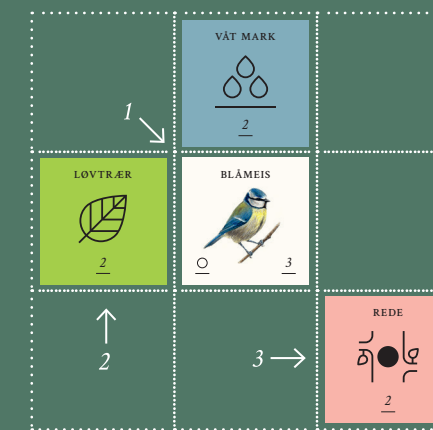
- a) Ikonene øverst viser hvilke elementbrikker som må ligge **inntil** artsbrikken på brettet.
- b) Om det står navn på andre arter på brikken må disse artene **finnes på spillbrettet**, men de trenger **ikke** ligge inntil.
- c) Symbolet nederst i venstre hjørne viser hvilken pose brikken hører til.
- d) På noen brikker står det en bokstav, som for eksempel "B" på Mår-brikken. Dette betyr at du skal plukke opp livsbrikken Balanse når du spiller ut Mår-brikken. Les mer om Livskortene på neste side.
- e) Sifferet viser hvor mange poeng brikken er verdt.
- f) Når du for eksempel spiller ut Svartspett på brettet må du plukke opp elementbrikken Rede og kan benytte dette direkte eller spare den til et senere tidspunkt i spillet



## HVORDAN MAN SPILLER UT BRIKKER



For å kunne spille en artsbrikke må artens forutsetninger være oppfylt for at den trives, dvs. at elementene som arten trenger finnes i nærhet av den (i nærhet de åtte rutene rundt flisen). Du får poeng for alle arter og elementer som du spiller ut, men ikke for elementene arten din behøver som allerede er plassert på spillbrettet.



**EKSEMPEL:** Du ønsker å spille ut brikken Blåmeis (1). På denne brikkens bakside finnes symbolet for løvtrær(2) og rede (3). Det betyr at elementbrikkene Løvtrær og Rede må ligge i nærheten av Blåmeis brikken på brettet (kant til kant eller hjørne til hjørne). I dette eksemplet ligger allerede brikken Løvtrær på brettet. Du har brikken Rede og spiller ut denne på brettet. Til slutt spiller du ut brikken Blåmeis sånn at denne ligger nært både Løvtrær og Rede.

Spilleren får poeng for alle brikker han spiller ut på brettet. I dette eksemplet: Rede 2 poeng + Blåmeis 3 poeng = 5 poeng. Det gis ingen poeng for Løvtrær som allerede er lagt ut. Spillbrikken flyttes så 5 steg frem.

På visse artsbrikker står en "+ " og en art. For eksempel "+ Valgfri fugl" eller "+ Hengestry". I disse tilfellene må arten finnes et sted på spillbrettet, men trenger ikke å være i nærheten.



**EKSEMPEL:** Artsbrikken Lavskrike behøver elementet Bartrær og Gamle trær "+ Hengestry". For å kunne spille ut Lavskrike må artsbrikkene ligge nære Bartrær og Gamle trær. I tillegg må artsbrikken Hengestry finnes på spillbrettet (men må ikke ligge i nærheten).

