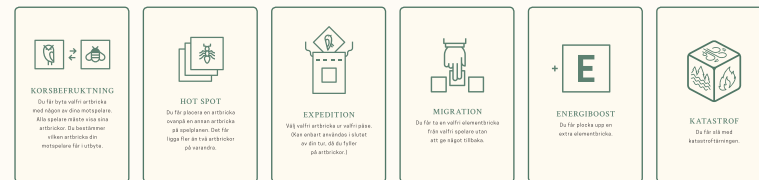
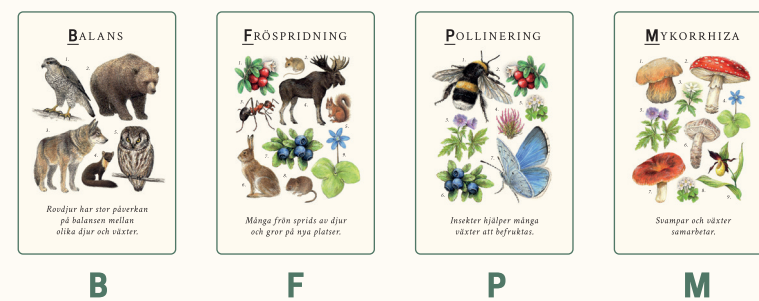


## ACTIONKORT

Alla spelare får tre slumpmässiga actionkort vid spelets början. Spelarna får titta på korten och de får användas av spelarna på sin tur. De får inte användas efter att speljäsen har flyttats, med undantag för kortet Expedition. Varje actionkort kan bara användas en gång.



## LIVKORT



Om du spelar ut en artbricka med ett "B", "F", "P" eller "M", så ska du ta upp motsvarande livkort. De spelare som har tagit upp två livkort får under resten av spelets gång ha fem artbrickor åt gången. De spelare som har fyra livkort eller fler får ha sex artbrickor.

Vid spelets slut ger dessa livkort extrapoäng. Den spelare som har flest livkort får 10 poäng. Har flera spelare lika många får de 5 poäng var. Alla spelare som har minst ett livkort av varje sort får 10 poäng.

**MÄRD**

☐ **B** 9

**BALANS**

Roudjur har stor påverkan på balansen mellan olika djur och växter.

**EXEMPEL:** Du spelar ut Mård på spelplanen. Eftersom mården har symbolen "B" på baksidan, så ska du ta upp livkortet Balans.

## KATASTROFTÄRNINGEN

När din speljäsa hamnar på en grön poängruta får du slå med katastroftärningen. Beroende på om du slår skogsbrand, storm eller översvämning får du ta en valfri elementbricka enligt nedan.

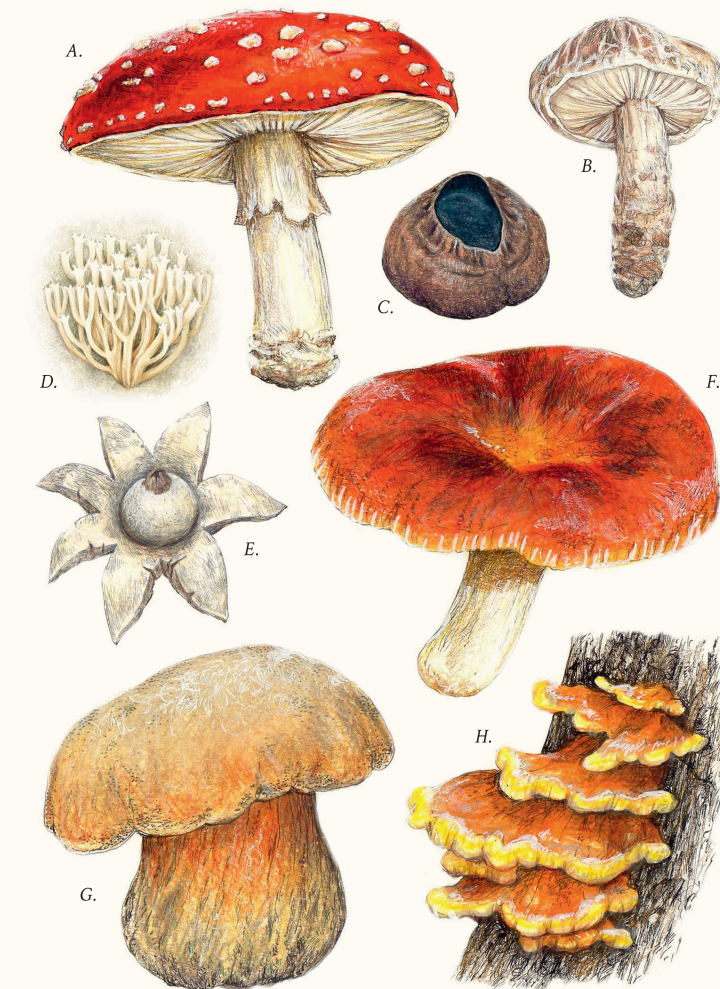
SKOGSBRAND	STORM	ÖVERSVÄMNING
VÄLJ MELLAN: 	VÄLJ MELLAN: 	VÄLJ MELLAN: 

Om det inte finns kvar elementbrickor av rätt sort, så får du slå om tärningen.



**KARTONGEN INNEHÅLLER**

1 spelplan	50 artbrickor	6 skärmar
6 speljäser	47 elementbrickor	18 actionkort
1 katastroftärning	3 tygpåsar	19 livkort
1 regelhäfte	1 Expansion Bäck	



a) Amanita muscaria b) Tricholoma matsutake c) Sarcosoma globosum d) Arctomyces pyxidatus  
e) Geastrum sp. f) Russula aurea g) Suillellus luridus h) Laetiporus sulphureus

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

Speldesign Daniel Thorell • Grafisk form Rickard Höök  
Konstnärlig ledare Alexander Kandiloros • Artillustrationer Carim Nahaboo  
Spelplansfoto Lars Scheve

© 2020 Ninja Print • Andra utgåvan, första tryckningen

**FSC** MIX  
Papper från ansvarfulla källor  
FSC® C020056

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

FOLDED PAGE

FOLDED PAGE

BACK

FRONT



GAME RULE – FRONT, BACK AND FOLDED PAGES

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





Den svenska skogen är full av vackra växter, spännande djur och märkliga svampar.

Nu är det din tur att fylla skogen med liv! Men för att arterna ska trivas måste du skapa den rätta livsmiljön. Placera ut gamla träd, näringsrik mark och annat som ger variation och mångfald. Den som skapar den bästa skogen vinner!



## VÄLKOMMEN TILL SKOGEN

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



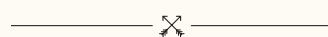
**ELEMENTBRICKA**  
Elementbrickor skapar förutsättningar för att arter ska kunna spelas ut på spelplanen.

**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

- Lägg spelplanen på bordet och ställ varsin speljärn på starttrutan.
- Lägg varje element i varsin hög med framsidan (elementet) uppåt, tolv högar totalt.
- Dela ut tre slumpmässiga actionkort till varje spelare.
- Lägg artbrickorna i sina påsar:  
Brickor med ○-symbol läggs i ○-påsen och är värda 1-3 poäng.  
Brickor med △-symbol läggs i △-påsen och är värda 6 poäng.  
Brickor med □-symbol läggs i □-påsen och är värda 5-9 poäng.
- Varje spelare tar fyra artbrickor, utan att titta. Du får ta brickor ur vilken eller vilka påsar du vill. I början är det bra att ta brickor ur den gröna påsen, eftersom de är enklast att spela ut.
- Alla spelare tar varsin skärm och döljer sina artbrickor bakom den.

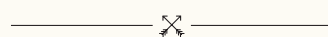


## HUR MAN VINNER

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 speljärn som kommit längst på spelplanen. Speljärnen får varva spelplanen om det behövs.



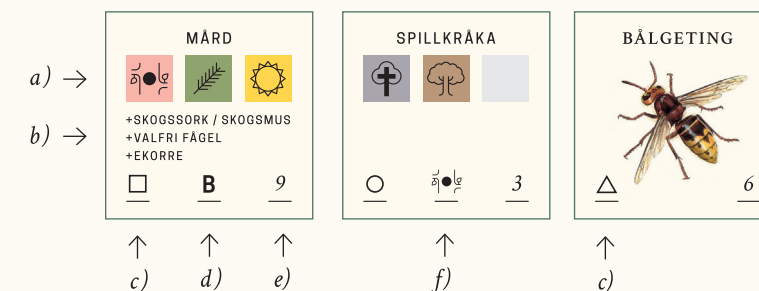
## SPELETS GÅNG

Den spelare som senast var i en skog börjar. När det är din tur - välj ett av följande två alternativ:

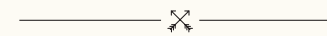
- ➔ Ta upp en valfri elementbricka och spela ut valfritt antal artbrickor, valfritt antal elementbrickor och valfritt antal actionkort. Räkna ihop poängen och flytta din speljärn. I slutet av din tur fyller du på med lika många artbrickor som du har spelat ut, utan att titta i påsarna. Du ska alltid ha minst fyra artbrickor i början av din tur.
- ➔ Ta upp två valfria elementbrickor.  
**Turen går vidare medurs.**

## VAD BETYDER SYMBOLERNA?

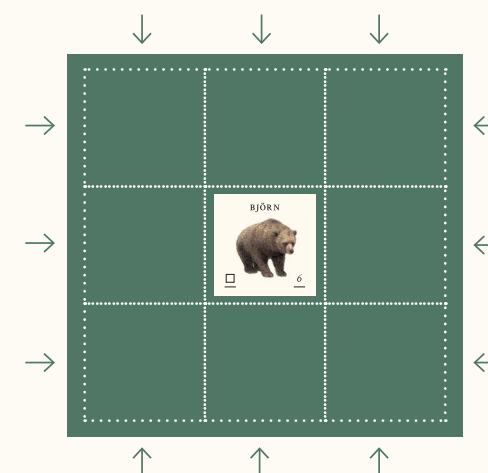
Förutom tärningsrutorna har ikonerna på spelplanen ingen funktion utöver utsmyckning.



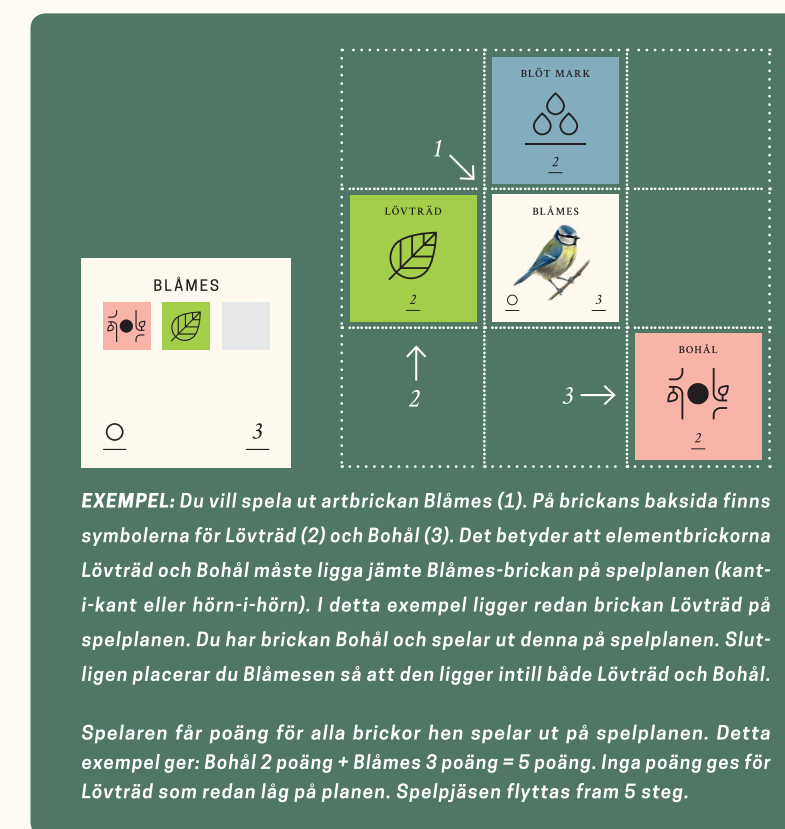
- Ikonerna högst upp visar vilka elementbrickor som måste ligga **jämte** artbrickan på spelplanen.
- Om det står namn på andra arter på brickan, så måste dessa arter finnas **någonstans** på spelplanen, men behöver **inte** ligga jämte.
- Symbolen i nedre vänstra hörnet visar vilken påse brickan hör till.
- På vissa brickor finns en bokstav, till exempel ett "B" på Mårdbrickan. Det betyder att du ska plocka upp livkortet Balans när du spelat ut mården. Läs mer om livkortet på nästa sida.
- Siffran visar hur många poäng brickan är värd.
- När du till exempel spelar ut Spillkråka på spelplanen får du ta upp elementbrickan Bohål och använda den direkt eller spara den till ett senare tillfälle.



## HUR MAN SPELAR UT BRICKOR



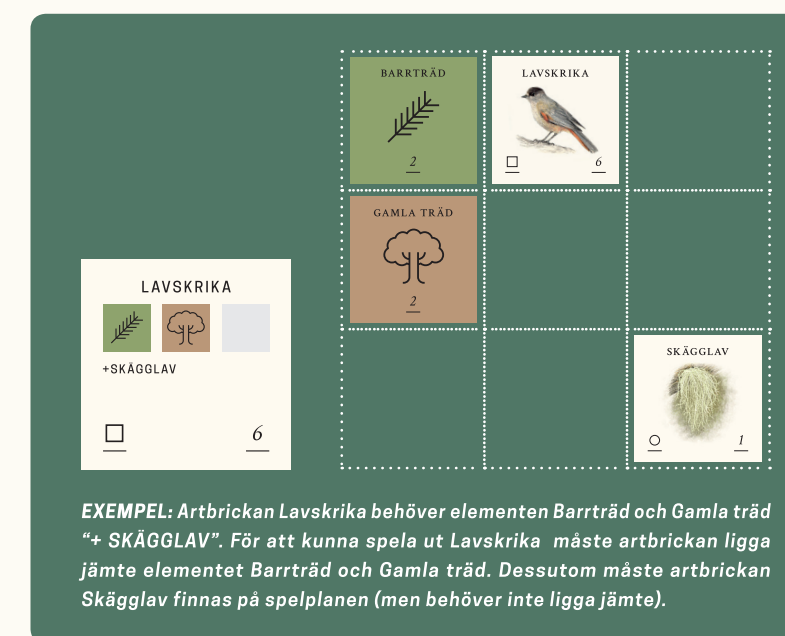
För att få spela ut en art måste artens förutsättningar vara uppfyllda så att den trivs, dvs att de element som arten behöver finns jämte den (i de åtta rutorna runt brickan). Du får poäng för alla arter och element som du spelar ut, men inte för de element din art använder sig av som redan fanns på planen.



**EXEMPEL:** Du vill spela ut artbrickan Blåmes (1). På brickans baksida finns symbolerna för Lövträd (2) och Bohål (3). Det betyder att elementbrickorna Lövträd och Bohål måste ligga jämte Blåmes-brickan på spelplanen (kant-i-kant eller hörn-i-hörn). I detta exempel ligger redan brickan Lövträd på spelplanen. Du har brickan Bohål och spelar ut denna på spelplanen. Slutligen placeras du Blåmesen så att den ligger intill både Lövträd och Bohål.

Spelaren får poäng för alla brickor hen spelat ut på spelplanen. Detta exempel ger: Bohål 2 poäng + Blåmes 3 poäng = 5 poäng. Inga poäng ges för Lövträd som redan låg på planen. Speljärnen flyttas fram 5 steg.

På vissa artbrickor står "+" och en art. Till exempel: "+ VALFRI FÅGEL" eller "+ SKÄGGLAV". I de fallen måste arten finnas **någonstans** på spelplanen. De måste inte ligga jämte.



**EXEMPEL:** Artbrickan Lavskrika behöver elementen Barrträd och Gamla träd "+ SKÄGGLAV". För att kunna spela ut Lavskrika måste artbrickan ligga jämte elementet Barrträd och Gamla träd. Dessutom måste artbrickan Skägglav finnas på spelplanen (men behöver inte ligga jämte).

