



KOMPONENTER



KOMPONENTER



KOMPONENTER



<p>1</p> <p>3</p> <p>Midhold af æske</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 Præstationskort • 10 Spørgsmål • 10 Gæster • 10 Huse <p>2</p> <p>Hvis du ligger kampagnearket på bordet, skal du først låse op for det enkelte område på kampagnearket. Læs beskrivelsen af hvert område og sæt derefter de pågældende kort på alle komponenter, der endnu ikke er låst op. Ellers må du ikke sætte.</p>	<p>3</p> <p>Præstationskort</p> <p>Fakhet</p> <p>Sæt dette kort, når I har låst op for det på kampagnearket.</p>	<p>Præstationskort</p> <p>Korntunnel</p> <p>Sæt dette kort, når I har låst op for det på kampagnearket.</p>	<p>Præstationskort</p> <p>Landsbytunnel</p> <p>Sæt dette kort, når I har låst op for det på kampagnearket.</p>	<p>Præstationskort</p> <p>Skovtunnel</p> <p>Sæt dette kort, når I har låst op for det på kampagnearket.</p>	<p>Præstationskort</p> <p>Hjort</p> <p>Sæt dette kort, når I har låst op for det på kampagnearket.</p>	<p>Præstationskort</p> <p>Slot</p> <p>Sæt dette kort, når I har låst op for det på kampagnearket.</p>	<p>Præstationskort</p> <p>Gård</p> <p>Sæt dette kort, når I har låst op for det på kampagnearket.</p>	<p>Præstationskort</p> <p>Cirkus</p> <p>Sæt dette kort, når I har låst op for det på kampagnearket.</p>	<p>Præstationskort</p> <p>Signalmand</p> <p>Sæt dette kort, når I har låst op for det på kampagnearket.</p>	<p>Præstationskort</p> <p>Hyldinde</p> <p>Sæt dette kort, når I har låst op for det på kampagnearket.</p>	<p>Præstationskort</p> <p>Bække</p> <p>Sæt dette kort, når I har låst op for det på kampagnearket.</p>	<p>Præstationskort</p> <p>Skyer</p> <p>Sæt dette kort, når I har låst op for det på kampagnearket.</p>
---	---	---	--	---	--	---	---	---	---	---	--	--



NOTER OG EKSEMPLER

Pakhuset

Bemærk: Der er **INGEN** brik til dette kort! Når I låser op for pakhuset, skal I lægge dette kort på bordet. I kan gemme 1 brik på dette kort, som I kan føje til jeres spilleområde senere.

3 **Præstationskort**

Pakhus

Vend først dette kort, når I har låst op for det på kampagnearket.

DA



NOTER OG EKSEMPLER

Hyrdinden

Eksempel på pointgivning for **Hyrdinden**: *Hyrdinden* i eksemplet nedenfor giver jer **10 point**. Da brik **B** ikke har nogen får, giver de to får på brik **A** ikke point.



Bakke

Alle opgavebrikker, der er 2 brikker fra bakken, tæller. Tomme felter tæller også med, når afstanden beregnes. Som vist i eksemplet nedenfor får I også **2** point for opgavebrik **A**. Til gengæld får I ikke 2 point for opgavebrik **B**, fordi den ligger 3 brikker væk fra bakken. Bakken i dette eksempel giver jer **10 point**.



NOTER OG EKSEMPLER

Skyen

Hver kant i skyen kan være et hvilket som helst landskab, hvilket betyder, at I kan forbinde 2 vilkårlige kanter gennem skyen. Landsby-, skov-, korn- og spor/flodkanter kan forbindes gennem skyen via 2 kanter. Det betyder ikke noget, at disse områder overlapper hinanden i skyen.

For eksempel kan et spor eller en flod ende i skyen eller fortsætte ud igen fra en anden kant. Et spor eller en flod kan også forgrene sig i skyen. Når det *længste spor* eller den *længste flod* skal scores, tælles alle brikkerne, der indgår i sporet/floden inklusive skyen.

I eksemplet til højre kan opgavebrikken med landsby 4 fuldføres med det samme ved at forbinde gennem skyen. Hvis I senere placerer en anden brik med en landsby ved siden af den øverste eller nederste landsbybrik, vil dette landsbyområde have en størrelse på 5 (ikke 3!).

Alternativt kan det øverste landsbyområde forblive, som det er, ved ikke at bruge skyens kant som landsby, så det stadig har en størrelse på 2. Så kan det nederste landsbyområde med opgavemarkøren 4 forlænges over kanten ind i skyen og vil dermed også have en størrelse på 2.

I det samme eksempel kunne sporenes længde bestemmes på en af følgende måder:

- 3 separate spor, der alle ender i skyen og hver består af 2 brikker,
- eller 2 separate spor med 1 spor bestående af 3 brikker med forbindelse via skyen, og det andet spor ville ende i skyen og bestå af 2 brikker,
- eller alle 3 spor forbindes via skyen til et enkelt spor på 4 brikker.

(Ovenstående ville fungere på samme måde for flodbrikker)



Så snart en kant grænser op til skyen, skal I beslutte, om de 2 kanter er forbundet via skyen eller ej.

Hvis 3 eller flere af sporets/flodens kanter grænser op til skyen, kan sporet/floden forgrene sig tilsvarende.

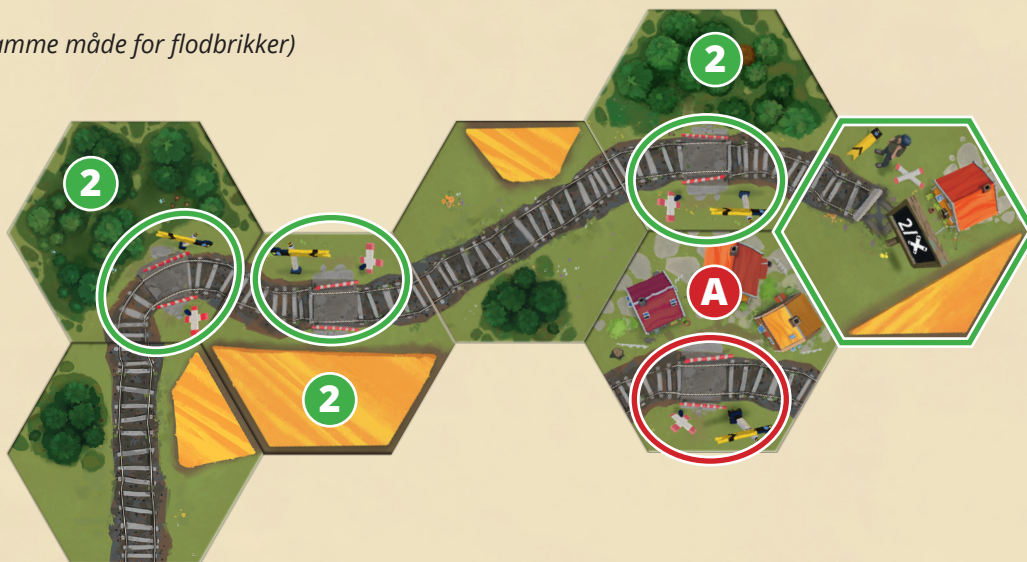
Disse beslutninger kan ikke ændres og er gældende resten af spillet.

Skyer rummer hverken får eller jernbaneoverskæringer.

Signalmand

Eksempel på pointgivning for **signalmanden**:

Denne *signalmand* giver jer **6** point. Overskæringen på brik **A** giver ikke point, fordi den ikke er forbundet til sporet med signalmanden.



KOMPONENTER



NOTER OG EKSEMPLER

Skovhytte, Høstfest, Vagttårn, Lokomotiv og Skib

Følgende gælder: I må kun placere opgavemarkører på disse kort, hvis de er en del af det område, hvor opgaven er fuldført. For eksempel kan I kun placere markører for fuldførte opgaver med skov på skovhytten, hvis skovhytten er en del af skovområdet på det tidspunkt, hvor opgaven er fuldført. Opgaver, der er fuldført, før skovhytten blev en del af skovområdet, kan ikke tælles med for skovhytten.

Eksempel: Ved at placere brik **1** fuldfører I opgavebrikken med skov **4**, inden skovhytten er en del af skovområdet. Placer opgavemarkør **4** i udkanten af spilleområdet ved siden af de opgavemarkører, der allerede er blevet udført som normalt.

Når den næste brik skal placeres, placerer I skovhyttebrikken **2** ved siden af dette skovområde, og derefter placerer I opgavebrikken med skov **6** **3**. Dette fuldfører begge opgavebrikker med skov **6**. Da skovhytten er en del af dette skovområde, placerer I begge opgavemarkører på skovhyttekortet.

(Tip: Læg kortene Skovhytte, Høstfest, Vagttårn, Lokomotiv og Skib med forsiden (der viser billedet af brikken) ved siden af de kort, I har låst op for, så snart I har låst dem op. Så er det nemmere at se de opgavemarkører, der giver jer dobbelt point).



KOMPONENTER



<p>1</p> <p>Indhold af æske 5</p> <ul style="list-style-type: none"> 4 Præstationskort 5 Spærrebrætter 1 Tugstasjonskort 1 Ballonkort <p>For at starte spillet skal du sætte op alle 5 præstationskort og alle 5 spærrebrætter. Du kan kun sætte op for alle præstationskort og alle 5 spærrebrætter hvis du har alle 5 præstationskort og alle 5 spærrebrætter (ikke delvis).</p>	<p>6</p> <p>stasjonskort</p> <p>Få 16 point eller mere ved hjælp af røde bytter.</p>	<p>Præstationskort</p> <p>Få 80 point eller mere, og en flod bestående af det 12 brikker.</p>	<p>Præstationskort</p> <p>Få 80 point eller mere, og et spejlbord bestående af det 12 brikker.</p>	<p>Præstationskort</p> <p>Få 80 point eller mere for et spejlbord bestående af det 12 brikker.</p>	<p>Præstationskort</p> <p>Få 80 point eller mere for et spejlbord bestående af det 12 brikker.</p>	<p>Præstationskort</p> <p>Få 80 point eller mere for et spejlbord bestående af det 12 brikker.</p>	<p>Præstationskort</p> <p>Få 80 point eller mere.</p>
---	--	--	---	---	---	---	--

NOTER OG EKSEMPLER

Togstation/Havn

I eksemplet til højre er sporet afsluttet med *togstationen*. Da dette spor består af 4 brikker, giver det jer 4 point.

Hvis dette spor også er det længste spor i jeres spilleområde, vil det give jer yderligere 4 point for det *længste spor*.



Ballonens opsendelsessted

Når I beregner den korteste rute, som ballonen har bevæget sig fra sit opsendelsessted, tæller brikken med *ballonopsendelsesstedet* og tomme felter ikke med. Eksemplet nedenfor giver 6 point.

