



**INNEHÅLL**



**INNEHÅLL**



**INNEHÅLL**



<p><b>Innehåll - ask</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 Prestationskort</li> <li>• 1 Speglarbricka</li> <li>• 1 Kampanjblad</li> <li>• 1 Skulptur</li> <li>• 1 Skulptur</li> <li>• 1 Skulptur</li> </ul> <p>Se även tilläggsbilagan "Innehåll" för detaljerad information om kampanjbladet och Prestationskort. Skulpturen är ett tillägg till spelet och inte inkluderat i detta innehåll.</p>	<p><b>Lagerbyggnad</b></p> <p>Är ett Prestationskort som låses upp på kampanjbladet innan ni får vända på det.</p>	<p><b>Åkerstunnel</b></p> <p>Är ett Prestationskort som låses upp på kampanjbladet innan ni får vända på det.</p>	<p><b>Bytunnel</b></p> <p>Är ett Prestationskort som låses upp på kampanjbladet innan ni får vända på det.</p>	<p><b>Skogstunnel</b></p> <p>Är ett Prestationskort som låses upp på kampanjbladet innan ni får vända på det.</p>	<p><b>Hjort</b></p> <p>Är ett Prestationskort som låses upp på kampanjbladet innan ni får vända på det.</p>	<p><b>Borg</b></p> <p>Är ett Prestationskort som låses upp på kampanjbladet innan ni får vända på det.</p>	<p><b>Bongård</b></p> <p>Är ett Prestationskort som låses upp på kampanjbladet innan ni får vända på det.</p>	<p><b>Cirkus</b></p> <p>Är ett Prestationskort som låses upp på kampanjbladet innan ni får vända på det.</p>	<p><b>Signalvakt</b></p> <p>Är ett Prestationskort som låses upp på kampanjbladet innan ni får vända på det.</p>	<p><b>Vallficka</b></p> <p>Är ett Prestationskort som låses upp på kampanjbladet innan ni får vända på det.</p>	<p><b>Kulle</b></p> <p>Är ett Prestationskort som låses upp på kampanjbladet innan ni får vända på det.</p>	<p><b>Malm</b></p> <p>Är ett Prestationskort som låses upp på kampanjbladet innan ni får vända på det.</p>
--	--	---	--	---	---	--	---	--	--	---	---	--

1

12



**ANMÄRKNINGAR OCH EXEMPEL**

**Lagerbyggnad**

Obs: Det finns ingen bricka till det här kortet! När ni låser upp Lagerbyggnad lägger ni kortet intill spelytan. Ni får förvara 1 terrängbricka på kortet i syfte att lägga ut den vid senare tillfälle.

**3 Prestationskort**

**Lagerbyggnad**

Ni måste låsa upp kortet på kampanjbladet innan ni får vända på det.

SV



## ANMÄRKNINGAR OCH EXEMPEL

### Vallflicka

Poängberäkningsexempel för **Vallflicka**: Brickan *Vallflicka* ger i det här exemplet **10 poäng**.

Eftersom brickan märkt **B** inte innehåller några får ger brickan märkt **A** inga poäng.



### Kulle

Alla uppgiftsbrickor som ligger på högst två brickors avstånd räknas. Tomma platser räknas in vid avståndsberäkningen. Som exemplet visar får ni alltså **2** poäng även för uppgiftsbrickan märkt **A**. Å andra sidan får ni inte poäng för uppgiftsbrickan märkt **B** eftersom den ligger 3 brickor bort från kullen. Brickan *Kulle* ger i det här exemplet **10 poäng**.



## ANMÄRKNINGAR OCH EXEMPEL

### Moln

Brickan *Moln* och alla dess sidor kan gälla som valfri terrängtyp. By, skog, åker, järnväg eller flod på olika sidor av molnbrickan kan därmed anses ansluta till varandra via brickan *Moln*. Det spelar ingen roll om områden överlappar inom molnbrickan.

En järnväg/flod kan till exempel sluta i molnet, eller fortsätta ut via någon annan sida. En järnväg/flod kan även förgrena sig i molnet. Vid poängberäkning för längsta järnväg och längsta flod räknas då alla brickor i båda förgreningarna, inklusive brickan *Moln*.

I exemplet till höger kan byuppgiften värd 4 slutföras omedelbart genom att ansluta den via molnet. Om ni lägger till ytterligare en bricka med by uppe till vänster eller nere till höger består byområdet av 5 brickor (inte 3!).

Ni kan också behålla byområdet uppe till vänster som det är, utan att ansluta via molnet, och det förblir då 2 brickor stort. Om ni samtidigt låter byn längst ned, med uppgiftsmarkören värd 4, ansluta till molnet blir det också 2 brickor stort.

Baserat på samma exempel kan längden på järnvägen beräknas på följande sätt:

- Tre separata järnvägar som alla slutar i molnet och består av 2 brickor vardera.
- Två separata järnvägar varav en består av 3 brickor och ansluter via molnet medan den andra järnvägen slutar i molnet och består av 2 brickor.
- Tre järnvägar som via molnet kopplas ihop till en och samma och består av 4 brickor.

(Ovanstående princip gäller på samma sätt även för floder.)



Den avgörande faktorn är att så snart en bricka läggs kant i kant med brickan *Moln* måste ni bestämma om de två brickorna ansluter till varandra eller inte.

Om tre eller flera järnvägar/floder angränsar till molnet får dessa räknas som en järnväg/flod med förgreningar.

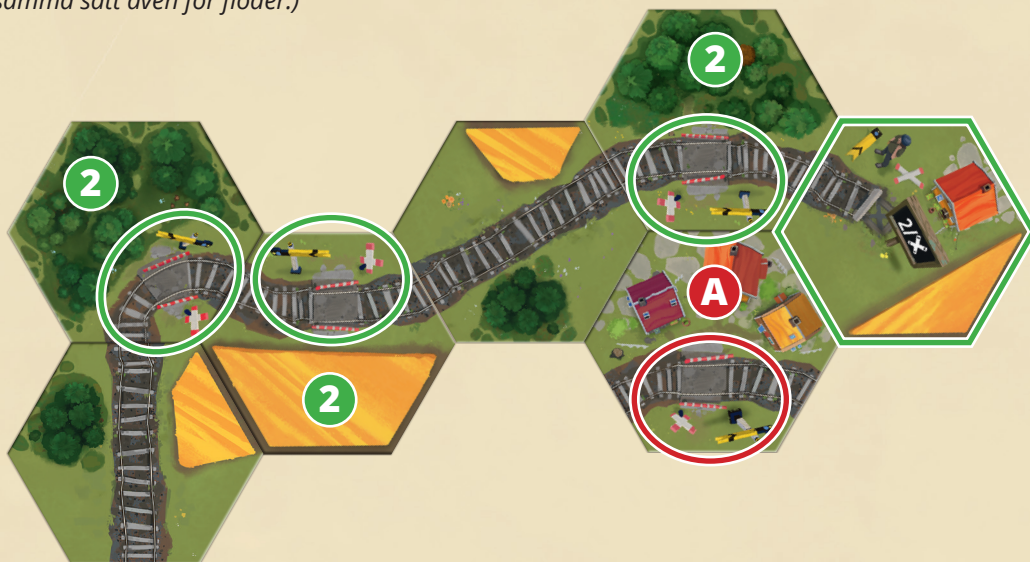
När ni väl har bestämt er ligger beslutet fast till spelets slut.

Molnet kan inte användas för att koppla ihop får eller järnvägsövergångar.

### Signalvakt

Poängberäkningsexempel för **Signalvakt**:

I det här exemplet ger **Signalvakt** 6 poäng. Järnvägsövergången på brickan märkt **A** ger inga poäng eftersom den inte är ansluten till samma järnvägssträcka som signalvakten.



**INNEHÅLL**



**ANMÄRKNINGAR OCH EXEMPEL**

**Skogsstuga, Skördefest, Vaktorn, Lokomotiv och Skepp**

**Följande gäller:** Ni får bara lägga uppgiftsmarkörer på de här korten om deras bricka ingår i det område som uppfyller uppgiften. Ni kan exempelvis bara lägga skogsuppgiftsmarkörer på kortet *Skogsstuga* om brickan *Skogsstuga* ingår i skogsområdet där uppgiften slutförs. Uppgifter som slutfördes innan brickan *Skogsstuga* lades till i området räknas inte in i poängen för kortet *Skogsstuga*.

**Exempel:** När ni lägger ut brickan märkt **1** slutförs skogsuppgiften värd 4. Brickan *Skogsstuga* är ännu inte i spel. Lagg uppgiftsbrickan 4 i förrådet med slutförda uppgiftsmarkörer bredvid spelytan som vanligt.

Nästa bricka ni lägger ut är *Skogsstugan* **2**, och därefter lägger ni till ytterligare en uppgiftsbricka med en markör värd 6 **3** till skogsområdet. Båda uppgiftsmarkörerna värda 6 är nu uppfyllda. Eftersom brickan *Skogsstuga* nu ingår i skogsområdet lägger ni båda uppgiftsmarkörerna på kortet *Skogsstuga*.

**(Tips:** Lagg korten *Skogsstuga*, *Skördefest*, *Vaktorn*, *Lokomotiv* och *Skepp* med framsidan (bilden på brickan) upp bland era upplåsta kort så fort de är upplåsta. Då är det enklare att se vilka uppgiftsmarkörer som ger dubbla poäng.)



**INNEHÅLL**



<p><b>1</b></p> <p><b>Innehåll - ask</b> <b>5</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>4 Prestationskort</li> <li>5 Specialbrickor</li> <li>1 Luftballong</li> <li>1 Tågstation</li> </ul> <p>Fyll och märk upp omgivning, bygga upp 6 Prestationskort med hjälp av specialbrickor som du vill ha.</p> <p>Nå har du fått upp denna prestationer. Placera den här kortet i en av de tomma platserna i ditt område.</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Stationskort</b></p> <p>Få minst 18 poäng för röda hjulsten.</p> <p>Om du lyckas vända in på det här kortet.</p>	<p><b>Prestationskort</b></p> <p>Om du lyckas vända in på det här kortet.</p>	<p><b>Prestationskort</b></p> <p>Om du lyckas vända in på det här kortet.</p>	<p><b>Prestationskort</b></p> <p>Om du lyckas vända in på det här kortet.</p>	<p><b>Prestationskort</b></p> <p>Om du lyckas vända in på det här kortet.</p>	<p><b>Prestationskort</b></p> <p>Om du lyckas vända in på det här kortet.</p>
---	--	---	---	---	---	---

**ANMÄRKNINGAR OCH EXEMPEL**

**Tågstation/Hamn**

I exemplet till höger avslutas järnvägen med brickan *Tågstation*. Eftersom järnvägssträckan består av fyra brickor får ni 4 poäng.

Om sträckan dessutom är er längsta järnväg får ni ytterligare 4 poäng för längsta järnväg.



**Ballonguppstigningsplats**

När ni beräknar den kortaste sträcka som ballongen har förflyttat sig räknas inte brickan *Ballonguppstigningsplats* eller tomma platser. I exemplet till höger får ni alltså 6 poäng.

