

# LOTTE Brädspel

## Spelsats

### 39 fortskaffningskort:

- 19 **sparkcyklar** för förflyttning längs vägen
- 8 **båtar** för förflyttning på vattnet
- 8 **skidpar** för förflyttning längs skidspåren
- 4 **luftballonger** för förflyttning överallt

### 48 byggdetaljer:

- Pappbrickor med 12 **olika detaljer**, 4 stycken av varje

### 16 uppfinningskort:

- 5 **enkla uppfinningar** som kräver två detaljer
- 6 **medelsvåra uppfinningar** som kräver tre detaljer
- 5 **svåra uppfinningar** som kräver fyra detaljer

### Spelbräde, 5 spelpjäser och spelinstruktion

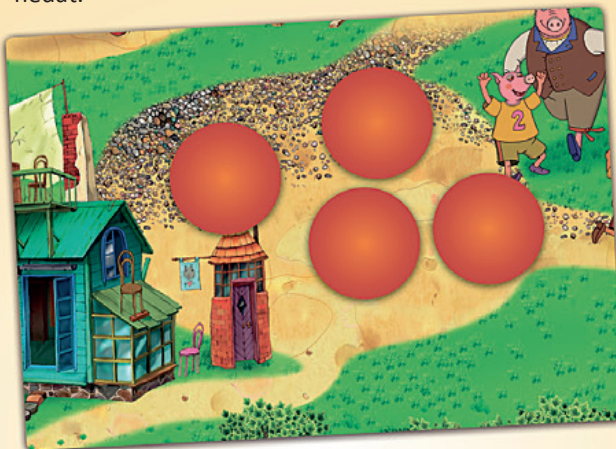


## FörBereDelser

Antalet deltagare i spelet är 2–5.

Lägg spelbrädet mellan spelarna.

Blanda byggdetaljerna och dela ut dem fyra och fyra till de olika gårdsplanerna på spelbrädet med bildsidan nedåt.



Blanda uppfinningskortet och dela dem lika mellan spelarna. Om tre eller fem spelare deltar, blir det ett kort över. Lägg ut det längst ner till höger på spelbrädet, på nyckelpigornas picknickplats. Om två eller fyra spelare deltar, lämnas platsen för den hemliga uppfinningen tom. Alla spelare lägger sina uppfinningskort i en rad framför sig på bordet. Uppfinningskortet läggs på bordet med röd sida uppåt för att man ska se vilka detaljer uppfinningarna behöver.

Blanda fortskaffningskortet och dela ut tre kort till varje spelare. Övriga fortskaffningskort läggs upp och ner i en hög på bordet bredvid spelbrädet. Spelarna håller sina fortskaffningskort i handen som en solfjäder så att de andra spelarna inte kan se dem.

Varje spelare väljer en önskad spelpjäs. Alla spelare lägger ut sina spelpjäser på Lottes hemgård.

## Spelets mål

Spelaren som samlar ihop mest detaljer från spelbrädet och tillverkar mest uppfinningar av dem vinner spelet och får titeln Uppfinnarbyns Mästeruppfinnare.

## StartPosition vid tre spelare

Hög med nya kort, dvs. de fortskaffningskort som inte har delats ut till spelarna

spelpjäser på Lottes hemgård

Spelare 1



uppfinningskort



fyra byggdetaljer på varje gårdsplan



Spelare 2

uppfinningskort



fortskaffningskort

hemlig uppfinning

uppfinningskort

Spelare 3



fortskaffningskort



# SPELETS gång

Den yngsta spelaren får börja. Därefter fortsätter man medurs.

## Förflyttning av spelpjäser

Spelaren flyttar sin pjäs i spelet från gårdsplan till gårdsplan längs landsvägen, skidspåret eller vattenvägen. Spelaren måste lägga ut ett **sparkcykelkort** för att kunna ta landsvägen, ett **båtkort** för att kunna ta vattenvägen och **skidkort** för att kunna ta skidspåret till nästa gårdsplan. Dessa kort ger bara rätt att förflytta sig en gårdsplan åt gången.



Undantaget är det mäktiga **luftballongskortet** som ger spelaren rätt att förflytta sin spelpjäs till valfri gårdsplan, oavsett placeringen på spelbrädet.



Det använda fortskaffningskortet läggs till kashögen för förbrukade kort bredvid spelbrädet och ett nytt kort tas från högen med nya kort. Efter att högen med nya kort är slut, blandas de förbrukade fortskaffningskorterna och läggs ut igen upp och ner som högen med nya kort.

Pjäser kan förflyttas i valfri riktning. Varje spelare bestämmer själv åt vilket håll han/hon ska gå, bara han/hon har ett passande fortskaffningskort. Om spelaren inte har något passande kort, måste han/hon ändå lägga ifrån sig ett fortskaffningskort och ta ett nytt. Då får han/hon dock inte förflytta sin spelpjäs den gången.

## Samlande av Detaljer

Varje gång du förflyttar din spelpjäs till en ny gårdsplan, kan du där välja en byggdetalj. I början av spelet finns det fler brickor att välja ifrån, mot slutet finns det mindre. Det kan även hända att alla brickor är slut på gårdsplanen. Om du inte kunde förflytta din spelpjäs och måste stå kvar på samma gårdsplan, måste du ta en av detaljerna där.

Den valda detaljen måste läggas på ditt eget eller på ett av dina medspelares uppfinningskort, där den aktuella detaljen fortfarande saknas. Varje uppfinningskort har plats för 2,3 eller 4 detaljer som måste samlas.

När du har samlat alla detaljer på ditt uppfinningskort, lägg alla detaljer framför dig och vänd på kortet. Nu kan du se den färdiga uppfinningen på ditt kort. Desto mer detaljer och desto svårare uppfinning, desto bättre!



Om du lägger en detalj på ett av dina medspelares uppfinningskort så att den blir den sista saknade detaljen på kortet, ska kortets detaljer delas mellan dig och medspelaren. Om uppfinningen har två eller fyra detaljer, delas detaljerna lika. Om uppfinningen har tre detaljer får den spelaren som får uppfinningskortet färdigt två detaljer och uppfinningskortets ägare bara en detalj.

Oftast är det bäst att bygga färdigt sin egen uppfinning. Men ibland kan det hända att hjälpa en kompis genom att lägga en detalj på hans/hennes uppfinningskort ger dig även mer poäng.

Om en hemlig uppfinning används i spelet (vid tre eller fem spelare), kan detaljer även läggas på det kortet. Den som lägger den sista detaljen på det hemliga uppfinningskortet får ta alla dess detaljer.

## SPELETS slut

Spelet är slut när alla detaljer har samlats ihop från spelbrädet och alla uppfinningskort är vända.

Då räknar man ihop hur många detaljer varje spelare har lyckats samla. Den som har samlat flest detaljer vinner spelet. Det är han/hon som har gjort färdigt flest spännande uppfinningar och kan med stolthet bära titeln Uppfinnarbyns Mästeruppfinnare.

Ära och beröm till honom/henne!

