



Mustikkapaikka

Mättäältä mättäälle
marjasaalis mielessä

Näsan i riset,
bären i korgen!

Blåbärsstället

 Bilberry Patch



Mustikkapaikka

Mättäältä mättäälle marjasaalis mielessä



Tieto hyvästä mustikkapaikasta on aarre, jota joskus jaetaan perheen ja hyvien ystävien kesken. Kyseessä ei välttämättä ole suuri alue ja hyvät apajat löytyvätkin usein saarten rannoilta, soiden reunamilta, mustikkatyyppin kangasmetsistä - lumoavista paikoista, joissa paahde ja kuivuus eivät karkota mustikkaa.

Vihreiden lehtien alta pilkottavat vahapintaiset supermarjat kerätään vikkelin sormin talteen vaikkapa samettinen keitto, marjapiiras tai mustikkakukko mielessä. Poiniessa eksyy muutama marja varmasti myös suoraan suuhun... Jos vanhat marja-apajat kuitenkin tuottavat pettymyksen, on syytä rohkeasti suunnata uusia metsäkaistaleita samoamaan ja mätäsykelmiä tutkimaan korit, mukit ja poimurit muassa. Uuden, satoisan mustikkapaikan löytäminen on aina ilahduttava, jopa taianomainen hetki. Pelin tavoitteena on kerätä niin paljon mustikoita kuin mahdollista. Eniten mustikoista pisteitä saanut voittaa pelin. Mustikkametsällä pelkkä nopeus ei takaa suurinta marjasaalista, vaan myös viisas liikkuminen mättäältä toiselle kannattaa pitää mielessä.

Sisältö

- säännöt
- pelilauta
- 26 toimintakorttia
- 6 suojaompasta
- 6 taikaoksa
- noppa
- 6 pelinappulaa ja muoviset jalustat
- 1 kultainen mustikka
- 89 pistenappulaa
 - * **Mustikka** 1 piste
 - * **Marjamuki** 5 pistettä
 - * **Marjakori** 10 pistettä

Pelivalmistelut

Toimintakortit sekoitetaan ja asetetaan pinoon pelilaudan viereen kuvapuoli alaspäin. Jokaiselle pelaajalle jaetaan suojaompas ja yksi taikaoksa. Kultainen mustikka asetetaan jollekin välittömästi keltaisen viivan vasemmalla puolella olevista ruuduista (ks. kuva A). Pelaajat valitsevat oman pelinappulansa ja asettavat ne pelilaudalle aloitusnuolen kohdalle, ruudun ulkopuolelle (ks. kuva B).

Pelilaudalla liikkuminen

Nopalla suurimman silmäluvun heittänyt pelaaja aloittaa pelin. Lähdössä oleva nuoli osoittaa pelin kulkusuunnan. Vuorollaan pelaaja heittää noppaa ja siirtää sitten pelinappulaansa nopan silmäluvun mukaisesti eteenpäin pelilaudalla. Jokaisella pelivuorolla on liikutettava vähintään yksi metsäkaistale eteenpäin (metsäkaistaleet ovat ympyrän sektoreita). Pelaaja voi liikkua yhdellä vuorolla eteenpäin menemisen lisäksi vain ylös tai alas, ei koskaan molempiin suuntiin tai taaksepäin. Pelaaja ei voi pysähtyä ruutuun, jossa on jo toinen pelaaja tai kulkea sellaisen ruudun läpi. Mikäli pelaajan aloitusheiton silmäluku on yksi tai jos toinen pelaaja estää pelinappulan

siirtämisen, pelivuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Mikäli pelaaja ei pysty liikututtamaan omaa pelinappulaansa koko nopan silmäluvun verran, hän jättää kyseisen kierroksen siirron kokonaan tekemättä. Katso esimerkkejä liikkumisesta ohjekirjan lopusta.

Erilaiset ruudut pelilaudalla

Jos pelaaja pysähtyy numeroruutuun (ks. kuva C), hän saa poimia itselleen pistenappuloita, eli mustikoita, ruudussa olevan numeron mukaisesti. Huomatkaa marjamuki ja -kori, jotka ovat viiden ja kymmenen pisteen arvoisia. Kerätyt pistenappulat kannattaa pinota suojaompasaan taakse pöydän muiden utelailta katseilta.

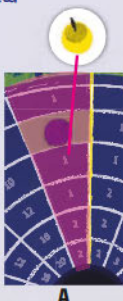
Pelaajan pysähtyessä mustikkaruutuun (ks. kuva D), hän nostaa pakasta itselleen yhden toimintakortin. Korttien avulla pelaaja saa käyttöönsä erikoistaitoja tai taikavoimia, jotka tuottavat etua erilaisissa pelitilanteissa. Kun pelaaja on liikuttanut nappulaansa ja kerännyt mustikat tai nostanut (ja käyttänyt) toimintakortin, pelivuoro siirtyy myötäpäivään seuraavalle pelaajalle.

Toimintakortit ja niiden voimat

Kun pelaaja mustikkaruutuun pysähtyy nostaa pakasta toimintakortin, hän voi käyttää sen heti tai säästää kortin myöhemmäksi. Toimintakortteja voi käyttää ainoastaan oman pelivuoronsa aikana ja yhden vuoron aikana saa käyttää vain yhtä toimintakorttia. Kun kortti on käytetty, se laitetaan sivuun kuvapuoli alaspäin, eikä sitä voi enää käyttää uudelleen.

Pelin lopuksi, keltaisen kaistaviivan ylittyään, pelaajalla on oikeus käyttää kaikki hallussaan olevat toimintakortit, mikäli se on mahdollista.

Vinje: Pelaajan kannattaa pitää saamansa toimintakortit salassa suojaompasaan takana niiden käyttöön saakka.



A



B



C



D

Marjarosvo

Marjarosvo-kortin haltija saa pysähtyä samaan ruutuun toisen pelaajan kanssa ja kahmaisee tältä kymmenen mustikkaa tai kultaisen mustikan, mikäli pelaajalla on se hallussaan.



Kaistale

Kortin omistajalla on oikeus liikkua heittovuorollaan metsä-kaistaleen sisällä ylös tai alas ylittämättä yhdenkään kaistaleen rajaa, mikäli nopan silmäluku sen sallii.



Haamu

Haamu-kortin haltija pystyy liikkumaan pelilaudan kaikkien esteiden ja pelaajien läpi.

Haamun kulkiessa pelaajaruutujen kautta, ruudut lasketaan normaalisti nopan silmälukujen mukaan. Haamu ei kuitenkaan voi pysähtyä samaan ruutuun toisen pelaajan kanssa.



Poimuri

Kortti oikeuttaa viiteentoista lisäpisteeseen pelin lopussa.



Lisäheitto

Pelaaja on oikeutettu omalla pelivuorollaan yhteen lisäheittoon nopalla. Tällöin voi saada pisteet tai nostaa toimintakortin sekä ruudusta, johon ensin pysähtyy että lopullisesta ruudusta.



Lisää tai vähennä yksi askel

Pelaajalla on mahdollisuus lisätä tai vähentää yksi askel heittämistään nopan silmäluvusta.



Vähennä kaksi askelta

Pelaaja voi vähentää kaksi askelta heittämistään nopan silmäluvusta.



Yksi kaistale taaksepäin

Pelaaja voi vuoronsa loppuksi siirtyä paikaltaan yhden metsä-kaistaleen verran taaksepäin. Pelaaja saa lunastaa mustikat tai nostaa toimintakortin sekä ruudusta, johon ensin pysähtyy että lopullisesta ruudusta.



Taikaoksa

Jokainen pelaaja saa pelin alussa taikaoksan, jonka avulla voidaan hankaloittaa toisten pelaajien liikkumista. Taikaoksan voi sijoittaa milloin tahansa oman pelivuoronsa aikana jollekin kaistaleiden väliselle viivalle. Oksa peittää kolme ruutua (ks. kuva E). Pelaajat eivät voi liikkua oksan läpi, vaan se on kierrettävä. Laudalle sijoitettua oksaa ei voi poistaa pelistä, vaan se on paikoillaan pelin loppuun saakka.



E

Taikaoksalla ei saa lukita koko peliä, vaikka se joissain tilanteissa olisikin mahdollista. Jos pelaajalla on hallussaan haamu-toimintakortti, hän voi kulkea taikaoksan läpi.

Mikäli pelaajalla on taikaoksa jäljellä pelin lopussa, sen arvo on kaksi pistettä.

Kultainen mustikka

Kultaisen mustikan saa poimia se pelaaja, joka ensimmäisenä pysähtyy ruutuun, jossa se on. Kultaisen mustikan arvo on kaksikymmentä pistettä. Kultaisen mustikan omistaja saa myös edun, mikäli lopputulosta laskettaessa ollaan tasapisteissä.



Pelin päättyminen

Pelaajan peli päättyy, kun hän on kiertänyt pelilaudan yhden kerran ja ylittänyt keltaisen kaistavivan uudelle kierrokselle. Viimeisellä vuorollaan pelaaja liikuttaa pelinappulaansa nopan silmäluvun verran eteenpäin ja hän saa kerätä pisteet siitä ruudusta, johon pysähtyy. Viimeisellä vuorolla saa halutessaan käyttää kaikki hallussaan olevat toimintakortit, mikäli se on mahdollista. Jos viimeinen ruutu, johon pysähtyy on mustikkaruutu, pelaaja saa nostaa toimintakortin ja käyttää myös sen. Pelaajat jättävät pelinappulansa paikoilleen viimeisen siirron jälkeen ja ne vaikuttavat siten pelin kulkuun loppuun asti.

Ensimmäisen pelaajan ylitettyä keltaisen viivan, muut pelaajat jatkavat peliä, kunnes jäljellä on enää yksi pelaaja. Tällä pelaajalla on vielä kaksi nopanheittoa aikaa päästä keltaisen viivan yli. Jos hän ei pääse viivan yli, pelinappula jää siihen ruutuun, johon se viimeisen heiton jälkeen pysähtyi.

Pisteiden laskeminen

Pelin päättyttyä kaikki pelaajat laskevat yhteen hallussaan olevat pisteet, eli mustikat, marjamukit ja -korit, sekä kaikki mahdolliset lisäpisteet. Suurimman saaliin kerännyt pelaaja voittaa pelin.

Pisteiden mennessä tasan, ensimmäisenä keltaisen viivan ylittänyt pelaaja voittaa pelin. Mikäli tasapisteissä olevalla on hallussaan kultainen mustikka, hän voittaa pelin.





Blåbärsstället

Näsan i riset för plockning som ett proffs!



Kännedom om ett förträffligt blåbärsställe är en riktig skatt, som man kan tänkas dela med sig av inom familjen eller bland goda vänner. Ett blåbärsställe är kanske inte så stort men de fleråriga risen är ofta fulla av bär. Blåbären trivs bäst i granskogens skugga, i trolska gläntor där solens strålar kikar in. Under de gröna bladen gömmer sig det blå guld, små vaxtäcka superbär som med flinka fingrar plockas i korgen. Kanske blir de till en sammetslen kräm, en paj eller sylt och saft? Ett och annat bär slinker nog direkt in i munnen också... Om de gamla bärställena inte är till belåtenhet, får man se sig om efter nya blåbärsgläntor som väntar på att bli upptäckta. Syna blåbärsrisen och tuvmorna för att fylla bärkorgar och muggar, för hand eller med plockare och njut av den glädjande och magiska känslan som bara tilltar när man hittar ett nytt blåbärsställe! Målet med detta spel är att hitta de bästa blåbärsställena: samla så mycket blåbär som möjligt, för spelaren med flest bär vinner spelet! I blåbärskoggen räcker det inte med bara snabbhet för en god skörd, man måste röra sig klokt också, från ett välfyllt ris till ett annat.

Innehåll

- regler
- spelplan
- tärning
- 26 aktivitetskort
- 6 skyddsbuskar
- 6 förtrollade grenar
- 6 spelpjäser med plastfötter
- 1 gyllene blåbär
- 89 poängbrickor av tre typer:
 - * Blåbär 1 poäng
 - * Bärmugg 5 poäng
 - * Bärkorg 10 poäng

Spelförberedelser

Aktivitetskorten blandas och läggs med bildsidan nedåt i en hög bredvid spelplanen. Varje spelare får en skyddsbuske och en förtrollad gren. Det gyllene blåbäret placeras på någon av rutorna som ligger precis till vänster om den gula linjen (se bild A). Varje spelare väljer en spelpjäs och placerar den vid startpilen på spelplanen, utanför de blå rutorna (se bild B).

Så rör man sig på spelplanen

Alla slår tärningen och den som får högsta siffran får börja. Startpilen visar färdriktningen (se bild B). Under sin tur slår spelaren tärningen och flyttar sin spelpjäs framåt på spelplanen, lika många steg som tärningen visar. Vid varje spelturn måste spelaren förflytta sig minst en skogsglänta framåt, dvs åtminstone till följande skogsglänta (en skogsglänta är en sektor på spelplanen). Förutom att röra sig framåt, får spelaren under sin spelturn röra sig uppåt eller nedåt men aldrig åt bägge hållen och aldrig bakåt. En spelare får inte förflytta sig över eller stanna på en ruta där det står en annan spelare.

Om en spelares startslag på tärningen är ett eller om en annan spelare står i vägen, stannar spelaren kvar på sin plats och turen går över till följande spelare. Detsamma gäller om en spelare inte kan flytta sin spelpjäs det tal som tärningen visar. Då stannar spelaren kvar på sin ruta och turen går vidare. I slutet av spelreglerna finns det illustrerade exempel på hur man rör sig på spelplanen.

Olika rutor på spelplanen

När en spelare stannar på en sifferruta (se bild C), får hen plocka så många blåbär som siffran visar. En blåbärsbricka är värd ett poäng. Spelarna kan också använda bärmuggarna, som är värda fem poäng och bärkorgarna, som är värda tio poäng. Samla poängbrickorna på hög bakom skyddsbuskarna, i skydd från övriga bärplockares nyfikna blickar. När en spelare stannar på en grön blåbärsruta (se bild D), lyfter hen ett aktivitetskort från högen bredvid spelplanen. Med hjälp av aktivitetskorten får spelarna specialförmågor och magiska krafter, som gör dem fördelar i olika spelsituationer.

Efter att en spelare flyttat sin spelpjäs och plockat blåbär eller lyft ett aktivitetskort och eventuellt använt ett, går turen medsols till nästa spelare.

Aktivitetskorten och deras egenskaper

När en spelare stannar på en grön blåbärsruta, lyfter hen ett aktivitetskort. Spelaren får använda kortet bums, eller spara det för senare bruk. Man får använda aktivitetskorten bara under sin egen spelturn och bara ett kort per spelturn. Använda kort läggs åt sidan med bildsidan nedåt och de får inte användas fler gånger.

När en spelare tagit sig över den gula linjen i slutet av spelet, får hen använda alla sina kvarvarande aktivitetskort, om det är möjligt.



A



B



C



D

Tips: Göm undan de aktivitetskort du fått bakom skyddsbusken, tills det är dags att använda dem.

Bärtjuv

Kortets innehavare får stanna på samma ruta som en annan spelare och dessutom roffa åt sig tio blåbär av den andra, eller det gyllene blåbäret, om den andra spelaren råkar ha det.



Skogsglänta

Kortets innehavare får röra sig uppåt eller nedåt längs skogsgläntans rutor, utan att behöva förflytta sig till en annan skogsglänta, om tärningstalet tillåter det.



Skogsspöke

Kortets innehavare får röra sig tvärsigenom alla hinder och spelare på spelplanen. Hen rör sig enligt tärningstalet men hen får inte stanna på samma ruta som en annan spelare.



Bärplockare

Kortets innehavare får 15 bonuspoäng när spelet tar slut.



Tärningsslag

Kortets innehavare får ett extra tärningsslag under sin speltur. Då kan hen plocka poäng eller lyfta ett kort både från den första och den andra rutan som hen stannar på.



Lägg till eller räkna bort ett steg

Kortets innehavare får lägga till eller räkna bort ett steg från tärningstalet.



Två steg färre

Kortets innehavare får räkna bort två steg från tärningstalet.



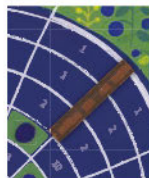
En skogsglänta bakåt

I slutet av sin speltur får kortets innehavare i sidled kliva ett steg bakåt till föregående skogsglänta. Spelaren får plocka poäng eller lyfta ett kort både från den första och den andra rutan som hen stannar på.



Förtrollad gren

Spelarna får använda sina förtrollade grenar till att göra det svårare för medspelarna att röra sig på spelplanen. Under sin speltur kan en spelare placera sin förtrollade gren var som helst längs linjen mellan två skogsgläntor. Grenen täcker tre rutor (se bild E). Eftersom spelarna inte kan kliva över förtrollade grenar, måste de gå runt dem. En gren som är placerad på spelplanen stannar på sin plats under hela spelet.



E

Man får inte placera ut sin förtrollade gren så att den låser hela spelet, även om det i vissa lägen vore möjligt. Den spelare som använder ett spökkort kan kliva tvärsigenom de förtrollade grenarna.

Om en spelare har kvar sin förtrollade gren när spelet tar slut, är den värd två poäng.

Det gyllene blåbäret

Skogens största skatt, det gyllene blåbäret, plockas av den första spelaren som stannar på rutan där det finns. Det gyllene blåbäret är värt 20 poäng. När spelet tagit slut och poängen räknas, är spelaren med det gyllene blåbäret vinnaren, vid oavgjort resultat.



Spelets slut

En spelares spel tar slut, när hen gått spelplanen runt och klivit över den gula linjen. Under sin sista speltur (turen när linjen korsas), slår spelaren tärningen, flyttar sin spelpjäsa enligt tärningstalet och samlar poäng från den ruta hen stannar på. Spelaren får också använda alla sina kvarvarande aktivitetskort, om hen har sådana och om det är möjligt att använda dem under den sista spelturen. Om den sista rutan som spelaren stannar på är en grön blåbärruta, får spelaren lyfta ett aktivitetskort och använda det. Efter sina sista spelturer lämnar spelarna kvar spelpjäsaerna på spelplanen, där de eventuellt påverkar spelets gång ända till slut.

Efter att den första spelaren tagit sig över den gula linjen, fortsätter de övriga spelarna spela, tills det bara är en spelare kvar. Den sista spelaren får ännu försöka ta sig över den gula linjen med hjälp av två tärningsslag. Lyckas inte det, så lämnas spelpjäsa på den ruta som den stannade på efter det sista tärningsslaget.

Poängräkning

När spelet tagit slut räknar varje spelare sina poäng, det vill säga blåbärsskörden bestående av blåbär, bärmuggår, bärkorgar och eventuella bonuspoäng. Spelaren med den största skörden vinner spelet.

Vid oavgjort resultat, vinner den spelare som först tog sig över den gula linjen. Om någon av spelarna som spelar oavgjort är innehavare av det gyllene blåbäret, är det hen som vinner spelet.



Bilberry Patch

Let's get picking!



If you know of a great bilberry patch, you are very lucky! It isn't necessarily a big area as the small perennial bushes can be heavy with berries on a good spot. The best places to find berries are often next to swampy areas and on the shores of islands - enchanting places where heat and drought haven't driven the berries away. The small wax-coated super food berries hide under the small, green leaves, waiting to be hand-picked into the basket.

Even though one or two berries might reach your mouth rather than the basket, there will be enough for a delicious pie, a velvety soup or sweet juice. Whenever your old patches turn out to be picked dry, it is not a bad idea to head over to new forest strips, through the brushwood with pickers, cups and baskets ready. It is always exhilarating, even magical to find a new, abundant berry patch! The object of the game is to find the best patches: pick as many bilberries as possible as the player with the most bilberry points wins the game. But keep in mind that the best strategy for berry picking is not always to hurry forward. You may want to consider a more winding, twisting path.

Contents

- rules
- game board
- 6 protective shrubs
- 26 action cards
- 6 magic branches
- 1 die
- 6 game pieces and plastic stands
- 1 golden bilberry
- 89 point markers of three types:
 - * **bilberry** 1 point
 - * **cup of berries** 5 points
 - * **basket of berries** 10 points

Preparations

Shuffle the action cards and place them on a pile face down next to the game board. Each player takes a protective shrub and a magic branch. Place the golden bilberry on one of the squares immediately to the left side of the yellow sector line (see picture A). Choose a game piece each and place them on the game board by the arrow, outside the circle grid (pic. B).

Moving on the game board

The player with the highest roll starts the game. The arrow at the starting point shows the direction of movement. On your turn, roll the die and move your game piece on the game board accordingly. During each turn, you must move at least one forest strip onwards (forest strips are the sectors of the circle game board). In addition to moving forward, you may only move up or down during one turn, never both ways or backwards. You cannot move through or stop on a square already occupied by another player's game piece.

If you throw a one on your first turn, or if another player is blocking the path, the turn goes to the next player. If you cannot move your game piece the total number of the die, you must skip the turn altogether. See examples of moving at the end of the rule book.

Different squares

If you land on a numbered square (pic. C), you get to pick point markers, or bilberries, according to the number on the square. Note the cups and the baskets of berries worth five and ten points. You should pile your point markers behind the protective shrub, hidden from the prying eyes of others.

If you land on a bilberry square (pic. D), you get to take one action card from the pile. With the cards, you get special skills and powers, which can be used as advantages during the game.

When you have moved your game piece and picked your bilberries or taken an action card (and used it), the turn goes to the next player clockwise.

Action cards and their powers

When you take an action card after landing on a bilberry square, you may use the card immediately or save it for later. Action cards may only be used during your own turn and only one action card can be played per turn. When you have used a card, place it face down on the side and it cannot be used again.

At the end of the game, after crossing the yellow sector line, you may use all your remaining action cards, if possible.

Hint: It might be wise to keep your cards hidden behind the protective shrub until they are used.



C



D

The berry bandit

With this card, you may stop in a square where another player already is and by doing so, you take 10 bilberries from the other player. Or, the golden bilberry, if the other player has collected it.



Forest strip

With this card, you can move up or down within a forest strip without crossing a line to another strip, if the number on the die allows for it.



Ghost

If you have the ghost card, you can move through any obstacle and other players on the game board. When the ghost passes through a square with a game piece on it, it counts as a normal step. However, the ghost may not stop on a square with another player.



Berry picker

This card is worth 15 extra points at the end of the game.



Extra throw

You get one extra throw of the die on your turn. You can collect the points or pick up a card both on the square you land on first and on the square you land on after the extra throw.



Plus one or minus one step

You have the option of adding or subtracting one step from the number on the die.



Minus two steps

You may subtract two steps from the number on the die.



One forest strip back

At the end of your turn, you may move one forest strip backwards from your current position. You get to collect the points or pick up a card both on the first and on the second square you land on.



Magic branch

At the start of the game, each player gets one magic branch, which they can use to complicate the game for other players. The magic branch can be placed on a line between forest strips at any point during your own turn. The branch covers three squares (pic. E). As players cannot move through a magic branch, they must go around it. Once a branch has been placed on the game board, it cannot be removed; the branch stays there for the remainder of the game.



It is not allowed to lock down the whole game with a magic branch, even if it were possible. If you have a ghost action card, you can move through a magic branch.

If you haven't used your magic branch by the end of the game, it is worth two extra points.

The golden bilberry

The first person to stop on the square with the golden bilberry, gets to pick it up. The golden bilberry is worth 20 points. It also gives the player an advantage if the game ends on a tie.



End of the game

Your game ends when you have moved around the game board once and crossed over the yellow sector line. On your last turn, move your game piece according to the number on the die and collect the points from the square you land on. At this point, you may use any action cards you have if it is possible. If the last square is a bilberry square, you get to take one last action card and use it, if possible. The game pieces are left where they last land, so that they affect the game until the end.

After the first player has crossed over the yellow sector line, the others keep playing until there is only one player left.

The last player has two extra throws on the die to cross the yellow line. If they do not manage to get over the line, they leave their game piece where it last lands and the game ends.

Adding up the points

After the game ends, add up all your bilberries and all the extra points you might have. The player with the most points wins the game.

In case of a tie, the player who first crossed over the yellow sector line is the winner. If one of the tied players has the golden bilberry, then he or she is the winner.



Pelaajan on liikuttava omalla vuorollaan aina vähintään yhden sektoriviivan yli eteenpäin. Tämän lisäksi voi liikkua eteenpäin ja ylös **tai** alas nopan silmäluvun mukaan.

Vid varje speltur måste spelaren förflytta sig framåt över minst en sektorgräns. Därtill får spelaren röra sig framåt och uppåt **eller** nedåt enligt tärningstalet.

On your turn, you must move forward at least over one sector line. In addition, you may move forward and up **or** down according to the die.



Pelaaja ei saa liikkua samalla vuorolla **sekä** ylös että alas. Pelaaja ei voi liikkua taaksepäin.

Spelaren får inte röra sig **både** uppåt och nedåt under en speltur. Man får inte röra sig bakåt.

You can never move up **and** down during one turn.
You can not move backwards.

