Spilleregler | Spelregler | Pelikäytännöt

Idé af Ulrik M. Madsen / Idé av Ulrik M. Madsen / Suunnitellut Ulrik M. Madsen

Spillernes formål

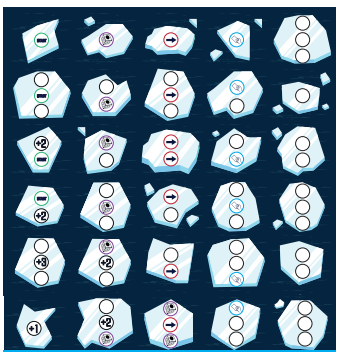
I Arctic Race kontrollerer hver spiller 5 forskellige ræsere (① , ② , ③ , ④ , ⑤), som konkurrerer i forskellige løb, mens de påvirker hinanden.

Spillet slutter, når en spiller er i mål med 3 af sine 5 ræsere, eller når der ikke er flere isflager at placere på floden. Vinderen er den, der har flest point for gennemførte ræs.

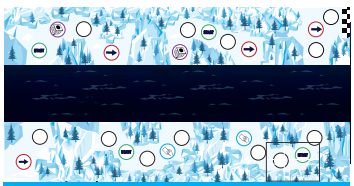
Inden spillet starter

Spillerne vælger alle en farve og tager de tilsvarende 5 ræskort, 1 spillerkort og 5 ræsere.
Vælg en startspiller (yngste spiller), som placerer startbrikken på sit spillerkort.
Bland alle isflagebrikkerne, og placer dem med forsiden nedad til venstre for spillepladen.

Anvend alle 30 isflagebrikker i et spil med 6 spillere. Fjern 2 isflagebrikker i et spil med 5 spillere, 4 isflagebrikker i et spil med 4 spillere, 6 isflagebrikker i et spil med 3 spillere, eller 8 isflagebrikker i et spil med 2 spillere. Tag så de øverste 5 isflagebrikker, og placer dem på floden (i fordybningen) med forsiderne opad (tal, terningeikoner, opsamlingsikoner og pile skal have samme orientering som pladen og dennes ikoner).



Overblik over isflager



Spilleplade

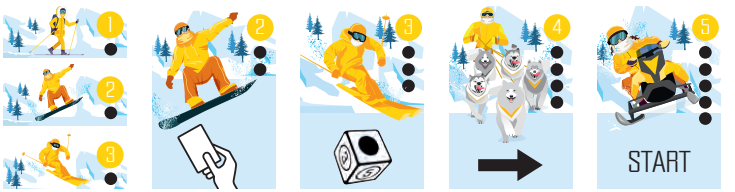
Pointplade

Startbrik

Ræsere

Terning

Spillerkort



Ræskort

Sådan spilles spillet

Alle spillere vælger et af deres 5 ræskort og placerer det med forsiden nedad foran sig. Når alle spillere har gjort dette, afslører spilleren med startbrikken sit valgte ræskort.

Hvert kort indeholder 2 eller 3 handlinger, som spilleren kan vælge i mellem:

Vælges kortet med snescooteren ⑤, rykkes brik ⑤ **5 felter frem**, eller **startbrikken skifter ejer**.

Vælges kortet med snowboarderen ②, rykkes brik ② **2 felter frem**, eller **spilleren samler alle sine spillede kort op.**

Vælges kortet med hundeslæden ④, rykkes brik ④ **4 felter frem**, eller **alle isflagebrikkerne i floden rykkes en gang mod højre.**

Vælges det sidste kort, skal brik ① eller brik ② eller brik ③ **rykke et felt frem**.

Vælges kortet med skiløberen ③, rykkes brik ③ **3 felter frem**, eller **terningen rulles for at rykke en tilfældig ræser.**

(Kortenes handlinger er beskrevet mere detaljeret i et senere afsnit.)

Når startspilleren har vendt sit valgte kort og udført én handling fra kortet, er det næste spillers tur (med uret). Denne spiller afslører sit valgte ræskort og udfører en af handlingerne på kortet, hvorefter turen igen går videre.

Når et kort er brugt, skal det blive liggende på bordet med forsiden opad. Dvs. spillerne må ikke samle de afslørede kort op og er derfor nødt til at vælge et andet i næste runde. Det næste kort, man afslører, lægges oven på, så kun det sidst spillede kort er synligt. En ny runde starter, efter alle spillere på tur har afsløret deres kort og udført en handling. Spilleren med startbrikken Starter.

Her er et kort valgt og klar til at blive afsløret

Vælg kort

Her er kortet afsløret, og der vælges én af de 2 handlinger på kortet

Afslør kort

Efter én af kortets 2 handlinger er udført, lægges kortet oven på de tidligere afslørede/ spillede kort.

Tildæk tidligere kort

Som vist er der ét kort, der har på, hvilket kan vælges og bruges til at samle alle spillerens spillede kort op (de brugte kort, der ligger på bordet), selv hvis kun det ene kort er spillet. Hvis en spiller spiller sit femte kort (der er ikke flere kort på hånden), skal spilleren vælge en handling fra kortet, og når runden slutter, samler spilleren alle sine kort op.

Spilles et kort med en ræser, der allerede er i mål, skal kortets anden handling udføres. Når kortet, der tillader at rykke brik ①, ②eller ③vælges, skal det altid resultere i, at en af de tre ræsere flyttes et felt frem.

Spillets ikoner

Hvis en ræser lander på +1, +2 eller +3, fortsætter denne med at rykke det indikerede antal ekstra felter frem.

Hvis en ræser lander på

, eller START vælges på kortet snescooteren ⑤, skal spilleren vælge en ny spiller, der skal have startbrikken. Det kan være enhver spiller, så længe startbrikken flyttes. Runden spilles færdig, før effekten af den flyttede startbrik træder i kraft. Bemærk, at startbrikken kan flyttes flere gange i løbet af en enkelt runde.

Hvis en ræser lander på
, eller
vælges på kortet hundeslæden ④, indsættes en ny isflagebrik, som skubber isflagebrikkerne en gang mod højre. Den isflagebrik, der bliver skubbet væk fra spillepladen, udgår fra spillet, og ræsere, der på denne isflagebrik bliver skubbet med ud, returneres til spillerne og må således starte deres ræs forfra.

Hvis en ræser lander på
, eller
vælges på kortet skiløberen ③, skal terningen rulles. Tallet, der slås, svarer til spillerens ræser, der skal rykkes. Slås 5, rykkes snescooteren ⑤5 felter frem, slås 4, rykkes hundeslæden ④4 felter frem osv. Slås et tal, hvor den tilsvarende ræser allerede er i mål, sker der intet. Hvis der slås en sort cirkel, vælger spilleren frit en af sine ræsere og rykker denne et enkelt felt. Det er muligt at få flere ryk og slå med terningen igen, da flere terningeikoner kan aktiveres i samme tur.

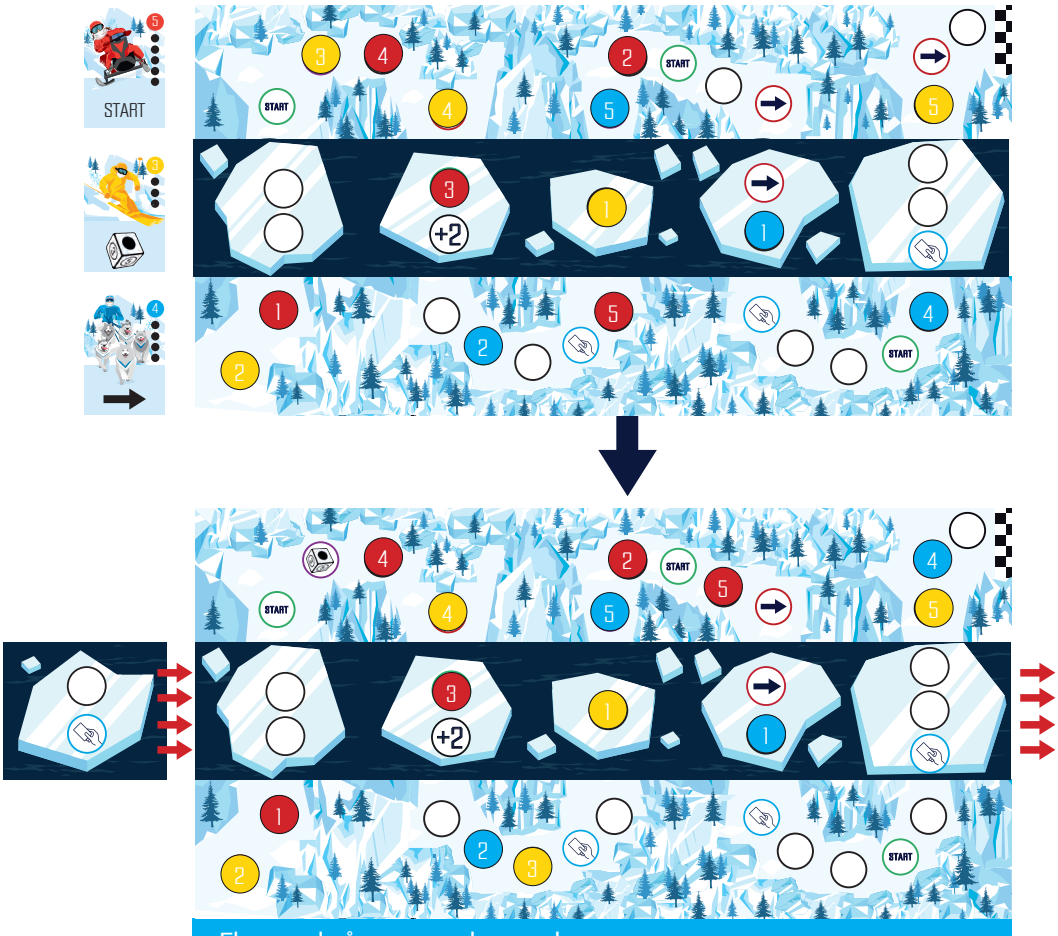
Lander en ræser på
eller vælges
på kortet snowboarderen ②, samler spilleren alle sine kort op med det samme.

Mere om ræsernes bevægelse

For at komme i mål skal en ræser rykke væk fra spillepladens sidste felt øverst til højre og hen på pointpladen.

Hvis en ræser lander oven på en af de andre ræsere, skal den fortsætte til næste ledige felt. Ræsere skal altid bevæge sig mod mål, når de rykker.

I billedeksemplet rykker den "røde snescooter ⑤ " 5 felter. Den "gule skiløber ③ " rykker 3 felter og lander oven på en anden ræser (den røde skiløber ③), hvorfor den fortsætter til feltet med **+2**, fortsætter 2 felter mere, lander igen oven på en anden ræser (den blå snowboarder ②) og rykker så et felt mere til næste ledige. Den "blå hundeslæde ④ " er nødt til at rykke 5 felter, da fjerde felt er optaget. Herefter aktiveres feltet, og isflage-brikkerne forskydes.



Eksempel på ræsernes bevægelse

Sådan vinder man

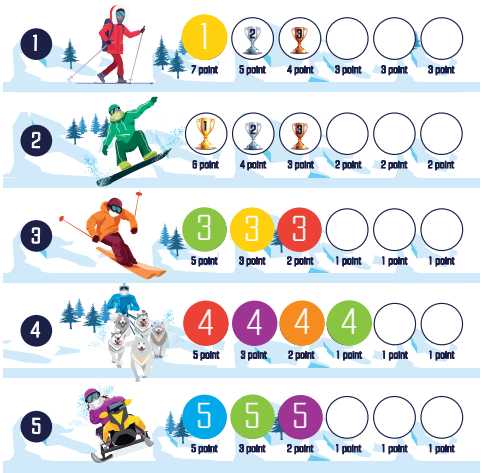
Alle ræsere med samme nummer konkurrerer i det samme løb. Spillet slutter efter en runde, hvor mindst én spiller har 3 af sine 5 ræsere i mål.

Løbene for snescooteren ⑤, hundeslæden ④ og skiløberen ③ har alle samme pointfordeling, dvs. 5 point for en førsteplads, 3 point for en andenplads, 2 point for en tredjeplads og 1 point, hvis man kommer i mål uden for top 3.
Løbet, hvor snowboarderen ② deltager, har pointfordelingen 6, 4, 3, 2.
Løbet, hvor langrendsløberen ① deltager, har pointfordelingen 7, 5, 4, 3.
Ræsere, der ikke kommer i mål, giver ingen point.

Vinderen er den spiller, som har flest point, når spillet stopper. Er der pointlighed, kigger man på de individuelle løb. Først ser man på placeringen blandt langrendsløberne ①. Den bedst placerede her, blandt de involverede spillere med flest point, vinder. Er der stadig lighed, ses på snowboardernes ② placeringer, hvor den bedst placerede får sejren osv.

Spillets alternative slutning

Spillet kan også slutte, når der ikke er flere ubrugte isflagebrikker at placere på spillepladen. Runden spilles i dette tilfælde færdig med 4 eller færre isflagebrikker tilbage på spillepladen, hvorefter spillet slutter. En ræser, der pga. dette havner i floden, returneres til spilleren.



Gul langrendsløber (7 point)

Ingen snowboardere i mål

Grøn skiløber (5 point)
Gul skiløber (3 point)
Rød skiløber (2 point)

Rød hundeslæde (5 point)
Lilla hundeslæde (3 point)
Orange hundeslæde (2 point)
Grøn hundeslæde (1 point)

Blå snescooter (5 point)
Grøn snescooter (3 point)
Lilla snescooter (2 point)

Eksempel på pointoptælling i et spil med 6 spillere

Gul: 7 + 3 point = 10 point
Grøn: 5 + 1 + 3 point = 9 point
Rød: 2 + 5 point = 7 point
Lilla: 3 + 2 point = 5 point
Blå: = 5 point
Orange: = 2 point

Hensikten med spillet

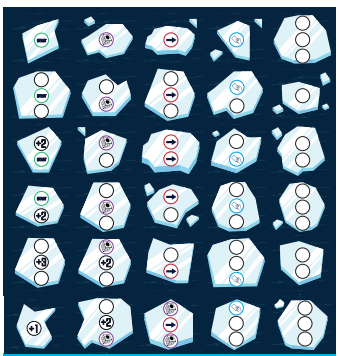
I Arctic Race styrer hver spiller 5 forskjellige løpsdeltakere (①, ②, ③, ④, ⑤), som konkurrerer i forskjellige løp, samtidig som de påvirker hverandre.

Spillet er slutt når en spiller har fått 3 av sine 5 løpsdeltakere i mål, eller når det ikke er flere isflak igjen å plassere på elva. Vinneren er den som har flest poeng for fullførte løp.

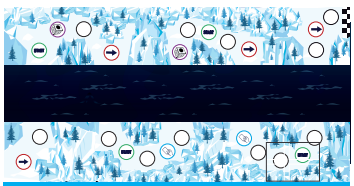
Før spillet starter

- Alle spillerne velger hver sin farge og får utdelt 5 løpskort, 1 spillerkort og 5 løpsdeltakere.
- Først velges en startspiller (yngste spiller), som plasserer startbrikken på sitt spillerkort.
- Bland alle isflakbrikkene, og legg dem i en bunke med forsiden ned til venstre for spilleplaten.

Hvis det er 6 spillere, brukes alle de 30 isflakbrikkene. Med 5 spillere fjernes 2 isflakbrikker, med 4 spillere fjernes 4 isflakbrikker, med 3 spillere fjernes 6 isflakbrikker og med 2 spillere fjernes 8 isflakbrikker. Ta nå opp de 5 øverste isflakbrikkene og legg dem ut på elva (i fordypningen) med forsiden opp (tall, terningikoner, oppsamlingsikoner og piler skal peke i samme retning som platen og ikonene på platen).



Oversikt over isflakene



Spilleplate

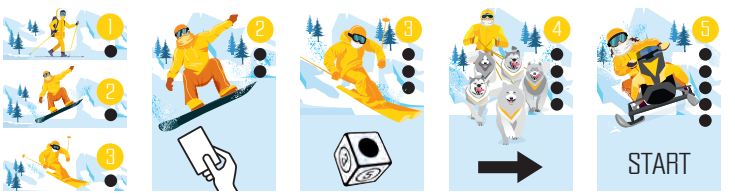
Poengplate

Startbrikke

Løpsdeltakere

Terning

Spillerkort



Løpskort

Spillets gang

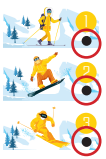
Alle spillerne velger et av sine 5 løpskort og legger det ned foran seg med forsiden ned . Når alle spillere har gjort dette, viser spilleren med startbrikken sitt valgte løpskort.

Hvert kort inneholder 2 eller 3 handlinger, som spilleren kan velge mellom:

Hvis spilleren velger kortet med snøscooteren ⑤, flyttes brikke ⑤ **5 felter frem**, eller **startbrikken skifter eier.**

Hvis spilleren velger kortet med snowboarderen ②, flyttes brikke ② **2 felter frem**, eller **spilleren tar alle sine spilte kort opp på hånden.**

Hvis spilleren velger kortet med hundesleden ④, flyttes brikke ④ **4 felter frem**, eller **alle isflakbrikkene i elva flyttes et trinn mot høyre.**



Hvis spilleren velger det siste kortet, må brikke ①eller brikke ②eller brikke ③ **flyttes ett felt frem.**

Hvis spilleren velger kortet med skiløperen ③, flyttes brikke ③ **3 felter frem**, eller **terningen trilles for å flytte en tilfeldig løpsdeltaker.**

(Kortenes handlinger er beskrevet mer detaljert lenger nede.)

Når startspilleren har snudd sitt valgte kort og har utført én handling fra kortet, er det neste spillers tur (med urviseren), denne spilleren viser sitt valgte løpskort og utfører en av handlingene på kortet. Deretter går turen videre.

Når et kort er brukt, skal det bli liggende på bordet med forsiden opp. Det betyr at spillerne ikke kan ta de viste kortene opp på hånden igjen, og må derfor velge et annet kort i neste runde. Det neste kortet man viser, legges oppå, slik at bare det sist spilte kortet er synlig. En ny runde starter når alle spillerne etter tur har vist sitt valgte kort og utført en handling. Spilleren med startbrikken begynner.

Et kort er valgt og klart til å vises

Velg kort

Her er kortet vist, og spilleren må velge én av de 2 handlingene på kortet

Vis kort

Etter at en av kortets 2 handlinger er utført, legges kortet oppå de tidligere viste/spilte kortene.

Dekk til tidligere kort

Som vist er der ett kort med på. Dette kan velges, og da kan spilleren ta alle sine spilte kort (de brukte kortene som ligger på bordet) opp på hånden igjen, selv om bare det ene kortet er spilt. Når en spiller bruker sitt femte kort (og altså ikke har flere kort på hånden), må spilleren velge en handling fra kortet, og når runden slutter, tar spilleren alle kortene sine opp på hånden igjen.

Hvis det velges et kort med en løpsdeltaker som allerede er i mål, må kortets andre handling utføres. Når kortet som tillater å flytte brikke ①, ②eller③velges, skal alltid en av de tre løpsdeltakerne flyttes et felt frem.

Spillets ikoner

Hvis en løpsdeltaker havner på +1, +2 eller +3, flyttes denne deltakeren frem det angitte antallet ekstra felter.

Hvis en deltaker havner på , eller START velges på kortet med snøscooteren ⑤, må spilleren velge en ny spiller som skal ha startbrikken, det kan være en fritt valgt spiller, så lenge startbrikken flyttes. Runden spilles ferdig før effekten av den flyttede startbrikken trer i kraft. Merk at startbrikken kan flyttes flere ganger i løpet av en enkelt runde.

Hvis en deltaker havner på eller velges på kortet med hundesleden ④, plasseres en ny isflakbrikke på elva og skyver isflakbrikkene et trinn mot høyre. Den isflakbrikken som skyves ut av spilleplaten, går ut av spillet og løpsdeltakere som skyves ut sammen med denne isflakbrikken, leveres tilbake til spillerne, og disse løpsdeltakerne må starte løpet forfra igjen.

Hvis en løpsdeltaker havner på , eller velges på kortet med skiløperen ③,må terningen trilles. Tallet som slås med terningen, angir hvilken av spillerens løpsdeltakere som skal flyttes. Slås det 5, flyttes snøscooteren ⑤5 felter frem. Slås det 4, flyttes hundesleden ④4 felter frem osv. Hvis det slås et tall der den aktuelle deltakeren allerede er kommet i mål, skjer det ingenting. Hvis det slås en svart sirkel, velger spilleren fritt en av sine løpsdeltakere og flytter denne ett felt frem. Det er mulig å få flere rykk og slå med terningen på nytt, ettersom flere terningikoner kan aktiveres i samme tur.

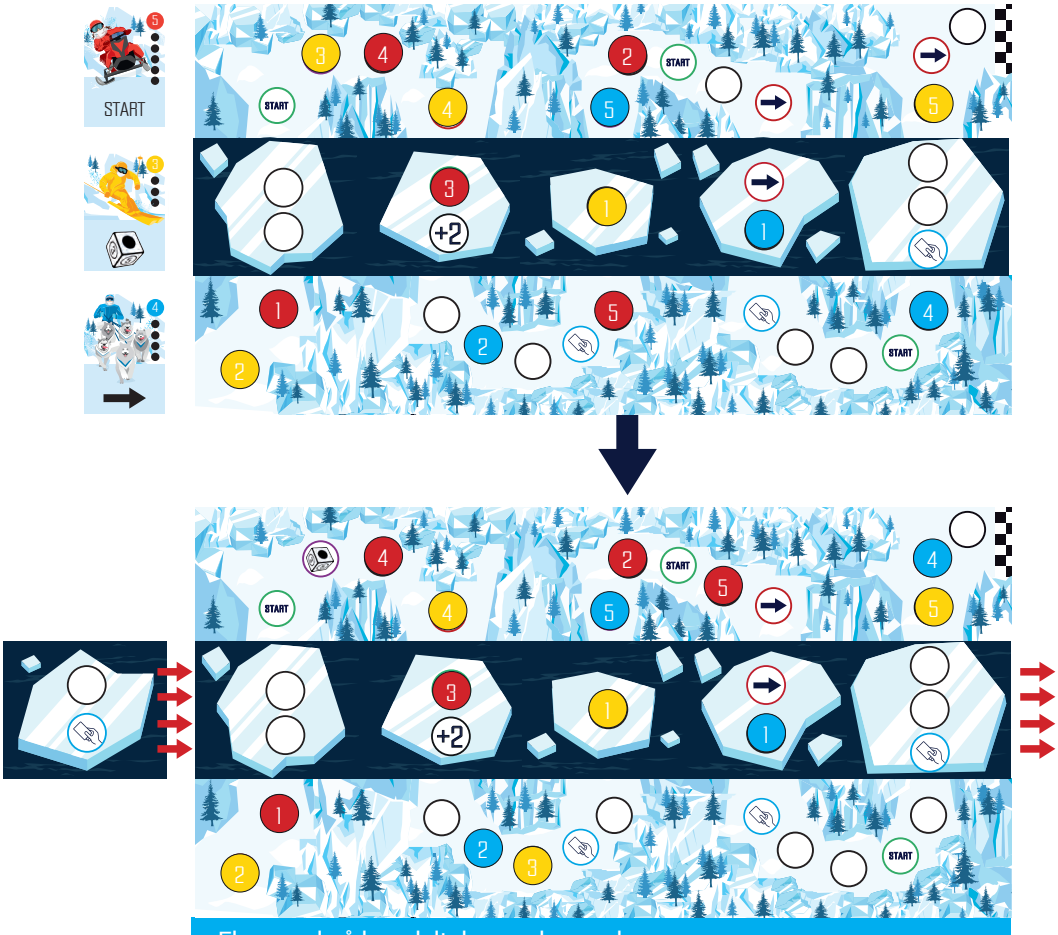
Hvis en løpsdeltaker havner på , eller velges på kortet med snowboarderen ②, tar spilleren alle kortene sine opp på hånden igjen straks.

Mer om løpsdeltakernes bevegelser

For å komme i mål må løpsdeltakeren flytte fra det siste feltet øverst til høyre på spilleplaten og bort på poengplaten.

Hvis en løpsdeltaker havner oppå en av de andre deltakerne, må de flytte videre til det første ledige feltet. Løpsdeltakere skal alltid bevege seg mot mål når de flyttes.

I bildeeksemplet rykker den "røde snøscooteren ⑤" 5 felter frem. Den "gule skiløperen ③" flytter frem 3 felter og havner oppå en annen deltaker (den røde skiløperen ③), og fortsetter til feltet med **+2**, fortsetter 2 felter til, havner igjen oppå den andre deltakeren (den blå snowboarderen ②) og flytter så et felt videre til første ledige felt. Den "blå hundesleden ④" må rykke 5 felter frem, for fjerde felt er opptatt, og deretter aktiveres feltet, og isflakbrikkene forskyves.



Eksempel på løpsdeltakernes bevegelser

Hvem vinner

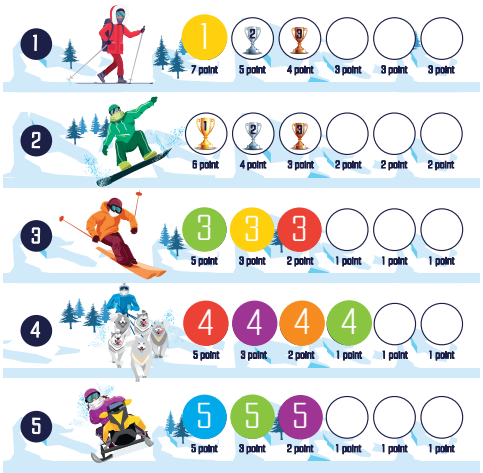
Alle løpsdeltakerne med samme nummer konkurrerer i det samme løpet. Spillet slutter etter en runde der minst én spiller har fått 3 av sine 5 løpsdeltakere i mål.

Løpene for snøscooteren ⑤ , hundesleden ④ og skiløperen ③ har alle samme poengfordeling, dvs. 5 poeng for førsteplass , 3 poeng for andreplass, 2 poeng for tredjeplass, og 1 poeng hvis man kommer i mål uten medaljeplass.
Løpet der snowboarderen ② deltar, har poengfordelingen 6, 4, 3, 2.
Løpet der langrennsløperen ① deltar, har poengfordelingen 7, 5, 4, 3.
Løpsdeltakere som ikke kommer i mål, gir ingen poeng.

Spilleren som har flest poeng ved spillets slutt, har vunnet. Ved poenglikhet ser man på de individuelle løpene. Først ser man på plasseringen blant langrennsløperne ① den best plasserte her, blant spillerne med flest poeng, vinner. Hvis det fremdeles er poenglikhet, ser man på snowboarderens ② plasseringer, og igjen er det den med best plassering som går av med seieren, osv.

Alternativ avslutning av spillet

Spillet kan også avsluttes når det ikke er flere ubrukte isflakbrikker å plassere på spilleplaten.Runden spilles i dette tilfelle ferdig med 4 eller færre isflakbrikker igjen på spilleplaten, og deretter avsluttes spillet. En løpsdeltaker som på grunn av dette havner i elven, gis tilbake til spilleren.



Gul langrennsløper (7 poeng)

Ingen snowboardere i mål

Grønn skiløper (5 poeng)
Gul skiløper (3 poeng)
Rød skiløper (2 poeng)

Rød hundeslede (5 poeng)
Lilla hundeslede (3 poeng)
Oransje hundeslede (2 poeng)
Grønn hundeslede (1 poeng)

Blå snøscooter (5 poeng)
Grønn snøscooter (3 poeng)
Lilla snøscooter (2 poeng)

Eksempel på poengberegning med 6 spillere

Gul: 7 + 3 poeng = 10 poeng
Grønn: 5 + 1 + 3 poeng = 9 poeng
Rød: 2 + 5 poeng = 7 poeng
Lilla: 3 + 2 point = 5 poeng
Blå: = 5 poeng
Oransje: = 2 poeng

Spelets mål

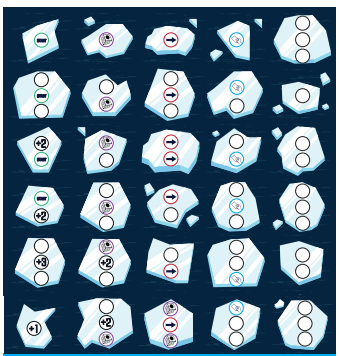
I Arctic Race kontrollerar varje spelare 5 olika tävlande (①, ②, ③, ④, ⑤), som tävlar i olika lopp medan de påverkar varandra.

Spelet avslutas när en spelare är i mål med 3 av sina 5 tävlande, eller när det inte finns fler isflak att placera på floden. Vinnaren är den som har fått flest poäng för genomförda lopp.

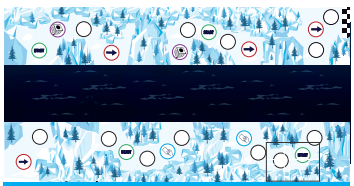
Innan spelet börjar

Spelarna väljer en färg var och tar 5 tävlingskort, 1 spelarkort och 5 tävlande i denna färg. Välj en startspelare (yngsta spelaren), som placerar startbrickan på sitt spelarkort. Blanda alla isflak och placera dem med framsidan neråt till vänster om spelplanen.

Använd alla 30 isflaksbrickor i ett spel med 6 spelare. Ta bort 2 isflaksbrickor i ett spel med 5 spelare, 4 isflaksbrickor i ett spel med 4 spelare, 6 isflaksbrickor i ett spel med 3 spelare, eller 8 isflaksbrickor för spel med 2 spelare. Ta de 5 översta isflaksbrickorna och placera dem på floden (i fördjupningen) med framsidan uppåt (siffror, tärningssymboler, upptagningssymboler och pilar ska ha samma riktning som spelplanen och symbolerna på den).



Översikt över isflak



Spelplan

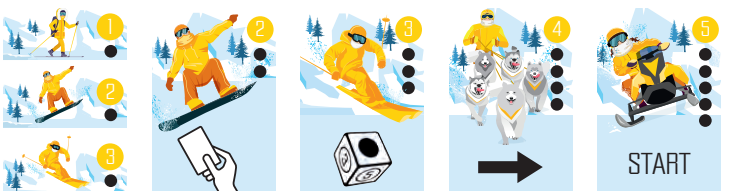
Poängkort

Startbricka

Tävlande

Tärning

Spelarkort



Tävlingskort

Så spelar ni

Alla spelare väljer ett av sina 5 tävlingskort och placerar det framför sig med framsidan neråt. När alla spelare har gjort detta avslöjar spelaren med startbrickan sitt valda tävlingskort.

Varje kort innehåller 2 eller 3 handlingar som spelaren kan välja mellan:

Om kortet med snöskotern ⑤ har valts ska bricka ⑤ **flyttas framåt i 5 steg**, eller så ska **startbrickan byta ägare.**

Om kortet med hundsläden ④ har valts ska bricka ④ **flyttas framåt i 4 steg**, eller **alla isflaksbrickorna i floden flyttas ett steg till höger.**

Om kortet med skidåkaren ③ har valts ska bricka ③ **flyttas framåt i 3 steg**, eller så ska **tärningen kastas för att för att flytta en slumpmässig tävlande.**

Om kortet med snowboard-åkaren ② har valts ska bricka ② **flyttas framåt i 2 steg**, eller **spelaren tar upp alla sina spelade kort.**

Om det sista kortet väljs ska bricka ① eller bricka ② eller bricka ③ **flyttas fram ett steg.**

(Kortens handlingar beskrivs mer i detalj längre ner.)

När startspelaren har vänt sitt valda kort och utfört en handling från kortet är det nästa spelares tur (medsols), denna spelare avslöjar sitt valda tävlingskort och utför en av handlingarna på kortet. Därefter går turen vidare.

När ett kort har använts ska det ligga kvar på bordet med framsidan uppåt. Spelarna får alltså inte ta upp de avslöjade korten och måste välja ett annat i nästa runda. Nästa kort man avslöjar läggs ovanpå, så att endast det senast spelade kortet är synligt. En ny runda startar när alla spelare har avslöjat sina kort och utfört en handling. Spelaren med start-brickan börjar.

Här har ett kort valts och kan avslöjas

Välj kort

Här är kortet avslöjat och en av 2 handlingar på kortet ska väljas

Avslöja kortet

När en av 2 handlingar har utförts läggs kortet ovanpå tidigare avslöjade kort.

Lägg på tidigare kort

Som synes finns det ett kort som det står på. Detta kan väljas och användas för att ta upp alla spelarens spelade kort (de använda korten som ligger på bordet), även om bara det ena kortet har spelats. Om en spelare lägger sitt femte kort (det sista kortet på handen) ska spelaren välja en handling från kortet och när rundan avslutas tar spelaren upp alla sina kort.

Om ett kort spelas med en tävlande som redan är i mål ska kortets andra handling utföras. Om kortet som låter dig flytta bricka ①, ② eller ③ har valts ska det alltid resultera i att en av de tre tävlande flyttas fram ett steg.

Spelets symboler

Om en tävlande landar på +1, +2 eller +3 fortsätter denne att flytta framåt i angivet antal extra steg.

Om en tävlande landar på

, eller om START väljs på kortet med snöskotern ⑤ska spelaren välja en ny spelare som får startbrickan. Det kan vara vilken spelare som helst, så länge startbrickan flyttas. Rundan spelas klart innan effekten av den flyttade startbrickan träder i kraft. Observera att startbrickan kan flyttas flera gånger under en runda.

Om en tävlande landar på eller om väljs på kortet med hundsläden ④, sätts en ny isflaksbricka in som skjuter isflaksbrickorna ett steg till höger. Den isflaksbricka som skjuts bort från spelplattan tas bort från spelet, och tävlande som också skjuts ut återvänder till spelarna som då måste starta deras lopp på nytt.

Om en tävlande landar på , eller om väljs på kortet med skidåkaren ③, ska tärningen kastas. Siffrorna som kommer upp motsvarar spelarens tävlande, som ska flyttas fram. Om tärningen visar 5 ska snöskotern ⑤ flyttas fram i 5 steg, visar den 4 ska hundsläden ④ flyttas fram i 4 steg osv. Om tärningen visar en siffra där motsvarande tävlande redan är i mål händer ingenting. Om tärningen visar en svart cirkel, väljer spelaren en av sina tävlande och flyttar fram denne ett steg. Det är möjligt att få flera framflyttningar och kasta tärningen igen, eftersom flera tärningssymboler kan aktiveras under en spelares tur.

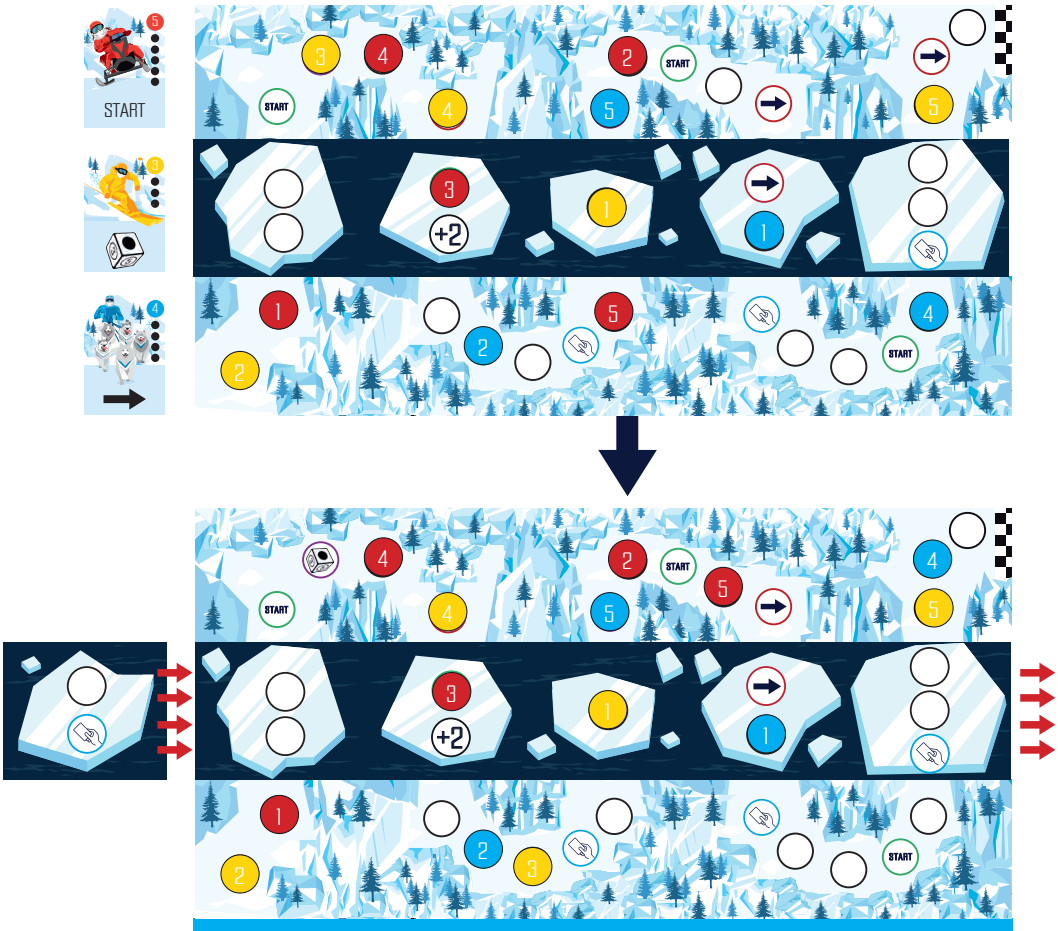
Om en tävlande landar på , eller om väljs på kortet med snowboardåkaren ②, tar spelaren upp alla sina kort direkt.

Mer om tävlingsdeltagarnas rörelser

För att komma i mål ska en tävlande flytta från spelplanens sista fält överst till höger och till poängkortet.

Om en tävlande landar på en av de andra tävlande ska den flyttas fram till nästa lediga fält. Tävlande ska alltid flyttas i riktning mot målet.

I exemplet på bilden flyttas den röda snöskotern ⑤ fram i 5 steg. Den gula skidåkaren ③ flyttas fram 3 steg och landar på en annan tävlande (den röda skidåkaren ③), då fortsätter den till fältet med **+2**, fortsätter 2 steg till, landar på en annan tävlande igen (den blå snowboardåkaren ②) och flyttar därmed fram ytterligare till nästa lediga fält. Den blå hundsläden ④ måste flytta fram 5 steg eftersom fjärde fält är upptaget, därefter aktiveras fältet och isflaksbrickorna förskjuts.



Exempel på tävlingsdeltagarnas rörelser

Så vinner man

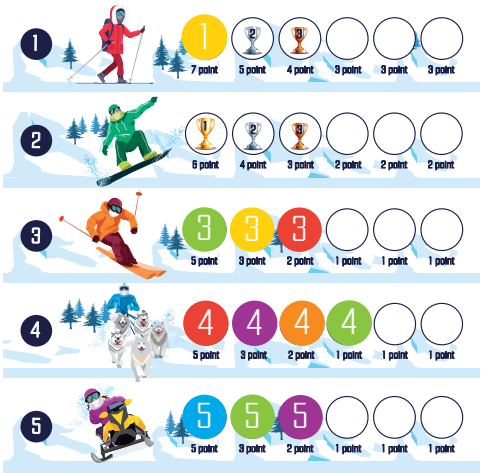
Alla tävlingsdeltagare med samma nummer tävlar i samma lopp. Spelet slutar efter en runda där minst en spelare har 3 av sina 5 tävlande i mål.

Loppen för snöskotern ⑤, hundsläden ④ och skidåkaren ③ har alla samma poängfördelning, dvs. 5 poäng för en förstaplats, 3 poäng för en andraplats, 2 poäng för en tredjeplats samt 1 poäng om man kommer i mål utanför topp 3.
Loppet som snowboardåkaren ② deltar i har poängfördelningen 6, 4, 3, 2.
Loppet som skidåkaren ① deltar i har poängfördelningen 7, 5, 4, 3.
Tävlande som inte kommer i mål ger inga poäng.

Spelaren som har flest poäng när spelet är slut vinner. Om två spelare har samma antal poäng ser man på de individuella loppen. Först ser man på placeringen för skidåkarna ①. den som har bäst placering här av de spelare med högst poäng vinner. Om det är lika även här ser man på snowboardåkarnas ② placeringar, där den med bäst placering vinner osv.

Alternativt spelslut

Spelet kan också vara slut när det inte finns fler oanvända isflak att placera på spelplanen. I detta fall spelas rundan färdigt med 4 eller färre isflaksbrickor på spelplanen, därefter avslutas spelet. En tävlande som på grund av detta hamnar i floden återgår till spelaren.



Gul skidåkare (7 poäng)

Ingen snowboardåkare i mål

Grön skidåkare (5 poäng)
Gul skidåkare (3 poäng)
Röd skidåkare (2 poäng)

Röd hundsläde (5 poäng)
Lila hundsläde (3 poäng)
Orange hundsläde (2 poäng)
Grön hundsläde (1 poäng)

Blå snöskoter (5 poäng)
Grön snöskoter (3 poäng)
Lila snöskoter (2 poäng)

Exempel på poängräkning i ett spel med 6 spelare

Gul: 7 + 3 poäng = 10 poäng
Grön: 5 + 1 + 3 poäng = 9 poäng
Röd: 2 + 5 poäng = 7 poäng
Lila: 3 + 2 point = 5 poäng
Blå: = 5 poäng
Orange: = 2 poäng

Pelaajien tavoite

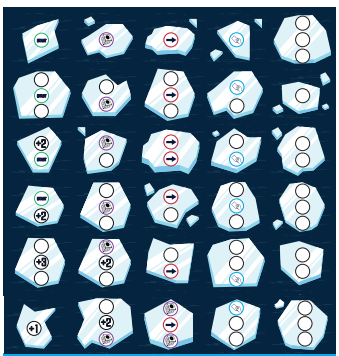
Arctic Race -pelissä jokainen pelaaja hallitsee 5:tä eri kilpailijaa (①,②,③,④,⑤), jotka kilpailevat eri lajeissa, samalla kun ne vaikuttavat toisiinsa.

Peli päättyy, kun pelaaja on maalissa 3 kilpailijallaan 5:stä tai kun ei ole enää jokeen sijoitettavia jäälauttoja. Voittaja on se, jolla on maaliin päästyään eniten pisteitä.

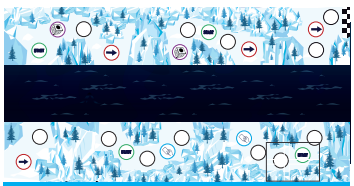
Ennen pelin alkua

Jokainen pelaaja valitsee yhden värin ja ottaa vastaavat 5 kilpailukorttia, 1 pelaajakortin ja 5 kilpailijaa.
Valitkaa pelin aloittaja (nuorin pelaaja), joka asettaa aloitusmerkin pelaajakortillensa.
Sekoita kaikki jäälautat ja aseta ne merkkipuoli alaspäin pelilaudan vasemmalle puolelle.

Käytä kaikkia 30:tä jäälauttaa 6 pelaajan pelissä. Poista 2 jäälauttaa 5 pelaajan pelissä, 4 jäälauttaa 4 pelaajan pelissä, 6 jäälauttaa 3 pelaajan pelissä tai 8 jäälauttaa 2 pelaajan pelissä. Ota 5 päällimmäisintä jäälauttaa ja aseta ne jokeen (syvennykseen) merkkipuoli ylöspäin (numeroiden, noppakuvakkeiden, keräyskuvakkeiden ja nuolten on oltava samansuuntaisia kuin pelilauta ja sen kuvakkeet).



Jäälautat



Pelilauta

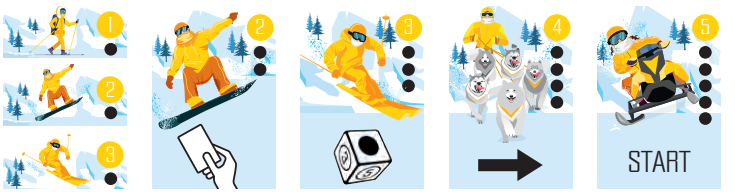
Pistetaulu

Aloitusmerkki

Kilpailijat

Noppa

Pelaajakortti



Kilpailijakortti

Pelin kulku

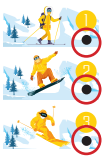
Jokainen pelaaja valitsee yhden 5 kilpailijakortistaan ja asettaa sen merkkipuoli alaspäin eteensä. Kun kaikki pelaajat ovat tehneet näin, pelaaja, jolla on aloitusmerkki, paljastaa valitsemansa kilpailijakortin.

Jokaisessa kortissa lukee 2 tai 3 toimintoa, joista pelaaja voi valita haluamansa:

Jos valitussa kortissa on lumiskootteri ⑤, merkkiä ⑤ siirretään **5 kenttää eteenpäin**, tai **aloitusmerkin omistaja vaihtuu**.

Jos valitussa kortissa on lumilautailija ②, merkkiä ② siirretään **2 kenttää eteenpäin**, tai **pelaaja kerää kaikki pelatut korttinsa.**

Jos valitussa kortissa on koira-valjakko ④, merkkiä ④ siirretään **4 kenttää eteenpäin**, tai **kaikkia jäälauttoja joessa siirretään yksi askel oikealle.**



Jos valitaan viimeinen kortti, merkkiä ① tai merkkiä ② tai merkkiä ③ **siirretään yksi kenttä eteenpäin**.

Jos valitussa kortissa on laskettelija ③, merkkiä ③ siirretään **3 kenttää eteenpäin**, tai **noppaa heitetään tilapäisen kilpailijan siirtämiseksi.**

(Korttien toiminnot on kuvattu tarkemmin myöhemmässä kappaleessa.)

Kun pelin aloittaja on kääntänyt valitsemansa kortin ja suorittanut yhden toiminnan kortista, on seuraavan pelaajan vuoro (myötäpäivään). Tämä pelaaja paljastaa valitsemansa kilpailijakortin ja suorittaa yhden kortin toiminnoista, minkä jälkeen vuoro siirtyy edelleen.
Kun kortti on käytetty, se jätetään pöydälle merkkipuoli ylöspäin. Toisin sanoen pelaajat eivät saa kerätä paljastettuja kortteja ja siksi on valittava toinen kortti seuraavalla kierroksella. Kun olet paljastanut kortin, jätä se merkkipuoli ylöspäin. Seuraava paljastettu kortti asetetaan sen päälle, joten vain viimeisin pelattu kortti jää näkyviin. Uusi kierros alkaa sen jälkeen, kun jokainen pelaaja on paljastanut vuorollaan korttinsa ja suorittanut toiminnan. Pelaaja, jolla on aloitusmerkki, aloittaa pelin.

Tässä on valittu kortti valmiina paljastettavaksi.

Valitse kortti

Tässä on paljastettu kortti, josta valitaan yksi toiminta kahdesta mahdollisesta.

Paljasta kortti

Yhden toiminnan suorittamisen jälkeen kortti asetetaan aiemmin paljastettujen/pelattujen korttien päälle.

Peitä aiempi kortti

Yhdessä kortissa on kuvake , joka voidaan valita ja käyttää kaikkien pelaajien korttien keräämiseen (pöydällä olevat käytetyt kortit), vaikka vain yksi kortti on pelattu. Jos pelaaja pelaa viidennen korttinsa (kädessä ei ole enää kortteja), pelaajan on valittava kortista toiminta, ja kun kierros päättyy, pelaaja kerää kaikki korttinsa.

Jos kortti, jossa on kilpailija, on jo maalissa, on suoritettava kortin toinen toiminto. Kun valitaan kortti, jossa on merkki ①, ② tai ③ siirron sallimiseksi, yhtä kilpailijaa on aina siirrettävä yksi kenttä eteenpäin.

Pelin kuvakkeet

Jos kilpailija päätyy kuvakkeeseen +1, +2 tai +3, hän siirtyy numeron osoittaman määrän kenttiä eteenpäin.

Jos kilpailija päätyy kuvakkeeseen tai START valitaan lumiskootterikortista ⑤, pelaaja valitsee uuden pelaajan, joka saa aloitusmerkin. Se voi olla kuka tahansa pelaaja, kunhan aloitusmerkkiä vaihdetaan. Kierros pelataan loppuun ennen kuin siirretyn aloitusmerkin vaikutus tulee voimaan. Huomaa, että aloitusmerkkiä voidaan siirtää useita kertoja yhden kierroksen aikana.

Jos kilpailija päätyy kuvakkeeseen tai valitaan koiravaljakkokortista ④, lisätään uusi jäälauttamerkki, joka siirtää jäälauttamerkkejä yhden askeleen oikealle. Se jäälauttamerkki, joka työnnetään pois pelilaudalta, poistuu pelistä. Kilpailijat kyseisellä jäälauttamerkillä työnnetään samoin pois ja ne palautetaan pelaajille, jolloin heidän on aloitettava kilpailu alusta.

Jos kilpailija päätyy kuvakkeeseen tai valitaan laskettelijakortista ③, on heitettävä noppaa. Saatu silmäluku vastaa pelaajan siirrettävää kilpailijaa. Jos silmäluku on 5, siirretään lumiskootteria ⑤,5 kenttää eteenpäin. Jos silmäluku on 4, siirretään koiravaljakkoa ④, 4 kenttää eteenpäin jne. Jos saadaan jokin silmäluku kilpailijan ollessa jo maalissa, ei tapahdu mitään. Jos heitettäessä saadaan musta ympyrä, pelaaja valitsee yhden kilpailijoistaan ja siirtää sitä yhden kentän verran. On mahdollista saada useita siirtoja ja heittoja uudelleen, koska usea noppakuvake voidaan aktivoida samalla kierroksella.

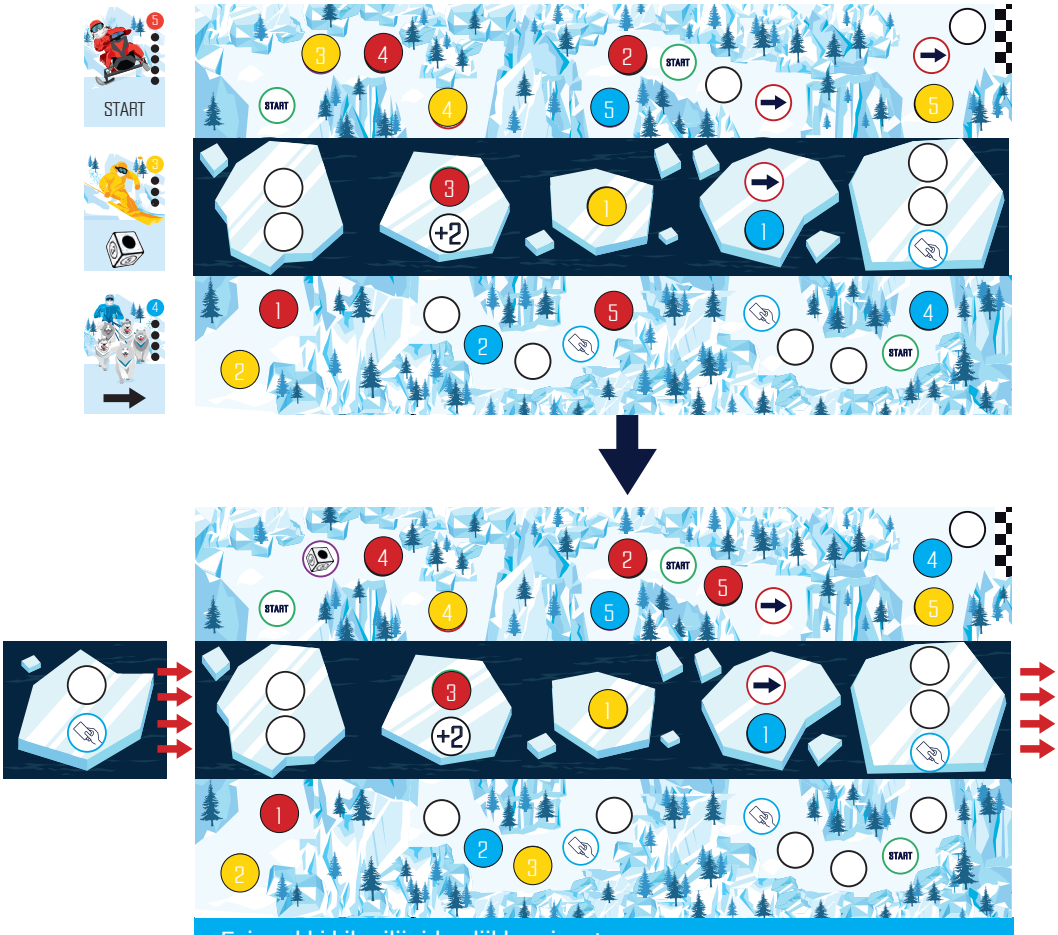
Jos kilpailija päätyy kuvakkeeseen tai valitaan lumilautailijakortista ②, pelaaja kerää heti kaikki korttinsa.

Kilpailijoiden liikkuminen

Maaliin pääsemiseksi kilpailijan on siirryttävä pelilaudan viimeiseltä kentältä oikeaan yläkulmaan ja pistetaululle.

Jos kilpailija päätyy toisen kilpailijan päälle, hänen on siirryttävä seuraavaan vapaaseen kenttään. Kilpailijoiden tulee aina liikkua kohti maalia siirtyessään.

Kuvan esimerkissä punainen lumiskootteri ⑤ ” siirtyy 5 kentän verran. Keltainen laskettelija ③ siirtyy 3 kentän verran ja päätyy toisen kilpailijan (punaisen laskettelijan ③) päälle, joten se jatkaa kenttään **+2** ja 2 kentän verran enemmän. Tässä tapauksessa se päätyy jälleen toisen kilpailijan (sinisen lumilautailijan ②) päälle ja siirtyy yhden kentän verran seuraavaan vapaaseen kenttään. Sinisen koiravaljakon ④ ” täytyy siirtyä 5 kentän verran, koska neljäs on varattu, minkä seurauksena kenttä aktivoituu ja jäälauttamerkkejä siirretään eteenpäin.



Esimerkki kilpailijoiden liikkumisesta

Voiton ratkeaminen

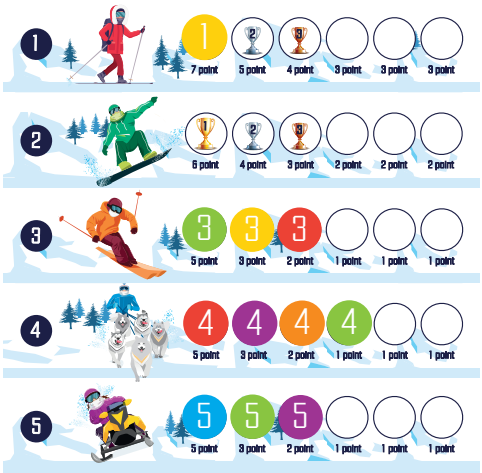
Kaikki samannumeroiset kilpailijat kilpailevat samassa kilpailussa. Peli päättyy kierroksen jälkeen, kun vähintään yhdellä kilpailijalla on 3 kaikkiaan 5:stä kilpailijasta maalissa.

Kilpailuissa, joihin osallistuu moottorikelkkailija⑤, koiravaljakko④ja hiihtäjä③, on kaikissa sama pistejako: 5 pistettä ensimmäisestä, 3 pistettä toisesta ja 2 pistettä kolmannesta sijasta sekä 1 piste muille maaliin pääsijöille.
Kilpailussa, johon osallistuu lumilautailija②, pisteet jakautuvat seuraavasti: 6, 4, 3, 2.
Kilpailussa, johon osallistuu maastojuoksija①, pisteet jakautuvat seuraavasti: 7, 5, 4, 3.
Kilpailijoista, jotka eivät pääse maaliin, ei saa pisteitä.

Kilpailija, jolla on eniten pisteitä pelin päättyessä, on voittaja. Jos kilpailijoilla on saman verran pisteitä, tarkastellaan yksittäisiä kilpailuja. Ensin tarkastellaan hiihtäjien①sijoituksia: se, kenellä on paras sijoitus pelaajien joukosta, on voittaja. Jos tilanne on edelleen tasan, tarkastellaan lumilautailijoiden sijoituksia②, ja parhaiten sijoittunut on voittaja jne.

Pelin vaihtoehtoinen päätös

Peli voi päättyä myös siten, että pelilaudalle asetettavia käyttämättömiä jäälauttamerkkejä ei ole enää jäljellä.Tässä tapauksessa kierros pelataan loppuun 4:llä tai vähemmällä jäälauttamerkillä, minkä jälkeen peli päättyy. Jos kilpailija päätyy jokeen tämän takia, se palautetaan pelaajalle.



Keltainen hiihtäjä (7 pistettä)

Ei yhtään lumilautailijaa maalissa

Vihreä laskettelija (5 pistettä)
Keltainen laskettelija (3 pistettä)
Punainen laskettelija (2 pistettä)

Punainen koiravaljakko (5 pistettä)
Violetti koiravaljakko (3 pistettä)
Oranssi koiravaljakko (2 pistettä)
Vihreä koiravaljakko (1 pistettä)

Sininen lumiskootteri (5 pistettä)
Vihreä lumiskootteri (3 pistettä)
Violetti lumiskootteri (2 pistettä)

Esimerkki pisteiden jaosta
6 pelaajan pelissä

Keltainen: 7 + 3 pistettä = 10 pistettä
Vihreä: 5 + 1 + 3 pistettä = 9 pistettä
Punainen: 2 + 5 pistettä = 7 pistettä
Violetti: 3 + 2 point = 5 pistettä
Sininen: = 5 pistettä
Oranssi: = 2 pistettä

Ulrik M. Madsen