

Den magiska skogen

FÖRBEREDELSE

- Lägg spelplanen på bordet och sätt ihop 3D-trädet som visas på bilden.
- Sätt fast klistermärken på tärningens sidor.
- Tryck ut trollbrickorna ur ramarna och lägg dem på trädet med den röda sidan upp.
- Blanda korten noggrant, ge varje spelare tre kort och lägg korthögen bredvid spelplanen med bilderna nedåt.
- Varje spelare får lika många juveler var. De placeras på valfritt fält som är markerade på spelplanen, en på varje fält.
- Vänd hörnbitarna med färgsidan nedåt och låt varje spelare välja en slumpmässigt. Hörnet talar om vilken spelpjäs du ska spela med.
- Sätt fast hörnbiten på hörnet närmast dig (byt inte platser) och ställ den matchande spelpjäsen där. Det är nu din spelpjäs.
- Om ni är färre än fyra spelare: sätt ändå fast den extra hörnbiten, men lägg den extra spelpjäsen åt sidan. Den ska inte användas i spelet.
- Den yngsta spelaren börjar och spelet går medsols.



Innehåll: Spelplan, 55 kort, 4 spelpjäser, ett 3D-träd, 12 juveler, 3 trollbrickor och 1 tärning + klistermärken.

Den magiska skogen är en mystisk plats som är full av gammal gåtfull magi. Men några riktigt elaka troll har stulit de magiska juvelerna som beskyddar skogen och de har spritt ut dem överallt. Det är nu upp till dig att hitta juvelerna och ta tillbaka dem – samtidigt som du undviker trollen. För att vinna spelet måste du ta tillbaka dina tre juveler och din spelpjäls till ditt eget hus före de andra.

FLYTTA RUNT I DEN MAGISKA SKOGEN

1. I Den magiska skogen ska spelarna förflytta sig längs stigarna genom att använda kort som matchar varje hinder de stöter på. På din tur kan du flytta så många steg som kortet tillåter – **du kan flytta ett, två eller tre steg, eller inget** om dina kort inte matchar fälten omkring dig.
2. Hindren på spelplanen matchar symbolerna på korten. Titta på dina kort och se vart du vill gå på spelplanen.
3. Om du vill passera ett rep behöver du ett matchande repkort. Om dina kort matchar de hinder du vill komma förbi, kan du använda alla dina tre kort upp till tre steg.
4. Om du av någon anledning varken kan eller vill använda dina kort, kan du använda din tur till att dra nya kort och slänga de gamla. Du kan byta ut ett, två eller alla dina tre kort.



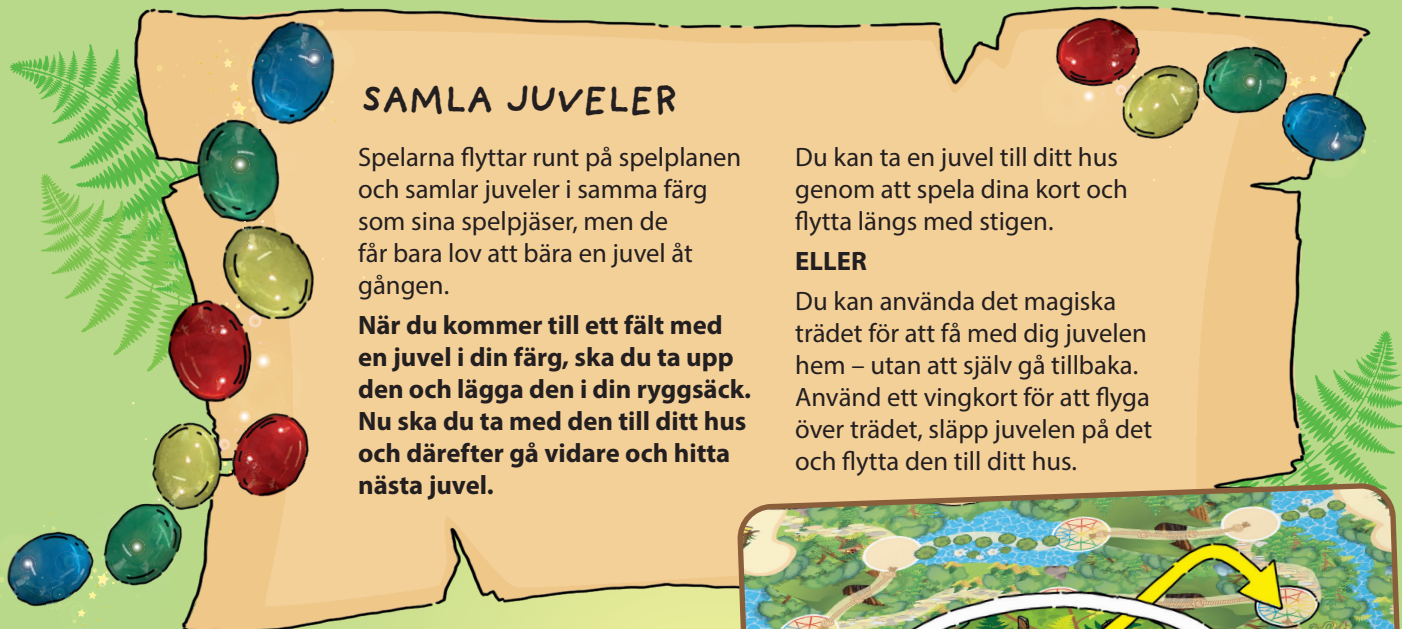
I början av spelet gillar trollen att sova i det magiska trädet, och då får du inte flyga över det förrän alla troll har lämnat trädet för att ge sig ut och göra onda saker.

5. Du kan stanna på ett fält med en annans juvel på, men du får inte ta den eller flytta den. Du kan också passera en annan spelares hus och stanna på samma fält som en annan spelpjäls.
6. När din tur är förbi, ska du dra nya kort från högen så att du alltid har tre kort på handen när din nästa tur börjar. Därefter går turen över till nästa spelare.

Vingkortet är fullt av specialmagi. Du kan använda det istället för vilket annat kort som helst – och du kan flyga över det magiska trädet. Du kan också använda ett vingkort för att flyga över ett troll – oavsett om det sover eller är vaket.



Med repkortet kan du passera ett rep, med stignkortet en stig och med näckroskortet en näckros.



SAMLJA JUVELER

Spelarna flyttar runt på spelplanen och samlar juveler i samma färg som sina spelpjäser, men de får bara lov att bära en juvel åt gången.

När du kommer till ett fält med en juvel i din färg, ska du ta upp den och lägga den i din ryggsäck. Nu ska du ta med den till ditt hus och därefter gå vidare och hitta nästa juvel.

Du kan ta en juvel till ditt hus genom att spela dina kort och flytta längs med stigen.

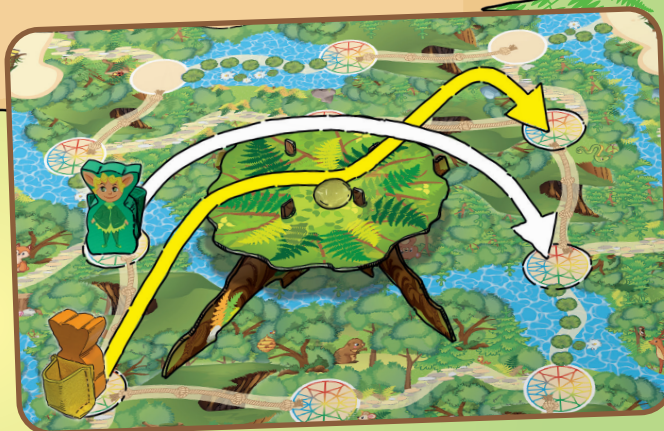
ELLER

Du kan använda det magiska trädet för att få med dig juvelen hem – utan att själv gå tillbaka. Använd ett vingkort för att flyga över trädet, släpp juvelen på det och flytta den till ditt hus.

DET MAGISKA TRÄDET

Det magiska trädet är fullt av ... magi! När du har ett vingkort kan du använda det och flyga över trädet för att ta med en juvel till ditt eget hus – eller för att flyga över till den andra sidan av spelplanen.

När du flyger över trädet kan du stå i fälten runt om trädet och flyga så som visas på bilden.



AKTA DIG FÖR TROLLEN!

Varje gång du använder ett kort med en bild av ett troll, kommer det matchande trollet dyka upp på hindret framför dig – lägg trollbrickan där. Kasta tärningen för att se om du kan passera trollet.



Om trollet sover kan du passera det med ditt kort.



Om trollet är vaket måste du stanna där du är. Släng det använda kortet och ta ett nytt. Din tur är nu förbi.

Om det är fler än ett troll på din stig, måste du kasta tärningen för varje troll separat. Om bara ett av

trollet är vaket får du inte lov att passera dem.

Trollbrickan ligger kvar och väntar på nästa spelare som ska kasta tärningen för att kunna passera trollet. Brickan kan bara flyttas när någon spelar ett kort med detta trolls bild på.



VINNAREN

Den spelare som tar hem alla sina tre juveler och sin spelpjäs till sitt hus först vinner spelet.

Här kan du se hur du spelar när det är din tur!

FÖRFLYTTA SIG I DEN MAGISKA SKOGEN



1
Den gula spelaren vill passera ett repfält och ett näckrosfält.

2
Spelaren har ett repkort och kan passera detta fält. Det ligger en annan spelares juvel på fältet men det går bra och den ska ligga kvar.

3
Spelaren har ett näckroskort men där är ett troll på stigen. Spelaren måste kasta tärningen och se om trollet kan passeras eller inte.

4
Spelaren slänger de använda korten och drar två nya kort från högen.

Vill du dela med dig av dina spelupplevelser?
Tagga oss @tacticgames #magicforest
Fler roliga och underhållande spel hittar du på

