



Introduktion

I BIOTOPIA er du en sommerfugleentusiast, der forsøger at anlægge den bedste blomsterhave for at tiltrække smukke sommerfugle.

Spilleets mål

I BIOTOPIA konkurrerer spillerne om at score point ved at spille sommerfuglekort på deres egen side af bordet. Sidste runde spilles, når en spiller når minimum 15 point. Runden spilles færdig, og den spiller, der har flest point, vinder.

Sådan sættes spillet op

Adskil missionskort (kort med denne bagside: ) og spillekort (kort med denne bagside: ) .
 Tag missionskortet FLEST KÅLSOMMERFUGLE og læg det ved siden af spilområdet med forsiden op. Træk så tilfældigt fire af de resterende missionskort og placer dem sammen med FLEST KÅLSOMMERFUGLE-missionen. De resterende to missionskort lægges tilbage i kassen. De skal ikke bruges i denne omgang.
 Bland så bunken med spillekort og placér den med bagsiden (blomstersiden) op, vend de tre øverste kort og læg dem ved siden af bunken. Dette kaldes himmelen. Der skal igennem spillet altid ligge tre kort i himmelen.
 På den anden side af bunken skal der være plads til kompostbunken. Der er ingen kort i kompostbunken fra start, men i løbet af spillet kan kort af forskellige årsager ende i kompostbunken.
 Herefter trækker alle spillere fire kort fra toppen af bunken. Disse fire kort udgør hver spillers starthånd og forsiden af kortene på spillerens hånd skal under spillet holdes hemmelige for andre spillere.
 Undervejs i spillet spiller man sine kort i to rækker foran sig.
 I rækken tættest på den enkelte spiller lægges blomster (også dobbeltblomster), og i rækken over blomsterkortene spilles sommerfuglekort. Den nederste række udgør således spillerens blomster, mens rækken over er sommerfuglene.
 Forestil dig at blomsterne tiltrækker sommerfuglene, der så flyver rundt oppe over blomsterne.
 Inden spillet starter, skal hver spiller kigge på sine fire kort på starthånden og i hemmelighed vælge ét af dem, som han/hun placerer med bagsiden/blomstersiden op foran sig. Dette kort udgør den første blomst i hver spillers have. De resterende tre kort skal hver spiller beholde på hånden.
 Spillet kan nu gå i gang. Spilleren der sidst har set en levende sommerfugl starter, eller afgør det på tilfældig vis.

Spilleets forløb

I BIOTOPIA spilles der efter tur. Hver spiller kan udføre én handling i sin tur. Når en spiller har udført sin handling, går turen videre til næste spiller. Når denne har udført sin handling, fortsætter turen til næste spiller osv.
 Hver spiller har i sin tur fem handlinger at vælge mellem:

- 1: Træk et kort fra bunken
- 2: Tag et af de tre åbne kort fra himmelen (husk, at erstatte dette kort med et nyt fra toppen af bunken, så næste spiller også har tre kort at vælge imellem)
- 3: Spil et kort fra hånden som en blomst (med blomstersiden/bagsiden) op.
- 4: Spil et kort fra hånden med forsiden op, hvis spilleren vel at mærke har det tilstrækkelige antal blomstersymboler i sin blomsterrække til at spille kortet.
- 5: Tag et af missionskortene, hvis spilleren vel at mærke lever op til missionens krav. Når en spiller først har taget et missionskort, beholder vedkommende kortet, indtil spillet er slut.

Bemærk, at man ikke får missionskort automatisk, selvom man lever op til missionskravene. Der skal gå minimum en tur, før man kan tage missionen, og det kræver en handling at gøre dette.

Undtagelse: Det kræver IKKE en handling at tage FLEST KÅLSOMMERFUGLE-missionen. Den spiller, der har flest kålsommerfugle i spil, får automatisk FLEST KÅLSOMMERFUGLE-missionen.

I det tilfælde at flere spillere har lige mange KÅLSOMMERFUGLE og ingen har flere, lægges missionen tilbage til missionskortene. Kun hvis én spiller har flest KÅLSOMMERFUGLE besidder vedkommende dette missionskort!

Maksimum antal kort

En spiller må ved sin turs afslutning ikke have mere end seks kort på hånden. Hvis en spilleren har flere end seks, skal

denne spiller lægge kort i kompostbunken, indtil han/hun kun har seks kort på hånden. Alle typer kort må lægges i kompostbunken.

Spilleets afslutning

Spillerne tager ture med uret, indtil en spiller når 15 eller flere point. Nu starter slutspillet. Spillet fortsætter runden ud, så alle spillere har haft lige mange ture. Hvis flere spillere opnår samme antal point, vinder den spiller med den højeste score og flest forskellige sommerfugle i spil (sommerfugle på hånden tæller ikke med). Er der fortsat pointlighed, deler disse spillere sejren.

VIGTIGE REGLER

Regler på kort trumfer altid traditionelle regler. Det betyder, at hvis et kort lader en spiller gøre noget, som er i konflikt med spillets normale regler, så er det reglen på kortet, der gælder.

Spillerne må altid kigge på sine egne kort i blomsterrækken (dette gælder ikke andre spilleres blomsterkort).

Spillerne må aldrig vise andre spillere, hvad de har på hånden eller hvad de har liggende i blomsterrækken.

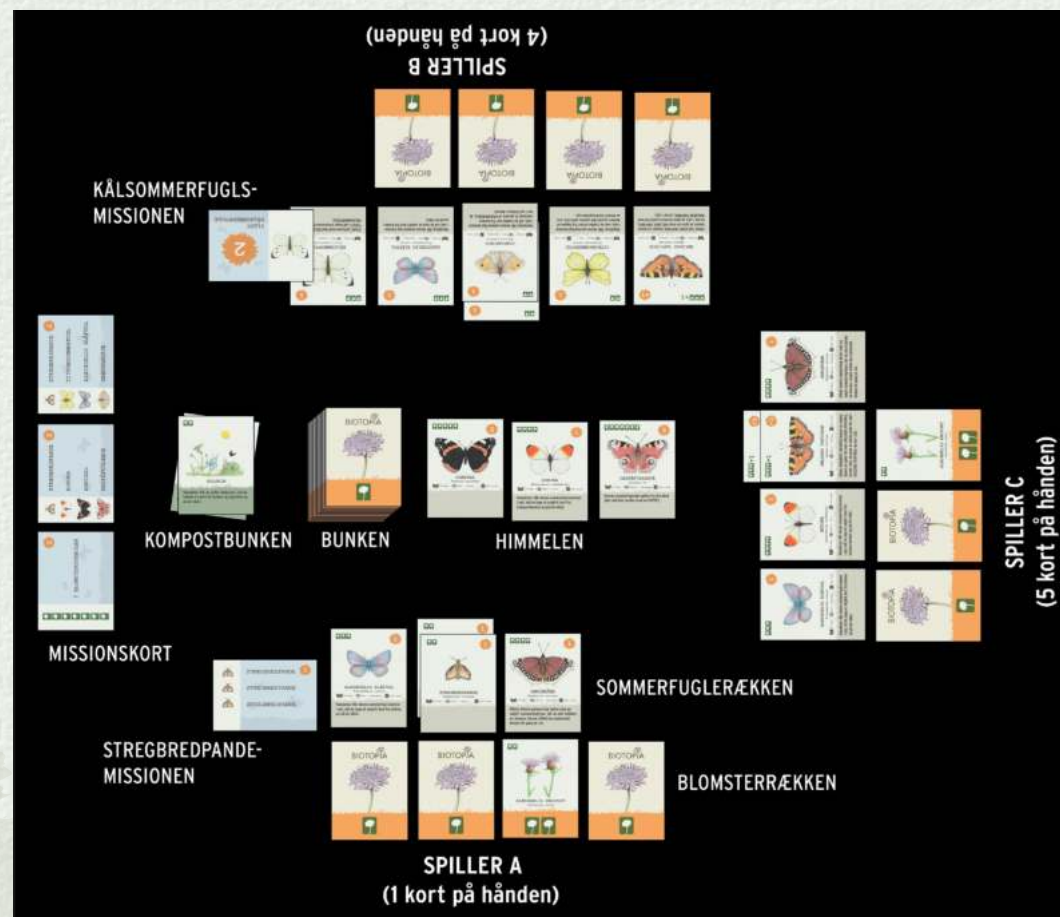
Alle spillere må altid kigge på hvilke kort, der ligger i kompostbunken.

I nogle tilfælde kan det ske, at en spiller har en sommerfugl i spil, som har flere blomsterikoner i venstre hjørne end denne har blomsterikoner på sine kort i blomsterrækken (hvis man eksempelvis har spillet en PUPPE). Det må man gerne, sommerfugle forsvinder ikke, når de først er kommet i spil.

Hvis der på noget tidspunkt i spillet ligger tre ens kort i himmelen, ryddes himmelen. Læg de tre kort i kompostbunken.

Træk så tre nye kort fra toppen af bunken og læg dem i himmelen.

I tilfælde af at bunken under spillet tømmes for kort, skal alle kort i kompostbunken vendes og blandes til en ny bunke.



Eksempel på hvordan bordet kunne se ud cirka halvvejs inde i et spil BIOTOPIA for tre spillere.

REFERENCE:

SOMMERFUGLEKORT (grå tekstboks på forsiden)

ADMIRAL:

Ingen særlige regler.

ALMINDELIG BLÅFUGL:

Når ALMINDELIG BLÅFUGL spilles, må spilleren tage et af de tre kort fra himmelen op på hånden. Husk at erstatte dette kort med et nyt.

AURORA:

Såfremt der ligger kort i kompostbunken må den, der spiller denne sommerfugl, tage et valgfrit kort fra kompostbunken. Denne effekt træder i kraft, når kortet spilles og kan ikke gemmes til senere i spillet. Bemærk at det er muligt at vende en AURORA med en PUPPE, og så efterfølgende tage den selvsamme PUPPE op på hånden igen, da den ender i kompostbunken før sommerfuglens hændelse træder i kraft.

CITRONSOMMERFUGL:

Når en CITRONSOMMERFUGL kommer i spil, skal spilleren, der spillede CITRONSOMMERFUGLEN, med det samme tage det øverste kort fra bunken og spille det med bagsiden (blomstersiden) op. Denne spiller må gerne kigge på dette kort, men spilleren skal uanset, hvad spilleren trækker, lægge det med bagsiden/blomstersiden op. Dette gælder også, hvis spilleren trækker en dobbeltblomst eller et biokort.

GRÆSRANDØJE:

Når GRÆSRANDØJE kommer i spil, må spilleren, der spillede denne sommerfugl, trække kort svarende til antallet af GRÆSRANDØJER, vedkommende har i spil. Hvis man ikke har andre GRÆSRANDØJER i spil, trækker man ét kort. Har man to i spil og spiller en tredje, trækker spilleren tre kort.

KÅLSOMMERFUGL:

Når KÅLSOMMERFUGL spilles, tjekker man om en spiller har flest KÅLSOMMERFUGLE i spil. Hvis det er tilfældet, skal spilleren med flest KÅLSOMMERFUGLE tage det særlige missionskort for KÅLSOMMERFUGLE. Hvis to eller flere spillere deles om at have flest KÅLSOMMERFUGLE, er der ingen, der får missionskortet og det lægges tilbage til missionskortene, indtil én spiller igen har flest. Bemærk at det i sjældne tilfælde er muligt at spille en KÅLSOMMERFUGL i sidste runde, der betyder, at to eller flere spillere har flest KÅLSOMMERFUGLE. I dette tilfælde gælder samme regel, og missionskortet lægges tilbage. Spiller "A" kan godt have 15, 16 eller 17 point som sine score, som følge af at have majoriteten af KÅLSOMMERFUGLE, men hvis spiller "B", der handler efter spiller "A", spiller en KÅLSOMMERFUGL, der betyder, at de to spillere nu deler majoriteten, skal missionskortet afleveres og spiller "A"s score falder derfor med to point.

NÆLDENS TAKVINGE:

NÆLDENS TAKVINGE adskiller sig fra andre sommerfugle ved, at både antallet af blomster, det kræver at spille den, og point på kortet akkumulerer. En spil-

ler, der ønsker at spille en NÆLDENS TAKVINGE, skal således have tre blomster i blomsterrækken for at kunne spille den første NÆLDENS TAKVINGE, fire blomster for at spille den anden NÆLDENS TAKVINGE, fem for kunne spille den tredje osv. Den første NÆLDENS TAKVINGE tæller for et point, den anden tæller for to point, den tredje tæller for tre point osv. En spiller med tre NÆLDENS TAKVINGE har således seks point for disse tre sommerfugle (1 + 2 + 3). Spiller vedkommende en mere, har vedkommende 10 point! (1 + 2 + 3 + 4)

SØRGEKÅBE:

SØRGEKÅBEN fungerer som en "joker" i forhold til missionskravene. SØRGEKÅBE kan således gælde for en hvilken som helst sommerfugl. Har man eksempelvis ALMINDELIG BLÅFUGL, STREGBREDPANDE og GRÆSRANDØJE, men mangler en CITRONSOMMERFUGL, så kan SØRGEKÅBEN gælde for en CITRONSOMMERFUGL, og man kan således bruge en handling på at tage missionen. En SØRGEKÅBE tæller kun som en anden sommerfugl i forhold til at leve op til missionskrav. Den får således ikke andre sommerfugles effekter eller hændelser. SØRGEKÅBENS effekt kan kun bruges på "almindelige" missioner. SØRGEKÅBENS effekt kan KUN bruges én gang pr tur. Har man to SØRGEKÅBER i spil, må man altså kun bruge effekten på den ene. SØRGEKÅBENS effekt kan dog bruges flere gange på forskellige missioner. I forhold til at leve op til missionskrav, må en SØRGEKÅBE for eksempel godt gælde for en AURORA i den ene tur og så gælde for en STREGBREDPANDE i en efterfølgende tur.

STREGBREDPANDE:

Ingen særlige regler. Den skal dog bruges i en del af missionerne.

DAGPÅFUGLEØJE:

Skal spilles fra hånden og kan ikke vendes med en PUPPE. Bemærk at kortet godt må spilles som en blomst.

BIOKORT (grøn tekstboks på forsiden)

PUPPE:

Vend et af dine kort i din blomsterrække og læg så PUPPE i kompostbunken. En PUPPE må udelukkende vende blomsterkort, der ligger på bordet. Disse kort skal have en sommerfugl på den anden side, og de skal ligge i ens egen blomsterrække. Når man vender et sommerfuglekort med en PUPPE, skal man ikke betale blomsterværdien af det kort, man vender. Husk også, at alle hændelser og effekter nu gælder for den pågældende sommerfugl (den er nu i spil). Eksempel: En spiller har tre blomsterkort i spil (en af dem er en ALMINDELIG BLÅFUGL). Spilleren spiller nu en PUPPE fra sin hånd og vender ALMINDELIG BLÅFUGL. Selvom spilleren kun har to blomstersymboler tilbage på blomsterkort, kommer ALMINDELIG BLÅFUGL i spil. Spilleren udfører derfor hændelsen på kortet. Når ALMINDELIG BLÅFUGL kommer i spil, må spilleren tage et kort fra himlen op på din hånd. Spilleren tager derfor et kort fra himlen og giver turen videre. Det er eksempelvis også muligt at vende en ADMIRAL med en PUPPE, selvom man kun har tre blomster i spil.

SOLSKIN:

Træk tre kort med det samme fra bunken og læg så SOLSKIN i kompostbunken. Husk at man skal have to blomstersymboler i sin blomsterrække for at kunne spille SOLSKIN (se øverste venstre hjørne på kortet).

DOBBELTBLOMSTER (orange tekstboks på forsiden)

DOBBELTBLOMST (ALMINDELIG KNOPURT)

ALMINDELIG KNOPURT er en såkaldt dobbeltblomst. Det betyder, at den, hvis den spilles med forsiden op, har to blomstersymboler i det nederste orange felt. ALMINDELIG KNOPURT tæller derfor som to blomster, hvis den spilles på denne måde. Husk at det kræver, at du har to blomstersymboler i din blomsterrække for at kunne spille ALMINDELIG KNOPURT (se øverste venstre hjørne på kortet).

Dobbeltblomster kan godt spilles med bagsiden (blomstersiden) op som andre kort, i det tilfælde tæller den kun som en blomst.

Læs også de særlige regler omkring CITRONSOMMERFUGL (se ovenfor).

MISSIONSKORT (blå bagside med ordet "MISSION")

"Almindelige" MISSIONSKORT:

Missionskort kan tages af en spiller i det øjeblik, denne spiller lever op til de forudsætninger, der er beskrevet på kortet. Hvis der for eksempel er vist tre STREGBREDPANDE, skal en spiller have tre STREGBREDPANDE i spil i sin sommerfuglerække for at kunne tage missionen. Er der vist syv blomstersymboler, skal spilleren have syv symboler (husk at dobbeltblomster giver to symboler). Sommerfuglen SØRGEKÅBE fungerer som joker (se ovenfor).

HUSK at det kræver en handling at tage missionen, og en spiller kan kun tage en mission i sin tur! Man får altså ikke missionen automatisk, bare fordi man lever op til alle forudsætningerne. Lever man op til disse for to missioner, kræver det to handlinger (og dermed også to ture) at tage dem begge. Når man har taget en mission, tager man missionskortet over til sommerfuglerækken og placerer det, så alle kan se det. Når man først har en mission, beholder man den, til spillet er slut, også selvom andre spillere lever op til restriktionerne. Undtagelsen for denne regel er KÅLSOMMERFUGL-missionen.

KÅLSOMMERFUGL-missionen:

I det øjeblik en spiller får den første KÅLSOMMERFUGL i spil i sin sommerfuglerække, tager denne spiller FLEST KÅLSOMMERFUGL-missionen. Man kan dog kun beholde denne mission, så længe man er den eneste spiller med flest KÅLSOMMERFUGLE. Hvis en eller flere spillere har lige mange KÅLSOMMERFUGLE, skal man lægge den tilbage. I det øjeblik der igen er en spiller med flest KÅLSOMMERFUGLE i spil, tager vedkommende igen FLEST KÅLSOMMERFUGL-missionen. Man kan ikke bruge SØRGEKÅBENS effekt til denne mission. Læs også de andre regler for KÅLSOMMERFUGL (ovenfor).

SPILLEKORTENES ANATOMI (forsiden)



- 1: Antallet af blomstersymboler, man skal have i sin blomsterrække, for at kunne spille dette kort.
- 2: Kortets pointværdi, hvis det er spillet. Ikke alle kort har en pointværdi.
- 3: Illustration
- 4: Kortets navn og eventuelle biologiske informationer.
- 5: Tekstboks med særlige regler eller symboler. Der findes tre forskellige farver Grå (sommerfugle), Grøn (biokort) og Orange (blomster).