

Spillet om GRØDBY!

REGLER

“Spillet om Grødby” spilles af 2-4 deltagere. Du vinder spillet om Grødby ved at erobre modstandernes baser. Enten som rumvæsen, der invaderer byen, eller som menneske, der forsvare Grødby mod invasionen fra det ydre rum!

Spillet består af spillebræt, 4 spillerark, et ark kampkort og et ark med eventkort, spillebrikker og markører. Print dem ud og klip kortene og brikkerne ud.

Placér spillebrættet på bordet og læg kampkort og eventkort i to bunker med bagsiden opad.

Afgør med sten-saks-papir, hvem der skal starte. Derefter går turen med uret.

Så vidt muligt skal halvdelen af spillerne være rumvæsner og halvdelen mennesker. Hver spiller skal bruge et spillerark, 5 hærbrikker og et antal markører til at markere spillerens felter. Menneskespillere får 12 markører og rumvæsenspillere 1. Den første spiller sætter en markør i sit base-felt og efter tur gør resten det samme. Nu placerer hver af menneskespillerne efter tur en markør i et nyt felt, der støder op til et af deres egne felter. Fortsæt, til alle har anbragt deres markører.

Menneskespillerne anbringer også en markør i feltet 10 under “Spilpriser” på deres spillerplade. Hver omgang flyttes markøren et trin ned, så den efter 10 omgange står på feltet 1. Markøren viser, hvad kampkort og eventkort koster spilleren i den runde.

Nu kan spillet om Grødby gå i gang!

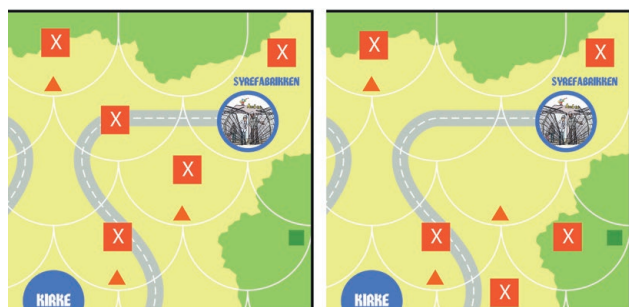
LÆS BØGERNE!

Spillet bygger på science fiction-bøgerne “Gustav og Raketbroderskabet”. Gustav og hans kammerater opdager, at deres by har fået besøg af rumvæsener, der er flygtet fra en planet i Stjernebilledet Orion. Der er udkommet 5 bind af i alt 10. I bøgerne skal Gustav, hans kammerater og rumpigen Stella skal redde Grødby (og Jorden) fra den onde dronning Xenia. Hun vil have Stella gift med hendes klaphat af en søn - ellers ...!

Find og bestil bøgerne på www.eudor.dk



PLACERING AF MARKØRER



Rigtigt

Forkert

FLYTNING AF HÆRBRIKKER



Rigtigt

Forkert

Hver spiller fuldfører sin tur: Først angrebsfase, så handelsfase, flyttefase og endelig prisfase (kun menneskespillere):

1) Angrebsfase: Hærbrikker på spillepladen kan angribe et nabofelt. For at angribe et felt, skal man aflevere et eventkort, der tillader 1 angreb. Har man ikke et sådant, kan man ikke angribe. Man må lave lige så mange angreb, som man har angrebekort til - enten med den samme hærbrik eller med forskellige hærbrikker. Man må også angribe egne felter, hvis man har brug for at flytte sin hærbrik på eget territorium.

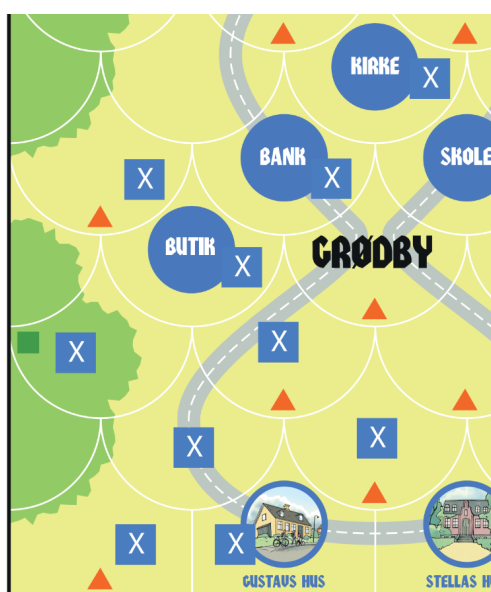
Angriber man et fjendtligt felt, hvor der ikke står en fjendtlig hærbrik, lykkes angrebet altid. Hærbrikken rykkes ind i feltet, der markeres med en markør. Står der en eller flere fjendtlige hærbrikker i feltet, kan ejeren af disse vælge at kæmpe eller trække sine hærbrikker tilbage til et tilstødende felt, som denne ejer. Kan spilleren ikke trække sig væk, må hærbrikkerne kæmpe eller overgive sig. Kampen afgøres ved at vende og optælle de styrkepoints, de kæmpende hære har (styrkepointene ligger altid placeret på spillerpladen). Den største hær vinder kampen. Er hærene lige store, afgøres kampen med sten-saks-papir. Den slagne hærbrik lægges tilbage på spillerpladen og dens styrkepoint lægges tilbage i bunken med kampkort.

Hvis det lykkes at erobre et eller flere felter og dermed afskære en fjendtlig hær, så det felt, den står på, der ikke længere har forbindelse til en base, ejeren af hærbrikken kontrollerer, så må hærbrikken overgive sig. Ejeren af hærbrikken må fjerne brikken fra brættet og feltet er nu herreløst. Der kæmpes sten-saks-papir: Vinder ejeren af den slagne hær, må de tabte styrkepoints fordeles på ejerens øvrige hære på spillerpladen. Taber ejeren af den slagne hær, lægges styrkepointene tilbage i bunken med kampkort.

En fjendtlig base kan KUN erobres med sten-saks-papir uanset den forsvarende hærs størrelse.

I slutningen af kampfasen kan man spille et eventkort, der gælder, indtil det bliver spillerens tur igen: Dobbelt forsvar, runde uden angreb, halvt/dobbelt pris osv. Kortet udgår derefter af spillet.

2) Handelsfase: Nu må spilleren købe eventkort og kampkort for alle de handelspoint, der står på de felter, man ejer på spillepladen. De blå base-og byfelter giver hver 1 point, felterne med de røde trekanten hver 1 point og de fire skovfelter hver 1 point. På tegningen herunder har spilleren med de blå X-markører f.eks. 4 blå point, 1 grønt point og 4 røde point.



Hvor mange handelspoint, eventkort og kampkort koster, fremgår af spillerpladen og er forskellig, alt efter om man er rumvæsen eller menneske. I første spillerunde koster et eventkort f.eks. to blå point OG fire røde point, mens et kampkort koster to grønne point og fire røde point, hvis man er menneske-spiller. I 9. spillerunde koster et kampkort 1 grønt + 1 rødt point ELLER 1 blå point. Rumvæsenerne kan købe kampkort, blot de betaler 1 point af en hvilken som helst type.

Man SKAL bruge sine handelspoint i samme runde. Ubrugte handelspoint er spildt.

3) Flyttefase: Indkøbte kamppoints placeres på spillerpladen på de felter, der tilhører hære, der allerede er på spillepladen - eller man kan oprette en ny hær ved at lægge point i et ubrugt felt og placere hærbrikken på sit basefelt. Du må også frit flytte kampkort mellem dine hære i flyttefasen og oprette og nedlægge hære. Nyoprettede hære starter ALTID på basefelt, der kontrolleres af spilleren. Nu må du flytte dine hærbrikker på spillepladen ét felt hver, dog kun mellem felter, du kontrollerer.

4) Turen går nu videre til næste spiller. Hvis du er menneske-spiller, flytter du pris-markøren på din spillerplade et trin ned, med mindre den allerede står på 1.

Spillet fortsætter, til der kun er én spiller tilbage, der stadig kontrollerer sit base-felt. God fornøjelse!



JORDBO

Basens placering:
Feltet med Gustavs hus

DIN TUR:

- 1) Angrebsfase (angrib felter og modstandere)
- 2) Handelsfase (køb styrker og eventkort)
- 3) Flyttefase (flyt dine styrker her på arket)
- 4) Prisfase (ryk 1 prisfelt ned)
- 5) Giv turen videre til næste spiller



A

B

C

D

E

PRISER

1	EVENTKORT ●●▲▲▲▲ KAMPKORT ■▲▲▲▲▲
2	EVENTKORT ●●▲▲▲▲ KAMPKORT ■▲▲▲▲▲
3	EVENTKORT ●●▲▲▲▲ KAMPKORT ■▲▲▲▲▲
4	EVENTKORT ●●▲▲▲▲ KAMPKORT ■▲▲▲▲▲
5	EVENTKORT ●▲▲▲▲▲ KAMPKORT ■▲▲▲▲▲
6	EVENTKORT ●▲▲▲▲▲ KAMPKORT ■▲▲/●
7	EVENTKORT ●▲▲▲▲▲ KAMPKORT ■▲▲/●
8	EVENTKORT ●▲▲▲▲▲ KAMPKORT ■▲▲/●
9	EVENTKORT ●▲▲▲▲▲ KAMPKORT ■/▲/●
10	EVENTKORT ●▲▲▲▲▲ KAMPKORT ■/▲/●



JORDBO

Basens placering:
Feltet med Stellas hus

DIN TUR:

- 1) Angrebsfase (angrib felter og modstandere)
- 2) Handelsfase (køb styrker og eventkort)
- 3) Flyttefase (flyt dine styrker her på arket)
- 4) Prisfase (ryk 1 prislejt ned)
- 5) Giv turen videre til næste spiller



1

2

3

4

5

PRISER

1 EVENTKORT
●●▲▲▲▲
KAMPKORT
■▲▲▲▲▲

2 EVENTKORT
●●▲▲▲▲
KAMPKORT
■▲▲▲▲▲

3 EVENTKORT
●●▲▲▲▲
KAMPKORT
■▲▲▲▲▲

4 EVENTKORT
●●▲▲▲▲
KAMPKORT
■▲▲▲▲▲

5 EVENTKORT
●▲▲▲▲▲
KAMPKORT
■▲▲▲▲▲

6 EVENTKORT
●▲▲▲▲▲
KAMPKORT
■▲▲/●

7 EVENTKORT
●▲▲▲▲▲
KAMPKORT
■▲▲/●

8 EVENTKORT
●▲▲▲▲▲
KAMPKORT
■▲▲/●

9 EVENTKORT
●▲▲▲▲▲
KAMPKORT
■/▲/●

10 EVENTKORT
●▲▲▲▲▲
KAMPKORT
■/▲/●



RUMVÆSEN

Basens placering:
Feltet med Grisefarmen

DIN TUR:

- 1) Angrebsfase (angrib felter og modstandere)
- 2) Handelsfase (køb styrker og eventkort)
- 3) Flyttefase (flyt dine styrker her på arket)
- 5) Giv turen videre til næste spiller

1

2

3

4

5

PRISER

1

EVENTKORT



KAMPKORT





RUMVÆSEN

Basens placering:
Feltet med Syrefabrikken

DIN TUR:

- 1) Angrebsfase (angrib felter og modstandere)
- 2) Handelsfase (køb styrker og eventkort)
- 3) Flyttefase (flyt dine styrker her på arket)
- 5) Giv turen videre til næste spiller

A

B

PRISER

1

EVENTKORT





















KAMPKORT

































C

D

E

1	A					
2	B					
3	C					
4	D					
5	E					
						

1	A					
2	B					
3	C					
4	D					
5	E					
						

DETTE KORT GIVER RET TIL DOBBELT FORSVAR UNDER ANGREB	DETTE KORT GIVER RET TIL 1 ANGREB	DETTE KORT GIVER RET TIL 1 ANGREB	DETTE KORT GIVER RET TIL 1 ANGREB
DETTE KORT GIVER RET TIL EN RUNDE UDEN ANGREB	DETTE KORT GIVER RET TIL 1 ANGREB	DETTE KORT GIVER RET TIL 1 ANGREB	DETTE KORT GIVER RET TIL 1 ANGREB
DETTE KORT HALVERER ALLE PRISER FOR DENNE SPILLER	DETTE KORT GIVER RET TIL 1 ANGREB	DETTE KORT GIVER RET TIL 1 ANGREB	DETTE KORT GIVER RET TIL 1 ANGREB
DETTE KORT FORDOBLER ALLE PRISER FOR ANDRE SPILLERE	DETTE KORT GIVER RET TIL 1 ANGREB	DETTE KORT GIVER RET TIL 1 ANGREB	DETTE KORT GIVER RET TIL 1 ANGREB