

Ski Tour

BIATHLON

Tobias Olsson



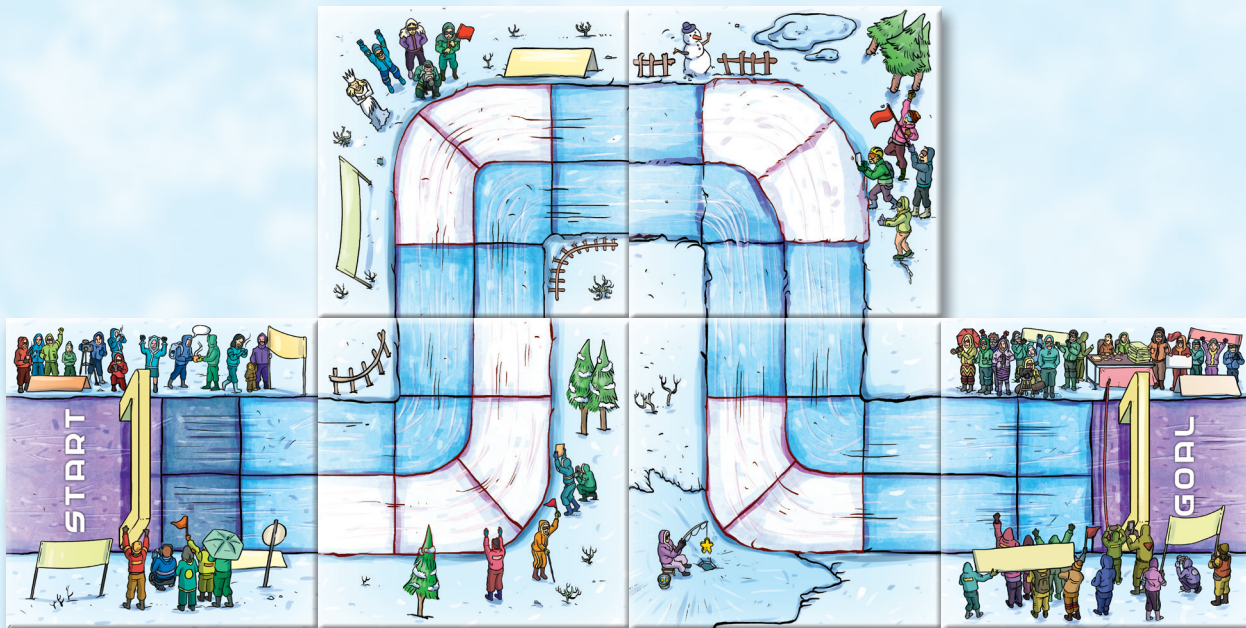
8+
age

30-60
min

2-5
players

REGELBOK





TACK TILL

Vi vill tacka följande personer för att de hjälpte oss speltesta, läsa regler och för att de på andra sätt hjälpte oss skapa en riktigt bra skidskyttesimulering!

Magnus Karlsson, Björn Forsberg, Henrik Gidmark, Mikael Toftgård, Mikael Aktan, Andreas Pettersson, Nora Mashadani, Sandra Pedersen, Mats Olsson, Alexander Olsson, Josefin Olsson, Rob Harper, Evan Duxbury, Nicholas Hjelmberg, Cristoffer Wiker, Daniel Frostberg, Andy Lee Roth, Giancarlo Cesario, Amanda Zimmer, François-Xavier Martel, Amanda Gyllensten, Lou Lavendell, Zack Lavendell, Anders Nilsson, Aron Engström, Anders Rosen, Nina Rosen, Kalle Lindén, Niklas Nord, Marica Lundholm, Thomas Lundholm, Frasse Fransson, Tomas "Conradargo" Engström, Hampus Carlsson, Andrea Forsgren, Andreas Pettersson, Jesper Frilund, Per Ericsson, Andreas Sandgren, Dan Sivervik, Mattias Karlsson, Jeremy Hoffman, Adam Sutton, Anders Nilsson, Christian Scherer, Sebastian Bergström, Guillaume Puy, Josefine Sapire

Ett extra tack till Jeff McDowall design för designen av vår "skeepel".

MEDVERKANDE

SPELDESIGN:
Tobias Olsson

UTVECKLING:
Samuel Sapire
Gustav Gyllensten

ILLUSTRATIONER:
Crimson Studio

REGLBOK:
We are Knytt
Hanna Björkman



VÄLKOMMEN TILL SKI TOUR: **BIATHLON**

Är du, som din nations främsta skidåkare, tillräckligt uthållig och träffsäker för att ta dig till prispallen? Valla dina skidor, slå tärningarna, ta fram strategier, träffa måltavlorna vid skjutbanan och korsa mållinjen först i detta pulshöjande spel där skicklighet, uthållighet och träffsäkerhet är vägen till förstaplatsen.

KOMPONENTER

1 Regelbok



5 Dubbelsidiga
spelarbräden



25 Uthållighetsmarkörer



5 Skeeples



5 x 10 Tävlingstärningar



5 x 8 Vallabrickor



20 Dubbelsidiga
tävlingbanebrickor



4 Skyttetärningar



25 Träff/missmarkörer



1 Förstaspelarmarkör



ÖVERSIKT

I Ski Tour: Biathlon rör sig spelarna längs tävlingsbanan i ett försök att vara först över mållinjen.

Under loppet kommer du också skjuta på skjutbanan i hopp om att träffa alla tavlor, eftersom en miss resulterar i ett varv i straffrundan. Du kan utnyttja din valla och kontrollera din uthållighet för att öka farten. Lägre uthållighet betyder att det blir svårare att träffa tavlorna i skjutbanan.

SPELETS MÅL

Spelaren som korsar mållinjen först vinner.

Loppet fortsätter tills alla spelare har tagit sig över mållinjen för att avgöra de andra spelarnas placering.



FÖRBEREDELSE

- 1 Använd tävlingsbanebrickorna för att bygga tävlingsbanan mitt på bordet

FÖRSTA GÅNGEN: använd nybörjarbanan som visas till höger.

SENARE: bygg tävlingsbanan hur du vill, så länge den börjar med "Start"-brickan och slutar med "Goal"-brickan. Det rekommenderas att skjutbanorna sprids ut jämnt längs tävlingsbanan.

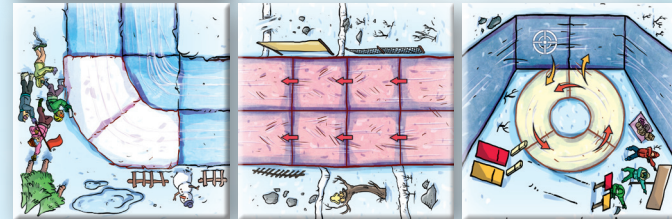
- 2 Placera skyttetärningarna så alla spelare når dem
- 3 Ge varje spelare
 - 3.1 1 spelarbräde med valfri nation
 - 3.2 5 uthållighetsmarkörer, placerade på de översta eller näst översta uthållighetsplatserna

ÖVERSTA: Långt lopp, 3 eller fler skjutbanor

NÄST ÖVERSTA: Kort lopp, 2 eller färre skjutbanor

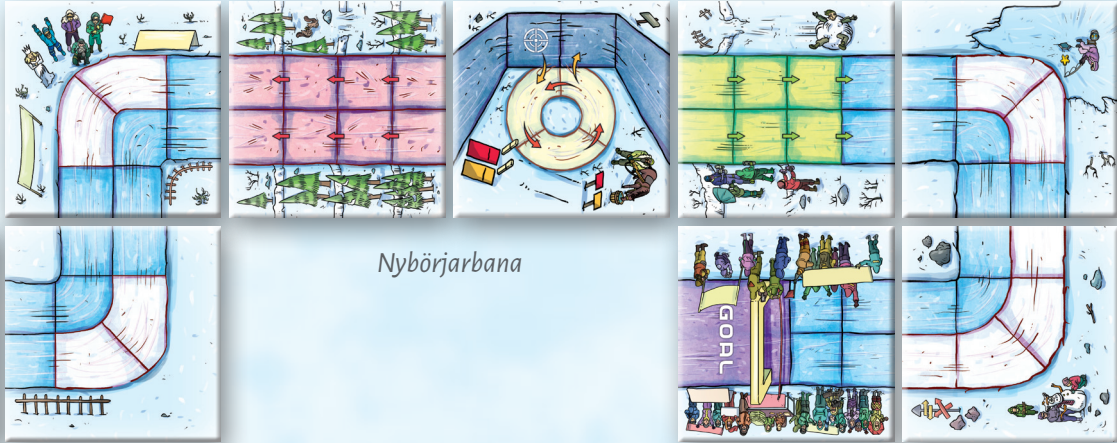
Ett kort lopp kan spelas med markörerna på de ÖVERSTA platserna för en snabbare, mer förlåtande omgång.

- 3.3 1 skepple i deras nations färg, placerad bakom tävlingsbanans startlinje



- 3.4 10 tävlingstärningar i deras nations färg, placerade bredvid deras spelarbräde som tillgängliga tävlingstärningar
- 3.5 5 träff/missmarkörer
- 3.6 Deras nations 8 vallabrickor, varav de väljer 6 att placera längst ner på spelarbrickan i valfri ordning. En av de yttersta brickorna kan användas för en bonuseffekt varje runda (se ikonreferensen s.12)
- 4 Ge förstaspelarmarkören till spelaren som åkte skidor senast

I ett **2-SPELARSPEL**, ge varje spelare två set spelarkomponenter. De kontrollerar 2 nationer var.



Nybörjarbana

3 SPELAROMRÅDE



SPELETS GÅNG

Varje runda har två faser:

FÖRBEREDELSEFASEN, då spelarna, samtidigt, slår sina tärningar och placerar dem

TÄVLINGSFASEN, då spelarna, i turordning, använder tärningar och vallabrickor för att förflytta sig på tävlingsbanan och skjuta på skjutbanorna

FÖRBEREDELSEFASEN

Var och en **MÅSTE** samtidigt göra följande:

- 1 Slå hälften av dina tillgängliga tärningar, avrundat uppåt


Om du har uthållighetsmarkörer på den **LÄGSTA** nivån (blå ♥), ta bort lika många 5or och 6or som du har markörer på blått, 5or först. De återgår till dina tillgängliga tärningar.

- 2 Placera varje slagen 1-4 i motsvarande kolumn på ditt spelarbräde



- 3 Placera varje slagen 5a i 1-4-kolumnen med **FLEST** tärningar

Om flera kolumner har lika många tärningar ska du placera 5orna i kolumnen med **HÖGST SIFFRA**. Om kolumnen med flest tärningar är full finns det ingen tillåten placering för 5orna.

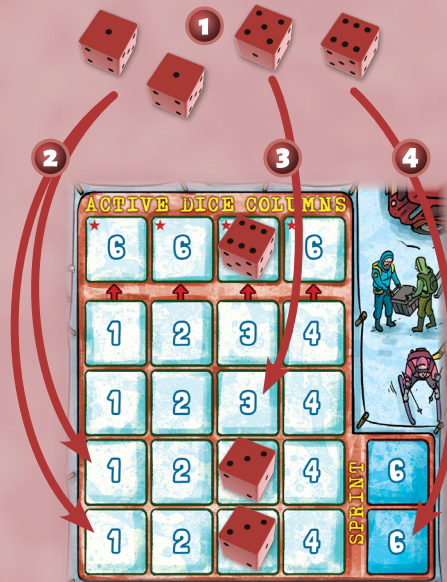
- 4 Placera varje slagen 6a antingen i spurtkolumnen eller i stjärnrutan  över valfri annan kolumn **MED TÄRNINGAR**



Finns det ingen tillåten placering för en tärning på ditt spelarbräde återgår den till dina tillgängliga tärningar.

EXEMPEL:

- 1 Tobias har 7 tillgängliga tärningar så han slår 4 av dem och får två 1or, en 5a och en 6a
- 2 1orna placeras i kolumn 1
- 3 5an måste placeras över 3orna
- 4 Han kan antingen placera 6an i spurtkolumnen eller i stjärnrutan över 1orna. Han placerar den i spurtkolumnen



TÄVLINGSFASEN

Spelaren med förstaspelarmarkören börjar och sedan spelar spelarna i turordning.

På din tur:

1 MÅSTE du ta **ALLA** tärningar från **EN** 1-4-kolumn

Om kolumnen är full (4 tärningar) tar du även 6an från stjärnrutan ovanför kolumnen, annars återgår den till dina tillgängliga tärningar.

Du får **INTE** välja en tom kolumn om inte alla dina 1-4-kolumner är tomma.

2 FÅR du ta **ALLA** tärningar från valfritt antal extra 1-4 eller spurt-kolumner. Du betalar en uthållighet per kolumn

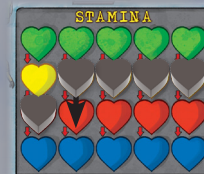
Du **MÅSTE** betala uthållighet genom att sänka uthållighetsmarkören i kolumnen på den **HÖGSTA** nivån. Det enda undantaget är om du betalar uthållighet när du skjuter. Då **MÅSTE** du sänka en uthållighetsmarkör i en kolumn du **INTE** har skjutit med.

EXEMPEL:

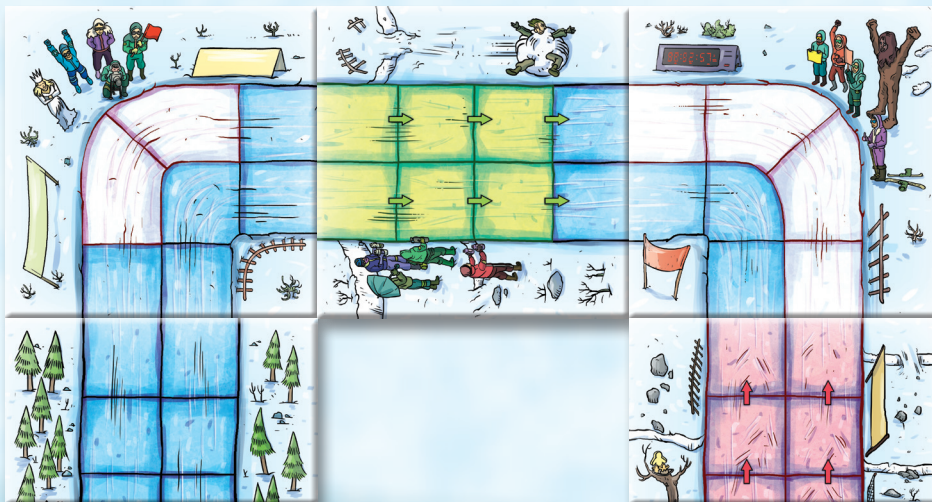


Hanna tar kolumn 2. 6an återgår till hennes tillgängliga tärningar och räknas inte, eftersom kolumnen inte var full.

Hon tar också kolumn 4 och betalar en uthållighet.



Det betyder att hon totalt har tagit 5 tärningar.

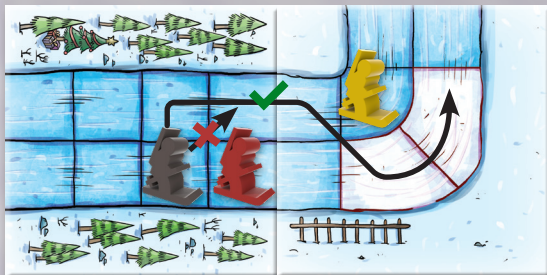


Om alla dina uthållighetsmarkörer är på den lägsta nivån (blå) ♥ när du måste betala stamina kollapsar du och är ute ur spelet.

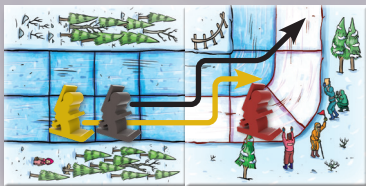
Om du **INTE** är vid en skjutbana:

3 MÅSTE du gå **EXAKT** lika många steg som du tog tärningar

När du går måste du gå **FRAMÅT** eller i **SIDLED**, aldrig bakåt. Om du går i sidled måste du passera en annan spelare för att få gå i sidled igen under samma tur. Du får **INTE** gå diagonalt förutom när du gå **TILL** ett vitt område.



Om en spelare är på rutan bakom dig när du **BÖRJAR** gå kan den välja att dras med efter dig, så den följer din **EXAKTA** förflyttning gratis. Spelare kan på samma sätt dras med efter någon som blir meddragen.



Om du spurtar, genom att använda spurtkolumnen eller en annan effekt som låter dig spurta, kan **INGEN** dras med efter dig den rundan.

För att gå till en ruta som en annan spelare står på **MÅSTE** du betala en uthållighet (genom att sänka din högsta uthållighetsmarkör), även om du dras med efter en annan spelare.

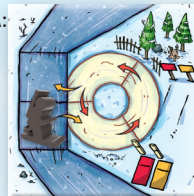
8

Du **FÅR** stå på samma ruta som en annan spelare.

ELLER, om du är vid en **SKJUTBANA**:

3 MÅSTE du skjuta lika många skott som du tog tärningar

Du kan aldrig skjuta och förflytta dig på samma tur.



Varje skott görs genom att slå en skyttetärning för en av dina 5 uthållighetsmarkörer. Du slår skyttetärningen med samma färg som markörens placering. Ju lägre uthållighet, desto lägre träffsäkerhet.



Placera en träff/missmarkör på motsvarande måltavla baserat på ditt resultat. Missar kommer leda till straffvarv (se s.9)

● = Träff ● = Miss

Skjut alltid från vänster till höger. Du behöver inte skjuta alla 5 skott under samma tur.



När som helst under din tur **FÅR** du:

- 1 Välja **EN** av dina yttersta vallabrickor
- 2 Använd dess effekt, om möjligt
- 3 Vänd den upp och ned



När alla spelare har spelat sin tur, flytta förstaspelarmarkören ett steg medsols och påbörja nästa runda.

I ett **2-SPELARSPEL** flyttas förstaspelarmarkören till nästa **NATION**

BANAN

Terrängen har stor påverkan på längdskidåkning, främst genom hur jobbigt det är att åka uppför och hur lätt det är att åka nedför.

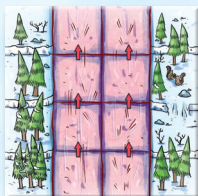
NEDFÖRSBACKE

Om du **STANNAR** i en nedförsbacke, grön ruta, **OCH** precis bakom en annan spelare kan du välja att flytta upp till tre steg gratis, och passera en skeeple utan att betala uthållighet.



UPPFÖRSBACKE

Om du **BÖRJAR** i en uppförsbacke, röd ruta, dra bort ett från ditt totala antal steg den rundan. De kan inte minskas till under ett.




STARTBRICKA

Din första tur väljer du fritt vilken fil du vill börja din förflyttning i.


Du behöver **INTE** betala uthållighet för att gå till en av rutorna direkt efter start även om en annan spelare står på den.



SKJUTBANA

När du går till skjutrutan  på en skjutbana avslutas din förflyttning. De följande rundorna måste du skjuta istället för att gå, tills du har skjutit 5 skott (se s.8). Du får **INTE** skjuta samma runda som du gick till skjutrutan.



Efter att du har skjutit 5 skott, ta varv i straffrundan  baserat på hur många skott du missade. Efter varje varv tar du bort två missmarkörer tills du inte har några kvar. Fortsätt därefter längs tävlingsbanan.

- 0 MISSAR** = 0 varv
- 1-2 MISSAR** = 1 varv
- 3-4 MISSAR** = 2 varv
- 5 MISSAR** = 3 varv

På skjutbanebrickan behöver du **INTE** betala uthållighet för att gå till en ruta som en annan spelare står på.

På skjutbanebrickan kan du **INTE** dras med efter en annan spelare.

SPELETS SLUT

Spelaren som korsar mållinjen först vinner guldmedaljen.

Spelet fortsätter tills alla spelare har tagit sig över mållinjen för att avgöra vilka som vinner silver- och bronsmedaljerna.

I ett **2-SPELARSPEL** avslutas spelet direkt när en spelare har korsat mållinjen.

AVANCERADE NATIONER

När du har bekantat dig med spelet kan du välja att spela med de avancerade nationerna på baksidan av spelarbräderna: Österrike, Finland, Italien, Storbritannien och USA.

ALLA



Uthålligheten varierar för varje nation. När du skjuter ska du alltid slå tärningen med samma färg som platsen under uthållighetsmarkören.



ÖSTERRIKE, ITALIEN

Vissa kolumner räknas som fulla, så du får ta 6or i stjärnrutorna över, när tre tärningar har placerats istället för fyra.



ITALIEN, STORBRIANNIEN

Ersätter stjärnrutan över en kolumn. När du tar 6an kan du antingen inkludera den i dina tagna tärningar **ELLER** vända tillbaka en av dina innersta använda vallabrickor.



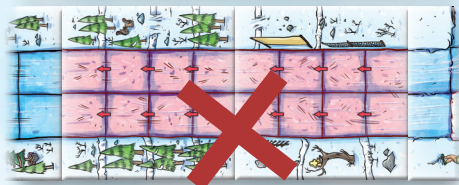
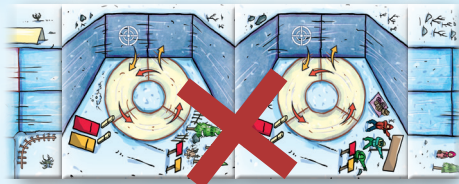
FINLAND

Du **FÅR, EN GÅNG** per runda du skjuter, använda vallaikonen som är tryckt på spelarbrädet. Du **FÅR** använda en annan vallabricka samma runda.

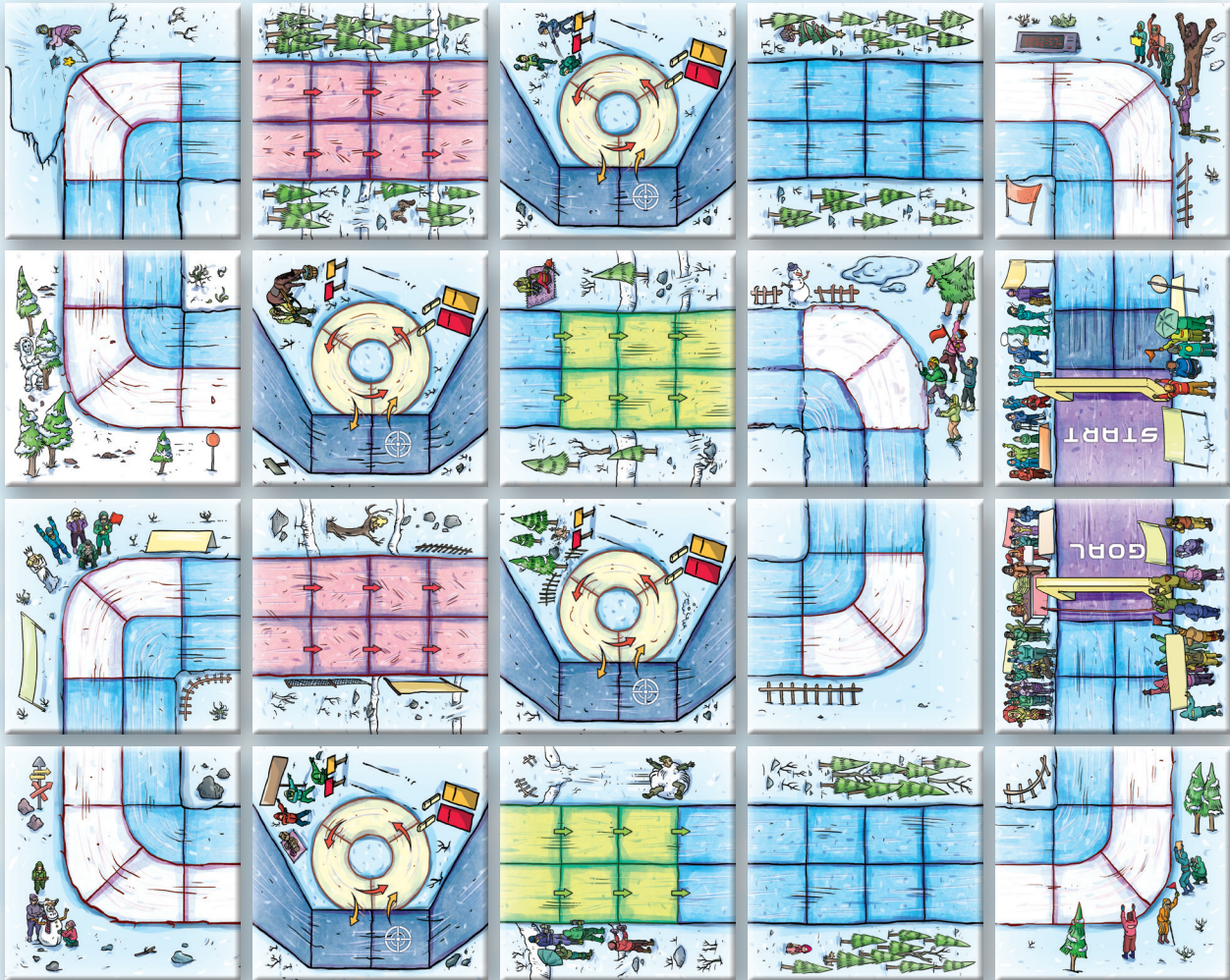
BYGGA TÄVLINGSBANAN

När du bygger tävlingsbanan, tänk på dessa tips för hur du kan göra den mer balanserad. Det är dock bara förslag, du får bygga tävlingsbanan på vilket sätt du vill.

- 1 Försök sprida ut **SKJUTBANORNA** jämnt över tävlingsbanan. Undvik att placera två skjutbanor bredvid varandra.
- 2 Placera inte två **UPPFÖRSBACKAR** direkt efter varandra, eftersom dessa tenderar att minska avståndet mellan spelarna.



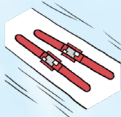
FÖRSLAG PÅ LÅNG TÄVLINGSBANA



VALLAIKONER



Slå om en skyttetärning. Om du får slå om fler än du har missar behöver du inte slå om en träff



Spurta den här turen. Du får också lika många steg som du har tärningar i din spurtkolumn. Ta **INTE** bort tärningarna



Använd en till kolumn gratis den här turen



Slå om **EN** tärning från ditt spelarbräde. Placera den som vanligt



Slå om **ALLA** tärningar på ditt spelarbräde. Placera dem som vanligt



Lägg till ett till hur många tärningar du tagit den här turen. Räknas **INTE** till att fylla upp kolumner och få ta 6an i stjärnrutan



Ta bort ett från hur många tärningar du tagit den här turen



Betala en uthållighet

Vissa vallabrickor har mer än en ikon. Då måste **ALLA** effekter användas, om den inte har ett /, då väljer du **EN** av effekterna. Om brickan har -ikonen måste du betala uthållighet **FÖRST**.

ORDLISTA

DRAS MED: s. 8

Följa en annan spelares exakta förflyttning

STRAFFRUNDA: s. 9



NEDFÖRSBACKE: s. 9



TILLGÄNGLIGA TÄRNINGAR:

Dina tärningar som inte ligger på ditt spelarbräde

SKJUTBANA: s. 9



TÄRNINGSKOLUMN:



SKYTTETÄRNINGAR:



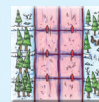
TÄVLINGSTÄRNING:



SPURT: s. 8

Förflyttning som förhindrar att andra spelare dras med

UPPFÖRSBACKE: s. 9



SPURTKOLUMN: s. 6



UTHÅLLIGHET: s. 7



STJÄRNUTA: s. 6



VALLABRICKOR: s. 8

