DANSK

Ladybird

Ellinor og Laura har skønne minder om de endeløse dage, de tilbragte som børn med at udforske deres mormors have.

Nu, mange år senere, er deres mormor blevet gammel og syg. Hun kan ikke længere passe haven, og den er blevet sørgeligt forsømt. Blomsterne er falmede, og træerne i den frodige frugthave er groet til og plaget af bladlus.

Sammen med deres venner Joyce og Vincent vender de tilbage til deres barndoms fristed for at hjælpe deres mormor i sommerferien.

Tilbage i den gamle have synes alle deres barndomsminder at vende tilbage.

Og da de begynder deres arbejde i haven, fast besluttede på at genoprette dens tidligere pragt, bemærker de noget, næsten magisk, i luften. Mariehønerne synes at reagere på deres tilstedeværelse. De vender tilbage igen, i stort antal og i alle slags og farver!

Komponenter

128 mariehønekort



25 frugthavekort



20 havebrikker
5 i hver spillerfarve



Spilleregler

Hjælpe-ark

Pointblok



16 blomsterbedskort



Førstespillerbrik
»Mariehønebladet«



48 fodringsbrikker



20 livscykluskort

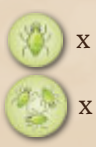


Barndomsminder



x 28

Bladlus



x 28

x 16

Opsætning af spillet

1. Bland *mariehønekortene* grundigt. Giv hver spiller 4 kort på hånden. Placer de resterende kort i en bunke med mariehønekort i midten af bordet.

2. Placer *livscyklus-* og *blomsterbedskortene* i hver deres bunke ved siden af.

3. Træk 9 mariehønekort og placér dem med billedsiden opad i et 3 x 3-kortgitter under de 3 kortbunker. Dette område kaldes *mariehøne-fællespuljen* eller blot fællespuljen.

4. Bland *frugthavekortene*, og placer denne bunke med billedsiden nedad i øverste højre side af midterområdet. Vend 3 kort ud med billedsiden opad i en kolonne under bunken parallelt med fællespuljen. Placer 2 *bladlus* på hvert kort.

5. Placer *havebrikkerne* i hver sin farve i bunker med portrætsiden opad i nærheden, så de er sorteret efter tallene 1-5 fra top til bund.

6. Lav 8 tilfældigt sammensatte stakke af *fodringsbrikker*, hver med 6 brikker med billedsiden nedad. Placer dem midt på bordet, og vend den øverste brik i hver bunke med billedsiden opad.

7. Giv *mariehønebladet* (førstespillerbrik) til den spiller, der sidst så sin mormor.

8. Sørg for at *bladlus* og *barndomsminder* er inden for rækkevidde af alle spillere.

9. Alle spillere tager den første havebrik med deres foretrukne farve og karakter, og vender brikken med handlingssiden opad så den viser Rosenhave-handlingen.



Sådan spilles spillet



I *Ladybird* gælder det om at samle og placere farvede ***mariehønekort*** i et ***kort-tableau*** i dit spilleområde, så du får flest mulige point ved spillets afslutning.

Spillet finder sted over ***5 dage***. Første dag har ***1 runde***. Den anden dag har ***2 runder***, den tredie dag ***3 runder***. Gæt nu, hvor mange runder, dag 4 og 5 har? Rigtigt.

I hver runde ***afslører spillerne samtidigt*** 1 kort fra deres hånd, og tager derefter tur for at ***placere*** dette i deres tableau, ***tage 1 frigivet*** kort på hånden fra mariehøne-fællespuljen, samt udføre ***1 havebrikshandling***.

Du starter spillet med blot 1 ***havebrik***. Hver ny dag tilføjer du en ny, som udvider dine handlingsmuligheder.

Ved afslutningen af dag 5 slutter spillet, og spillerne får point for deres mariehøne-tableauer.

Frugthavekort og ***livscykluskort*** øger dine point for mariehønekort i kolonner af deres farve.

Blomsterbedskort øger dine point for alle mariehønekort i de kolonner hvor du placerer dem.

Ved at samle ***fodringsbrikker*** øges de point du får for hvert kort du samler med den mariehøneart de viser.

Mariehønekortets opbygning



Rundeoversigt

Afsløringsfasen

Alle spillere vælger et kort fra hånden, og lægger det med billedsiden nedad på bordet. Når alle spillere har valgt, *afslører alle samtidigt* deres kort. Læg dit afslørede kort i en skæv vinkel i dit spilleområde, for at vise at kortet endnu ikke er blevet *placeret*.

Havefasen

Dernæst placerer spillerne *med uret* det afslørede kort i deres spilleområde, tager 1 frigivet kort og udfører 1 tilgængelig havebrikshandling. Førstespilleren starter.

1. PLACÉR DIT VALGTE MARIEHØNEKORT

Har du allerede et eller flere kort af samme kortfarve i dit tableau, lægger du dit kort oven på dem, så den øverste del af de underliggende kort stadig er synlig.

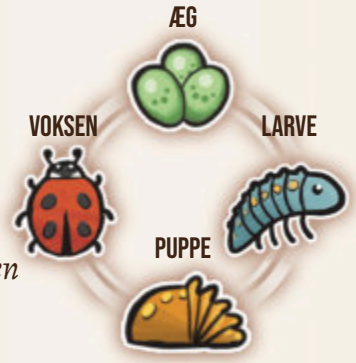


Har du ingen kolonne i dit korts farve i dit tableau, starter dit kort en ny kolonne. Har du allerede en eller flere kolonner i dit tableau, lægger du det nye kort ved siden af de allerede oprettede kolonner.

Når du har lagt dit kort, så tjek om det udløser nogen *placeringseffekter* ⇒

2. TAG ET MARIEHØNEKORT PÅ HÅNDEN

Det placerede korts livscyklusstadie *frigiver* det næste stadie i fællespuljen, hvilket betyder at du må tage et kort på hånden med *det næste livscyklusstadie*, uanset farve eller mariehøne-art.



Hvis du placerer :

- *æg*, tag en *larve*
- en *larve*, tag en *puppe*
- en *puppe*, tag en *voksen*
- en *voksen*, tag *æg*

Hver gang du skal tage et kort med et frigivet livscyklusstadie, men der ikke er noget kort med det stadie i fællespuljen, trækker du i stedet de øverste 2 kort fra trækbunken.

Det gælder også det ekstra korttræk, en havebrikshandling kan give dig.

Placeringseffekter

EN FULD LIVSCYKLUS



Når du har placeret et kort, skal du kontrollere, om du har lavet en fuld livscyklus i én farve, dvs. at kolonnen har et komplet sæt af æg-, larve-, puppe- og voksen mariehøne-ikoner i vilkårlig rækkefølge.

I så fald skal du straks gøre krav på et *livscykluskort* i samme farve og placere dette over kolonnen, ligesom et frugthavekort (Se *Frugthaven, s. 6)*. Hvert livscykluskort øger pointene i dens kolonne med *3 point pr kort*.

Der kan kun tilføjes ét livscykluskort til en kolonne, og selvom du kan samle flere livscyklusikoner i en

Barndomsminder

Når du tager det sidste kort i en række eller en kolonne i den fælles pulje, skal du tage 1 barndomsminde.

Placér straks 3 nye kort fra trækbunken på de ledige pladser i den ryddede række eller kolonne. Den fælles pulje genopfyldes kun, når en række eller kolonne er blevet ryddet, og da kun den ryddede række eller kolonne.

Hvis du rydder både en række og en kolonne på samme tid, er dine minders kraft dobbelt så stærk: tag 2 barndomsminder istedet for 1, og fyld de tomme pladser med 5 nye kort fra bunken.

Barndomsminder giver dig bonuspoints. Se points-oversigten på *hjælpearket.*

Del et rigtigt minde (Valgfri regel)

Hvis du og dine medspillere kan lide idéen og er trygge ved den, kan I vælge at dele et rigtigt minde fra jeres barndom med de andre spillere, hver gang I tager et barndomsminde.

kortfarve, hvor du allerede har et komplet sæt, er det kun det første sæt, der giver dig et livscykluskort.

BLOMSTERBEDE



Hvis dit kort fuldender en hel række med alle 5 kortfarver på tværs af dit tableau, skal du gøre krav på et *blomsterbedskort* og lægge det over *en valgfri kolonne*.

Blomsterbede øger pointene for alle mariehøner i den kolonne med 2 *point pr kort.*

Der kan kun tilføjes ét blomsterbedskort til en kolonne, men du optjener et nyt, hver gang du fuldender en række med 5 mariehønekort i forskellige farver.

Harlekinmariehønen



Harlekinmariehønen er en invasiv art. Den kan kun spilles i *afsløringsfasen* af en runde.

Når du placerer Harlekinen, skal du vælge en anden spillers tableau at "invadere" og erstatte *det senest placerede kort* i en af deres kolonner med Harlekinmariehønen. Placér derefter det erstattede kort i dit eget tableau, og spil resten af din tur, som om du oprindeligt havde placeret det der.

Harlekinen antager farven på det kort, den erstatter, og vil stadig give points som hvert andet kort af den farve, men den invaderede spiller mister *mariehønearten* og *livscyklus-stadiet* for det erstattede kort. Hvis dette betyder, at den invasive Harlekinmariehøne ødelægger en fuld livscyklus, *mistes livscykluskortet i den kolonne og skal returneres*.

Når Harlekin-mariehøner dukker op i den fælles pulje, frigives de automatisk op og kan tages af alle spillere uanset placeret kort, *istedet for* et almindeligt frigivet kort.

Du er dog aldrig tvunget til at tage en Harlekinmariehøne, og kan stadig tage 2 kort fra trækbunken som normalt, hvis du er forhindret i at få et kort med dit frigivne livscyklus-stadie.

Når Harlekinmariehønen først er placeret, bliver den hvor den er resten af spillet. Den invaderede spiller kan få points for hver Harlekinmariehøne, ved at samle dens *fodringsbrikker* (se *Picnic, s.* 7).

3. UDFØR EN HAVEBRIKSHANDLING

Når du har placeret dit kort og taget et nyt kort på hånden, skal du udføre ***1 havebriks-handling*** og vende brikken til portrætsiden for at indikere, at denne brik er blevet brugt.

Dag 1. Rosenhaven



"Roserne skal behandles blidt", siger mormor. En mariehøne lander på spidsen af din finger. Du er fortabt i nuet - den spreder pludselig sine vinger og omfavner himlen, før du får tid til at tænke på et ønske.

Placér ***1 mariehønekort*** fra din hånd i dit tableau *og* tag et kort fra fællespuljen med det livscyklus-stadie, som dit kort frigiver.



Dag 2. Frugthaven



Søde jordbær, frodige æbler og rytmen af faldende grene fra mormors havesaks. "Omsorg," siger hun, "er at forme det, der vokser, så det kan trives."

Tilføj ***1 frugthavekort*** til dit tableau. Vælg eet af de tre tilgængelige frugthavekort med billedsiden opad, og tag alle bladlus på kortet.



FRUGTHAVEKORT

Der er fem forskellige slags frugthavekort, i hver sin farve : *jordbærbede* (røde), *blåbærbuske* (blå), *appelsintræer* (orange), *æbletræer* (grønne) og *vindrueranker* (lilla). Hvert svarer til en farve mariehønekort. Når de tilføjes til dit tableau, øger de points for mariehøne-kort i deres farve med 1 point pr. kort.

Tilføj kortet over kolonnen af samme farve i dit tableau :



Hvis du ikke allerede har mariehønekort i frugthavekortets farve, placerer du kortet over en tom kolonne, med plads til senere at starte mariehønekolonnen med den farve.

Når en frugthavehandling er udført, vendes det øverste kort fra trækbunken ud på den tomme plads, med billedsiden op. Tilføj 2 *bladlus* på dette kort.

Tilføj også med det samme *1 bladlus* på de to andre frugthavekort.



BLADLUS

MELDUGSBRIKKER



MELDUGSBRIKKER

Den 22-plettede mariehøne er vegetar og lever kun af meldug. Den foretrækker også at spise sammen med andre 22-plettede mariehøner.

Meldugsbrikker er særlige fodrings-brikker, kun for den 22-plettede. Du behøver ikke bladlus for at tage dem, kun mindst ét kort i dit tableau med den 22-plettede mariehøne.

Meldugsbrikker øger pointene for alle kort i dit tableau med den 22-plettede mariehøne, med 2 eller 3 point per kort.

Dag 3. Picnic

Siruppen på mormors pandekager er tyk og gylden. De klæbrige blade i haven leder mariehønerne til deres bytte. "Et liv brødføder et andet", siger hun. "Sådan er livets cirkel."

Tag en synlig *fodringsbrik* blandt de øverste i stakkene med fodringsbrikker og læg den i dit spilleområde.



Den koster det antal bladlus, der er angivet på brikken, med mindre det er en meldugsbrik, se nedenfor. Vend straks den næste brik i stakken med billedsiden op.

Tager du en fodringsbrik med et ***honningdug-ikon***, kan du tilføje *endnu* en fodringsbrik som en del af samme handling. Du kan blive ved med at tilføje brikker, så længe de brikker, du tager, har honningdug-ikonet, og du har råd til at »betale« prisen i bladlus.



HONNINGDUG

Vil du have mere end én meldugsbrik i løbet af spillet, skal du opfylde den samlede tærskel for de brikker, du tager.

EKSEMPEL : *Vil du have 3 meldugsbrikker, skal du have mindst 3 kort med en 22-plettet mariehøne i dit tableau, på det tidspunkt hvor du tager den tredje brik.*

Du beholder dine meldugsbrikker, også selvom en af dine 22-plettede tilfældigvis bliver erstattet af en harlekinmariehøne, så dit antal reduceres.

FODRINGSBRIKKER



FEEDING TILES

Fodringsbrikker øger dine point for hvert kort med den mariehøneart, brikken viser.

Fodringsbrikkerne er forskellige for hver mariehøneart. Få det fulde overblik over alle spillets fodringsbrikker i Mariehøne-indekset på *hjælpearket*.

Dag 4. Redskabsskuret

Mormor spilder aldrig sine kræfter. "Brug altid det rigtige værktøj", siger hun. Man får ikke mere ud af at arbejde hårdere – man skal vide, hvordan man arbejder klogt.

Vælg imellem :



A: Placér et mariehønekort fra hånden i dit tableau, og tag et frigivet kort på hånden.

eller

B: Tag et frugthavekort med alle bladlus på.

Dag 5. Mormors te

Mormors te vækker varme minder. Man føler man hører til i disse øjeblikke – hvor vi deler fælles historier, kan grine og skaber nye minder sammen.

Vælg imellem :



A: Tag et sidste barndomsminde med dig fra haven.

eller

B: Udfør en Picnic-handling og tag en fodringsbrik, eller flere, hvis de brikker, du tager, har *honningdug*-ikonet.

Efter runden

Når alle spillere har afsluttet deres tur, giv da *mariehønebladet* videre til den næste spiller i urets retning. Alle spillere kasserer eventuelle kort på hånden ud over 4 kort.

Spillet fortsætter med en ny runde, indtil alle spilleres havebrikker ligger med portrætsiden opad. Så begynder en ny dag : alle spillere tager den næste havebrik i deres farve og vender alle deres brikker med *handlingssiden opad igen*. Fortsæt derefter til næste runde.

Spillets afslutning

Når alle spilleres fem havebrikker ligger med portrætsiden opad – efter 5 dage og 15 runder – slutter spillet.



Brug pointblokken til at notere hver spillers point.

Farver : Tæl de point, kortene øverst i kolonnen giver, og gang med antallet af mariehønekort i kolonnen.

Mariehøner : Læg pointene sammen for alle dine fodringsbrikker med én art, og gang med dit antal kort med den art.

Barndomsminder : Tæl point efter oversigten på *hjælpearket*.

Bladlus : Hver bladlus giver dig 1 point.

Vinderen er den spiller der har fået flest point. Ved uafgjort vinder den spiller, der er kommet i kontakt med flest barndomsminder.

Er det stadig uafgjort, deles sejren.



SPIL SOLO : SLÅ DIN EGEN REKORD!

Spil efter de almindelige regler, med disse justeringer :

Lav en fællespulje på ***2 rækker à 3 mariehønekort*** og ***2 frugthavekort*** med billedsiden op. Brug 1 sæt havebrikker. Læg resten tilbage i æsken.

Rundestruktur :

1. Placér et mariehønekort fra hånden.

2. Tag et kort med det *frigivne livscyklus-stadie*, eller træk 2 kort blindt fra toppen af bunken, hvis du ikke kan.

3. Udfør 1 havebrikshandling. Hvis dette afslutter din *dag*, tag da næste havebrik og genaktivér alle dine havebrikker.

4. Kassér ned til 4 kort på hånden.

Rydning af kolonner eller rækker :

Når du ***rydder en kolonne***, fyld da op med 2 kort på de ledige pladser.

Når du ***rydder en række***, tag 1 barndomsminde og fyld op med 3 kort. Når du samtidig ***rydder en række og en kolonne***, tag 2 barndomsminder og fyld alle 4 kort op.

Harlekinmariehønen i solo :

Placér den i en valgfri kolonne og erstat det senest placerede kort (kassér dette). Tag da et valgfrit kort fra fællespuljen.

Credits

Spildesign : *Morten Blaabjerg og Michael Løhde Andersen*
Mariehøneillustrationer : *Michael Løhde Andersen*
Grafisk Design : *Denni Eschen Pedersen*
Æske- & karakterillustrationer : *James Churchill*
Tysk oversættelse *: Dirch Buur*
Udvikling & Produktion : *Morten Blaabjerg*

Ladybird udgives af

SKJALD SPIL & EVENTS
Odense, Danmark
http://skjald.net/ladybird

Alle rettigheder forbeholdes, 2026.

SKJALD SPIL & EVENTS