Välkommen till Mumindalen!

Invånarna i Mumindalen tycker om att gå på utflykter.
I StegegetS Mumin är du en av dessa invånare och du slår tärningar för att se vem i Mumindalen du kan besöka.
Du kan få Gåvor av de karaktärer du besöker.

Flest Gåvor i slutet vinner!

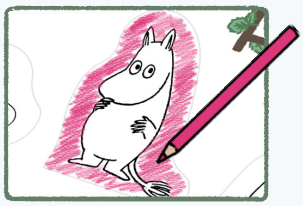
STEGEGETS × MUMIN®

Regler

Innan ni börjar spela

1. Alla väljer en färgad penna och den karaktär ni vill vara, yngst väljer först. Färglägg i eller runt karaktären. Om ni spelar med avancerade regler så har varje karaktär en specialförmåga. Dessa står på sida 3.
2. Varje spelare kan om ni vill skriva erat namn vid den karaktär ni valt.
3. Varje spelare väljer ett Skafferi (protokoll) som finns längs kanten av kartan och färglägger två jordgubbar där. Här nedan ser du ett skafferi.

1.



3.

Så här spelar ni

Äldst är startspelare och börjar, sedan går turordningen medsols. I början av sin tur fyller startspelaren i en cirkel högst upp på brädet för att markera vilken runda det är. Spelet är slut efter sex rundor, då räknar ni Gåvor och utser vinnaren.

1. Startslag

Slå alla tärningar du har, detta kallas för ditt Startslag.

2. Slå om (Jordgubbsslag)

Är du inte är nöjd med ditt tärningsresultat så kan välja att kryssa en jordgubbe för att slå om ett valfritt antal tärningar. Sätt ett kryss under en ifylld jordgubbe vid ditt Skafferi varje gång du väljer att göra detta. Du får göra flera Jordgubbsslag samma tur så länge du har jordgubbar att kryssa.

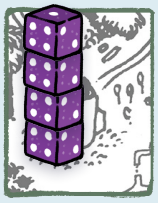
Tärningar

Det finns två sorters tärningar.

Jordgubbstärningar (Röda)
Den spelare vars tur det är slår alltid dessa.

Drottningsyltstärningar (Lila)
Du får dem i en runda genom att besöka karaktärer som andra redan besökt.

De läggs på muminhuset när de inte används.



3. Besök

Efter varje tärningsslag kan du välja att besöka en karaktär för att få Gåvor eller en Drottningsyltstärning (förklaras på nästa sida). Då behöver tärningarna du slagit matcha den kombination av tärningar som karaktären har vid sitt porträtt på kartan.

3a. O, X och Δ står för var sitt unikt valfritt värde. Så att alla O är samma tal, alla X ett annat och alla Δ ett tredje.

3b. A, B, C, D, E, F betyder valfritt värde, så länge de är i följd. Där A alltid är lägst.

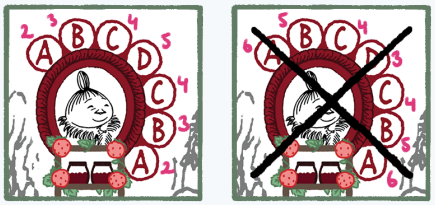
3c. Tärningsikoner såsom ⊙ eller ⁞⁞ betyder att det skall vara just det värdet som visas.

Besöksexempel

3a

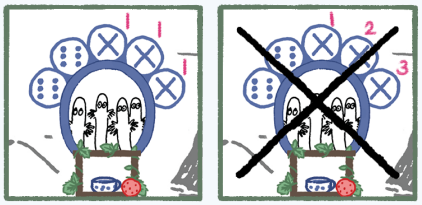
Primadonnas häst har XXOOΔΔ, då behöver du slå t.ex. 115566.

3b



Mymlan (den äldre) har ABCDCBA, då behöver du slå t.ex. 2345432 men inte 6543456 för det skulle vara DCBABCD.

3c



Hattifnattarna har 66XXX, då behöver du t.ex. 66111 (men inte 66123 då alla X måste vara av samma värde.

Besök ger Jordgubbar och Gåvor eller Tärningar

Om dina tärningarna matchar en karaktärs kombination av tärningar kan du besöka karaktären och då händer följande:

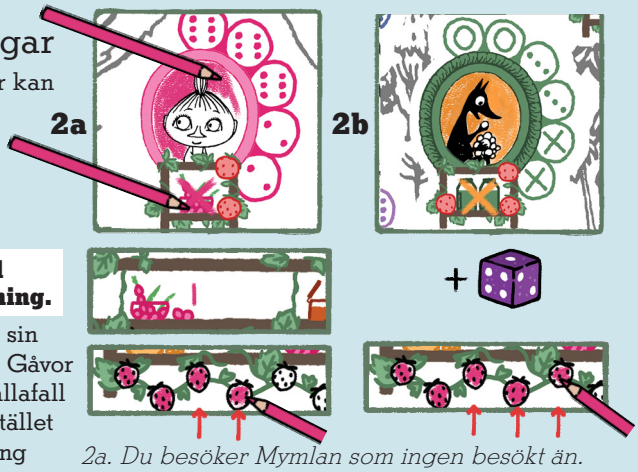
1. Få jordgubbarna som visas på ramen under porträttet.
Fyll i lika många jordgubbar i ditt Skafferi.

2a. Om porträttets bakgrund är vit: Få Gåva.

Du är den förste besökaren idag. Därför får du en Gåva. Sort och antal visas i ramen under porträttet. Kryssa över Gåvan i ramen och dra streck i ditt Skafferi i rutan som matchar Gåvan. Dra ett streck on det är en Gåva i ramen och två streck om det är två gåvor. Glöm inte att fylla i porträttets bakgrund med din färg.

2b. Om porträttets bakgrund är ifylld med en färg: Få tärning.

Karaktären har redan gett bort sin Gåva idag. Du får därför ingen Gåvor när du besöker (men du fick iallafall jordgubbarna i steg 1 ovan). Istället får du ta en Drottningsyltstärning från Muminhuset, om det finns någon där. Denna sparar du till din nästa tur.



2a. Du besöker Mymlan som ingen besökt än. Du fyller du i bakgrunden, två jordgubbar i ditt Skafferi. Kryssa över hennes Gåva och dra ett streck i ditt Skafferis Smultron på ett snöre ruta. 2b. Du besöker Sofus som redan är ifylld. Du får du tre jordgubbar och en Drottningsyltstärning.

Exempel

Några rundor in i en spelomgång slår du 444531 och väljer att spara fyrorna. Eftersom du har okryssade jordgubbar kan du slå om. Du kryssar en jordgubbe och väljer att slå om 5:an. 3;an och 1:an.

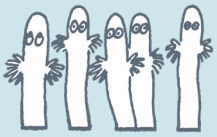
Efter omslaget har du 444235. Du bestämmer sig för att försöka igen genom att slå om en gång till. Du kryssar en jordgubbe till och väljer att slå om 3:an, 2:an och 6:an. Denna gång får du två 4:or och en 5:a vilket ger dig 444445. Du kan besöka Klått-Djuret.

Slutet på din tur

När du besökt någon är din tur slut. Om du slog en Drottningsyltstärning skall den läggas tillbaka på Muminhuset. Om du fick en denna tur behåller du den till slutet av din nästa tur.

Spelets slut

När alla spelat 6 rundor är spelet slut. Den som har flest antal Gåvor totalt har vunnit! Vid lika avgör gåvornas rangordning i tabellen till höger, som går från Hjortronsylt (högst) till Krusbärskompott (lägst). Om två spelare har lika många gåvor är det den som fått flest Hjortronsylt som vinner. Om det fortfarande är lika är det den av dem som har flest Smultron på ett snöre som vinner, och så vidare.



Lite mer avancerade regler

Om ni vill kan ni lägga till en eller flera av följande regler till grundspelets regler för ett lite komplexare StegegetS Mumin.

Upplåsning av karaktärer
När du väljer karaktär får du bara välja mellan de som är ifyllda på baksidan av blocket. När ni utsett vinnaren får denne välja en av de karaktärer någon besökte under spelet (ifylld på spelomgångens karta) och "låsa upp" den genom att fylla i den på baksidan av blocket. Om ni bara besökt redan upplåsta karaktärer får ingen ny låsas upp.

Gåvoslag
Startslaget utökas till: Slå alla tärningar och sedan, om du vill, slå om 1 valfri tärning för varje unik sorts Gåva du har i ditt Skafferi. Antalet Gåvor spelar ingen roll. Samma tärning får inte slås om flera gånger under Gåvoslaget. Slå alla Gåvoslag innan du betalar jordgubbar för att slå om.

Karaktärsförmågor
Varje karaktär har en specialförmåga som du ser på sida 3. Följ dessa beroende på vilken karaktär du har.

Varierande antal rundor
Antalet rundor beror på hur många spelare ni är. Med denna regel fortsätter startspelaren att fylla rundrutor på nästa del av rundmätaren efter runda sex. Hur många rundor ni ska spela ser du i tabellen nedan.

Antal spelare	2	3	4	5	6
Rundor	12	10	8	7	6

Grundspelet *Sista rundan baserat på spelarantal*

Specialförmågor:

Den karaktär du är har en specialförmåga enligt tabellen nedan. Glöm inte din specialförmåga och när förmågan aktiveras. De första 8 karaktärerna med grön linje är upplåsta redan första gången du spelar. Notera att "få en till" av en Gåva innebär en till Gåva av samma sort och bara en extra oavsett om Gåvan du fick var en eller två stycken.

Mumintrollet
När du får , få en till

Muminpappan
När du får , få en till

Muminmamman
När du får , få en till

Snorkfröken
När du får , få en till

Lilla My
När du får , , få en till

Snusmumriken
När du får , , få en till

Mymlan
När du får , , få en till

Sniff
När du får , , få en till

Fanny
Varje gång du får en eller tre , få en till

Dr Schrünkel
Varje gång du får två , få en till

Professorn
I varje Jorgubbsslag får du slå om en du slog

Marsmänniskan
Du får ha två innan du måste slå dem

Mymmel (den äldre)
Du börjar spelet med fem .

Polismästaren
Du börjar spelet med två extra .

Filifjonkan
Före Startslaget, sätt en till valfritt värde, slå den ej.

Too-ticki
Efter ditt Startslag får du sätta alla 1:or till 6:or.

Stinky
Efter ditt Startslag får du sätta alla 2:or till 6:or.

Fillyfjonkans ungar
Efter ditt Startslag får du sätta alla 3:or till 6:or.

Misan
Efter dit Startslag kan du sätta alla 4:or till 6:or.

Författern
Efter ditt Startslag kan du sätta alla 5:or till 6:or.

Mårran
Efter ditt Startslag kan du sätta alla 6:or till 1:or.

Zoologen
Du börjar spelet med två extra .

Primadonnas häst
Du börjar spelet med två extra .

Botanisten
Du börjar spelet med två extra .

Skäppskatten
Du börjar spelet med två extra .

Piraterna
Du börjar spelet med två extra .

Valrossen
Du börjar spelet med två extra .

Primadonna
Du får sätta din till valfritt värde.

Klippdassen
Du börjar spelet med två extra .

Klått-djuret
Ditt första Jordgubbsslag varje runda är gratis.

Knyttet
Du får slå en runda till när spelet är slut.

Sofus
När du får kan du byta en mot valfri Gåva.

Hattifnattarna
När du får kan du byta en mot valfri Gåva.

Gafsan
När du får kan du byta en mot valfri Gåva

Brandmannen
När du får kan du byta en mot valfri Gåva.

Hunden Ynk
När du får kan du byta en mot valfri Gåva.

Igelkotten
När du får kan du byta en mot valfri Gåva.

Sjöborrarna
När du får kan du byta en mot valfri Gåva.

Muminpappans moster
När du får kan du byta en mot valfri Gåva.

Marsmänniskans mamma
Du börjar spelet med två olika valfria gåvor.

Upplåsta karaktärer

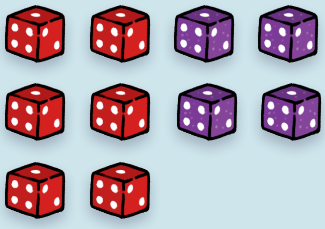
Vilka karaktärer som är upplåsta hänger ihop med vilka regler du använder och det block som används. I grundspelet så är alla karaktärer upplåsta och kan väljas. I en av de avancerade reglerna är bara Mumintrollet, Muminmamman, Muminpappan, Snorkfröken, Lilla My, Snusmumriken, Mymlan och Sniff upplåsta. Övriga karaktärer låses upp, en per gång, varje gång ni spelar. Vinnaren väljer då en av karaktärerna som någon besökte under spelomgången och "låser upp den" genom att färglägga den på baksidan av blocket. Om alla karaktärer ni besökte redan är upplåsta så låses ingen upp denna spelomgång.

Komponenter

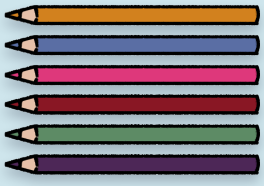
1 Regelbok

1 Mumindalen kartblock

10 Tärningar
6 Jordgubb (Röda)
4 Drottningsylt (Lila)



6 Spelarpennor i 6 färger



Jons namninformationsruta!

Jag får ofta frågan var namnet StegegetS kommer ifrån. Jag ville ha med palindromstegar i spelet. Den första fick bli Sol med kombinationen ABCDCBA. En palindrom är en följd av skrivtecken som, med blanksteg och skiljetecken exkluderade, förblir oförändrad om man läser den baklänges. StegegetS är ordet Stege, omgjort till en palindrom. Därifrån fick spelet sitt namn.

Hannas kreativitetsruta!

Om du vill kan du använda en blyertspenna om du har en tillgänglig, för att göra så att symboler och nya Objekt ser snyggare ut. Använd den till konturer och skuggor. Och tveka inte att använda annat kreativt material som du har för att pynta Mumindalen och karaktärerna; glitterpennor, klistermärken, konfetti, lim, pärlor eller vad du tror kan bli fint. Låt fantasin flöda!

Speldesign: Jon Manker
Grafisk formgivning: Felicia Hjärpe
Digital Version: Robin Spathon Ek
Produktutvecklare: Pål Keller
Projektledare: Besime Uyanik
Regelbokslayout: Robin Spathon Ek, Madeleine Fjäll
Speltestare:

© Moomin Characters™
© Ion Game Design 2022