

# MegaKaosMutantBunnies

# NeoBunnies

Det fantastiska  
neorealistiska  
spelet  
med megakaotiska  
varelser

# 2001

Apokalyps i  
tomteskogen

# [ freeware ]



Ett bräspel på svenska för 2-6 spelare

1.	Introduktion .....	2
2.	Spelets delar .....	2
3.	Spelförberedelser .....	3
4.	Vem vinner? .....	3
5.	Turordning .....	3
6.	Läkning .....	3
7.	Samla morötter och göra fler kaniner .	4
8.	Förflyttning .....	4
9.	Aggression .....	5
10.	Käka morötter .....	5
11.	Morotslangning .....	6
12.	Speciella mutationer .....	6
13.	Avancerade regler .....	6
14.	Exempel på en runda .....	7

## NeoBunnies

© 1992 Carl Johan Ström  
NeoGames

**Speldesign:** Carl Johan Ström.

**Regler:** Fabian Fridholm, Carl Johan Ström.

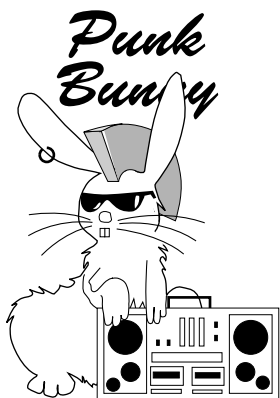
**Illustrationer:** Carl Johan Ström.

**Idéer och synpunkter:** Patrik Andersson, John Bredal.

**Speltestare:** Mikael Andersson, Patrik Andersson, Anders Bersten, John Bredal, Fabian Fridholm, Johan Lagerström, Jakob Marki, Anna Norberg, Carina Persson, Marie Schönberg, Lars Törnfeldt, Christina Wagner, Carl Wanglöf.

# 1

## INTRODUKTION



Det var en gång en skog som kallades Tomteskogen som var omgiven av en stor mörk skog som kallades Trollskogen. I Trollskogen fanns hemska troll och sluga kaninjägare. I Tomteskogen var det däremot alltid lugn och frid och kaninerna skuttade omkring och åt morötter. Det var en tid av evig lycka, där det största bekymret var hur man skulle orka äta upp alla morötter. Så kom den andra tidsåldern. Med den kom de hårda tiderna. Regeringen införde ransonering av morötterna. Varje kanin fick bara en morot om dagen. Den andra tidsåldern slutade med Ragnarök. Konstiga svampmoln sågs mot himlen, långt bortanför Trollskogen. Den ena solen

störtade, tomtarna försvann och det hände konstiga saker med kaninerna när de åt morötter. Helt plötsligt stod tomteskogen och dess kaniner inför den slutgiltiga apokalypsen. Vad som helst kunde hända. En kanin kunde förvandlas till Vampire Bunny och suga livskraften ur en annan kanin som i sin tur blivit förvandlad till Cyber Bunny. I denna kaotiska tidsålder sågs kaniner slåss mot kaniner. Slutet var nära.

Det är i denna tidsålder som du tar rollen som tre små förskrämda kaniner, som kämpar för ära och berömmelse. Men främst av allt – för sina liv...

# 2

## SPELETS DELAR

1 st Regelhäfte.

1 st Spelplan (grön och svart).

48 st Kaninpjäser (6 olika färger).

24 st Kaninungepjäser (6 olika färger).

48 st Plastfötter till pjäserna (svarta).

48 st Kaninkort (sex olika färger).

48 st Mutationskort (vita).

64 st Morotsbrickor (orange).

1 st Tolvsidig tärning (T12).

Olika typer  
av rutor  
på kartan



Ingång till  
Kaninhåla



Tomteskogen



Trollskogens  
gränsland



Morotsfält

*Spelplanen* visar Tomteskogen och dess utsträckning. Tomteskogen visas på spelplanen en aning gråtonad. Runt tomteskogen ligger Trollskogen som är farlig, ja till och med livsfarlig för kaniner. Gränslandet mellan Tomteskogen och den riktiga Trollskogen visas med en mörkare gråton och är i normala fall ofarlig. De gröna rutorna i mitten av spelplanen är morotsfält, alla kaniners favorittillhåll. Det finns dessutom två kaninhålor utlagda i två av spelplanens hörn. Nedgångarna till dessa hålor finns i tomteskogen och visas som två svarta prickar.

*Spelpjäserna* viks och stoppas ned i en *plastfot* så att de kan stå upp. Det finns en färg till varje spelare. Till varje pjäs finns ett motsvarande kaninkort. På *kaninkortet* lägger man morotsbrickorna som kaninen samlat och under kortet lägger man

eventuella mutationskort som kaninen får. På varje pjäs och på varje kaninkort finns ett namn (Adam...Helge) som visar vilket kaninkort som hör ihop med vilken pjäs.

De vita korten är *mutationskort*. När kaninerna äter de radioaktiva morötterna blir de muterade. Mutationskortet läggs i en hög vid sidan av spelplanen med baksidan upp. På mutationskortets framsida finns en bild på hur den muterade kaninen ser ut och en kort förklarande text som beskriver vad mutationen medför.

De brandgula plastbrickorna är *morotsbrickor*. Dessa läggs i en hög på sidan av spelplanen.

Tolvsidig tärning  
förkortas T12



Vik upp spelplanen och lägg den på bordet.

Alla kort och pjäser är tryckta på perforerade ark. Vik längs perforeringen och tag försiktigt isär dem. Vik pjäserna och stoppa ner dem i de svarta plastfötterna.

Blanda mutationskortet och lägg dem i en hög vid sidan av spelplanen med baksidan upp. Varje spelare väljer sin färg. Dela ut alla kaninpjäserna och kaninkorten.

## VEM BÖRJAR?

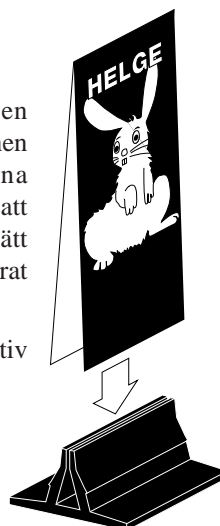
Varje spelare slår en tärning. Den som slår högst börjar. Spelet fortsätter sedan medurs från den spelare som började.

## UTPLACERING AV PJÄSER

Den som börjar, placerar ut en kaninpjäs var som helst på spelplanen ovan jord. De övriga spelarna fortsätter därefter medurs med att placera ut var sin pjäs. Fortsätt medurs tills alla spelare har placerat ut tre pjäser.

Lägg ut ett kaninkort för varje aktiv spelpjäs bredvid spelplanen.

*Hur man sätter ihop spelpjäserna*



*Exempel: Spelare grön har placerat ut spelpjäserna för Adam, Bertil och Cæsar på spelplanen. Därefter lägger han upp spelkortet för Adam, Bertil och Cæsar bredvid spelplanen. På spelkortet för Adam kommer han sedan att placera de morötter som Adam kommer plocka, samt eventuella mutationskort som Adam får när han äter upp sina morötter.*

# VEM VINNER SPELET

# 4

Det gäller för någon kaninklan i Tomteskogen att bli ensamma om alla morötter och kaninhonor. Den spelare som lyckas utrota motståndarnas samtliga kaniner vinner därför spelet. Om någon

spelare inser att det är omöjligt att vinna går det bra att ge upp, men kom ihåg att varje tuff kaninhövding ser ner på kaniner som gör detta.

# TURORDNING

# 5

Varje spelare utför i tur och ordning var sin *runda*. Under rundan utförs kaninernas olika *handlingar*. Rundan består av fem olika *faser*, i vilka olika typer av handlingar får utföras. Under en fas utförs de enligt fasen tillåtna handlingarna för alla spelarens

kaniner. När en fas är klar fortsätter man med nästa fas. När en spelare har gått igenom alla fem faserna är spelarens runda över och nästa spelare påbörjar sin. De fem faserna under rundan är:

- Fas 1 Läkning. (se stycke 7.)
- Fas 2 Samla morötter och göra fler kaniner. (se stycke 8.)
- Fas 3 Förflyttning. (se stycke 9.)
- Fas 4 Attackera, slåss eller skrämmas. (se stycke 10.)
- Fas 5 Käka morötter och mutationseffekter. (se stycke 11.)

*Exempel på de olika faserna finns i stycke 14, längst bak i dessa regler.*

# LÄKNING

# 6

I Läkningsfasen försvinner skada som kaninen fått under tidigare rundor. Regler om hur kaniner blir skadade finns längre fram i stycket om aggression (se stycke 9.).

De kaninen som just har blivit skadade får *inte* göra något under denna runda. Dessa kaniner ligger *innan* denna fas med sin bild uppåt. Under Läkningsfasen vrids dessa redan liggande pjäser så att bilden på kaninen ligger åt sidan. Pjäsens fot ligger kvar i den ruta där kaninen stod från början.

En kanin som ligger ned står över *sin* runda, men får använda sig av sina speciella skydd som dess mutationskort eventuellt erbjuder om dessa inte kräver någon aktiv handling av kaninen.

De spelpjäser som redan föregående varv har vänts på detta sätt och som därmed redan stått över ett runda, ställs nu upp. Kaninen får delta i samtliga faser i denna runda.

*Skadad rundan innan (bild uppåt)*



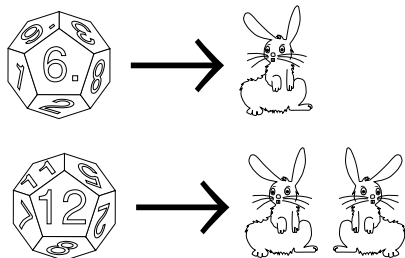
*Efter läkningsfasen*

# 7

## SAMLA MORÖTTER OCH GÖRA KANINER

### SAMLA MORÖTTER

En kanin som när rundan börjar redan befinner sig i ett morotsfält, kan tillbringa sin runda med att samla morötter. I detta fallet lägger man en orange morotsbricka på kaninens kort. Dessa brickor visar hur många morötter kaninen samlat.



Kaninungar produceras om man slår sex eller tolv med en T12. Om man slår tolv får man två kaniner istället för en.

En kanin som samlar morötter får *inte* flytta eller bete sig aggressivt i samma runda. Den får däremot långa eller kåka morötter.

Om de medföljande morotsbrickorna skulle ta slut så finns det inga fler morötter att plocka. Då gäller det att stjäla morötter från de andra kaninerna eller vänta tills någon kanin har käkat upp sina. Detta simulerar den tillfälliga brist på morötter som kan uppstå efter att den elaka bonden har skördat eller att det har blivit missväxt.

### GÖRA FLER KANINER

En kanin som befinner sig i en kaninhåla kan försöka göra fler kaniner. I kaninhålan finns det gott om honkaniner för detta ändamål. Det får *inte* finnas några fientliga

kaniner i samma håla om man skall lyckas göra fler kaniner.

Slå en tärning för *varje* kanin i kaninhålan. Om man slår 6 (sex) får man en kaninunge och slår man 12 (dubbelsex) får man tvillingar tillsammans med någon av hålans kaninhonor. Ställ fram en kaninunge-spelpjäis för varje kaninunge som producerades, bredvid den vuxna kaninen i kaninhålan, men ta inte fram kaninkortet. Om det inte finns någon ruta att ställa pjäsen i så blir kaninungen ihjältrampad och tas bort igen.

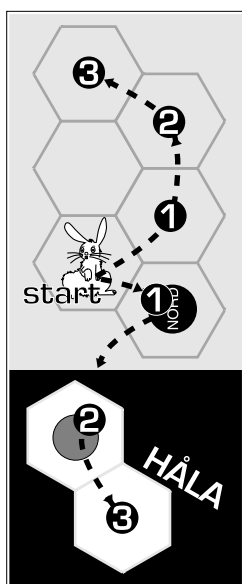
Först när kaninungen har käkat *två* morötter blir den vuxen och får därmed sitt kaninkort. Den fungerar nu som de kaniner man fick från början.

En kanin som ägnar sig åt att kanin-tillverkning under en runda får inte förflytta sig eller vara aggressiv under resten av sin runda.

En kaninunge kan inte lämna hålan innan den blivit matad. Ingen klan kan bestå av fler än *åtta* kaniner, inklusive producerade kaninungar.

# 8

## FÖRFLYTTNING



Exempel på tre rutors förflyttning. Det övre exemplet visar förflyttningen på marken och det nedre visar förflyttning mellan marken och kaninhålan.

En kanin kan normalt skutta upp till *tre* rutor per runda. Vissa muterade kaniner kan flyga eller teleportera sig. Hur långt kaninen då får förflytta sig står då angiven på kaninens mutationskort.

Man får skutta igenom en ruta där en av sina egna kaniner står, men inte igenom en ruta där en annan spelares kanin befinner sig. Det kan aldrig stå två kaniner i samma ruta. Man får alltså inte avsluta en förflyttning i en ruta där en annan kanin står.

### SPECIELL FÖRFLYTTNING

Flygande eller teleporterande kaniner får passera igenom en ruta där en fientlig kanin befinner sig. En specialregel gäller för titanbunnyn, ingen kanin får flytta igenom eller över dess ruta.

När man förflyttar sig mellan marken och kaninhålan räknas både rutan med prickerna i hålan och rutan med prickerna på marken som en ruta.

Man kan inte flyga inuti en håla det är alldeles för trångt och mörkt. Det går däremot utmärkt att teleportera sig inom

hålan. Man kan inte flyga eller teleportera sig mellan hålan och tomteskogen. Man måste först landa vid hålans ingång och under nästa runda gå ned med vanlig förflyttning.

### MORÖTTER

En kanin som passerar en ruta där det ligger morötter som någon annan kanin tappat (se stycke 9.), kan plocka upp dem i farten. Man kan alltid släppa morötter på en ruta man står på eller passerar. Om man passerar en kanin från den egna klanen som befinner sig i en intilliggande ruta, så kan man långa morötter fritt emellan de båda kaninerna. Mer om morotslanging finns beskrivet i stycke 11.

### AVANCERA

När en kanin dör eller flyr som resultat av en aggression så får den aggressiva kaninen flytta in i offrets ruta och ta eventuella morötter som lämnats kvar. Den här typen av förflyttning sker i aggressionsfasen. Mer om döden och meningen med att fly finns förklarat i stycke 9.

Det finns två olika sätt för kaniner att vara aggressiva: de kan *slås* eller *skrämmas*. Dessutom finns ett antal specialattacker, som kaniner med vissa mutationskort får utföra. Dessa attacker utförs, om inget annat anges, också i denna fas. Varje kanin får utföra *en* aggression per runda, oavsätt typ, om inte något annat anges på mutationskortet (jfr Cyber Bunny).

## SLAGSMÅL

Resultatet av ett slagsmål får man genom att slå en tärning och läsa av på Slagsmålstabellen.

Om resultatet blir *en skada* så läggs kaninpjäsen ned på sidan på spelplanen med bilden upp. Pjäsens fot skall vara i rutan där kaninen stod innan slagsmålet. Denna placering visar att pjäsen *inte* får användas när det blir kaninens tur. Kaniner läker sig snabbt och mer om detta finns i stycket 6.

Vid *två skador* så förlorar kaninen sitt mutationskort samt läggs ned enligt ovan. Om kaninen inte har något mutationskort så dör den.

Om en kanin som redan ligger ned får ytterligare en skada så räknas detta som två skador. Se ovan.

Vid resultatet *stendöd* dör kaninen alltid, oavsätt om den hade något mutationskort eller ej.

## SKRÄMMAS

Att skrämmas fungerar i princip likadant som att slå, men ger andra resultat. När en

kanin skrämmer en annan tar man istället till Skrämseltabellen. Det vanligaste resultatet av en skrämselfly är att offret *flyr* eller att det *tappar morötterna*. Spelaren som utförde attacken bestämmer vart kaninen flyr. Om en kanin inte kan fly någonstans, så dör kaninen av skräck. Det räcker dock att kaninen kan fly *en* ruta för att kaninen skall undvika skräckdöden.

## FÖRSVAR

När den aggressiva kaninen har förklarat vilken typ av aggression som skall utföras, så har offret chans att använda ett eventuellt skydd, som vissa mutationskort ger. Vill man använda ett skydd mot en aggression måste man säga till och visa mutationskortet *innan* tärningen slås. Gör man inte detta är chansen att använda ett dylikt skydd förverkad.

## KANINUNGAR

Att slå eller skrämma en stackars kaninunge är mycket enklare, lägg till +3 på tärningsslaget. Det anses inte riktigt schysst att skrämma små kaninungar och de flesta kaniner föraktar de som gör detta.

## PLOCKA UPP MORÖTTER

Om en aggression resulterar i att offret dör eller tappar sina morötter får den aggressiva kaninen ta dessa morötter *automatiskt*. Om kaninen dör eller flyr så får den aggressiva kaninen chans att dessutom flytta *ett* extra steg in i offrets ruta. Om den aggressiva kaninen inte plockar upp morötterna, så placeras de i rutan där de tappades.

## SLAGSMÅLSTABELLEN

### T12+slagsmålsbonus

1-5	Ingen Effekt
6-8	1 skada
9-11	2 skador
12+	Definitivt stendöd

## SKRÄMSELTABELLEN

### T12+skrämselbonus

1-3	Ingen Effekt
4-5	Fly en ruta*
6-7	Tappa morötter & fly en ruta*
8-9	Tappa morötter & fly fyra rutor*
10-11	Tappa morötter & fly T12 rutor*
12	Tappa morötter & ta en skada
13	Tappa morötter & förlora mutation†
14+	Tappa morötterna och ta två skador

\* spelaren som utförde attacken bestämmer vart kaninen flyr. Om en kanin som skall fly inte kan fly till någon ruta överhuvudtaget så dör den av skräck. Observera att det räcker med att den kan fly en ruta för undvika skräckdöden.

† om kaninen inte har något mutationskort så får den en skada i stället.

## KÄKA MORÖTTER

# 10

Om en kanin smäller i sig *fyra* morötter samtidigt, så blir den muterad på grund av morötternas radioaktivitet. Dra det *översta* mutationskortet från högen av mutationskort och titta på det utan att visa det för medspelarna. Lägg det sedan under ditt kaninkort för den kaninen som käkat morötterna. Du behöver alltså inte visa detta kort för de övriga spelarna förrän det används.

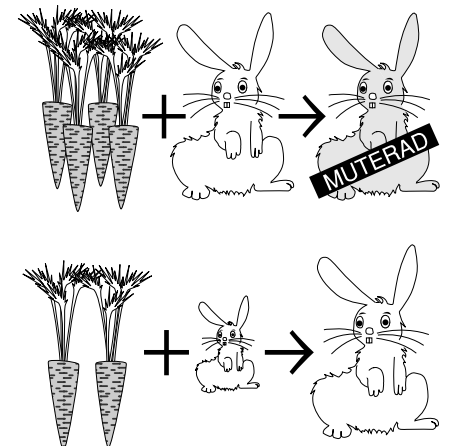
## REDAN MUTERADE

En kanin som redan har ett mutationskort har möjlighet att *byta* ut det mot ett nytt genom att först slänga det gamla och sedan

käka fyra morötter. Han får alltså *inte* välja mellan det gamla och det nya kortet.

## FÖDA UPP KANINUNGAR

Kaninungar blir vuxna och får sitt kaninkort genom att bli matade med *två* morötter. Innan dess får de inte lämna kaninhålan, men den får flyttas inom kaninhålan som en vanlig kanin. Man kan även mata andra spelares kaninungar och på så sätt få dem att bli vuxna kaniner i sin egen klan. Om man matar en kaninunge som någon annan spelare har åstakommit, måste man ersätta den andre spelarens kaninungepjäs med en av sina egna kaninpjäser.



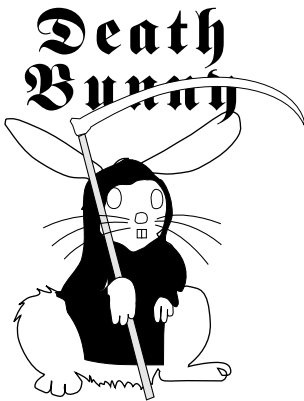
## 11 MOROTSLANGNING

Kaniner får långa morötter till andra kaniner i samma klan som befinner sig i en *närbelägen* ruta. Morötter får långas när som helst under kaninens runda, till och med under en pågående förflyttning. Det

är alltså möjligt att under en runda långa morötter långs en kedja av egna kaniner som står *intill* varandra. Skadade kaniner får dock *inte* delta i någon typ av morotslangning.

## 12 SPECIELLA MUTATIONER

Vissa mutationers effekter kräver mer förklaring och ibland en del förtydligande. Följande tillägg till det som står på korten gäller:



### ATOM BUNNY

När Atom Bunny väljer att utlösa sin atombomb så dör han och *alla* kaniner som står i rutorna bredvid honom. De kaniner som står två rutor ifrån nollpunkten tar en skada. De kaniner som står tre rutor ifrån nollpunkten blir muterade och får ett mutationskort. Om de sistnämnda kaninerna redan har ett mutationskort *måste* det bytas ut.

### DEATH BUNNY

Om Death Bunny attackerar Robo Bunny med lien måste man slå 12 eller högre för att något skall hända (den dör).

### TITAN BUNNY

Om Titan Bunny sätter sig på en kaninhålas öppning så kan de kaniner som befinner sig där nere inte komma ut. Inga kaniner får flytta sig igenom den ruta där Titan Bunny befinner sig, inte ens de kaniner som kan flyga.

### INVISIBLE BUNNY

När en Invisible Bunny undviker en attack så står han kvar i samma ruta.

### HONEY BUNNY

Denna kanin är till skillnad mot alla andra kaniner med pjäs en hona. Den kan inte göra fler kaniner om den är ensam i kaninhålan, men om det finns minst en annan kanin från samma klan så går det bra att göra fler kaniner precis som vanligt.

## 13 AVANCERADE REGLER (FRIVILLIGA)

Följande regler är frivilliga och kan användas om alla spelarna kommer överens om detta innan spelet börjar. De avancerade reglerna är avsedda att göra spelet mer intressant eller mer snabbspelat. Det går givetvis bra att bara använda vissa utvalda delar av de avancerade reglerna.

### MUTATIONER FRÅN START

Man delar ut ett eller två mutationskort till varje spelare under spelförberedelserna för att få ett något snabbare spel. Denna regel påskyndar spelet med två till tre rundor.

### ANTAL KANINER VID START

Man kan starta med två eller fyra kaniner för att få ett kortare eller respektive längre spel. Denna tillägsregel ger påverkar spelets förlopp i större utsträckning än den föregående regeln.

### BESLÄKTNING

Om det finns fientliga kaniner i kaninhålan måste de i vanliga fall först drivas ut innan

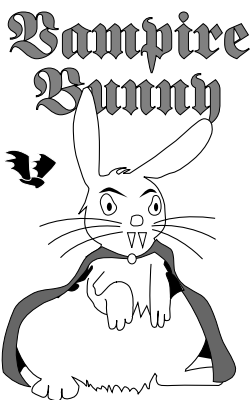
man kan sätta igång och föröka sig. Undantaget är om båda spelarna är överens om att försöka besläkta sig. I sådana fall går det bra att producera kaninungar även om man inte behärskar kaninhålan. Spelarna måste komma överens för varje spelares runda. De kaninungar som blir resultatet av respektive kanins tävningsslag tillhör ingen förrän de har fått två morötter i fas fem.

### EXTRA FÖRFLYTTNING

Man kan äta en eller flera morötter för att orka förflytta sig extra långt. För varje morot man äter innan förflyttningen påbörjas, så får man flytta ett extra steg. Morötterna förbrukas och får ej användas för att till exempel skaffa sig mutationskort.

### EXTRA AGGRESSIVITET

Man kan även äta en eller flera morötter för att påverka sina chanser att lyckas utföra en aggression. För varje morot man äter innan tävningsslaget så lägger man till +1.



Morötterna förbrukas och kan inte användas för någonting annat.

## EXTRA FÖRSVAR

Man kan låta morotskäckning minska chansen att något otrevligt skall hända när kaninen blir attackerad. För varje morot som kaninen käkar upp så får den aggressiva kaninen -1 på tärningslaget. Man måste säga till och käka upp morötterna innan tärningslaget görs.

## SLAGET OM HÅLORNA

Denna regel innebär ett alternativt sätt att vinna spelet. Man kan med denna regeln vinna genom att kontrollera båda kaninhålorna. Detta sker så fort någon spelares helt och hållet kontrollerar båda kaninhålorna någon gång under spelet.

## INGEN ÅTERVÄXT

Morotsfälten har blivit sterila. Varje morot som käkas upp av någon kanin försvinner permanent ut ur spelet. Detta innebär att ett begränsat antal mutationskort och ny kaniner introduceras i spelet, vilket leder till ett kortare spel.

## TIDSBEGRÄNSAT SPEL

Denna regel begränsar spelets längd. I slutet av varje spelares runda plockas en morotsbricka permanent bort från högen

med tillgängliga brickor. När morotsbrickorna tar slut, antingen genom bortplockning eller plockning av någon kanin, så är spelet slut.

När spelet är slut, vinner den som har flest fullvuxna kaniner. Om två eller flera spelare har lika antal, vinner den med flest mutationskort. Blir det lika då också, vinner den med flest kaninungar. Är det fortfarande oavgjort, vinner den som har flest morötter. Är det trots detta lika, vinner den som äger spelet. Om det fortfarande inte går att utse en vinnare, så vinner den som bäst kan härma en döende kanin. Är spelarna lika bra på detta, vinner den som slår högst med en tärnning.

## TROLLSKOGENS FASOR

Trollskogen är det svarta området i kanten på spelplanen och är absurd livsfarlig för alla kaniner. Detta innebär naturligtvis att ingen kanin någonsin tar sig in där. Gränslandet till Trollskogen, som på spelplanen visas med en något mörkare ton än Tomteskogen, är däremot inte helt livsfarlig. Om man vill kan man införa ett obligatoriskt tärningslag för alla kaniner som på något sätt förflyttar sig i tomskogen. Gör tärningskastet så fort kaninen kommer in i Trollskogen eller i början av förflyttningsfasen om den redan befinner sig där och läs av på Trollskogstabellen.

## TROLLSKOGSTABELLEN

(Slå en T12)

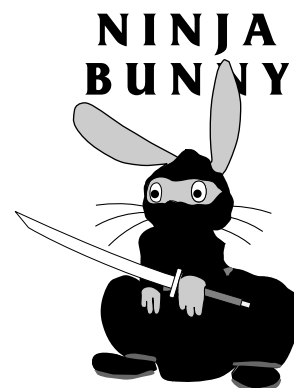
- 1-8 Ingenting händer
- 9 Kaninen kommer vilse. Stå över ett kast, dvs använd samma regler som för skada. Slå igen nästa runda för att se vad som händer.
- 10 Ett troll överraskar kaninen med ett slag med sin stora klubba. Kaninen tar två skador vad nu detta leder till.
- 11 Ett troll försöker fånga kaninen för att laga kaninstuvning. Slå 7 eller över med T12 för att unvika att bli fångad. Om kaninen blir fångad är den ute ur spelet.
- 12 Ett troll råkar trampa på kaninen utan att märka det. Detta leder till automatiskt till döden. Titan Bunny är dock undantagen. I detta falla dör trollet när kaninen trampar på det.

## EXEMPEL PÅ EN RUNDA

# 14

*Detta exempel börjar med att det just har blivit spelare Gröns tur. Fas 1 börjar med att spelare Grön vänder Adams spelpjäis så att den ligger med bilden åt sidan eftersom den blev skadad i den föregående rundan. Bertil Grön, som redan har stått över en runda på detta sätt, reser sig upp och får göra handlingar precis som vanligt under rundan. Fas 1 är nu färdig och fas 2 börjar. Spelare Grön bestämmer att Bertil skall samla morötter. Han får därför varken flytta eller slåss denna runda, men får istället en morotsbricka att lägga på sitt kaninkort. David som gillar tjejer, befinner sig givetvis ensam nere i en kaninhåla. Han försöker skaffa sig avkomma och slår därför ett tärningslag. Han slår en sexa och lyckas. Spelare grön tar nu en kaninungepjäs och sätter den i en plastfot. Pjäsen placeras sedan brevid David på en ledig ruta. Fas 2 är nu till ända. Fas 3*

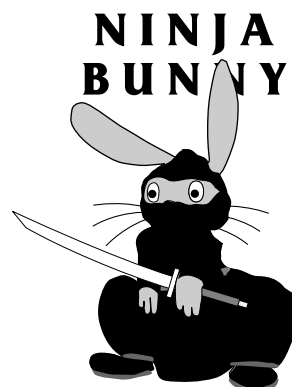
*börjar med att Cæsar, som alltid varit en stridis, springer tre rutor till Bertil Röd och under fas 4 attackerar honom. Han väljer slagsmål som attack och slår en tärnning för att göra skada. Tärningslaget blir 7 och eftersom Cæsar har +1 på slagsmål blir det slutgiltiga resultatet 8, vilket innebär att han lyckas orsaka en skada. Spelare Röd lägger nu Bertil Röd ner med bilden uppåt för att visa att kaninen är skadad. Det blir nu fas 5 och Bertil Grön, som har samlat fyra morötter bestämmer sig för att käka upp dem. Han betalar fyra morötter till skogens statskassa och drar ett mutationskort - han blir Ninja Bunny! Kortet lägger han under sitt kaninkort för Bertil utan att visa det för medspelarna. Spelare Gröns runda är nu slut och Spelare Röd får chansen att slå tillbaka...*



NeoBunnies är ett spel för två till sex deltagare.



Varje deltagare får kontrollen över var sin kaninklan som försöker överleva i den ödelagda Tomteskogen. Kaninerna har efter den stora katastrofen blivit drabbade av underliga mutationer, orsakade av de radioaktiva morötterna i skogen.



## Sammanfattning av de viktigaste reglerna

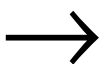
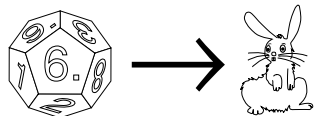
### RUNDANS INDELNING I FASER

- Fas 1 Läkning. (se stycke 7.)
- Fas 2 Samla morötter och göra fler kaniner. (se stycke 8.)
- Fas 3 Förflyttning. (se stycke 9.)
- Fas 4 Attackera, slåss eller skrämmas. (se stycke 10.)
- Fas 5 Käka morötter och mutationseffekter. (se stycke 11.)

### SLAGSMÅLSTABELLEN

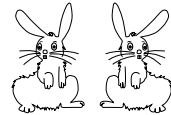
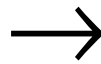
#### T12+slagsmålsbonus

- 1-5 Ingen Effekt
- 6-8 1 skada
- 9-11 2 skador
- 12+ Definitivt stendöd



### GÖRA FLER KANINER

För varje kanin som befinner sig i en kaninhåla får man göra ett tärningsslag. I kaninhålan får det inte finnas några fientliga kaniner. Slår man sex så får man en kaninunge och slår man tolv så blir det två.



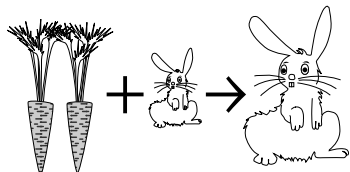
### SKRÄMSELTABELLEN

#### T12+skrämselbonus

- 1-3 Ingen Effekt
- 4-5 Fly en ruta\*
- 6-7 Tappa morötter & fly en ruta\*
- 8-9 Tappa morötter & fly fyra rutor\*
- 10-11 Tappa morötter & fly T12 rutor\*
- 12 Tappa morötter & ta en skada
- 13 Tappa morötter & förlora mutation†
- 14+ Tappa morötterna och ta två skador

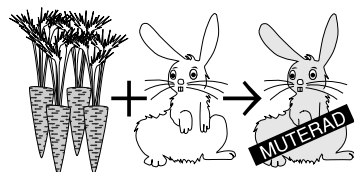
### KÄKA MORÖTTER

Två morötter behövs för att växa upp



### KÄKA MORÖTTER

Fyra morötter ger ett mutationskort.



\* spelaren som utförde attacken bestämmer vart kaninen flyr. Om en kanin som skall fly inte kan fly till någon ruta överhuvudtaget så dör den av skräck. Observera att det räcker med att den kan fly en ruta för undvika skräckdöden.

† om kaninen inte har något mutationskort så får den en skada i stället.