

KAMPEN I NEW YORK'S KLOAKER

Nere i New Yorks kloaker lever djur som rymt från zoo och själarna av magiska djur som vill undvika människor. Men djupt där nere gömmer sig även en stor fara - en gigantisk Vit Krokodil! Den blir hela tiden ännu större, ännu aggressivare och ännu mer hungrig. Risken finns att den försöker ta sig ut ur kloakerna för att hitta mer föda...

Du och dina vänner bestämmer er för att stoppa den! Ni ger er ner i kloakerna och väljer varsitt magiskt djur som blir era kompanjoner i kampen i New Yorks kloaker. Kan ni, tillsammans, samla på er tillräckligt med styrka, smarthet och magiska krafter för att besegra den Stora Vita Krokodilen?

Spelet innehåller

- 5 Djurkort (med 10 olika Djur)
- 1 Spelplan, Regler, 4 Tärningar, 4 Spelarmattor
- 1 Utmaningslista (1 förklaring per utmaning/kamp)
- 62 Spelbrickor (26 gröna/26 gula/10 röda)
- 4 Krokodilkampkort:
 - 3 Vaktkrokodiler, 1 Stora Vita Krokodilen
- 28 Rörelsekort Vaktkrokodiler (blå)
- 9 Kraftkort Stora Vita Krokodilen (röda)
- 66 Belöningskort (54 ljusgröna, 12 mörkgröna)
- 24 Polletter:
 - 12 Liv, 4 Styrka, 4 Magi, 4 Smarthet
- 4 Krokodilspelpjäser:
 - 3 Vaktkrokodiler, 1 Stora Vita Krokodilen
- 4 Plastfötter, 4 Spelpjäser

Spelet i korthet

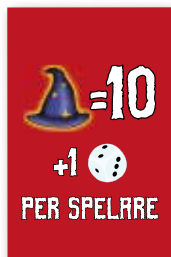
Kampen i New Yorks Kloaker är ett instegsspel i kategorin Dungeon Crawler i vilka spelare tillsammans tar sig igenom olika utmaningar och kamper, och efterhand bygger upp starkare och starkare lag och bekämpar de monster som lever i den världen.

Laget bygger upp sina olika krafter genom att samla på sig välvilliga djursjälar, och tar sig successivt an större och större utmaningar för att förhoppningsvis få större och större belöningar.

Denna typ av spel har även en hel del regler. Det kan verka mycket att läsa, men när ni väl börjar spela så inser ni att det inte är så krångligt.



Rörelsekort



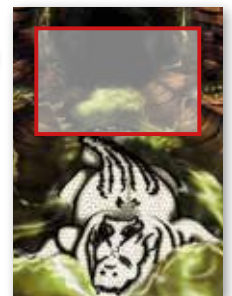
Kraftkort



Belöningskort



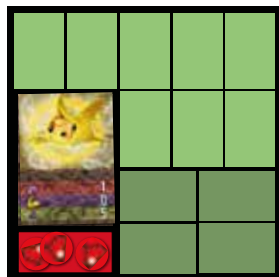
Krokodilkampkort:
Vaktkrokodiler



Krokodilkampkort:
Stora Vita Krokodilen

Innan ni börjar

1. Varje spelare tar en Spelarmatta, tre Livpolletter, en spelpjäs och väljer ett Djurkort.
(OBS! Djurkorten har olika krafter).
Placera Livpolletterna och Djurkortet på din Spelarmatta.



Spelarmatta med Djurkort och Livpolletter.

2. Lägg ut spelplanen.

OBS! Är ni färre än 4 spelare så kan ni själva välja att en eller flera personer spelar med flera Spelarmattor.
Varje Spelarmatta som används räknas som 1 spelare.

3. Placera spelpjäserna på startrutan och den Stora Vita Krokodilen på rutan med vit markering på spelplanen.



Spelplan

Spelplan

4. Lägg övriga polletter (Styrka, Magi, Smarthet) vid sidan av spelplanen.

5. Sätt upp dagens spelplan: Det finns 35 spelrutor på spelplanen, 2 av dem är fasta (START och Stora Vita Krokodilens ruta) – på de andra 33 rutorna placeras ni ut Spelbrickor av olika svårighetsgrad.
Det finns 3 svårighetsgrader:

Lätt (GRÖNA) Medel (GULA) Svår (RÖDA)



Bestäm svårighetsgraden genom att välja olika antal av de olika svårighetsgraderna.

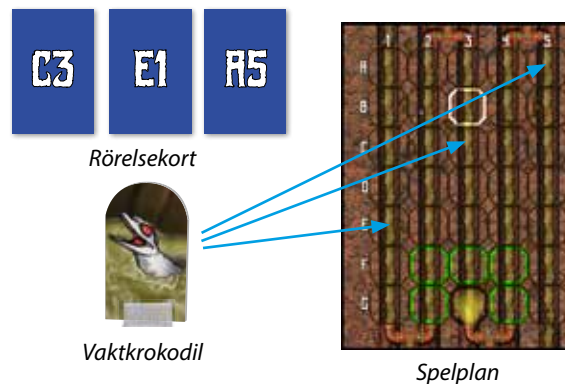
För förstagångsspelare rekommenderar vi att ni väljer 18 Lätta, 10 Medel och 5 Svåra.

Vill ni spela med högsta svårighetsgrad använder ni 10 Svåra, 18 Medel och endast 5 Lätta.

Blanda de valda Spelbrickorna och placera ut dem med siffror och symboler nedåt.

OBS! På de 5 grönmarkerade rutorna runt START ska det ALLTID läggas Lätta (GRÖNA) Spelbrickor.

6. Dra 3 Rörelsekort Vaktkrokodiler och placera de tre Vaktkrokodilerna på rätt rutor.



Rörelsekort

Vaktkrokodil

Spelplan

7. Blanda samtliga Belöningskort och lägg bredvid spelplanen med baksidan uppåt.

Lägg de 9 Kraftkorten och de 3 Kampkorten för Vaktkrokodilerna bredvid spelplanen med baksidan uppåt.
Den Stora Vita Krokodilens Kampkort placeras också bredvid spelplanen.

Spelet kan börja

Varje omgång består av 4 moment:

- Flytta
- Utmaning / Kamp
- Dra och välj Belöningskort (om ni vunnit utmaningen)
- Placera om Vaktkrokodilerna.

Fortsätt sedan med nästa omgång med samma ordning på momenten igen tills ni vunnit – eller förlorat!

1. FLYTTA

Alla spelare flyttar sina pjäser 1 steg, vertikalt, horisontellt eller diagonalt i valfri riktning. Man kan stå flera spelare på samma ruta. Du kan också välja att INTE flytta din spelpjäs.

2. UTMANING / KAMP

Hamnar du på en ruta med en Spelbricka vänder en av de spelare som hamnat där på spelbrickan och en

utmaning börjar. På den uppvända spelbrickan ser du hur många av vilka Krafter ni behöver för att vinna utmaningen. En kort beskrivning av vad denna utmaning är hittar ni på **Utmaningslistan** (se separat blad) – varje bricka är numrerad och tillhörande Utmaning har samma nummer på Utmaningslistan.

Alla utmaningar fungerar likadant – den eller de spelare som står på rutan jämför sina Krafter i olika kategorier (Styrka, Magi, Smarthet) mot de krafter som står på Spelbrickan. Har ni **TILLSAMMANS LIKA MÅNGA** eller **FLER** av de krafter som står på brickan vinner ni utmaningen. Många brickor har **två alternativa Krafter eller kraftkombinationer** – då kan ni välja vilken kombination ni vill.

Här behövs antingen
2 av **MAGI**
eller
3 av **SMARTHET + MAGI**
för att vinna utmaningen!



Vinner ni utmaningen lägger ni Spelbrickan åt sidan och DRAR och VÄLJER det antal Belöningskort som står på Spelbrickan (se mer under Dra Belöningskort nedan). Om ni **TILLSAMMANS INTE** har minst samma antal av de krafter/kraftkombinationer som står på Spelbrickan så har ni förlorat kampen. Spelbrickan ligger kvar (med siffror och symboler nedåt), OCH 1 spelare förlorar 1 Livpollett som läggs undan (ni bestämmer tillsammans vem OM ni är fler än 1 spelare i kampen). Inga Belöningskort dras.

3. DRA OCH VÄLJ BELÖNINGSKORT

A. När du vunnit en utmaning, ensam eller tillsammans med andra, så drar du det antal Belöningskort som står på den aktuella Spelbrickan. Oavsett hur många ni var i utmaningen/kampen så drar ni bara det antal som står på Spelbrickan: OCH ni behåller också bara det antal som står på spelbrickan: bestäm tillsammans vem som får behålla vilket belöningskort.

B. Antalet Belöningskort ni får dra och behålla beror på svårighetsgraden på spelbrickan:

Lätta (gröna) Dra 2 behåll 1

Medel (gula) Dra 5 behåll 2

Svåra (svåra) Dra 6 behåll 4



De Belöningskort ni behåller placerar ni i rutorna på era Spelarmattor. Belöningskortet har 2 olika bakgrundsfärger, ljusgrön och mörkgrön – placera Belöningskortet i rätt ruta på Spelarmattan. Varje spelare (Spelarmatta) kan hålla **MAX 8 ljusgröna och MAX 4 mörkgröna Belöningskort**. Har du redan maximalt antal av vardera korttypen på din Spelarmatta så får du ÄNDÅ DRA nya kort. Du väljer sedan om du vill byta ut något av de kort du har mot ett nytt kort. Lägg tillbaka de kort du inte vill behålla.

De Belöningskort du har på Spelarmattan ger dig ökade krafter med det antal av den kraft som står på kortet.

Några Belöningskort har alla 3 kraftsymbolerna – då får du välja vilken kraft du vill använda vid varje utmaning/kamp.

OBS! Du får bara använda 1 av krafterna per utmaning/kamp.



Alla Belöningskort som inte behålls läggs tillbaka underst i Belöningskortshögen.

4. PLACERA OM VAKTKROKODILERNA

Ta en Vaktkrokodil i taget (ordningen spelar ingen roll) och dra ett nytt Rörelsekort från högen – placera Vaktkrokodilen på den ruta som kortet visar. Repetera detta för de andra Vaktkrokodilerna som finns på spelplanen.

Omgången är klar och nästa börjar – samma ordning som beskrivits ovan.

Kamp mot Krokodiler

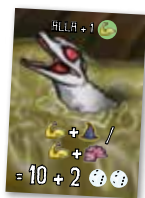
Vaktkrokodiler

Vaktkrokodilerna kan vara tuffa motståndare så det är alltid säkrast att vara flera spelare som tar kampen tillsammans.

Kampen genomförs så här:

1. De spelare som ska delta flyttar till den ruta där Vaktkrokodilen står (de som ska delta i kampen måste kunna ta sig till rätt ruta, antingen genom att flytta 1 steg som vanligt, ELLER ha kort som ger dig rätt till extra steg eller flytta till valfri ruta).

2. Dra ett Kampkort Vaktkrokodil och lägg det med siffror och symboler uppåt.



3. Slå 2 tärningar – summan av de två tärningarna ADDERAS till de 10 Krafter som står på Kampkortet, och det är MINST det antalet som ni TILLSAMMANS behöver ha för att vinna kampen.

4. Vinner ni kampen är den Vaktkrokodilen ute ur spelet (ta bort från spelplanen), och alla deltagande spelare får en Kraftpollett av den typ som visas på Kampkortet (Styrka, Magi eller Smarthet). Polletterna ger dig en EXTRA kraft av den typen för resten av spelet.

Vinner ni INTE så förlorar 1 spelare 1 Liv – ni bestämmer tillsammans vem. Spelet fortsätter som vanligt.

OBS! Ni vänder INTE Spelbrickan när det är Kamp mot Krokodiler. Den ligger kvar orörd.

Stora Vita Krokodilen.

Detta kan vara den svåraste kampen i spelet. När ni bekämpat alla 3 Vaktkrokodilerna kan ni när som helst välja att kämpa mot den Stora Vita Krokodilen.

ALLA spelare måste delta i kampen! Ta er till rutan där Stora Vita Krokodilen står. Antingen genom att flytta 1 steg som vanligt, ELLER ha kort som ger dig rätt till extra steg eller flytta till valfri ruta.

Kamp mot Stora Vita Krokodilen

1. Ta fram Stora Vita Krokodilens Kampkort, dra ett Kraftkort och lägg det med siffror och symboler uppåt.



Kraftkort placerat på Krokodilkampkort.

2. Slå 1 tärning för varje spelare. Lägg ihop SUMMAN av tärningarna och addera till siffran på Kraftkortet. Det ger den nya totala summan ni ska kämpa mot för att besegra Stora Vita Krokodilen.
3. Om ni FÖRLORAR Kampen så förlorar EN AV SPELARNA (ni väljer vem) 1 Livpollett, och spelet fortsätter.
4. Besegrar ni den Stora Vita Krokodilen har ni vunnit och spelet är slut.

Råd, Tips och Förtydliganden:

- Det är viktigt att snabbt öka era krafter – det gör ni genom att börja med Lätta (GRÖNA) Spelbrickor. Om ni är 2 eller fler som utmanar tillsammans så ökar era chanser att vinna kampen, men ni måste dela på belöningarna....
- Samarbeta gärna, särskilt för de svårare Spelbrickorna.
- Om EN av spelarna, när som helst under spelets gång, förlorar alla sina Livpolletter är ert lag så försvagat att ni omedelbart förlorar och spelet är slut.



Mycket nöje!