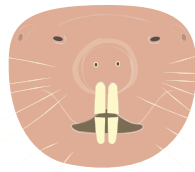


NAKENRÅTTANS KLASSRESA

från steril arbetare till drottningens älskare



Regler och spelvarianter

Spelvariant 1: Nakenråtta mot nakenråtta (2–8 individuella spelare)

FÖRBEREDELSE: Placera spelarnas nakenråttor (pjäser) i mitten av en koloni. Placera, i den andra kolonin, ut 6 tomma brickor och 6 vaktbrickor på blå rutor markerade med vaktssymbolen. Dessa brickor ska blandas väl och läggas uppochner. I den andra kolonin ska också en drottning och två matförrådsbrickor placeras ut i de tre ovala mittenkamrarna. Även dessa ska vändas uppochner och blandas väl.

SPELETS GÅNG: Nakenråttorna startar som sterila arbetare i mitten av sin egen koloni. Genom tärningslag i turordning förflyttar de sig i de underjordiska trånga gångarna. De kan flytta sig åt vilket håll som helst, utom vid lökväxt-matförråden där de måste gå enligt pilarna.

Nakenråttorna kan inte gå förbi varandra i gångarna. Om två nakenråttor hamnar på exakt samma spelruta måste de utöva kamp (se under rubriken "Utöva kamp"). Nakenråttan måste gå om den kan, men kan välja att stå kvar om den riskerar att behöva utöva kamp. Ingångshålets spelruta är lite större och där kan två nakenråttor dela ruta. Den som vinner får stå kvar, den som förlorar får gå tillbaka till start.

FÖRSTA STEGET i spelet är att bli fertil. Detta sker genom att nakenråttan stjälar mat (samlar matbrickor) och äter upp sig. Nakenråttan stjälar mat genom att hamna på någon av de röda eller gröna rutorna markerade med en rotknöl respektive en lökväxt. Det finns alltså två typer av mat: rotknöl (+1) och lökväxt (+½). Matförråden har flera matrutor efter varandra och ger dessutom dubbelt antal brickor. Vid summa +10 mat blir nakenråttan fertil och kan om den vill lämna kolonin och ge sig ut i den afrikanska natten. Nakenråttan kan max ha +15 i mat, annars är den för tjock och kan inte komma ut ur kolonins håll. En nakenråtta som lämnat sin egen koloni kan inte återvända.

Tips! Det krävs mat för att övervinna vakter i den nya kolonin som nakenråttan kommer till, varför det kan vara bra att äta upp sig innan man lämnar den egna kolonin.

ANDRA STEGET är att korsa den afrikanska natten med alla de faror som lurar där. Detta görs också genom tärningslag. I den afrikanska natten är varannan ruta en fara (vitkindad dvärguv, schabrak-schakal eller honungsgrävling) och varannan är ett gömställe. Nakenråttan kan välja att gå långsamt fram genom att, istället för att utnyttja alla steg som tärnningen visar, stanna på ett gömställe.

Hamnar nakenråttan på en fara (t.ex. schabrak-schakal) måste tärnningen avgöra om nakenråttan ska klara sig eller inte. Om tärnningen visar **1** blir nakenråttan tagen av schabrak-schakalen och dör, dvs får börja om spelet ända från början. Om tärnningen visar **2–6** får nakenråttan istället en skicklighetsbricka (värde +1) som kan utnyttjas vid kamputövande. Denna bricka behåller nakenråttan under hela spelomgången.

Ett gömställe kan enbart hysa en nakenråtta åt gången. Är gömstället upptaget måste nakenråttan chansa och bli utelämnad till farorna i den afrikanska natten.

DET TREDJE STEGET är att ta sig in i den andra kolonin. Nakenråttan förflyttar sig precis som i sin egen koloni och matförråden fungerar på precis samma sätt. Nakenråttan kan här äta upp sig hur mycket som helst eftersom den inte ska lämna denna koloni. Det som skiljer sig är att nakenråttan är en främling i den nya kolonin och därför måste akta sig för vakterna som vill kasta ut den ur kolonin. Vakterna finns på hälften av de uppochnervända brickorna som är utplacerade. Brickor som vänts upp visas för alla, och är det en tom bricka kan nakenråttorna i fortsättningen bara gå förbi rutan.

Nakenråttan kan inte passera en vakt med tärningslag utan måste stanna och utöva kamp. För att vinna över en vakt se rubriken "Utöva kamp". Även i denna koloni gäller att om två nakenråttor hamnar på samma ruta, måste de utöva kamp. Måste nakenråttan utöva så mycket kamp att den kommer under +10 i mat blir nakenråttan åter steril och måste äta upp sig genom att stjäla ur kolonins matförråd.

SISTA STEGET är att ta sig in till drottningen och befrukta henne. Drottningen finns i en av kamrarna i mitten av kolonin, i de andra två kamrarna finns matförråd (som ger +2 rotknölar). Nakenråttan måste gissa i vilken kammare drottningen finns. Hamnar nakenråttan i fel kammare måste den gå ut igen och försöka hitta den rätta. Detta avslöjar för medspelarna var drottningen inte finns, brickan vänds upp. Väl inne hos drottningen återstår att besegra den sista vakten – drottningens nuvarande älskare. Detta görs på samma sätt som med vanliga vakter förutom att drottningens älskare är svårare att besegra. Se rubriken "Utöva kamp". När älskaren är besegrad kan nakenråttan befrukta drottningen och vinna spelet.

Utöva kamp

Det finns tre varianter av kamp. Efter en kamp förlorar nakenråttan +½ mat.
Kampvärde = mat över könsmogenhet + antal skicklighetsbrickor + tärningslag.

NAKENRÅTTA MOT VAKT: För att vinna mot en vakt måste nakenråttan vara könsmogen (ha +10 i mat) och ha totalt minst **summa 6** i kampvärde.

NAKENRÅTTA MOT DROTTNINGENS ÄLSKARE: Kampen fungerar som ovan men istället för summa 6 för vinst krävs **summa 10** (om nakenråttan når drottningens kammare på första försöket), **summa 8** (på andra försöket) samt **6** (på sista försöket). Detta eftersom drottningen ju längre tiden går blir mer och mer sugen på en ny älskare. Första försöket är alltså för alla spelare: om en spelare på första försöket hamnar i fel kammare gäller **summa 8** för alla spelare som därefter går in i en kammare, och vidare på tredje försöket: **summa 6**.

NAKENRÅTTA MOT NAKENRÅTTA (SPELARE MOT SPELARE): Fungerar på liknande sätt som ovan, men istället för **summa 6** utgår man från spelarnas differens. Spelarna slår tärnningen varsin gång och räknar ihop sina respektive kampvärden.

Spelvariant 2: Koloni mot koloni (2 lag mot varandra, 2–8 spelare, 4–8 nakenrättor)

Spelas enligt samma regler som spelvariant 1, men kräver lite andra förberedelser. Den största skillnaden är att man spelar två lag mot varandra. Det gäller för lagen att ta sig in i varandras kolonier och låta en nakenrätta befrukta drottningen. Ett lag kan vara en person som flyttar 2–4 nakenrättor eller fyra personer som flyttar varsin nakenrätta, eller allt däremellan.

FÖRBEREDELSE: Placera ut vaktkorten i båda kolonierna (6 tomma brickor och 6 vaktbrickor i vardera koloni). Varje lag placerar själv ut sin drottning och sina två matförråd. Lagen kommer överens om hur många nakenrättor man ska spela med. Nakenrättorna placeras på start, i mitten av den egna kolonin.

SPELETS GÅNG: Lag 1 börjar med nakenrätta 1, turordningen går sedan: lag 2 – nakenrätta 1, lag 1 – nakenrätta 2, lag 2 – nakenrätta 2, osv.

Om en nakenrätta dör i den afrikanska natten är den nakenrättan borta från fortsatt spel och laget får nöja sig med kvarvarande nakenrättor. När en nakenrätta kommit in i den andra kolonin kan den inte återvända till sin hemkoloni. Från den afrikanska natten kan dock nakenrättan välja att vända om.

Utövning av kamp fungerar som för spelvariant 1 förutom när nakenrätta möter nakenrätta. Den som är i sin hemkoloni har vid lika kampvärde fördel, så länge den är fertil. Sterila nakenrättor kan inte vinna en kamp. Nakenrättor i samma lag kan passera varandra i gångarna.

Spelvariant 3 – spela hona (2–6 individuella spelare)

Nakenrätttehonan är också steril till en början men kan ibland vilja bli fertil och överta drottningens plats. Detta gör hon genom att äta upp sig och utöva kamp med alla i sin egen koloni. Spelvariant 3 är likt spelvariant 1 förutom reglerna nedan.

FÖRBEREDELSE OCH SPELETS GÅNG: Spela enbart i en koloni. Placera ut en drottning och två matförråd som i spelvariant 1. Vaktbrickorna behöver inte placeras ut: alla blåa vakt-markerade rutor är vakter. Spelets gång: Spelarna börjar med varsina +6 mat, och kan för varje besegrad vakt inkassera +½ mat (istället för att förlora mat). Honan måste stjäla mat så att hon blir fertil (sker vid +10 mat). Nakenrättorna kan inte gå förbi varandra i gångarna, utan måste då utöva kamp.

För att kunna besegra drottningen behöver honan också en skicklighetsbricka. Denna kan hon få om hon ger sig ut i den afrikanska natten och övervinner en fara. Sedan kan hon återvända till sin koloni och försöka ta sig in till drottningen och där besegra henne med kampvärde 6 (se "Utöva kamp") + skicklighetsbricka.

Spelvariant 4 – fler spelplaner

Har man två spelplaner kan man klippa ut den ena och klistra på den andra. (Se till att mitten blir honungsgrävlingen i den afrikanska natten). På så sätt skapas fyra kolonier och man kan spela fyra lag mot varandra och välja fritt vilken annan koloni man vill ge sig in i. Det krävs förstås fler spelpjäser och brickor av alla slag. Bara att skriva ut fler. Man kan säkert lägga till ytterligare två kolonier och ännu fler.

Spelvariant 5 – varsin nakenrätta i vardera koloni

Två spelare kan spela mot varandra enligt en kombination av spelvariant 1 och 2. Spelarna har varsin nakenrätta i båda kolonierna. Det gäller att med någon av nakenrättorna bli först att befrukta drottningen i den andra kolonin.

SPELET SKA INNEHÅLLA:

1 spelplan

1 tärning

8 pjäser (nakenrättor indelade i två lag, men de är också individuellt olika)

2 drottningbrickor

4 matförrådsbrickor – ROTKNÖL (värde +2)

12 vaktbrickor

12 tomma brickor

12 skicklighetsbrickor (värde +1)

40 matbrickor –
ROTKNÖL (värde +1)

60 matbrickor – LÖKVÄXT (värde +½)