



Kampen mot
Kapten Nego
ett spel om FNs Barnkonvention

Alternativa Regler



Avancerad dispyt och duell

Här presenteras ett alternativt sätt att spela dispyter och duell.
Det ger ytterligare spänning och nerv till spelet.

Ni behöver:

En tålamods/tröghets- stege
Två stegmarkörer

Så spelas dispyten



Istället för att enbart räkna samman tålamods- respektive tröghetspoäng och jämföra vem som har mest ska ni nu använda tålamods- tröghetsstegen och en tärning för att avgöra vem som vinner dispyten.



Antalet poäng du har i den egenskap som dispyten handlar om avgör var på stegen du får ställa din stegmarkör. Okun och Art kan max ha 9 tröghet respektive tålamod vid dispytens början. Exempel: Om du har tre artikelkort med egenskapen överlevnad ska stegmarkören stå på steg 6 i tålamodsstegen.



Du kan använda dina bonuskort under hela dispyten.

Exempel: Om dispyten handlar om överlevnad och du har bonuskortet "God mat +2" får du kliva upp två steg på tålamodsstegen när du lägger ut det kortet. Så fort ett bonuskort lagts ut är det förbrukat och läggs åt sidan.



Slå med tärningen. Din egen placering i stegen avgör om du lyckas sänka motståndaren med ett steg eller inte. Chansen att lyckas sänka motståndarens tröghet/tålamod blir större ju högre upp i steget man står.

Exempel: Om din stegmarkör står på det femte till nionde steget i stegen och slår 1-5 får motståndaren ta ett kliv ner i stegen. Står du däremot på det tredje steget får motståndaren kliva ner ett steg om du slår 1, 2 eller 3 och så vidare. Slår du en sexa är det alltid en miss.



Det är alltid Okun som börjar.

Vissa speciella händelse- och bonuskort tillåter att medspelare hjälper till under dispyten på olika sätt. Om ni vill kan ni tillåta att man hjälper varandra även utan dessa kort.

Dispyten fortsätter nu tills antingen Okuns tröghet eller din Arts tålamod är nere på noll. Se vanliga regler för vinst och förlust.

Special för Okunmästarna



Om en mästare slår en etta med tärningen i en dispyt får du flytta ner två steg och mästaren flytta upp två steg.

Avancerad duell



Om någon av spelarna valt duell uppstår en dispyt mellan de båda spelarna. Den spelare som kom sist till pricken väljer då vilken egenskap dispyten handlar om och visar hur många artikelkort han/hon vill använda i dispyten. Sedan får den andre visa hur många artikelkort han/hon vill använda. Duellen går sedan till precis som en dispyt, med det undantaget att den som förlorar dispyten får lämna ifrån sig de artikelkort, som han/hon använt i dispyten, till motspelaren.

Båda spelarna går på tålamodsstegen.

Den som förlorar dispyten får gå hem med sin spelpjä.