



Ni behöver

1. En papperslapp per spelare. Det räcker med en fjärdedels A4.
2. Ett gemensamt papper.
3. Pennor.
4. En massa markörer, till exempel glaspärlor, pokermarkörer eller småstenar. Jag kommer att kalla dem "pluppar".
5. En massa sexsidiga tärningar i tre olika färger.

Skapa rollpersoner

1. Ta en pappersbit. Hitta på och skriv ned följande:
 - A. Ett kul namn
 - B. Tre egenskaper. Ge dem värdena 1, 2 och 3. 3 är bäst!
 - C. Två prylar. Ge dem värdena 1 och 2.
 - D. En specialförmåga, som du bara kommer att kunna använda en gång. Den här specialförmågan kallas din "spotlight-banan".
2. Berätta för de andra spelarna om din rollperson. Rita gärna en bild, också!

Skapa äventyret

1. Skriv ned några platser som ni kommer att färdas genom. För ett kort äventyr, skriv ned tre stycken. Ett längre kan ha fyra eller fem. Om ni vill kan ni rita en karta som visar platserna och den väg ni måste färdas! Kom ihåg att den sista platsen ni skriver ned är där äventyret slutar, så gör det till ert mål. Apkungens slott, Shangri-La eller den fruktansvärda Banandraken, till exempel.
2. Skapa en hög av pluppar. Antalet ska vara fyra gånger antalet spelare. Denna hög kallas "utmaningshögen".
3. Det finns en annan hög som heter "trubbelhögen", men den är tom till att börja med.
4. Välj en spelare som börjar sätta den första utmaningen på den första platsen.

Utmaningar

1. Den spelare vars tur det är börjar med att beskriva utmaningen. Kanske är det ett monster som måste besegras, ett berg som måste bestigas eller en drottning som måste övertalas.
2. Varje spelare har en chans att ta sig an utmaningen. Detta kan göras i valfri ordning, men alla måste ha gjort ett försök innan någon får försöka igen. Se "Ta sig an utmaningen" nedan för instruktioner för hur detta går till.
3. När alla har haft en chans att ta sig an utmaningen har en runda gått. Efter varje runda, lägg till en sten per spelare i trubbelhögen. Här kan också den som satte utmaningen passa på att ändra förutsättningarna genom att beskriva hur saker och ting förändras. Kanske börjar tåget plötsligt att åka, eller monstret börjar vråla öronbedövande.
4. Om trubbelhögen någonsin får fler pluppar än antalet spelare gånger fyra så har ni förlorat utmaningen! Detta även om ni samtidigt blir av med alla pluppar i utmaningshögen.
5. Om ni inte fått för mycket trubbel, och lyckats göra av med alla pluppar i utmaningshögen, så har ni klarat av utmaningen. Bra jobbat!
6. Fortsätt att spela tills ni klarat av eller förlorat utmaningen.

Att ta sig an en utmaning

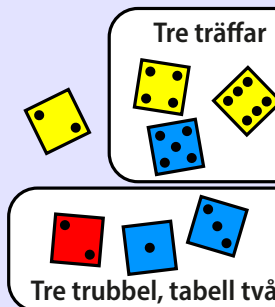
1. Ta en röd tärning. Den ska du alltid slå.
2. Välj max en egenskap och/eller max en pryl och plocka upp så många gula tärningar som deras värden motsvarar.
3. Sätt ett litet kryss bredvid egenskaper och prylar som du använder.

Du får inte använda dem igen så länge de är förkryssade.

4. Ta så många blå tärningar du vill. Men akta dig! De är farliga.
5. Om du vill använda din spotlightbanan, säg det och kryssa för den.
6. Slå alla tärningar du plockat upp.

Alla tärningar som visar 4-6 är en träff. För varje träff, plocka bort en plupp från utmaningshögen och lägg framför dig. Alla röda och blå tärningar (men inte gula) som visar 1-3 genererar trubbel. För varje trubbel, lägg en plupp i trubbelhögen.

Om du använde din spotlightbanan så får du träffar på 3-6 och missar på 1-2 istället.



7. Kolla trubbel-listan (på baksidan av pappret) för att se vilken sorts trubbel du råkar ut för. Välj den tabell som har samma nummer som din röda tärning. Läs av resultatet för den siffra som är lika med antalet trubbel du genererade.
8. Beskriv vad som hände! Du måste ta med i din beskrivning:
 - A. Hur du använde dig av egenskapen och prylen.
 - B. Hur du använde spotlight-bananen, om du gjorde det.
 - C. Resultatet på trubbeltabellen.
 - D. Om du klarade av utmaningen eller inte.

Att vinna en utmaning

1. Om ni lyckas tömma utmaningshögen utan att svämma över trubbelhögen så har ni klarat utmaningen. Bra jobbat!
2. Nu har ni chansen att låsa upp kryssade prylar och egenskaper.
 - A. För att låsa upp en kryssad pryl eller egenskap måste du betala lika många intjänade pluppar som dess värde.
 - B. Du kan bara köpa loss andras prylar. Inte dina egna!
 - C. Du kan också spendera från trubbelhögen. Dessa pluppar är gemensamma och kan spenderas av vem som helst.
 - D. Istället för att låsa upp en pryl eller egenskap kan du köpa en helt ny pryl åt en kompis. Berätta vad kompisens har fått tag på. Kanske en draktand, eller en tam ödla. Tänk på vad det var för utmaning och vad man kan hitta för ny pryl. Du måste spendera dubbelt så många pluppar som den nya prylen värde.

- När ni är klara med att låsa upp och köpa nytt är det dags för nästa utmaning. Slå en tärning och öka utmaningshögen med så många extra pluppar jämfört med förra utmaningen. Trubbelhögens gräns ökar inte!

Att förlora en utmaning

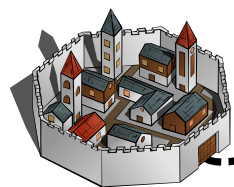
- Om detta var den första utmaningen ni förlorade, och det inte är den sista utmaningen, så får ni en andra chans. Ni får fortfarande spendera de pluppar ni tjänade in, men ni får inte spendera trubbelplupparna eller de pluppar som är kvar i utmaningshögen. Gå vidare till nästa utmaning, och rulla en tärning för att se hur mycket utmaningshögen växer.
- Om ni redan misslyckats med en utmaning och nu misslyckades igen, eller om det här var den sista utmaningen, så har ni tyvärr misslyckats med äventyret. Berätta tillsammans ert snöpliga slut.

Om ni klarat alla utmaningar

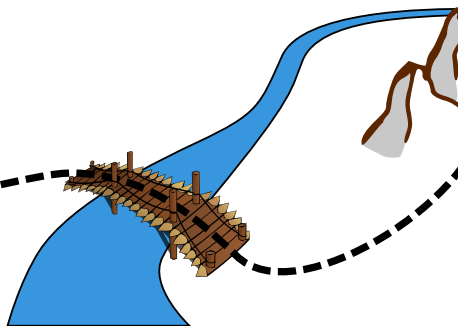
Grattis! Ni har klarat äventyret! Bra jobbat. Berätta en liten epilög om hur det går för era modiga äventyrare. Berätta hur du spenderar skatten, gifter dig med draken och bosätter dig i apkungens slott. Och så levde de lyckliga i alla sina dagar.

Strategitips

- Tänk på att om du rullar för mycket trubbel så ökar risken för stora negativa effekter.
- Men om du aldrig rullar trubbeltärningar så kommer du inte att tjäna tillräckligt med pluppar för att köpa tillbaka egenskaper och prylar.
- Använd spotlight-bananerna när de verkligen behövs, till exempel när du är skadad eller när ni håller på att förlora en utmaning. Tänk på att trubbeltärningar är mindre farliga när du använder din spotlight-banan.



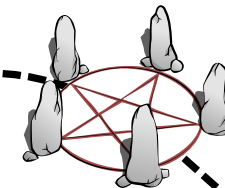
vikingastaden



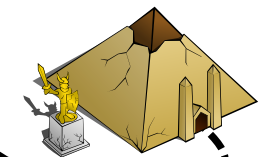
jättebergen



underjordisk passage



den magiska cirkeln



den förlorade pyramiden

trubbeltabeller

Allmänna effekter

- Konflikten flyttas till en annan plats [Ingen effekt]
- En lycklig slump [Ingen effekt]
- Ett ess i bakfickan [Ingen effekt]
- Allt raseras [Ingen effekt]
- AAAAAAAAAH! [Ni förlorar konflikten]

Skada

- Nära ögat! [Ingen effekt]
- Ur balans / förvirrad. [Ditt nästa slag är 5+]
- Skadad. [Du har 5+ i resten av konflikten]
- Allvarligt sårad. [Du har 5+ i resten av denna konflikt och hela nästa, om inte någon spenderar 5 pluppar för att läka dig]
- Handikappad! [Du har 5+ i resten av dungen, om inte någon spenderar 10 pluppar för att läka dig]

Förstärkningar

- Fienden demonstrerar sin styrka. [Ingen effekt.]
- Förstärkningar på väg. [Tre nya pluppar i utmaningshögen i början av nästa runda]
- Fienden får oväntad hjälp. [Tre nya pluppar dyker upp nu]
- Det är en fälla! [Tre nya pluppar dyker upp nu, och tre till nästa runda]
- Ur askan i elden. [Lika många pluppar dyker upp som antalet trubbel du genererade]

Prylar

- En pryl går sönder, tar slut eller tappas. [Välj en pryl (en av dina egna eller någon annans) och sudd ut den]
- En av dina prylar går sönder, tar slut eller tappas. [Välj en av dina egna prylar och sudd ut den]
- Din bästa pryl går sönder, tar slut eller tappas. [Sudd ut den av dina prylar som har högst värde]
- Gruppens bästa pryl går sönder, tar slut eller tappas. [Sudd ut den av alla gruppens prylar som har högst värde]
- Flera prylar går sönder, tar slut eller tappas. [Gör dig av med prylar till ett värde lika med antalet trubbel du genererade. Får du slut på prylar så får de andra spelarna offra sina för att kompensera.]

Situationen förvärras

- Något håller på att gå snett, men någon lyckas rädda situationen. [Ingen effekt]
- Var försiktig, för annars ... [Nästa spelares slag 5+]
- Nu är de riktigt arga! [Resten av slagen i rundan 5+]
- Din handling sabbar för alla. [Resten av slagen i konflikten 5+]
- Hela gruppen blir skadade! [Alla har 5+ i resten av konflikten]

Men det visar sig att ...

- Något oväntat inträffar. [Ingen effekt]
- Du glömde att ta hänsyn till något. [Fyror räknas bort]
- Allt gick som det skulle, men plötsligt ... [Fyror och femmor räknas bort]
- Av någon anledning går allt om intet. [Inga träffar räknas i detta slag]
- Totalt katastrofalt misslyckande! [Inga träffar i detta slag, och rundan är över]