

Revir

Innehåll

- 1st Spelplan
- 20st Revirkort
- 30st Händelsekort
- 80st Kraftstenar
- 4st Spelpjäser
- 1st Tärning

Sammanfattning

Revir är spelet där spelarna är katter som springer runt på Tviksta Gård. Bondgården är uppdelad i olika revir och reviren är i sin tur indelade i färgade revirserier. Spelets mål är att genom fighter erövra en fullständig revirserie, dvs alla revir i en och samma färg.

Förberedelser

1. Sortera revirkorten efter färg och fördela dem jämnt mellan er
2. Se till att var och en har 10st kraftstenar att börja med
3. Placera ut era spelpjäser på mittenrutan *Gårdsplanen*
4. Slå tärningen. Den spelare som får högst kastresultat börjar.

Spelets gång

Spelarna turas om att vara vid draget. Ett drag består av följande faser:

1. Vända upp ett händelsekort (obligatoriskt)
2. Förflytta sig (valfritt)
3. Slåss om revir *eller* Jaga råttor (valfritt)

Vända upp ett händelsekort

Händelser på gården presenteras i en s.k. kortklocka. Exempel på typiska händelser kan vara:

- Att man kan jaga råttor på vissa revir
- Att man får mer i kraft vid råttfångst
- Att dörrar in till husen är öppna
- Att det serveras mat inomhus
- Att man blir klappad inomhus och får kraft

Normalt, om inget annat anges i kortklockan, så gäller att dörrar är stängda. Det kan alltså hända att man inte kommer åt maten som serveras inomhus ifall dörrarna in dit inte är öppna.

Hur fungerar kortklockan?

Händelsekortet vänds upp i cirkel. Hur många kort som samtidigt är uppåtvända beror på antalet spelare, se tabell nedan.

Antal spelare	Antal uppåtvända händelsekort
2	6st
3	9st
4	8st

Antalet samtidigt uppåtvända händelsekort

Kortklockan fungerar så att man första draget lägger ner korthögen på bordet med texten uppåt. Det översta kortet är det enda kortet som gäller detta första drag. Nästa spelares drag lägger man det översta kortet på högens plats och flyttar högen ett steg medurs. För den andra spelaren kommer både det första kortet och det andra – nu överst i högen liggande – kortet att gälla samtidigt. Denna procedur upprepas fram tills att antalet händelsekort är uppnått enligt tabellen ovan. Korten ska ligga i en cirkel.

Draget därefter flyttar man högen till ursprungsplatsen, så att det första kortet därmed tillkommer högen igen. Cirkeln är nu sluten. Nästkommande drag flyttas högen till nästa position så att även det andra kortet tillkommer högen. Man flyttar alltså runt högen i medurs riktning och låter alltid det översta kortet ligga kvar på högens plats.

När och hur länge gäller händelsekortet?

Händelsekortet gäller så länge som de är synliga – förutom för kort med texten *"gäller endast detta drag"*. Sådana kort sker direkt, dvs. innan spelaren förflyttar sig. I vanliga fall sker dock händelsen efter att spelaren har förflyttat sig.

Utse gärna någon att svara för att vända upp händelsekortet i kortklockan.

Förflytta sig

Man kan alltid gå ett steg gratis. Om man vill förflytta sig längre betalar man en kraftsten per extra steg. Att exempelvis förflytta sig totalt fem steg på ett och samma drag kostar alltså fyra kraftstenar.

Slåss om revir

Alla revirkort måste ligga synliga framför varje spelare så att man kan se vilka revir som tillhör vem.

När kan man slåss?

Man kan erövra en annan spelares revir genom att slåss mot denne om reviret i fråga. För att slåss om ett revir så måste man antingen

- a) ställa sig på själva reviret eller
- b) ställa sig på samma ruta som revirets ägare (gäller endast utomhus)

För alternativ (b) får man välja valfritt revir som fighten gäller. Alternativ (b) är dock endast tillåtet om revirägaren befinner sig utomhus. Spelare kan alltså delvis skydda sig från att bli attackerade genom att befinna sig inomhus.

Hur slåss man?

En fight fungerar ungefär som "sten, sax, påse" och går till enligt följande:

Båda spelarna döljer ett antal kraftstenar i sin hand. Sedan öppnar de händerna samtidigt och visar varandra hur många kraftstenar de satsat. Den spelare som satsat flest stenar får då in ett slag på den andre. För att vinna en fight krävs att få in sammanlagt fem slag på den andre. Redan satsade kraftstenar får inte användas igen i samma fight.

Efter att fighten är avgjord betalar spelarna in skada till banken så många kraftstenar som den andre har fått in slag. Övriga satsade kraftstenar fås tillbaka.

En sak som är viktig att tänka på är att båda spelarna när som helst kan välja att ge upp. Då avbryts fighten omedelbart och båda spelarna betalar in den skada man fått enligt ovan. Man kan alltså slå några hårda slag och sedan ge upp – både som attackerande spelare och som revirägare – bara för att få ner kraften hos den andre.

Om den attackerande spelaren vunnit fighten – antingen genom att ha fått in fem slag eller för att revirägaren gett upp – ska revirägaren ge ifrån sig det aktuella revirkortet.

Jaga råttor

Spelare kan samla kraft genom att jaga råttor.

När kan man jaga råttor?

För att jaga råttor måste följande vara uppfyllt:

- Man äger reviret där man utför rättjakten
- Ett händelsekort anger att man kan jaga råttor på reviret

Hur jagar man råttor?

Man jagar råttor genom att ställa sig på reviret och kasta tärningen. Kastresultatet avgör om man fångar en råtta och därmed får det antal kraftstenar som råttan motsvarar. Vilka kastresultat som ger råttfångst och hur mycket kraft man får står uttryckt dels på revirkorten och dels på reviren på spelplanen.

Vem vinner?

Den spelare som först lyckats erövra en fullständig revirserie, dvs alla revir i en och samma färg, har vunnit.