-Übersicht- WABBIT WAMPAGE -Übersicht-

Zugablauf:

1. Karten austauschen
2. Figur bewegen
3. angreifen
4. mit weiteren Figuren 2. & 3.

keine Handlung zwangsweise
aber immer in dieser Reihenfolge

Reihenfolge: FARMER - WABBITS reihum

Dinge, Fahrzeuge aufnehmen vor, während, nach Bewegung, nach erfolgreicher
Angriffe. Transportlimits: 1 Karotte oder 1 Waffe

Fahrzeug zusätzlich erlaubt

Jede Figur kann im Herbst aber beliebig viele Karotten bewachen.

Bewegung beliebig innerhalb des Maximums à Speed.

Figuren eines Spielers dürfen innerhalb einer Runde nie dasselbe Fahrzeug benutzen
oder dieselbe Waffe.

Highway und Pond: bei "10" oder weniger ist Figur sofort WHOMPED.

Außer jede Figur mit JET PACK, und DUCK natürlich.

Im Winter ist Pond zugefroren, für alle betretbar.

Man kann alle Dinge, Fahrzeuge in Pond werfen.

Erfolgreicher Angriff = Angriffsstärke $\geq$ Verteidigungsstärke = WHOMP

A = (Würfelwurf + Personal Attack Bonus + Weapon Attack Bonus)
oder + Vehicle " ")

WHOMP:

Figur: 1 Punkt - Opfer läßt alles fallen, zurück auf Ausgangsfeld.

Critters mit entspr. Karte vom Spielfeld.

Fahrzeug: ist zerstört, mit Karte vom Spielfeld nehmen.

Man kann Fahrzeug angreifen, welches jemand fährt.

Gebäude: Punkte nur im Winter, V = 17.

Angriff nur von innen, außer mit Shotgun, Cannon, Crane.

à Verteidigungsbonus + 2: in Homebase, Wabbits in jedem Loch.

|| nach Bewegung: ein Angriff CHIPMUNKS zwei

|| ohne Bewegung: zwei Angriffe CHIPMUNKS drei

- Loch: nur ein Charakter, beliebig viele Dinge, Fahrzeuge.

Betreten kostet keinen Punkt, neue Löcher graben auch nicht.

Neues Loch nur auf Felder ohne Loch - sind nicht Home Base.

- Ranged Weapons: Shotgun - maximal 2 Felder, nicht in oder aus Gebäude

Cannon - unbegrenzt, auch aus Gebäude heraus

HUNTERS kommen im Herbst. HIRED HAND wird von Farmer oder Hund geweckt
bei Zugende auf dem Feld oder bei jedem Angriff.

Jahreszeiten: (immer: 1 Punkt/Angriff)

SPRING: Feld pflügen mit Traktor 2 Punkte (Karotte legen).

Maximal 3 Felder pro Zug.

SUMMER: am Ende 2 Punkte/Karotte in H.Base/Barn. Dann K. entfernen.

FALL: Nur Attacken. Hunter dann im Winter entfernen.

WINTER: WABBITS müssen Gebäude zerstören, Punkte nur bei endgültiger
Zerstörung.

FARMER muß Gebäude retten, bekommt halbe Punktzahl zum Schluß.