

-Übersicht- WABBIT's WEWENGE -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: WAMBO - RANDY - McGREEDY - BERNIE

Kin, Coat oder Dinge aufnehmen vor, während, nach Bewegung, nach erfolgreicher Attacke, nach Speedy's Lieferung.

Transportlimits: 5 Counter, nie 2 derselben Sorte
außer WAMBO: beliebig viele Kin/Coat, 2 rote Waffen
und 1 Counter jeder anderen Gruppe.

Jede Figur kann zum Ende der Bewegung aber beliebig viele Kin/Coat bewachen.

Bewegung beliebig innerhalb des Maximums > Speed.
Figuren eines Spielers dürfen innerhalb einer Runde nie dasselbe Fahrzeug benutzen,
auch nicht falls als Waffe.

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

Außer TWEETY, TONY TURTLE, jede Figur mit Zeppelin.
Mit "Bus Pass" ist Highway sicher.
Banana Peel hat gleichen Effekt - außer auf alle, die fliegen.

Erfolgreicher Angriff = Angriffsstärke Verteidigungsstärke = WHOMP
 $A = (\text{Würfelwurf} + \text{Personal Attack Bonus} + \text{Weapon Attack Bonus})$
oder + Vehicle " ")

WHOMP:

Figur: 1 Punkt - Opfer läßt alles fallen, zurück auf Ausgangsfeld.
Koo Stork und Critters mit entspr. Karte vom Spielfeld.
Fahrzeug: ist zerstört, mit Karte vom Spielfeld nehmen.
Man kann Fahrzeug angreifen, welches jemand fährt.
Gebäude: "destroyed"-Marker, kann nicht nochmal zerstört werden.
Gebäude. verliert in letzten drei Runden Funktion.
WAMBO u. Verbündete bekommen 3 Punkte für zerstörtes G.

|| nach Bewegung: ein Angriff WAMBO zwei
|| ohne Bewegung: zwei Angriffe WAMBO drei

Eine vorhandene Waffe darf pro Runde von einer Partei nur einmal benutzt werden.

Angriff mit Area Weapon (Rifle, Grenade *, Tank) einzeln auswerten:

- 1) gegen Figuren
- 2) gegen Dinge (außer Fahrzeuge), falls 1) erfolgreich sind diese zerstört
- 3) gegen Fahrzeuge. Kein Effekt falls noch im Besitz einer Figur.
- 4) gegen Gebäude (Verteidigungsstärke 20!).

* Bei Angriff mit Grenade zählt der Personal Attack Bonus *nicht!*

Matter Transmitter zählt nicht als Attacke!

Ranged Weapons: Grenade - nächstes Feld
Rifle - maximal 2 Felder
Tank - unbegrenzt
Matter Transmitter - unbegrenzt

Kin und Coat können nie zerstört werden.

Nur Coat kommt aus Spiel wenn von WAMBO oder Verbündeten zum Friedhof gebracht.

MAIL ORDER:

Figur in **Post Office** kann beliebig viele Mail Order Karten spielen - verdeckt ablegen.
Auch während Bewegung.
In nächster eigener Runde kommt Post, Karte(n) aufdecken Counter in PO.
Falls bis zum Zugende nicht durch beliebige eigene Figur abgeholt, können andere dies tun.

Spezialgebäude:

FUR FACTORY

Nur hier geschieht das Schreckliche: aus Kin werden Coats!
Falls getragen oder bewacht nur, falls Charakter gewhomp wird oder zustimmt.
Nur während McGreedy's Runde!

SPEEDY'S DELIVERY SERVICE

Charakter in SDS muß Gegenstand fallenlassen, falls dieser nicht irgendwo frei herumliegt.
Gegenstand dann auf beliebigen Platz bzw. zu beliebiger Figur.
Bestellung auch während Bewegung.
Liefert auch Granate aus, explodiert dann sofort.

THEATRE

Bei Angriff im Theatre mit normaler Waffe (d. H. keine RW) muß man > 13 würfeln, um Opfer finden, also angreifen zu können.
SDS findet immer jeden im Theater.