



MAGABOTATO präsentiert

REDAKTIONSKONFERENZ

Tagesordnungspunkt 1:

Jeder kämpft für sich alleine!

Tagesordnungspunkt 2:

Jeder Redakteur kann pro Zug 2 Aktionen durchführen. Diese können sich beliebig aus Bewegung, „Schlagen!“ und „Treten!“ zusammensetzen.

Tagesordnungspunkt 3:

Jeder Redakteur darf sich für eine Bewegungsaktion 3 Felder weit horizontal bewegen, sofern das Zielfeld nicht blockiert ist. Wände oder ähnliches blockieren den Weg.

Redakteure können auf die Theke, Tische etc. springen. Wirf einen W6, bei einem Wurf von 2-6 funktioniert der Sprung, bei einer 1 stürzt der Redakteur in dem Startfeld zu Boden.

Tagesordnungspunkt 4:

Aufstehen kostet eine Aktion.

Tagesordnungspunkt 5:

Redakteure können, wenn sie auf dem Boden sind, 1 Feld kriechen, dies ist die einzige Aktion, die Redakteure auf dem Boden liegend machen können.

Tagesordnungspunkt 6:

Kommt ein Redakteur auf ein Feld mit einem Gegenstandstoken, kann er diesen aufnehmen. Platziere ihn auf einem freien Ausrüstungslot auf seiner Karte. Gegenstände können nicht freiwillig fallen gelassen werden.

Tagesordnungspunkt 7:

Stuhl- und Fasstokens können W6 Felder in gerader Linie geworfen werden. Treffen sie auf einen anderen Redakteur, wirf einen Würfel auf der „Schlagen!“-Tabelle. Der Stuhl oder das Fass wird anschließend aus dem Spiel entfernt, egal, ob er einen Redakteur getroffen hat oder nicht.

Messertokens addieren +1 für einen Wurf auf der „Schlagen!“ oder „Treten!“ Tabelle. Wird ein Redakteur, der einen Messertoken besitzt, niedergeschlagen, verliert er auf 5+ 1 LP. Mama hat gesagt: „Du sollst nicht mit Messern spielen!“

Tagesordnungspunkt 8:

Ein Redakteur auf einem benachbarten Feld kann angegriffen werden. Wirf dafür einen W6, verrechne Modifikationen und wende das Ergebnis direkt an. Sollte die Attacke aus erhöhter Position durchgeführt werden, addiere +1 auf den Wurf, steht der Verteidiger erhöht subtrahiere -1 von dem Wurf.

„Schlagen!“

1-2	„ Das war nix! “ Die Attacke verpufft.
3-4	„ Der hat gegessen! “ Der Gegner wird auf seinem Feld zu Boden gestreckt.
5-6	„ Voll auf die 12! “ Der Gegner wird auf seinem Feld zu Boden gestreckt und verliert 1 LP.

Tagesordnungspunkt 9:

Eine Aktion pro Zug kann aufgewendet werden, um von einem Tisch oder der Theke (oder für ganz waghalsige von der Brüstung) zu springen. Ein Sprung von einem Tisch oder der Theke hat eine Reichweite von W3+1 (ein Sprung von der Brüstung W6+1) in einer geraden Linie. Wird ein Redakteur getroffen, wird eine „Treten!“-Attacke durchgeführt und er geht bei einer erfolgreichen Attacke zu Boden. Platziere den Angreifer in einem beliebigen angrenzenden Feld. Ein Sprung ins Nichts verursacht bei dem waghalsigen Redakteur einen „Treten!“-Attacke. Bei Sprüngen von der Brüstung wird jeder LP-Verlust verdoppelt. Sprungangriffe sind im Rahmen der Regel „Zu nett zum Prügeln“ ausdrücklich nicht verboten.

Tagesordnungspunkt 10:

Ein auf dem Boden befindlicher Redakteur kann, wie unter Tagesordnungspunkt 8 beschrieben, angegriffen werden.

„Treten!“

1-2	„ Du hättest es besser wissen müssen! “ Du bekommst selbst ein Knie in den Magen, gehst zu Boden und verlierst 1 LP.
3-5	„ Schau mal, ich habe neue Schuhe! “ Der Gegner verliert 1 LP.
6	„ Peng, voll in die Fresse! “ Der Gegner verliert 2 LP.

Tagesordnungspunkt 11:

Sobald ein Redakteur keine LP mehr hat, sinkt er bewusstlos zu Boden und wird, samt Ausrüstung, aus dem Spiel entfernt. Der Redakteur, der als Letzter noch steht, hat gewonnen und darf bestimmen, welche Pizza nun endlich bestellt wird.