Kaninflok

Pointen med Kaninflok.

Kaninflok er blevet skabt med henblik på at lære en rollemester eller spillerne selv at opdigte sjove, galjenhumor agtige historier omkring kaninernes skæbne. Spillet udfald, i sig selv, er ikke så vigtigt som at den eller de personer, som opdigter små korte fortællinger, får lov til at lave gode eller ligefrem horrible jokes omkring hvert enkelt slag i spillet.

Grunden til dette fokus er at Kaninflok er opfundet som en teaser til fantasi rollespil. Hvis jeg ikke lige har flere timer til at sætte mig ned og sælge et bordrollespil til nye børn, så tager jeg kaninflok frem, så deltagerne får en smagsprøve på min humor, så de er åbne for at prøve mine rollespil på et senere tidspunkt. Kaninflok er også et glimrende værktøj til at op øve improviserende historie fortælling, for de unge, uden det samme pres som det er at påtage sig rollemester rollen.

Kaninflok er inspireret af et gammelt spil som hedder "Lemmings". Lemmings var et tilfældigheds spil, hvor at du ikke havde meget indflydelse på udfaldet, og spillet kunne hurtigt blive kedeligt og kompliceret. Kaninflok har til dels addresseret nogle af disse problemer, men det bliver hurtigt til et kedeligt spil, hvis det spilles uden de små humoristiske fortællinger.

Før spillet

Du skal benytte 6 almene terninger for hver spiller som deltager. Ydeligere skal du have en bunke 4 sidet og 8 sidet terninger, såvel som en håndfuld 10 sidet terninger. Det er en stor fordel at de 8 og 10 sidet terninger er opdelt i 4 forskellige farver, som markerer hvilken evner at terningerne har. Hvis dette ikke kan lade sig gøre, så lave et papir med områder, som markerer hvilket evner en terning besider.

Et spil er som regel relativt hurtigt gennemspillet. Typisk 10-20 min. Men jo flere spillere der deltager, jo længere vil spillet vare, og tilfældigheder kan få spillet til at slutte tidligere eller senere end forventet. Spillere som dør tideligt kan derfor godt ende med at vente et stykke tid, inden næste spil. Hvis historierne er underholdende, så er det i og for sig ligemeget om man selv er død, for det bør stadigvæk være underholdende at høre på kaninernes skæbne, uden at deltage.

Spil Start & Vinder Kriterier

Alle deltagere starter med 3 almene terninger. Dette er dine start kaniner.

- Du vinder, hvis du er din kaninflok er den første til at opnå 10 kaniner.
- Du vinder, hvis alle de andres kaninflokke er døde.
- Du vinder, hvis du er den første som får en 10 sidet terning til at gå i skole.

Spille Regler

Når det er din tur, så tager du alle dine kaniner og slår med dem. Det tøre udfald er terningerne er som følger:

Slår terningen:

1: Tilføjes en almen terning til spillerens kaninflok.

2: Fjernes kaninen fra kanin flokken.

3: Udskiftes kaninens terning med en ny terning med 2 færer sider. (4 sidet terninger undtaget).

Højeste Tal på terningen: Udskiftes kaninens terning med en ny terning med 2 sider mere.

Alle andre tal: Intet af betydning sker.

Der hvor spillere får indflydelse på spillets gang er når en almen terning slår det højeste på terningen. I dette tilfælde går kaninen i skole, og udvikler en evne, ud over at den også bliver til en 8 sidet terning. Spilleren kan vælge følgende evner:

Kærligheds kanin: Tilføjer også en terning til kaninflokken når den slår et lige tal.

Morder kanin: Giver spilleren lov til at fjerne en kanin fra en anden kaninflok, når den slår et lige tal.

Kidnapper kanin: Giver spilleren lov til at sjæle en kanin, uden evner, fra en anden kaninflok, når den slår et lige tal.

Ridder kanin: Giver spilleren lov til at beskytte en enkelt kanin mod død eller kidnapning, frem til næste tur, når den slår et lige tal. Det er op til spilleren selv hvornår at ridderen benyttes, inklusiv på sig selv.

Alle kaniner med evner, skal stadigvæk følge de almene regler for terninger. Slår en kanin 2 aktiveres deres evner først, og herefter dør de, med mindre en ridder træder ind og stopper det.

Slår en 8 sidet terning, med evner, det højeste på terningen, udskiftes den med en 10 sidet terning, og har nu super evner. En super kanin fordobler effekten af dens evner. En kærligheds kanin tilføjer 2 terninger til spilleren. En super morder fjerne 2 kaniner fra en andens flok. En super kidnapper stjæler 2 kaniner uden evner, fra en anden flok. Og en super ridder beskytter 2 gange mod mord eller kidnapninger. De skal dog stadigvæk slå lige, før at deres evner aktiveres, og fordoblingen sker ikke på samme tur som de er blevet til super kaniner.

Slår en superkanin det højeste tal på terningen vinder spilleren spillet, så gør deltagerne opmærksomme på at det er vigtigt at få modstanderens 10 sidet terninger hurtigt ud af spil...

Fortællingen i spillet

Det er fuldt muligt at spille Kaninflok, uden at fortælle en historie, men som mine børn ofte siger, så er det kedeligt at spille, når der ikke er nogen som fortæller sjove historier omkring spillets handling. Så hvis du ikke selv er fortælleren, så opfordre børnene til selv at opdigte de skøre fortællinger, som gør spillet underholdende.

Med andre ord, så lav en lille fortælling ud af hvad de forskellige kaniner i flokken laver af skøre eller dumme ting, mens at man fjerner, ændre eller tilføjer terninger efter et rul. Blot sørg for at hver historie ikke gentager sig for meget, og hold historierne korte.

Her er et par eksempler:

Slår en terning 1, så for den en baby. Men det kan ske på mange måder, så som at de brugte kaninen som trampolin og så ploppede der en baby ud. De gik på toilettet og sked og så kom der en baby med i købet. Eller min favorit, hvis en spiller kun har en terning tilbage. Kaninen gik sig en tur og pludselig kom Zeus forbi og gav den en baby.

Slår en terning 2, så dør kaninen, fordi den gør noget dumt. Det kan være så simpelt som at kaninen gik en tur ud over bordkanten. Men den kan også se tv og så så den TV avisen og døde af kedsomhed. Der er også tons vis af toilet humor, som at den gik på toilettet og kom til at skylle sig selv ud. En kanin kunne dø af kyssesyge som så kunne sprede sig til andre kaniner på næste spillers tur. Man kan for den sags skyld lave sjov med spillerne selv, og sige at kaninen ikke kunne lide børn med spillerens hårfarve, og derfor begik selvmord.

Slår terningen 3, så gør kaninen noget dumt, som giver den hjerneskade. Den kan bytte sin hjerne væk for en slikpind. Den prøvede at læse en bog, og klappede den sammen om dens eget hoved. Eller måske manglede de andre kaniner en fodbold, og så lånte de kaninens hjerne i stedet.

Slår terningen det højeste på terningen, så bliver kaninen klogere. Så kaninen kunne f.eks. løbe fra en løve, og kom til at løbe ind i en skole og blive klogere. Den kunne også blot side på toilettet og komme til at skylle sig selv ud, men komme ud på et skole toilet, og blev klogere.

En god måde at takle en historie på er at kombinerer hvad de forskellige terninger slår, sammen til historier, frem for at fortælle flere separate historier. F.eks. så kunne en historie om en kanin som bliver dummer og en kanin som blev klogere kombineres til at den ene tabte sin hjerne, og så fant den anden hjernen og spiste den så den blev klogere. En kanin som fødes kombineret med nogen som dør, kunne være at kaninen som fødes slog en prut i hovedet på den kanin som døde.

Historierne kan også have omdrejningspunkt omkring spillernes kloge eller super kaniner. En morder kanin som ikke myrder nogen i denne runde, kan begynde at kede sig og 'øve sig' på flokkens egne kaniner, og det er grunden til at de døde. Hvis en morder kanin myrder nogen, fra en andens kaninflok, samtidig med at der er en anden kanin som blev dummere, så kunne du beskrive at den dumme kanin gik sig en tur, mens at morder kanin skød, og kom til at gå i vejen for skudet og fik sin hjerne blæst ud, med samme kugle.

Hvis en klog eller super kanin har 2 handlinger, så som at en kærligheds kanin slår 2, så kan kaninen føde en baby, men babyen er så fed at kærligheds kaninen eksploderer.

Man kan for den sags skyld fortælle historier om de kaniner som ikke laver noget, så som at de havde for travlt med at se teletubies eller havde fået mylderbæ.