



VILLMARKENS FORBANNELSE

Et strategisk kortspill for 2 spillere. Hver spiller samler kort, kaster spells og tilkaller skapninger for å beseire sin motstander.

Mål med spillet

Reduser motstanderens livspoeng fra 20 til 0 før de gjør det samme med deg.

Du trenger

Pen, papir og 4 terninger.

Oppsett før start

1. Hver spiller bygger seg en kortstokk på min. 12 kort. Du og motstanderen skal ha like mange kort. (Tips: Sett sammen en blanding av CREATURE-kort, RUNE-kort og SPELL-kort).
2. Bland kortene dine og trekk 3 kort på hånd. Hvis du ikke liker kortene dine, kan du bytte ut inntil 2 kort og trekke nye. (De gamle blandes tilbake i kortstokken).
3. Hver spiller starter med 20 livspoeng og 0 mana. (Livspoeng noteres på papir og mana følges med terningene).

Spillets gang

1. Få mana hver runde (snu terning til 1 prikk). I runde 1 får du 1 mana, i runde 2 får du 2 mana, og så videre. Antall mana følger alltid hvilken runde du er i – enten du har brukte opp din mana eller ikke. (Maks 12 mana).
2. Utfør effekter på kort som sier 'at the start of your turn'. (Gjelder ikke kort i HVILE)
3. Vekk villmarken
Kort som er i HVILE blir nå KLART, og kan brukes til kamp.
4. Finn nye krefter
Trekk et kort fra kortstokken din – det er ny kraft du kan bruke.
5. Angrepsfase
 - 5.1. Bruk mana for å spille kort fra hånd eller for å aktivere repeterbare effekter på kort (Rx).
 - 5.2. Motstander blokkere ditt angrep med kort eller tar skaden selv. (Kort som mister alle liv flyttes til gravplass = ute av spill).
6. Til slutt: Angrip med CREATURE-kort
Skapninger du kontrollerer kan angripe motstanderens skapninger eller livspoeng (HP), med mindre motstanderen har en skapning eller kort med beskyttelse som f.eks ABSORB. Husk: Du kan kun angripe én gang per skapning per tur.
7. Slutt på turen
Når du ikke kan (eller vil) gjøre mer, avslutter du din tur og motstanderen starter sin.

Kort som er KLARE eller i HVILE:

«Når et kort er KLART, kan du bruke det.»
«Etter at du har brukt kortet, snur du det og legger det i HVILE.»
«På starten av neste runde blir alle kortene din KLARE igjen.»

KORT-ANATOMI



ORDLISTE

Effekt

STASIS	Et kort blir satt i hvile og kan ikke gjøre noe før det blir klargjort igjen. (Tenk: tid som stopper)
BURNING	Når et kort får BURNING, brenner det resten av runden. Noen kort virker bare på de brennende kortene.
REFLECT	Du tar imot skaden, men sender X skade tilbake på angriperen. (Gjelder kort og/eller motstander).
ABSORB	Hvis et vennlig kort eller spiller skulle ta skade, tar dette kortet all skaden i stedet.
(Rx)	En repeterbar egenskap. Betal X mana, utfør kortets effekt, og legg kortet i hvile.
ELIMINATE	Kortet blir slått ut og legges rett i gravplassen – uten å hvile først.
Strenght in numbers!	Et kort med denne egenskapen får styrke og liv lik antallet vennlige kort med samme egenskap som er i spill.

Mål/motstandere

An enemy	Motstander bestemmer hvilket kort eller mål som skal ta skaden.
Target Enemy	Du velger én fiende som blir rammet.
Enemy Player	Skaden skjer på motstander (HP).
All enemies	Effekten skjer på alle aktive kort til motstanderen + motstanderen selv (HP).

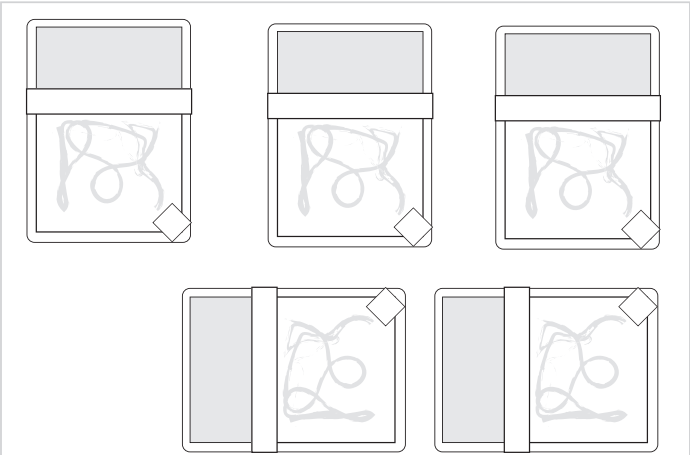
Type

CREATURE (Skapning)	Kan både angripe og beskytte. Så lenge kortet har liv blir det liggende på 'slagmarken'.
SPELL (Effekt)	Har effekter som skade, helbredelse, trekk kort osv.
RUNE (Verktøy)	Gir bonus til deg eller skapningene dine.

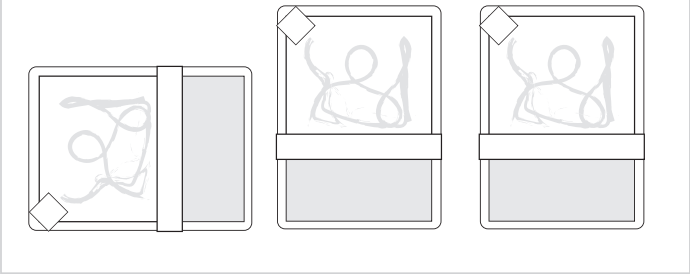
Bibliotek (Kortstokk) (kort ute av spill)



Hånd: Spiller 2



Slagmark (spillområde)



Hånd: Spiller 1



Stående kort = KLAR
Liggende kort = HVILE

Stående kort = KLAR
Liggende kort = HVILE



Bibliotek (Kortstokk) Gravplass (kort ute av spill)