VILLMARKENS FORBANNELSE

TCG kortspill

Mål med spillet

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

Du trenger

Penn, 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 ditt bibliotek).

3. **Hver spiller starter med 20 HP/livspoeng og 0 mana.**
   Livspoeng noteres på papir og mana telles med terningene.
   Mana er magisk energi som du trenger for å spille kort og utføre handlinger.

Spillets gang

1. **Få mana hver runde (maks 12 mana totalt).**
   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.

Gjelder ikke den *aller første* runden.

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**
   4.1. Trekk et kort fra biblioteket ditt.
   4.2. Bruk mana for å spille kort fra hånd eller for å aktivere repeterbare effekter på kort (Rx).
   4.3. Motstander blokkerer ditt angrep med kort, eller tar skaden selv. Kort som mister alle liv flyttes direkte til gravplass.

5. **Til slutt: Angrip med CREATURE-kort (koster 0 mana)**
   En skapning kan ikke angripe på turen den spilles, men skapninger du allerede har på slagmarken kan nå angripe motstanderen. Motstanderen kan blokkere med kortene de har på slagmarken som ikke er i hvile. *Husk: Skapninger går i HVILE etter de har angrepet.*

6. **Slutt på turen**
   Når du ikke kan (eller vil) gjøre mer, avslutter du din tur. Alle kort med HP får tilbake sine liv – deretter starter motstanderen sin tur!

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 i din neste runde.
BURNING	Når et kort eller motstander (HP) får BURNING, brenner det resten av runden. Noen kort fungere kun når BURNING-effekten er aktivert.
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 angrep og HP lik antallet vennlige kort med samme egenskap som er aktive.

Mål/motstandere

An enemy	Motstander bestemmer om ét kort eller mostander selv (HP/livspoeng) skal ta skaden.
Target enemy	Du bestemmer om ét kort eller mostander (HP/livspoeng) skal ta skaden.
Enemy player	Skaden skjer på motstander (HP/livspoeng).
All enemies	Skaden skjer på alle aktive kort til motstanderen + motstanderen selv (HP/livspoeng).

Type

CREATURE (Skapning)	Kan både angripe og beskytte. – og blir på slagmarken så lenge det lever (har HP).
SPELL (Effekt)	Kan skade, helbrede eller trekke ekstra kort – og blir på slagmarken så lenge det lever (har HP).
RUNE (Verktøy)	Gir bonus til deg eller skapningene dine.

Dyreparken © Krisrtiansand Dyrepark AS, 2025.

Hånd: Spiller 2

Bibliotek
(Kortstokk)

Gravplass
(kort ute av spill)

Stående kort = KLAR
Liggende kort = HVILE

Slagmark
(spillområde)

Alle kort på slagmarken
regnes om aktive.

Stående kort = KLAR
Liggende kort = HVILE

Bibliotek
(Kortstokk)

Gravplass
(kort ute av spill)

Hånd: Spiller 1