

# Játékszabály

A Shadow cards-ot 2-4 játékos játszhatja.

A dobozban található:

-8 db karakterlap;

-100 db kártya;

-56 manna korong.

## Előkészületek:

Vegyétek ki a dobozból az összes paklit (hagyjátok külön). A trófea kártyákon kívül minden paklit keverjünk meg. Utána a két maradék paklit külön-külön keverjétek meg. Első körben a varázsló pakliból húzzon mindenki egy lapot a legöregebbtől balra haladva (a körök is így fognak haladni). A maradékra varázsló kártyára nem lesz szükség a játék további részében. A játékhoz szükséges pakliból mindenkinek osszunk 5 lapot.

## Játék menete:

Egy kör:

A játékos minden körében ugyanabban a sorrendben köteles végrehajtani a körét.

1. Használja a varázsló képességét.
2. Kijátssza a használni kívánt kártyákat.
3. Támad az állataival.
4. Húzzon annyi kártyát, hogy 5 lapja legyen.



Harc:

1. A játékos megadja, hogy melyik állatot/lényt szeretné megtámadni.
2. A megtámadott játékos tud védekezni amennyiben van (insta) jelzővel ellátott kártyája.
3. Amennyiben meghal az állat/lény bekerül a dobó pakliba és a vesztésnek a védekezés ponton felüli támadóponttal csökken az élete (védekezés – támadás = levonni való élet) amit az élet táblán jelez.
4. A győztes játékos kap egy trófeát.

Játék vége:

A játéknak két végkimenetele van:

1. Az egyik játékos összegyűjt 10 trófeát.
2. Minden játékos meghal, kivéve egy.

Különleges mechanikák:

- 1 mannáért egy új kártyát lehet húzni (el kell dobni egyet és nem csinálhat a játékos ezen kívül semmit a körében).



## Kártyák:

### Karakterlap:

A kártyára írt képességet a játékos 5 körönként használhatja, amit az élet táblán levő képesség csúszkával jelez. A képességekkel viszont nem lehet trófeát szerezni (pl: Megölhet egy játékban lévő lényt).

### Manna:

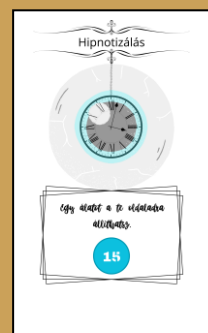
Ez a lap adja a manna korongokat a lapok kijátszásához. Annyi korongot kap amilyen szám a kártyán szerepel. Egy körben csak egy ilyen kártyát játszhat ki.

### Varázslat:

1. Képesség.
2. Az ára (Manna korongban)

### Állatok/Lények:

1. Az, hogy mennyivel támad a másik lényre támadáskor (ezt varázslattal lehet növelni).
2. Ha megtámadják ennyivel képes védekezni (ezt varázslattal lehet növelni). Amennyiben ez nem elég, a maradék a játékos életéből jön le.
3. Az ára (Manna korongban)



A kijátszásakor nem lehet abban a körben támadásra használni. A támadás utáni körben sem lehet használni (1 kört pihen).

### Trófeák:

Ezeket a kártyákat akkor lehet megszerezni, ha legyőz egy lényt.