



SUPERTRUMF FANTASY

Regler & spelexempel

KLASSISKA SPELREGLER

Korten blandas och delas ut så varje spelare har **fyra** kort på handen. Resterande kort ligger i en hög i mitten. I varje omgång läggs **ett** eller **två** kort ut. Om du lägger två kort får du endast spela ett **figurkort** (till exempel Riddare) och ett **objektkort** (till exempel Elixir Fysik +10), inte två figurkort eller två objektkort i samma omgång. Efter varje omgång tar varje spelare upp två nya kort från den gemensamma högen förutom omgångens vinnare som tar upp ett nytt kort.

Spelaren till vänster om givaren startar spelet och väljer en **egenskap** som de andra spelarna ska överträffa (till exempel Fysik). Spelarna lägger ut sina kort med baksidan upp. Sist lägger spelföraren ut sina kort, korten vänds och omgångens vinnare koras. Vinnaren tar alla kort till sin vinsthög och får starta nästa omgång.

Om två eller fler spelare har samma värde eller två supertrumfkort (Förgiftad dolk och Dolk i ryggen) spelas i samma omgång läggs korten i en pott och en ny omgång genomförs där vinnaren tar alla kort. Om någon spelare har kort kvar när alla andra spelare har slut på kort lägger denne dessa i sin vinsthög. Spelaren med mest kort i sin vinsthög tar hem den ärorika segern.

SPELEXEMPEL

Adam blandar korten och delar ut fyra kort till Berit och fyra till sig själv. Berit tittar på sina kort och ser att hon har både RIDDARE och HELIGT SVÄRD. Det betyder att hon kan uppnå Styrka **26**, ett bra värde. "Styrka" säger Berit. Adam har en HÄRFÖRARE med styrka **18** men inga objektkort som kan förstärka egenskapen. Han lägger fram kortet med baksidan upp. Berit lägger då fram sina två kort och säger "**26**". "Hm, jag hade **18**" säger Adam. Berit har vunnit omgången och tar korten och lägger i sin vinsthög. Adam tar upp två kort ur högen och Berit ett kort då hon vann omgången. Hade Blixtduellreglerna använts hade Berit tagit ett priskort och Adam två kort ur högen. Berit har fortfarande initiativet och väljer en egenskap i nästa runda också.

BLIXTDUELL SPELREGLER

I en blixtduell deltar två spelare. Korten blandas och delas ut så båda spelarna har **fyra** kort på handen samt **fyra** priskort som läggs ut med baksidan upp (priskorten får man inte titta på).

Båda spelarna slår en **T6** (sexsidig tärning). Högst värde startar och spelaren väljer en **egenskap** som den andre spelaren ska överträffa. Båda spelarna lägger ut sina kort med baksidan upp.

Precis som i de vanliga reglerna kan man lägga **ett** eller **två** kort varje omgång. Om du lägger två kort får du endast spela ett **figurkort** (till exempel Riddare) och ett **objektkort** (till exempel Elixir Fysik +10), inte två figurkort eller två objektkort i samma omgång. Man kan alltså använda objekt för att förstärka en egenskap.

Spelföraren lägger ut sina kort sist om denne så önskar (på så sätt behöver man inte avslöja om man tänker lägga ett eller två kort), korten vänds och omgångens vinnare koras.

Varje runda tar vinnaren **ett** av sina vinstkort och förloraren tar upp **två** kort från högen. Den som först tagit alla sina vinstkort tar hem segern. Vinnaren får även starta nästa omgång.

Om två eller fler spelare har **samma värde** eller **två supertrumfkort** (Förgiftad dolk och Dolk i ryggen) spelas i samma omgång tar ingen något vinstkort utan båda spelare tar två kort ur högen och en ny spelomgång genomförs och tärningar rullas om vem som startar.

SUPERTRUMFKORTEN

Supertrumfkorten FÖRGIFTAD DOLK och DOLK I RYGGEN vinner alltid förutom om två spelare lägger dessa i samma omgång. Om man har initiativet och spelar ut ett supertrumfkort (med baksidan uppåt) får man hitta på en egenskap, till exempel Styrka för att lura de övriga spelarna att använda sina bästa kort. Det är möjligt att spela ett figurkort och ett supertrumfkort samtidigt om så önskas.