

Äventyrarnas Skattjakt

Regler

Innehållsförteckning

1. Inledning.....	3
2. Regler.....	4
2.1. Förberedelser.....	4
2.2. Spelrundor.....	4
2.3. Kasta kraftskort eller besvärjelser.....	4
2.4. Förflyttning.....	4
2.5. Strid.....	4
2.6. Rumsbrickor.....	5
2.7. Avslut.....	5

1. Inledning

Äventyrarnas Skattjakt är ett strategiskt brädspel i fantasy miljö. Som spelare tar du rollen som olika fraktioner i varierande scenarion. Spelet försöker balansera tur och skicklighet på ett underhållande sätt.

2. Regler

Målet har varit att skapa ett spel med enkla regler som fortfarande är utmanande och där den bästa spelaren oftast vinner även om fru fortuna ibland kan spela ett spratt. För att underlätt har regelavsnittet utformats efter spelets turordning, du kan därför lära dig reglerna under spelets gång.

2.1. Förberedelser

Information om förberedelserna innan ni börjar spela finner du i det scenario ni planerar spela. Det innefattar till exempel vilka karaktärer som skall användas, turordning, hur många stridskort och kraftkort som ska delas ut och liknande. En generell regel är dock att spelpjäserna skall vara dolda för motspelaren, det vill säga vänd deras rygg mot motspelaren.

2.2. Spelrundor

Själva spelet spelas i rundor där spelarna turas om att göra sina drag, vilken turordningen blir avgörs i scenariobeskrivningen. När en spelare genomgått alla moment i en runda går turen över till nästa spelare.

2.3. Kasta kraftkort eller besvärjelser

Spelrundorna inleds med att spelarna kan välja att spela ut ett kraftkort eller en besvärjelse.

2.4. Förflyttning

Nästa moment är att förflytta en valfri spelpjäs (eller flera om spelaren spelat ut något kort.). Pjäsen får flyttas upp till så många rutor som snabbhetsvärdet på karaktärskortet medger. Om en fiendepjäs passerar kan motståndaren välja att försöka hindra passagen och tvinga fram en strid. Väljer motståndaren att söka strid visar man pjäserna för varandra. För att lyckas med detta måste den förflyttande spelaren slå över $3 + (\text{motståndarens snabbhet} - \text{sin egen snabbhet})$ med en tärning. En etta på tärningen betyder alltid misslyckande och med en sexa lyckas manövern alltid.

Exempel: Äventyrarnas riddare försöker flytta förbi trollens istroll. Äventyrarnas spelare måste då slå över $3 + (\text{istrollets snabbhet som är } 1 - \text{riddarens snabbhet som är } 2)$, dvs 2. Vid slaget slår spelaren en tvåa, riddaren lyckades där med inte ta sig förbi istrollet och en strid väntar därmed, som riddaren inte kan fly från.

2.5. Strid

Om en spelpjäs avslutar sin förflyttning på samma ruta som en motståndarpjäs vänder man de båda pjäserna så att spelarna kan se varandras pjäser. Nu kan den förflyttande spelaren välja att anfall.

Den attackerade spelaren kan då välja att försöka fly undan striden, detta går till på samma sätt som när man försöker ta sig förbi en motståndar pjäs. Spelaren som försöker fly måste slå över 3 + (motståndarens snabbhet – sin egen snabbhet) med en tärning. En etta på tärningen betyder alltid misslyckande och med en sexa lyckas manövern alltid. Lyckas flykten flyttas pjäsen en ruta ifrån det hållet som den anfallande pjäsen kom från.

Om den anfallna inte lyckas eller försöker fly blir det strid. I själva striden tar båda kombattanterna ett varsitt stridskort och spelar ut samtidigt. Om inga specialkort spelas ut gäller följande för striden. Vinnaren blir den som får det högsta värdet om man lägger ihop stridskortets värde och pjäsens styrka. Förlorarens pjäs dör och plockas ur spelet. Blir värdena lika dör båda pjäserna.

Exempel: Istrollet och riddaren har hamnat i en strid. Istrollet har styrka 5 och riddaren styrka 4. Det innebär att riddarens spelare måste spela ut ett kort som är två högre än trollets för att vinna. Riddarens spelare som vet om detta spelar ut en femma, till liten nytta då även motståndaren spelar ut en femma. Riddarens summa på 9 räcker inte mot trollets på 10, riddarpjäsen är ute ur spelet.

2.6. Rumsbrickor

Om spelpjäsen står på en ruta med en rumsbricka kan spelaren välja att plocka upp denna nu. Är brickan en fälla måste spelaren slå över fällans attackvärde eller dö och tas ur ur spelet. Är det dock en skattbricka plockar spelaren upp den och lägger den vid pjäsens karaktärskort för att visa att karaktären bär på skatten.

2.7. Avslut

Nu går turen över till nästa spelare, vilken startar vid punkt 2.3 och genomgår alla moment. Om alla spelare gjort sitt denna rundan genomförs en kontroll om någon uppnått sitt mål för att vinna. Detaljer om vinstmålen finns i scenariobeskrivningen.

Attack



1

Attack



2

Attack



3

Attack



4

Attack



5

Attack



6

Attack



2

Attack



3

Attack



4

Attack



1

Attack



2

Attack



3

Attack



4

Attack



5

Attack



6

Attack



2

Attack



3

Attack



4

Bakhåll

Slå över fiendens snabbhet och hans stridskort blir verkningslöst. Spela även ut ett nytt stridskort.

Stridslist

Du fintar din fiende. Välj ett nytt stridskort nu när du sett vilket han spelat ut.

Bärsärk

Spelar du ut detta kort dubblas din karaktärs styrka i striden, dock får du inte spela ut något stridskort.

Reträtt

Du slår till reträtt, flytta din snabbhet rutor ifrån fienden.

Pyroseger

Du besegrar din fiende men din karaktär dör på kuppen.

Härmapa

Det kort din fiende spelar ut blir även ditt kort.

Rokad

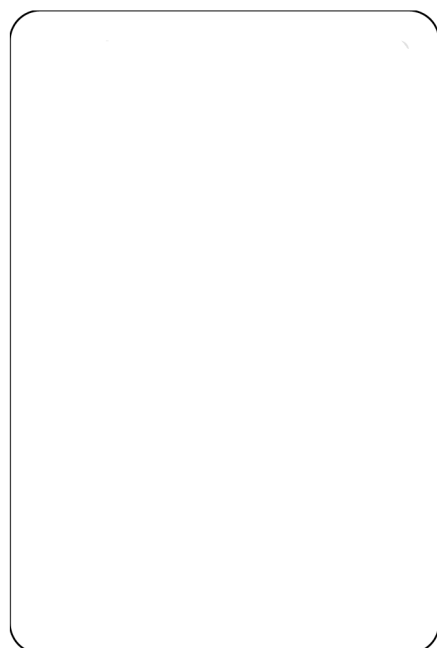
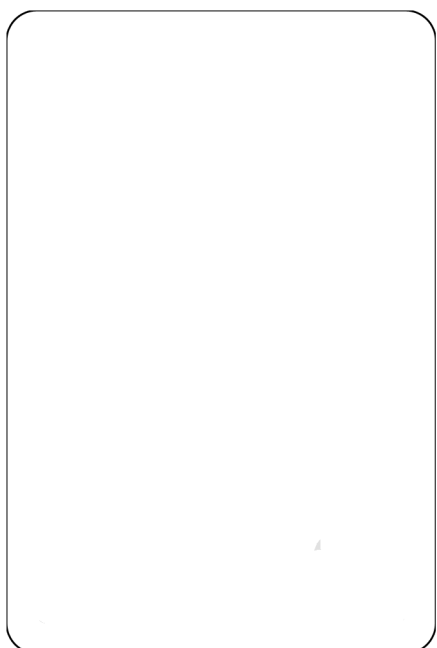
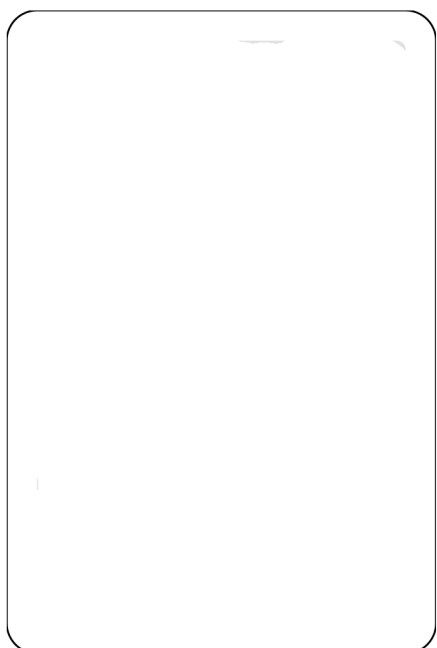
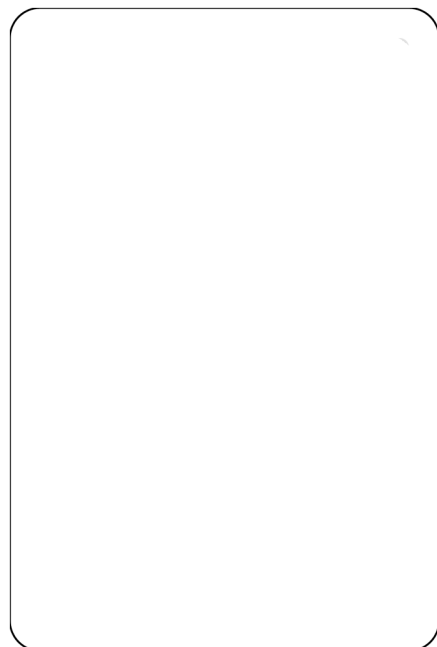
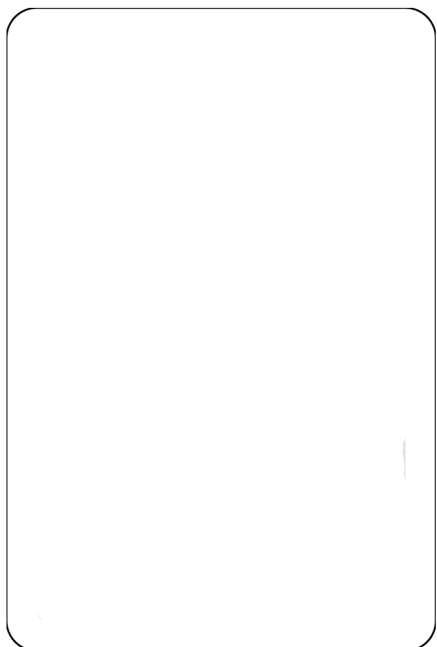
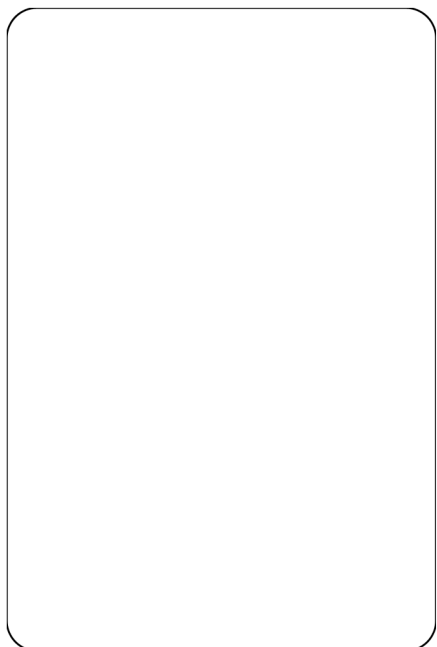
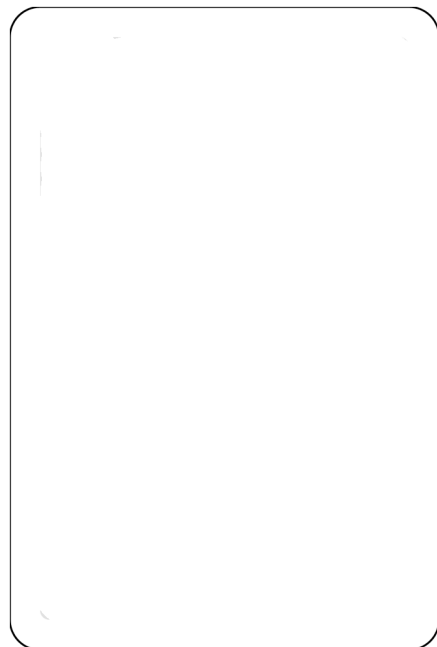
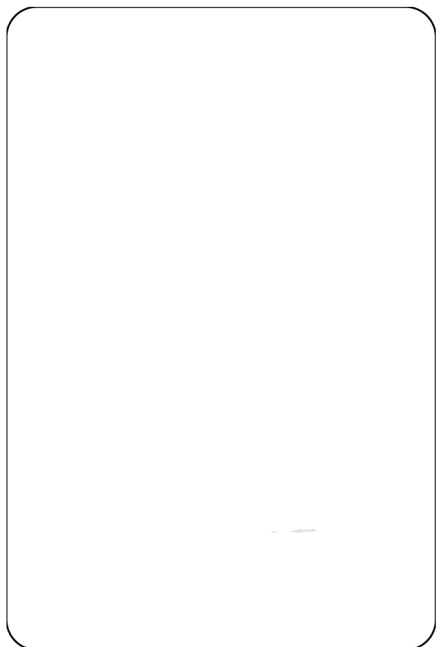
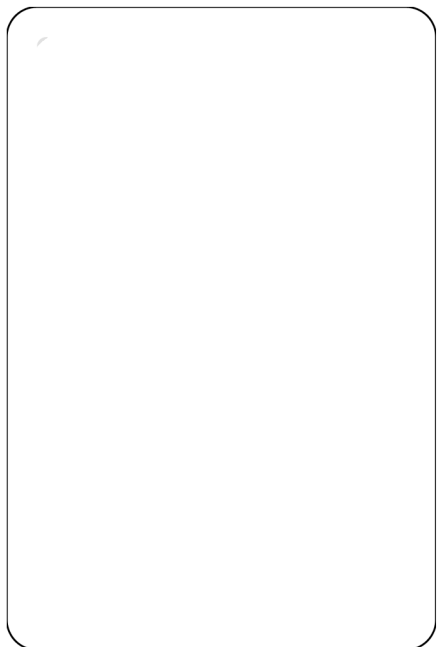
Byt ut din pjäs mot en annan. Din fiende får tillbaka sitt kort och ni utför striden på nytt.

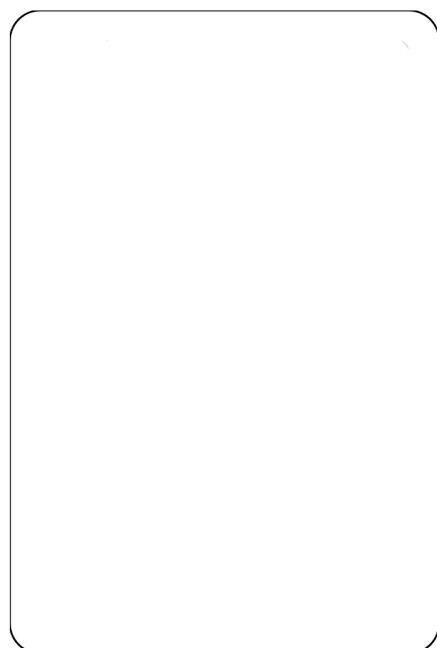
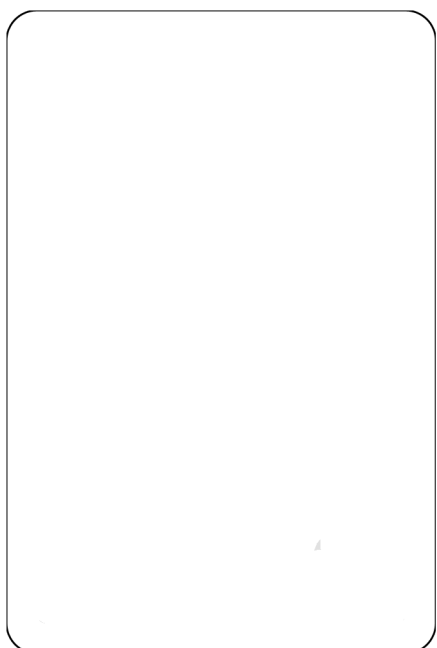
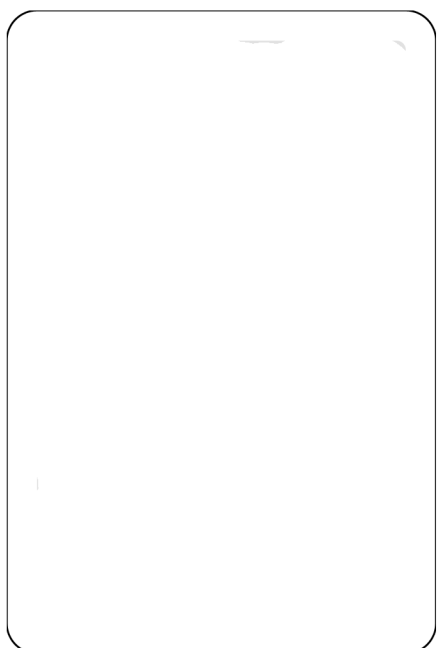
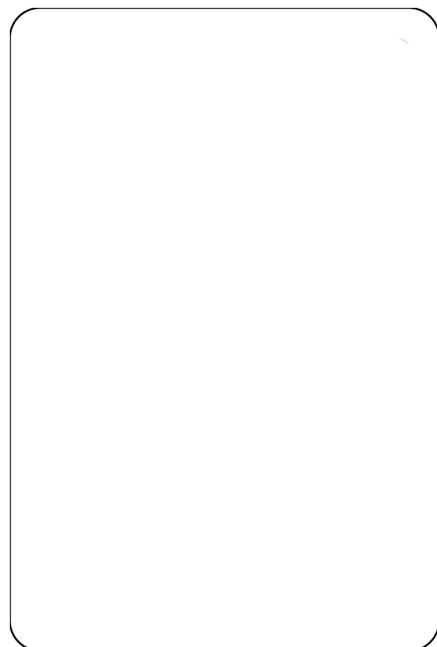
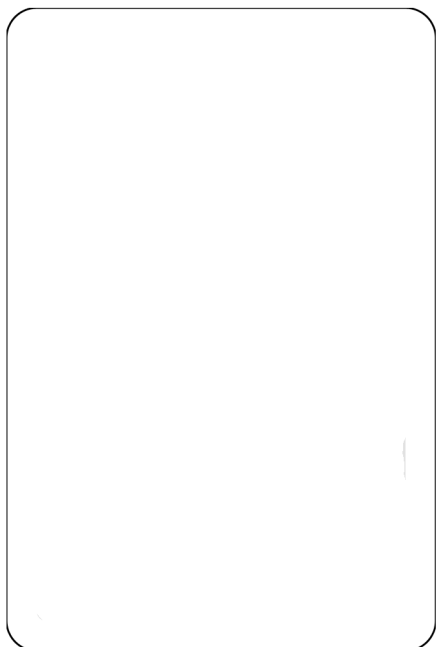
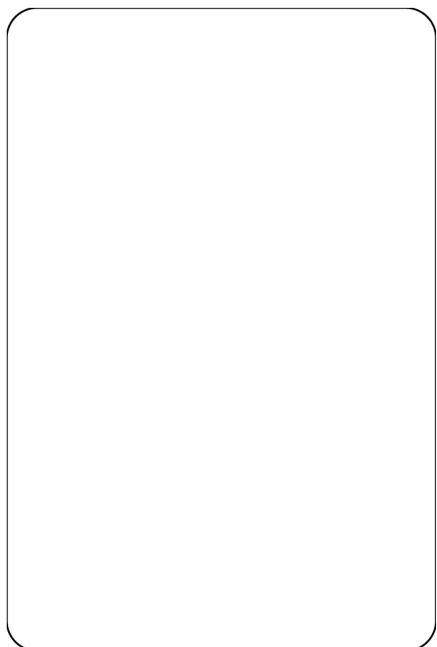
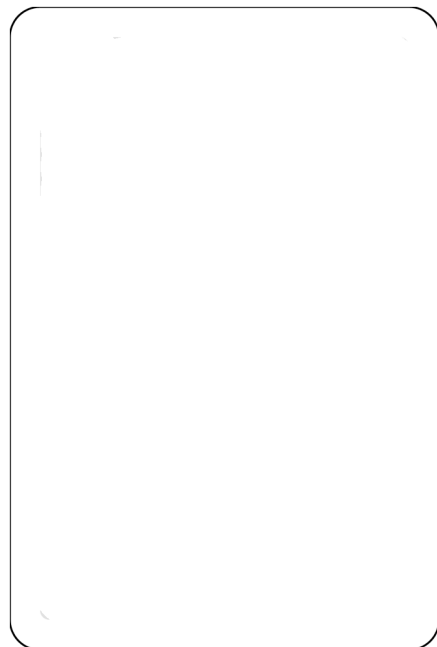
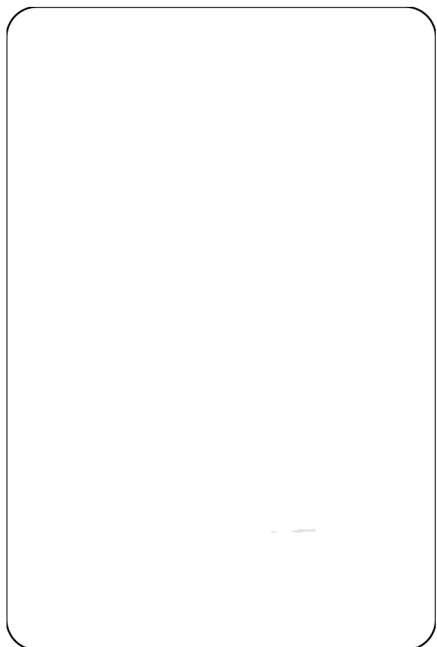
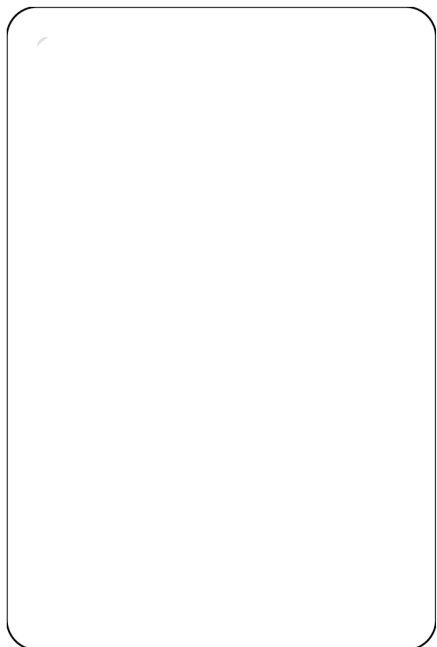
Sök strid

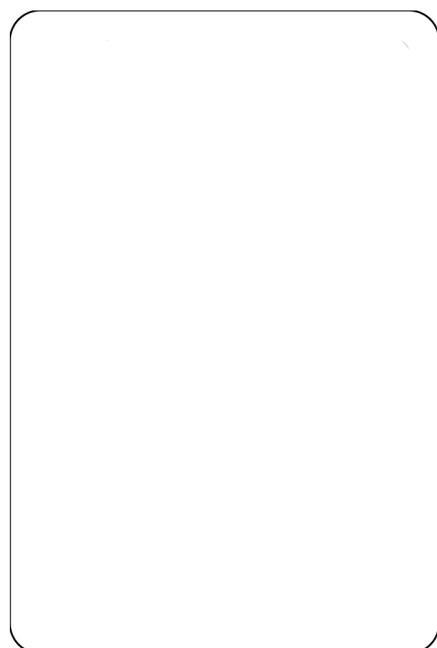
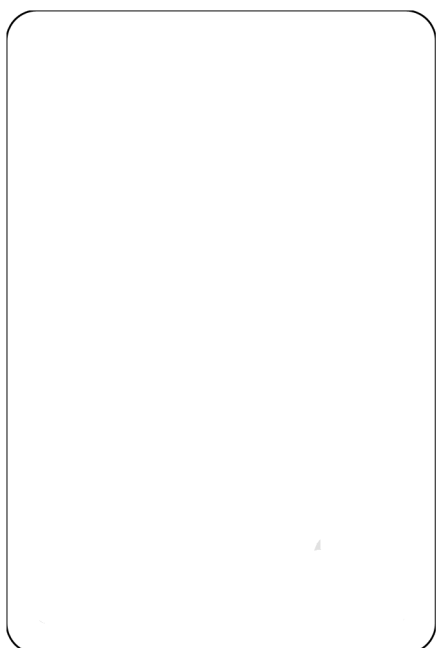
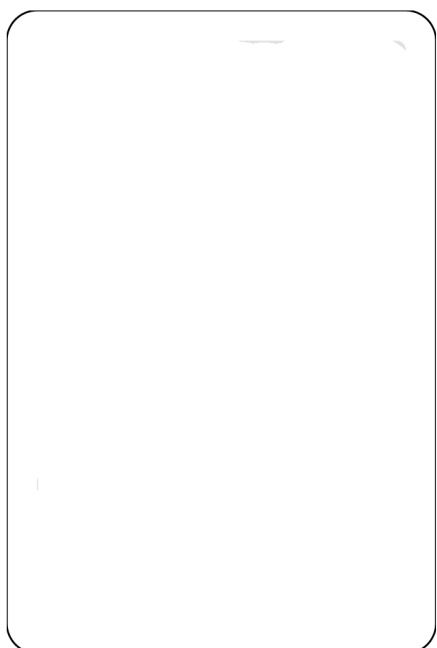
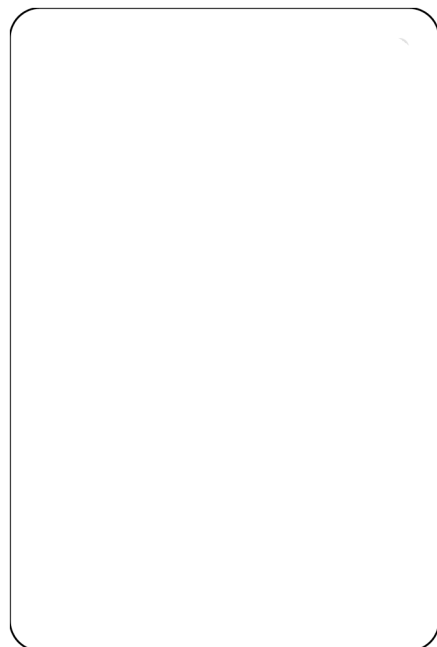
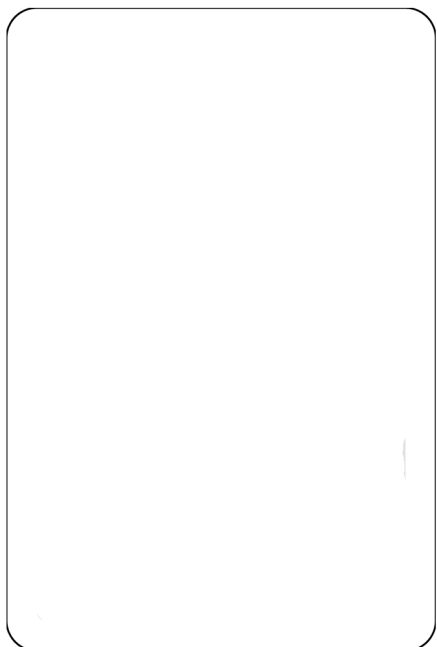
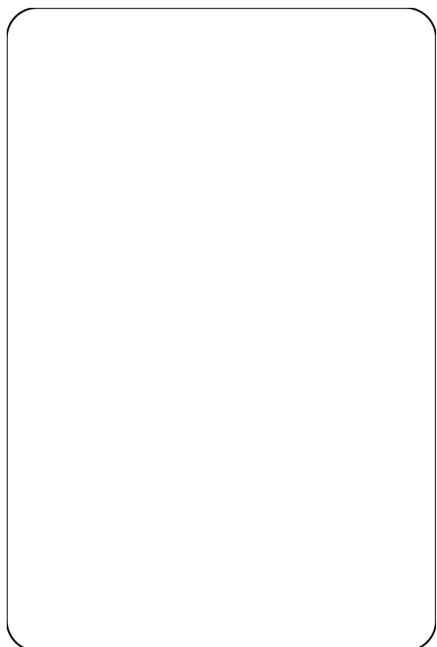
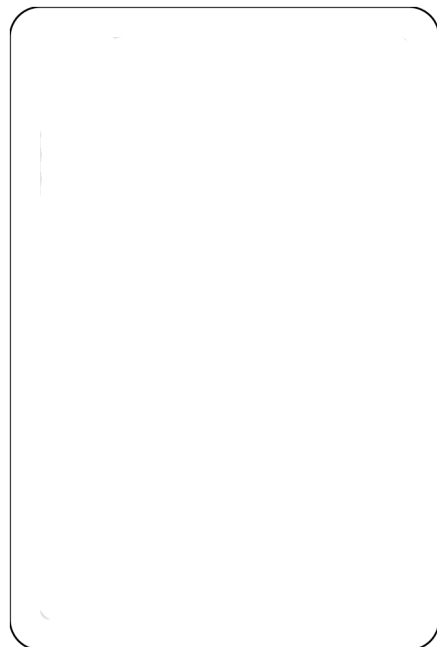
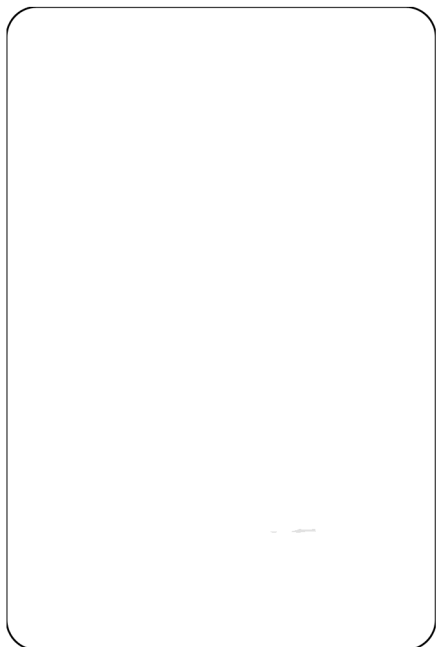
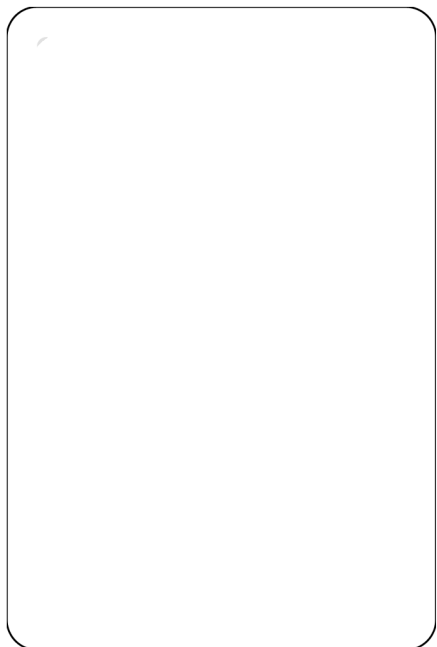
Du söker snabbt strid och hindrar fienden från att fly. Spelas ut när fieden ska slå för flykten.

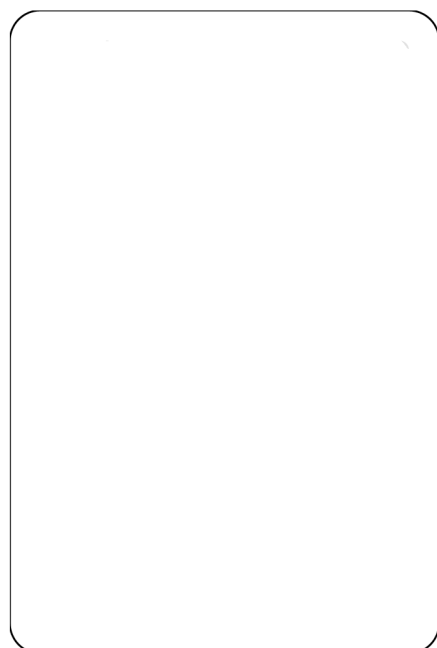
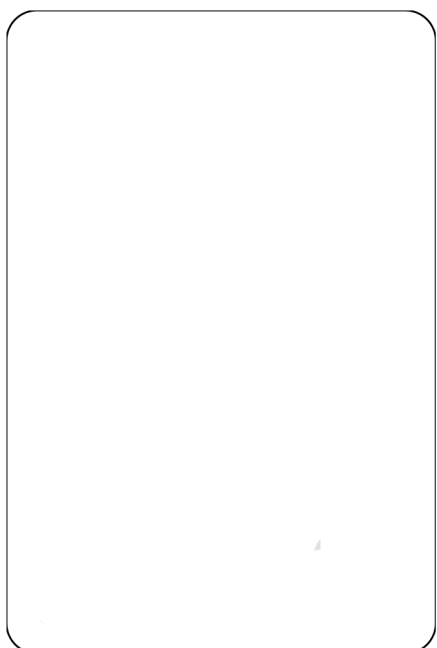
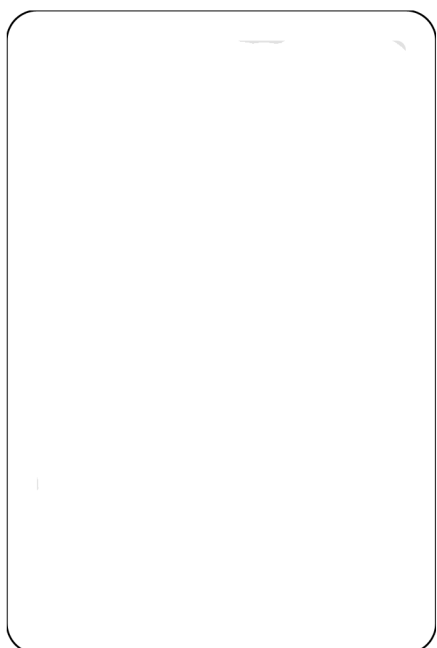
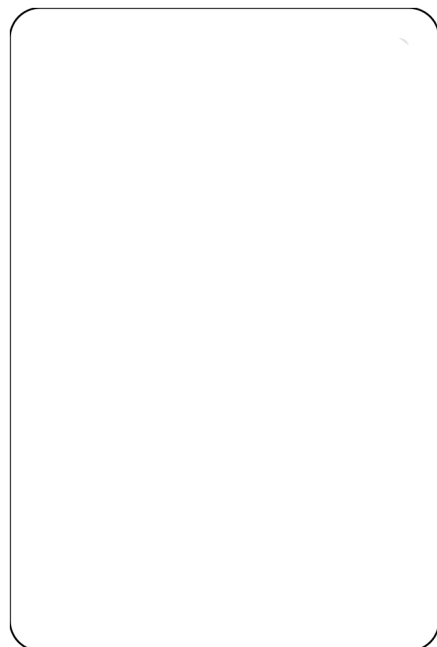
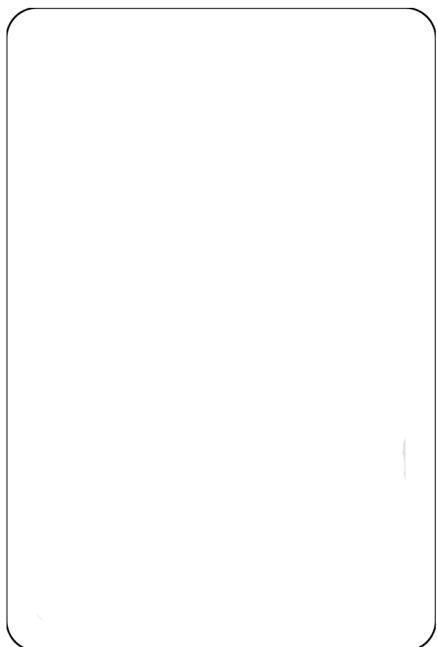
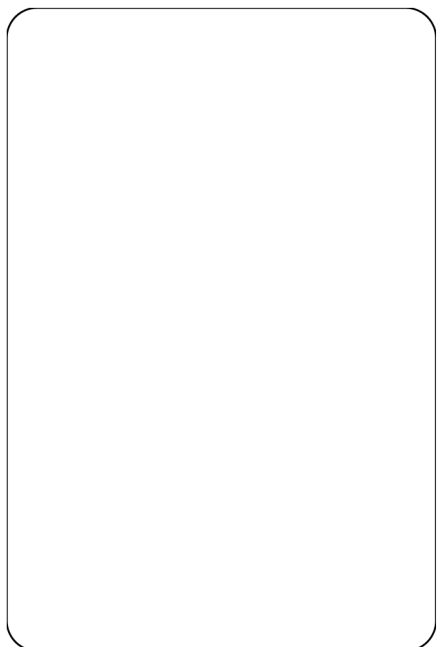
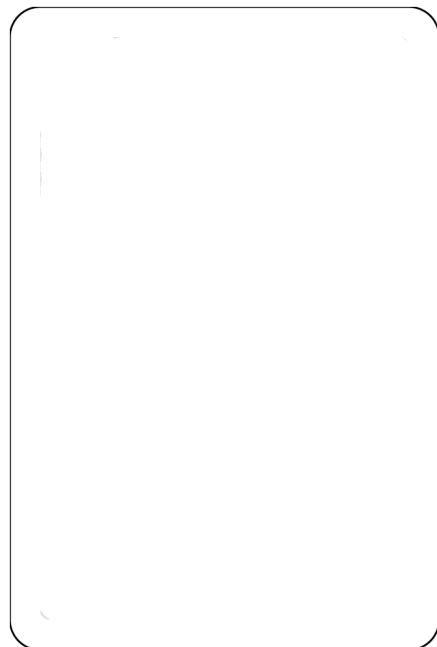
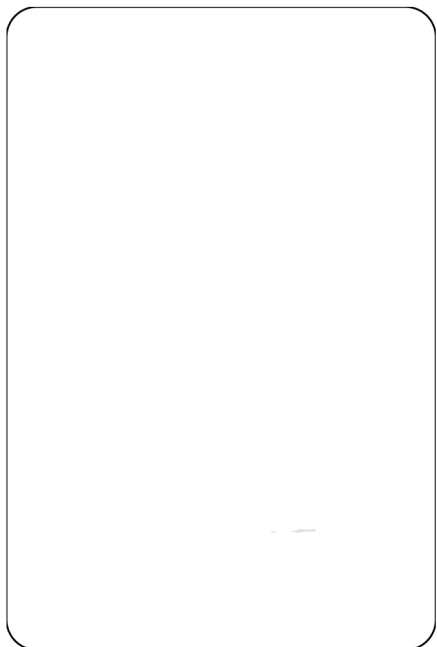
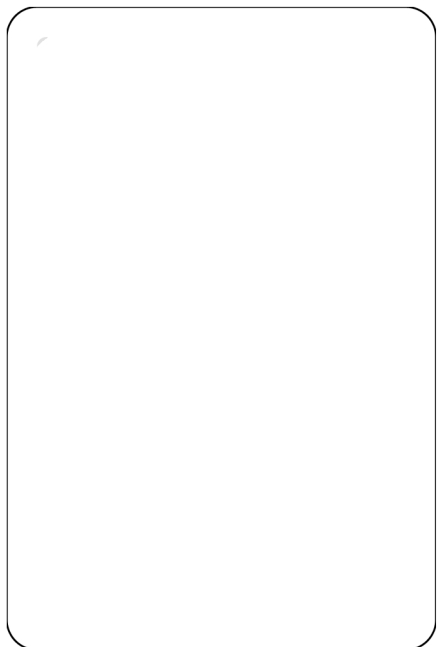
Fru fortuna

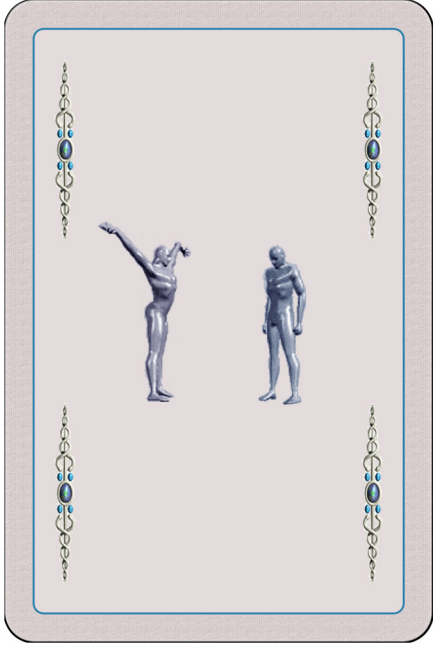
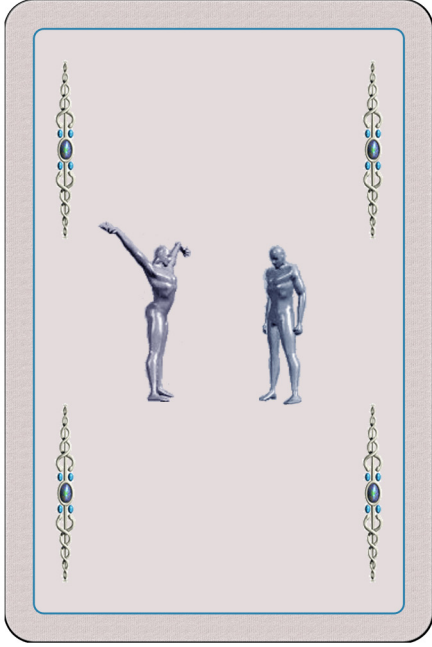
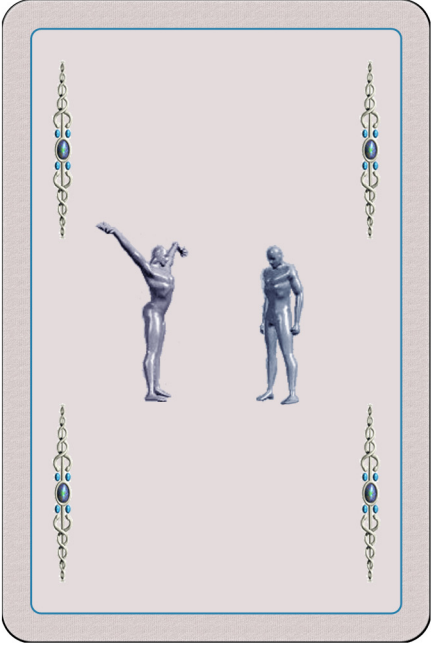
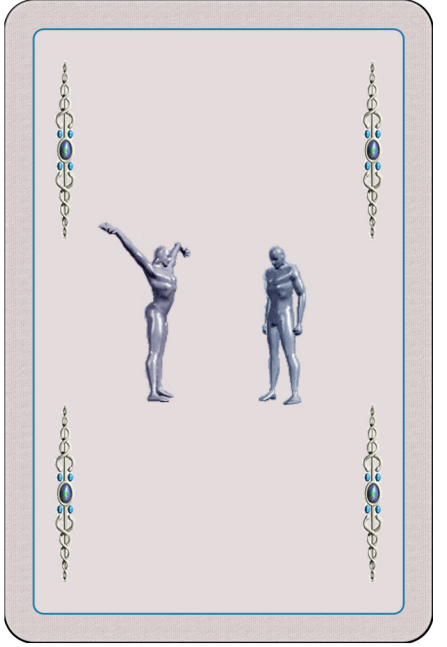
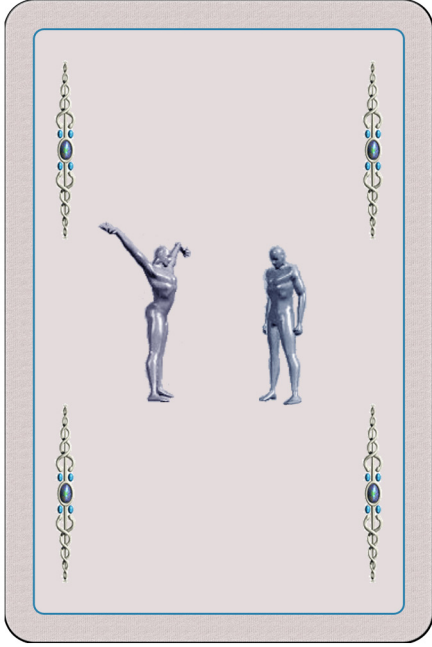
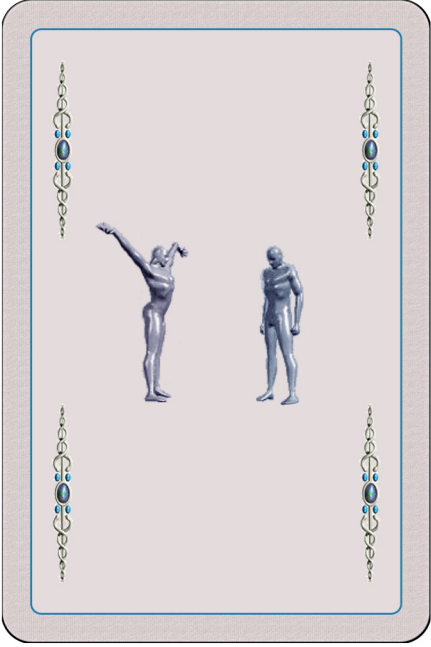
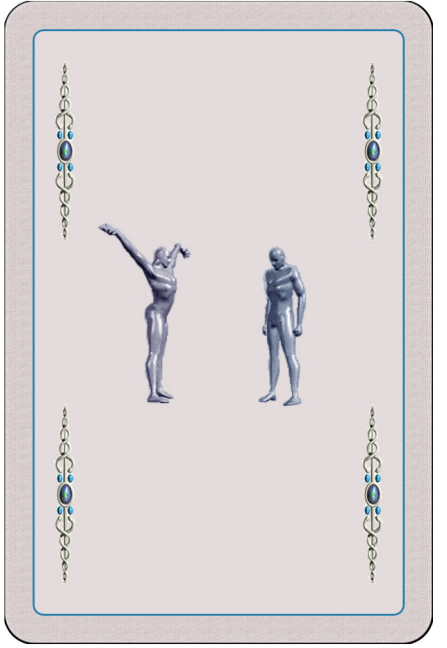
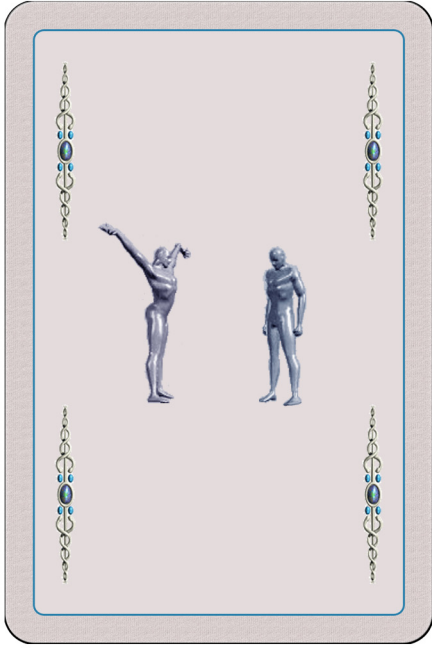
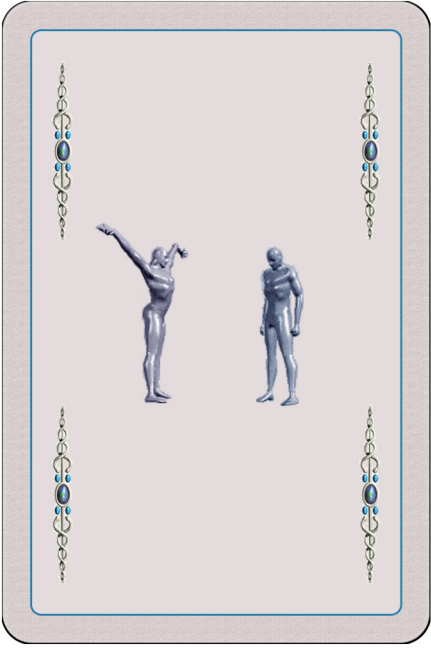
Välj 3 nummer var och slå en tärning för att avgöra vem som vinner. Din fiende får tillbaka sitt kort.











Rusch

*Dubbla pjäsens
snabbhet vid din
förflyttning.*

Order

*Du får flytta två
karaktärer denna
rundan.*

Spionage

*Du får vända på
två av fiendens
pjäser.*

Stöld

*Ta ett av fiendens
stridskort.*

Skenmål

*Blanda två av dina
pjäser så fienden
inte vet vilken som
står var.*

Osynlig

*Du kan gå förbi
fiendepjäser utan
att de kan stoppa
dig denna rundan.*

Desarmera

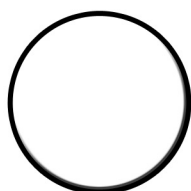
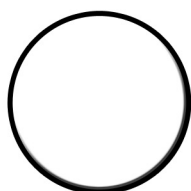
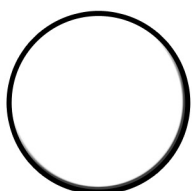
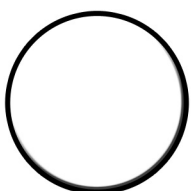
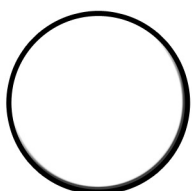
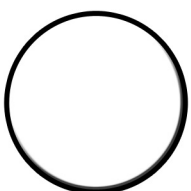
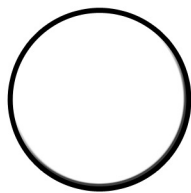
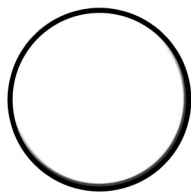
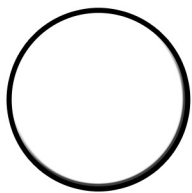
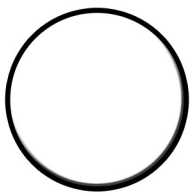
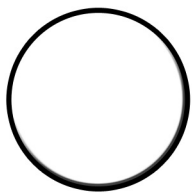
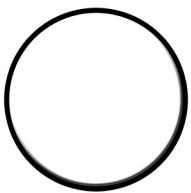
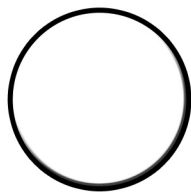
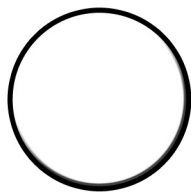
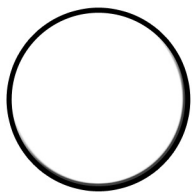
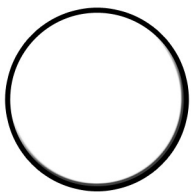
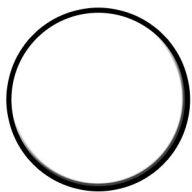
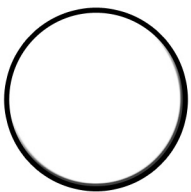
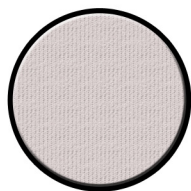
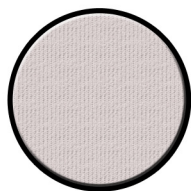
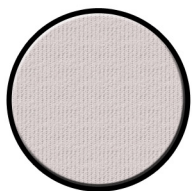
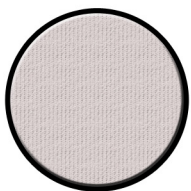
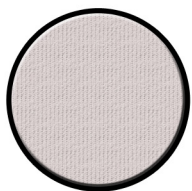
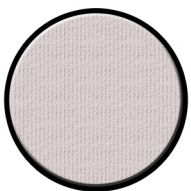
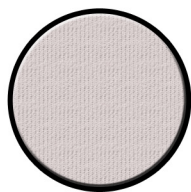
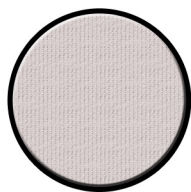
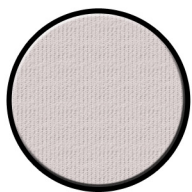
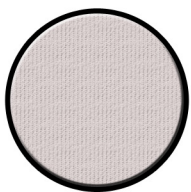
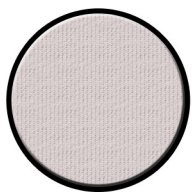
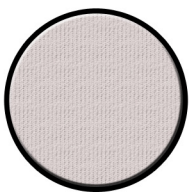
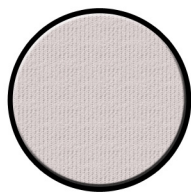
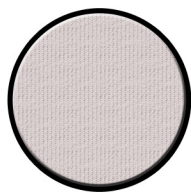
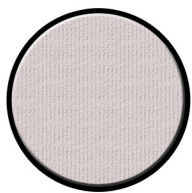
*Du kan ta upp en
rumsbricka utan
att någon fälla
kan skada dig.*

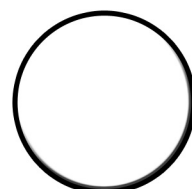
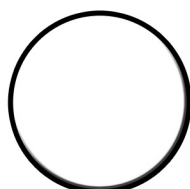
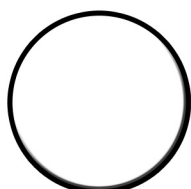
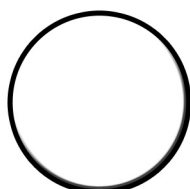
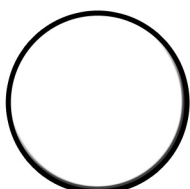
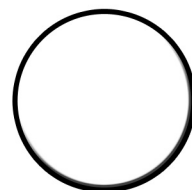
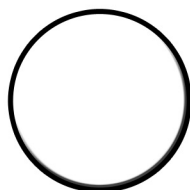
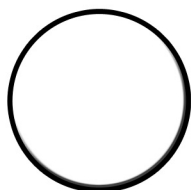
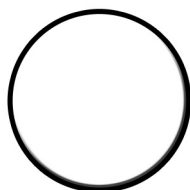
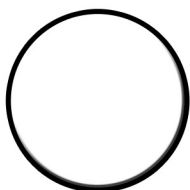
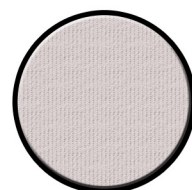
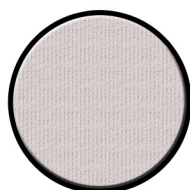
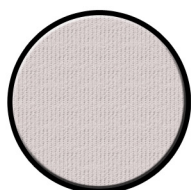
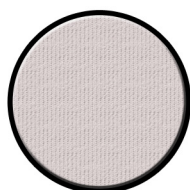
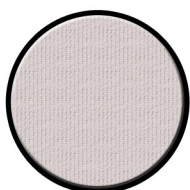
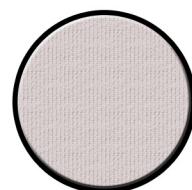
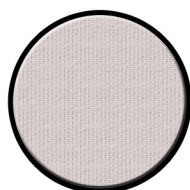
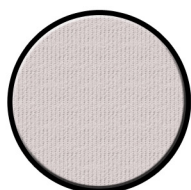
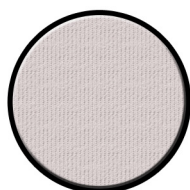
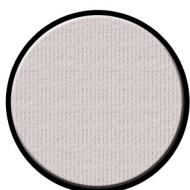
Understöd

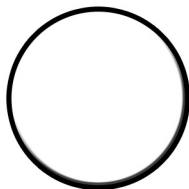
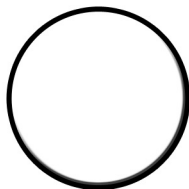
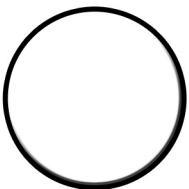
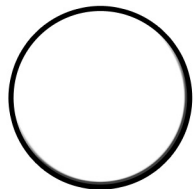
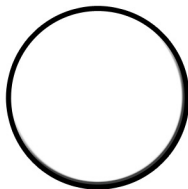
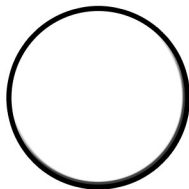
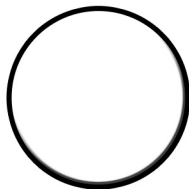
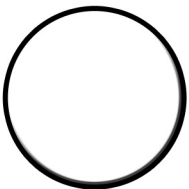
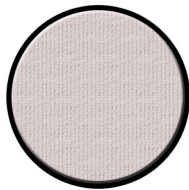
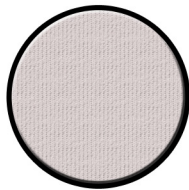
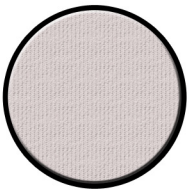
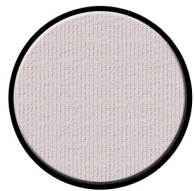
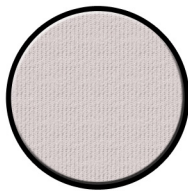
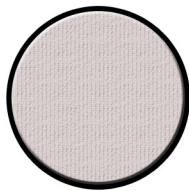
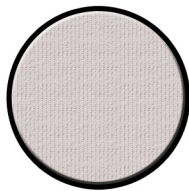
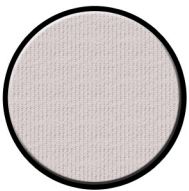
*Flytta en pjäs till
samma ruta som en
annan av dina
pjäser.*

Klarsyn

*Ta en titt på tre
valfria rumsbrickor.*









Tjuven

Attack 2

Snabbhet 3

+1 på tärningsslag
vid flykt och fällor.



Barbaren

Attack 4

Snabbhet 2



Riddaren

Attack 4

Snabbhet 2



Magikern

Attack 2

Snabbhet 2

Får välja det antal
vita besvärjelsekort
som scenariot medger.

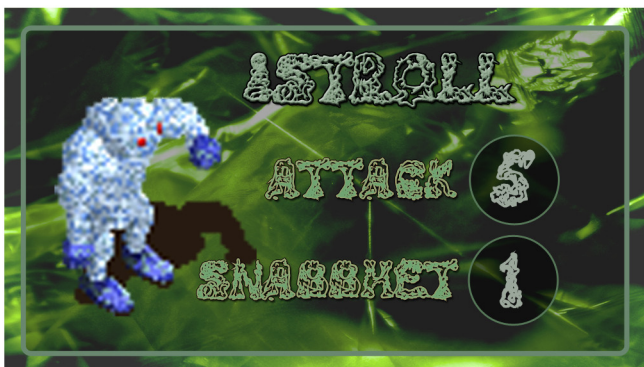
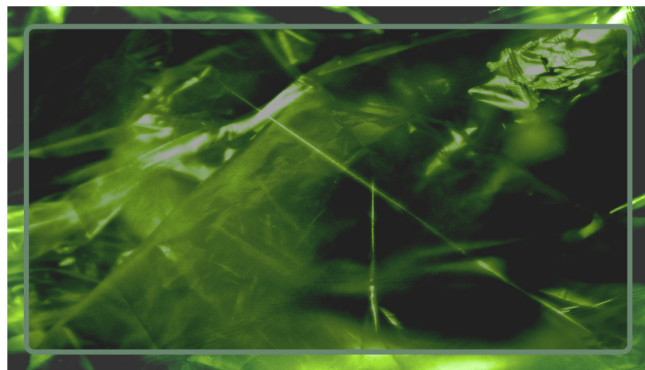
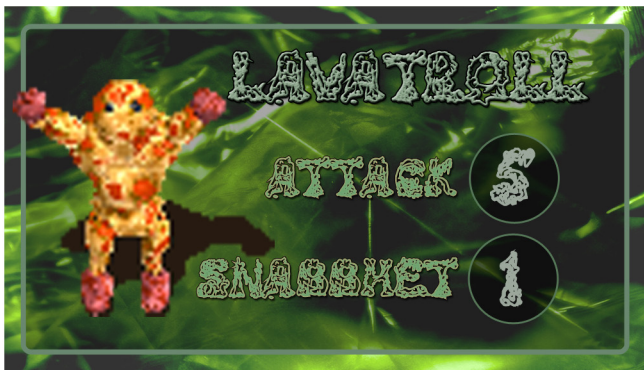


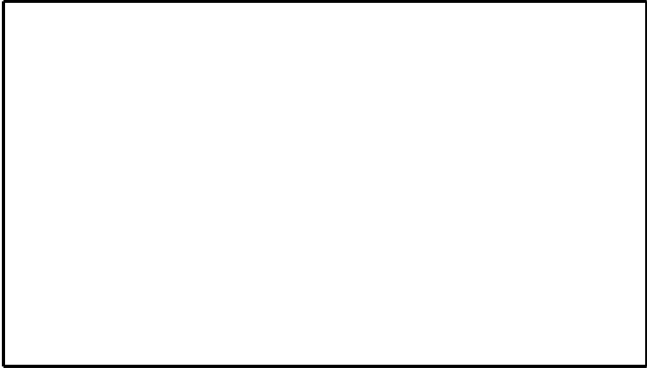
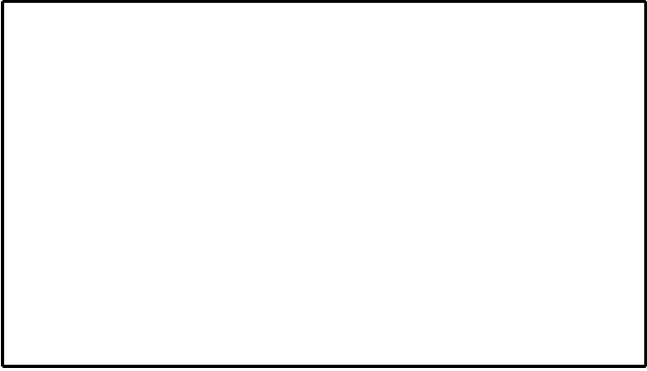
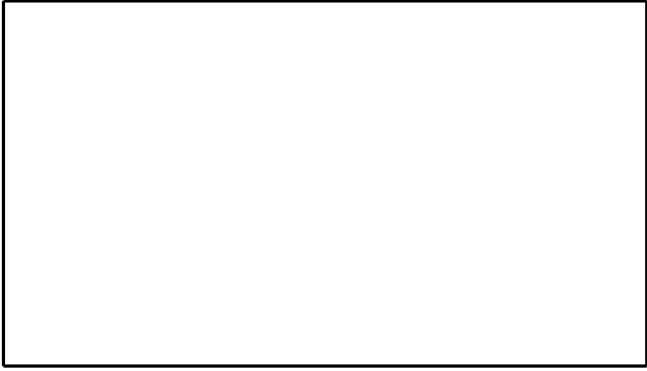
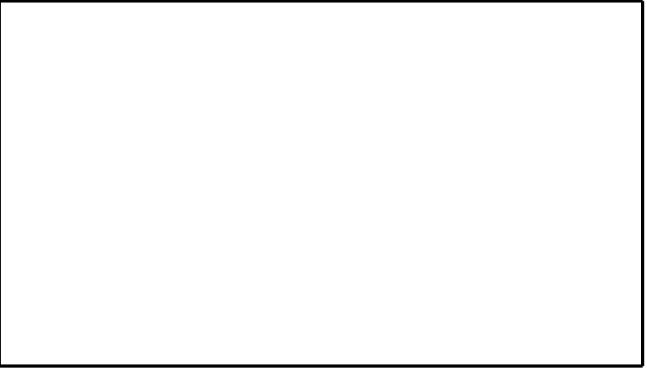
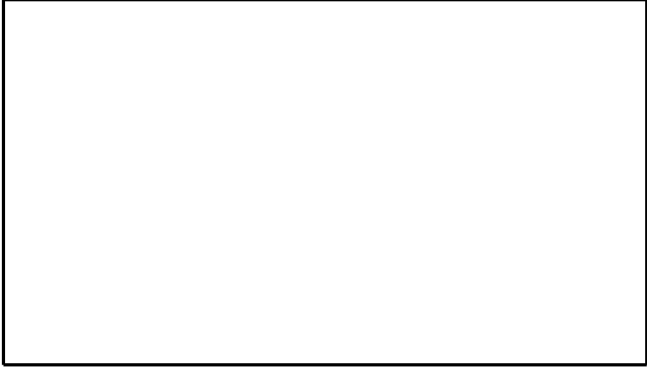
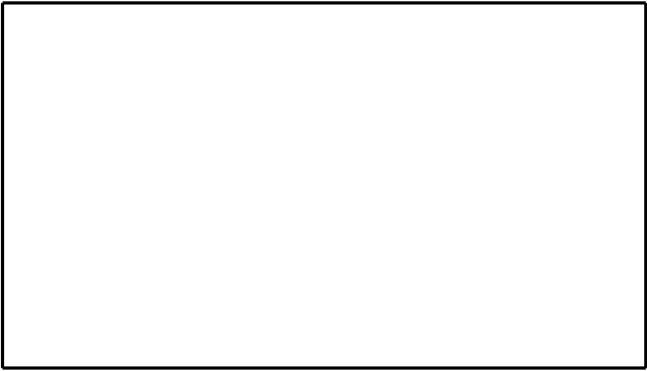
Munken

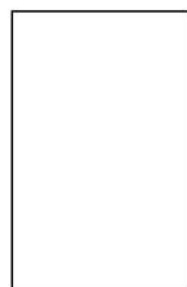
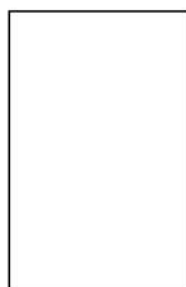
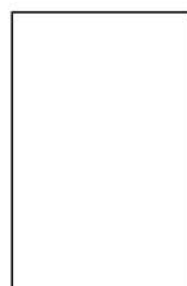
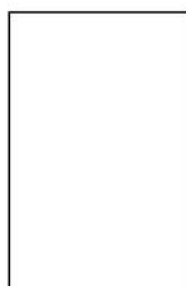
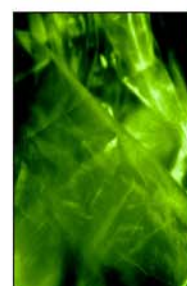
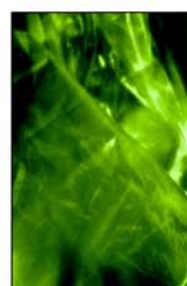
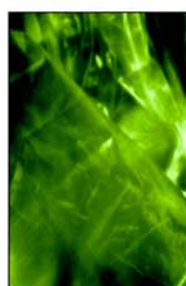
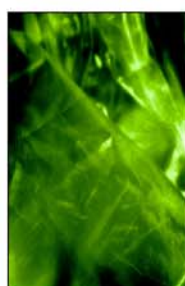
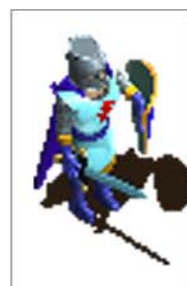
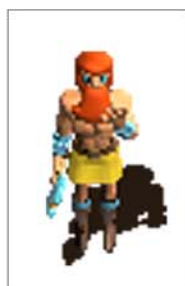
Attack 2

Snabbhet 3

Kan be till gudarna om han
blir anfallen. Då slumpas
striden med tärning. 1-3 dör
munken och 4-6 fienden.







Trollgrottan

Antal spelare: 2

Svårighet: Normal

Speltid: 30 minuter

Trollgrottan är ett kort scenario för två personer. Där den ena spelaren tar rollen som en grupp äventyrare som tänker plundra en trollgrotta på dess skatter och den andra spelar som trollen som försvarar sitt hem.

Äventyrarna

Karaktärer: Riddaren, Tjuven, Magikern, Barbaren och Munken.

Stridskort: Alla utom sexan.

Startplats: Var som helst utomhus, nedanför kullen.

Trollen

Karaktärer: Istrollet, Grotttrollet och Lavatrollet.

Stridskort: Alla utom sexan.

Startplats: Var som helst i grottan.

Kraftskort och special stridskort

Spelarna skall ha tre av varje vardera. För varje typ slår man en varsin tärning, den som får högst får börja välja sedan växlar man val tills dess båda har tre kort var.

Vinstregler

Äventyrarna vinner om de lyckas ta ut skatter av ett sammanlagt värde på tre ur trollgrottan. Trollen vinner om de dödar fler än tre av äventyrarna.

Specialregler

Äventyrarna slår till på dagen, därför kan trollen inte gå utanför grottan de första 10 rundorna.

