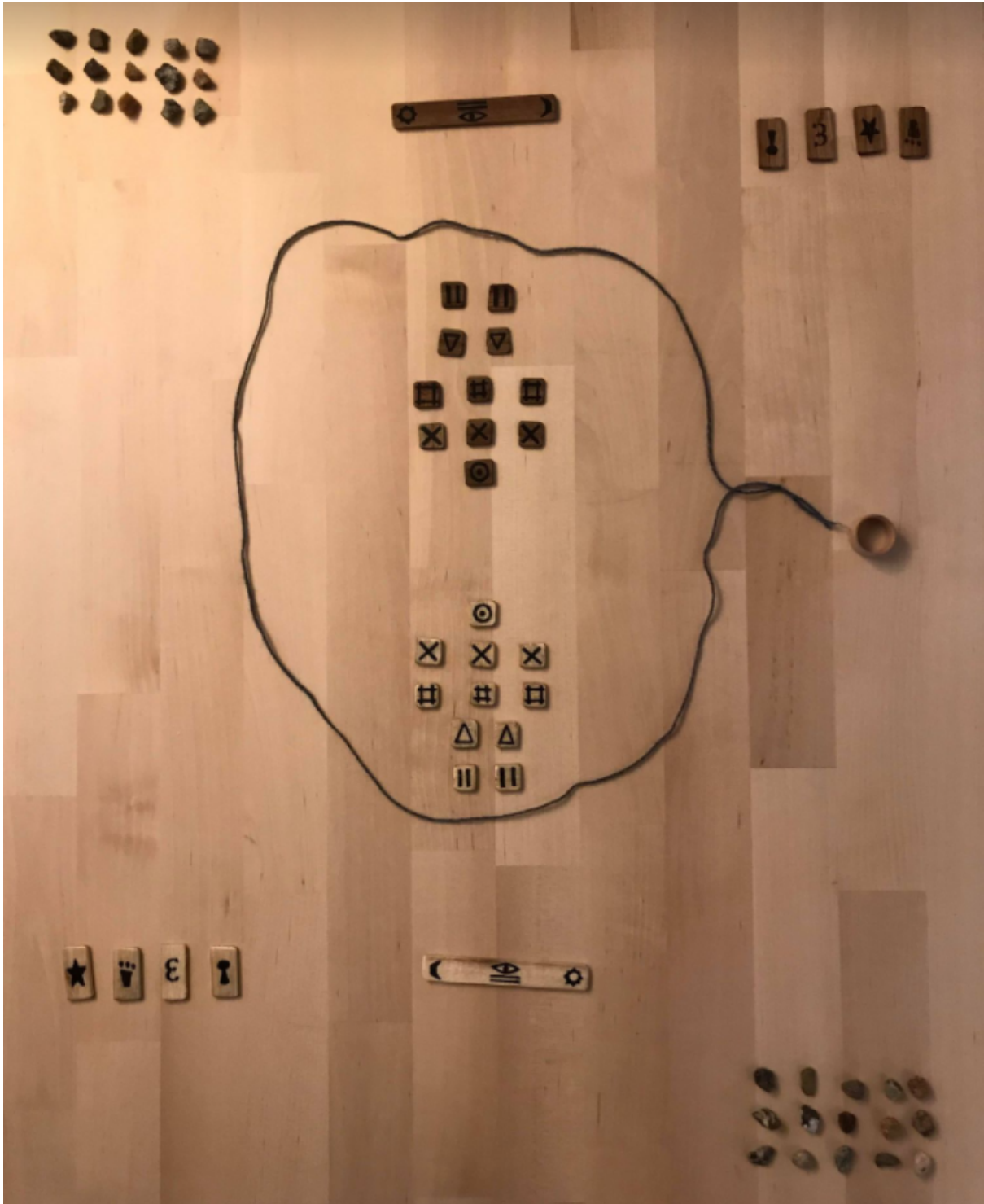


Gunst

Et Fladlandssaga Krospil
Spillermanual - Offgame



Opstilling

Hver spiller skal have følgende brikker:

- 12 livssten (repræsenteret af små sten)
- fire Guddomsbrikker (en for hver af de 4 EVEAGuddomme: Extazia, Vandringsmanden, Eurika og Archimedes)
- en Spejlstav
- 11 frænder (3 krigere, 3 bønder, 2 tyve, 2 lærde og 1 ridder)

Derudover skal spillet bruge:

- En snor eller lignende (til at markere kamppladsen)
- En årstidsmarkør (til at vise turen)

Spillerne sætter sig overfor hinanden og markerer en ring imellem sig med deres snor. Dette er kamppladsen. Derefter lægger de deres årstidsmarkør mellem sig på den ene side af snoren.

Hver spiller lægger sin spejlstav foran sig lidt under kamppladsen. De lægger derefter deres livssten til højre for spejlstaven, sammen med deres frænder.

Guddomsbrikkerne lægger de til venstre for deres spejlstav. Brikkerne skal ligge i rækkefølge så de fra venstre mod højre ligger: Extazia, Vandringsmanden, Eurika, Archimedes.

Runden

Skridt 1 - Tinge

Hver runde starter med at spillerne samler deres frænder op i højre hånd og vurderer hvilke de vil bringe med ind i runden. De valgte frænder flyttes i hemmelighed til den venstre hånd. Når begge spillere har valgt, holder de venstre hånd frem og lægger deres brikker på kamppladsen samtidigt. De organiserer deres brikker i rækker hvor den første række er tættest på modstanderen. rækkerne er som følger

1. Ridder
2. Krigere
3. Bønder
4. Tyve
5. Lærde

Spilleren med færrest frænder på kamppladsen vælger hvem der går først i alle situationer hvor det bliver relevant resten af runden. Hvis der er et lige antal frænder på hver side af kamppladsen, er det spilleren der først råber GUNST! der får valget den pågældende runde.

Derudover får de et antal gunst de kan bruge til at rykke én Guddomsbrik tættere på kamppladsen eller deres hånd op (sammen med deres frænder til brug i en fremtidig

runde) til forskellen mellem antallet af frænder. Dette kan altså maks være 3, da det kun kan bruges på én Guddomsbrik.

Skridt 2 - Dommen

Spillerne aktiverer de Guddomme de har i spil. Spilleren der har turen, vælger hvem der aktiverer første Guddom. Derefter går det på tur mellem de to, indtil alle aktive Guddomme har været brugt.

Guddommene har følgende effekter:

- *Extazia* fordobler effekten af en række på spillerens egen side
- Vandringsmanden fjerner en række på modstanderens side
- Eureka konverterer en vilkårlig frænde fra modstanderens side til spillerens egen række efter eget valg
- Archimedes tillader spilleren at rykke hvilken som helst af egne rækker over til hvilken som helst anden række.

Når en Guddom har haft sin effekt, rykker den ned i tågen, det andet plan. Altså ikke helt tilbage til Tusmørket, det første plan.

Skridt 3 - Slaget

Når alle Guddomsbrikkerne har haft deres effekter, udregnes selve slagets konsekvenser. Dette gøres i rækkerne brikkerne står i. Ridderens række er altså først og de lærdes række sidst. Det er rækken der definerer effekten, og ikke brikken der ligger i den. En krigerbrik der ligger i ridderrækken gælder altså som en ridder.

Rækkerne har følgende effekter:

- Riddere fjerner én kriger, én bonde og én lærd, hvis du har lige så mange eller flere bønder som din modstander.
- Krigere giver én livssten i skade.
- Bønder rykker én Guddomsbrik ét plan omkring spejlstaven.
- Tyve stjæler én aktiv lærd fra modspilleren.
- Lærde rykker én Guddomsbrik ét plan omkring spejlstaven eller giver én livssten i skade. Spilleren vælger én af effekterne som hele vedkommendes række bruger.

Efter hver række har haft deres effekt, fjernes frænderne fra kamppladsen. Når den sidste række har haft effekt, fjernes Guddomsbrikkerne fra kamppladsen og Årstidsmarkøren rykkes kvartvejs omkring kamppladsen. Dermed slutter runden.

Regelafklaringer

Spillet slutter når den første spiller når 0 livssten eller efter 4. runde.

Spillet kan slutte midt i en runde. Hvis f.eks. en spiller bliver reduceret til 0 livssten af krigere, taber de, selv hvis deres lærde ville have reduceret deres modstander til 0 livssten senere i runden.

Når en Guddom lægges på banen sammen med frænderne, gælder den som en frænde i optællingen af hvem der starter og hvor meget gunst de får.

Oversigt over antallet af brikker der skal bruges til at lave et fuldt sæt gunst:

