

# Egenskaper

- Magi** Helt enkelt hur mycket magisk förmåga/kraft någon har.
- Mystik** Var i allt befinner den sig, från mundisvärlden till långt in bakom slöjan.
- List** Hur listig är den? Nästan som intelligens, men inte riktigt.
- Tur** Om något upplevs som helt magiskt är det kanske tur istället.
- Rykte** Hur känd i magivärlden är den här. Det kan vara både bra och dåligt.
- Joker** Varje serie av duellkort har sin egen definition på jokervärdet. Det hindrar inte jokervärden att duellera mot varandra.



# Regler

## Introduktion

Blåkulla SPÖ är ett duelleringskortspel för två personer, men med många spelare. Om du är med i spelet så kan du utmana andra spelare, men också bli utmanad. Vinner du en duell erövrar du ett kort från din motståndare, förlorar du en duell blir du av ett kort till din motståndare.

## Din lek

Alla de kort du äger ingår i din SPÖ kortlek, både duellkort och trixkort. Inför varje duell ska din kortlek blandas och kuperas så att det kort som väljs verkligen blir slumpartat utvalt. Din motståndare har rätt att kupera din lek innan ni börjar. Om du bara har ett duellkort blir det ditt kort du duellerar med.

## SPÖ-logg

Första vunna kortet (datum): \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_)

Första förlorade kortet (datum): \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_)

Kortserier jag ägt:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Sista kortet:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Paradox:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

# Duell

## Översikt

En duell startar när en spelare utmanar en annan spelare. Den som utmanar kallas **aggressor**, den som blir utmanad kallas **protektor**. I en duell drar två spelare varsitt kort och jämför en utvald egenskap. Högst nummer i den valda egenskapen vinner duellen. Vinnaren får den förlorande spelarens duellkort och lägger det underst i sin egen lek. En duell innehåller en eller två matcher.

## I detalj

Båda spelarna blandar och kuperar sina lekar. Båda spelarna har rätt att kupera sin motståndares lek. Sedan drar båda det översta kortet i sin lek. Aggressorn väljer en av de sex egenskaperna på detta kort och nämner det för protektorn.

Spelarna jämför sina korts värden på den valda egenskapen. Glöm inte att tillämpa eventuella regler på korten. Den spelare som har **högst värde vinner duellen**. Den förlorande spelaren lämnar nu över sitt kort till den vinnande spelaren som lägger kortet underst i sin kortlek.

Om det blir lika vinner eller förlorar ingen.

Spelaren som blev utmanad, protektorn, får nu välja att hålla en returmatch där rollerna byts. Den tidigare protektorn blir nu aggressor och får välja vilken egenskap som ska jämföras. Andra matchen följer samma regler som för den första matchen.

## Trix

Om du drar ett trixkort kommer det att ha inverkan på den kommande matchen, titta noggrant på kortets regler. Lägg sedan kortet åt sidan och dra ett nytt kort. Om du drar fler trixkort ignorerar du dem och lägger dem underst i din lek. Fortsätt dra till du drar ett duellkort. Justera matchens utkomst med hjälp av trixkortet.

Förlorar du matchen förlorar du inte bara ditt duellkort utan också ditt trixkort till din motståndare.

## Sista kortet

Om en spelare blir av med sitt sista duellkort kan den personen inte längre spela spelet. I det fall får spelare dra slumpvisa kort från sin motståndares lek tills de drar ett duellkort och behåller alla kort de drog. Spelaren ska också kryssa i en ruta i under *Sista kortet* i sin SPÖ-logg

## Paradox

Om båda spelarna i en duell drar exakt samma duellkort uppstår en paradox. I det fallet avslutas duellen direkt. Ingen vinner, ingen förlorar. Sedan ska

båda spelarna kryssa i en ruta under *Paradoxer* i sin SPÖ-logg

## Duellkort

**A** Kortets namn och **B** undertitel. Dessa två beskriver vad kortet föreställer.

**C** Illustration

**D** Ett kort har 6 egenskaper; Magi, Mystik, Tur, List, Rykte, och Joker.

**E** Varje egenskap har ett värde mellan 1 och 100. Men det finns egentligen ingen gräns uppåt, vilket ni lär märka.

**F** Regler. Här finns eventuella regler som gäller för detta kort. Vissa regler är Globala, de innebär att de gäller även om kortet inte är det aktuella duelleringskortet.

**G** Ett kort kan ha 0, 1 eller flera attribut. Varje attribut är en beskrivning eller en tillhörighet. Regler kan referera till dessa attribut.

**H** Varje serie har sin egen förklaring på Joker-värdet.

**I** Smaktexten beskriver kortet.

**J** Namnet på serien korten tillhör

**K** Kortets nummer och hur många kort som finns i serien

## Trixkort

**A** Kortets namn

**B** Kortets kategori

**C** Illustration

**D** Här finns eventuella regler som gäller för detta kort.

