DUEL FOR CARDIA

UKK

VAIKUTUS

- Kortilla voi olla useita sinettisormuksia (esim. kortin TREASURER kyvystä johtuen). Jos yhteenoton lopputulema muuttuu, siirretään tai poistetaan aina **kaikki** kyseisellä kortilla olevat sinettisormukset.
- Aktivoidaanko jo pelatun kortin kyky, jos se häviää yhteenoton jälkeenpäin? Ei. Vaihe 2 suoritetaan aina vain kerran kierrosta kohden. → s. 7
- Pysyykö jatkuva kyky aktiivisena, jos kortti voittaa yhteenottonsa myöhemmin pelissä? Kyllä. Jatkuva merkki pysyy kortilla, joten sen kyky on edelleen voimassa. → s. 9
- Voiko yhdelle kortille laittaa useita muuntimia? Kyllä. Jos samalla kortilla on negatiivisia ja positiivisia muuntimia, ne kompensoivat toisiaan. → sivut 10 ja 16
- Lasketaanko seuraavalle kortille asetetut muuntimet heti? Kyllä. Kaikki muuntimet lasketaan heti, ts. jo vaiheessa 1, kun vaikutusta verrataan. → s. 16
- Voiko vaikutus olla negatiivinen? Kyllä. Jos kortin arvo on esimerkiksi 1, ja sille laitetaan -3 muunnin, sen yhteisvaikutus on -2. Korttia ei heitetä pois, ja arvoja verrataan tavalliseen tapaan. → s. 16

SINETTISORMUKSET

- Pelaajilla on yhtä monta sinettisormusta **ja** kumpikaan ei voi pelata korttia: peli päättyy tasapeliin. → s. 12
- Jos pelaajilla on vähintään 5 **ja** saman verran sinettisormuksia vaiheessa 3, pelaaminen jatkuu tavalliseen tapaan. Peli päättyy, kun yhdellä pelaajalla on **vähintään 5 ja enemmän** sinettisormuksia kuin vastustajalla kierroksen päättyessä. → s. 12

PELAAMINEN, NOSTO JA KORTTIEN POIS HEITTÄMINEN

- Nostetaanko silloinkin vain 1 kortti, kun käsikortteja on pitänyt heittää pois? Kyllä. Tämä tarkoittaa, että pelaajalla saattaa olla vähemmän kortteja kädessään pelin aikana. → s. 11
- Häviääkö pelaaja, jos ei voi heittää korttia/kortteja pois? Ei. → s. 11
- Sekoitetaanko poistopino? Ei. Jos poistopino tyhjenee, pelaaja ei voi nostaa enempää kortteja. → s. 11
- Myös kuvapuoli ylöspäin pelattu kortti (esim. kortin FORTUNE TELLER kyvyn johdosta) asetetaan ja paljastetaan. Seuraukset, joihin kuuluu paljastus, käynnistyvät joka tapauksessa (esim. LIBRARIAN, HAUNTED CATACOMBS).
- "Korttisi" viittaa korttiin, joka on pelattu pelaajan omalle puolelle pelialuetta (vaikka se olisi vastustajan nostama, esim. kortin FORTUNE TELLER johdosta).

SEURAUSTEN JÄRJESTYS

- Jos **useat kyvyt** aktivoituvat kierroksella, ne ratkaistaan yksi toisensa jälkeen. Ne ratkaistaan **lähimmästä nykyiseen yhteenottoon** ja viimeiseen.
- Jos toisin ei ilmoiteta, paikat käynnistyvät kaikkien kykyjen ratkaisemisen jälkeen.
- Siinä harvinaisessa tapauksessa, että kumpikin saman yhteenoton kyvyistä aktivoituu, heitetään muunninta (tai kolikkoa) järjestyksen määrittämiseksi.
- Kun aktivoidut **kyvyt ovat ristiriidassa**, nykyistä yhteenottoa lähin kyky syrjäyttää toisen.

JATKUVA MERKKI

- Saako jatkuvan merkin siirtää kortille, jolla on välitön kyky? Kyllä saa. Se ei kuitenkaan aktivoi yhtään kykyä.
- Saako jatkuvan merkin siirtää kortille, jolla on jo jatkuva merkki? Kyllä. Sen kyky ei kuitenkaan tuplaannu tai aktivoidu uudelleen; se vain pysyy aktiivisena.

SELITE SÄÄNTÖKIRJAAN

PUPPETEER: Kortti, jonka vastustajasi nostaa kädestäsi kortin **PUPPETEER** kyvyllä, lasketaan nyt yhdeksi **omista** pelatuista korteistasi.

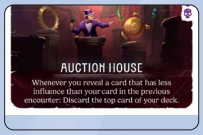
ILLUSIONIST: Kortti häviää yhteenoton, jos vastakortilla on vähintään 1 sinettisormus eikä sillä itsellään ole yhtään. Voit myös valita kortin, joka häviää yhteenottonsa vastustajasi aktivoitua kortin **JUDGE** kyvyn.

ENGINEER: Asetat muuntimen pelatulle kortillesi vaiheen 2 jälkeen. Teet niin myös siinä tapauksessa, että seuraava yhteenotto on tasapeli. Jos korttisi heitettiin pois (esim. kortin **HIRED BLADE** tai **PUPPETEER** kyvyn johdosta), muunnin odottaa seuraavaa pelattua korttiasi, joka on edelleen pelissä vaiheen 2 jälkeen.

COUNSELOR: Jos olette kumpikin aktivoineet kortin **COUNSELOR** kyvyn samassa yhteenotossa, ne kumoavat toisensa eikä kumpikaan teistä voita tai häviä edellistä yhteenottoa.

MECHANICAL DJINN: Jos korttisi **MECHANICAL DJINN** kyky on aktiivinen ja voitat seuraavan yhteenoton, voitat pelin vaiheessa 1. Vaihe 2 jää tällöin pelaamatta.

FOUNDER'S DAY: Jos voitat 3 peräkkäistä yhteenottoa, voitat **välittömästi** pelin **ennen** muiden seurausten ratkaisemista.



AUCTION HOUSE: Jos vastustajasi aktivoi kortin **PUPPETEER** kyvyn, nostettu kortti **ei** käynnistä kortin **AUCTION HOUSE** seurausta.

HAUNTED CATACOMBS: Jos vastustajasi aktivoi kortin **PUPPETEER** kyvyn, nostettu kortti **ei** käynnistä kortin **HAUNTED CATACOMBS** seurausta.
Ei ole väliä, jos pelasit kortin kuvapuoli ylöspäin vastustajasi aktivoitua kortin **FORTUNE TELLER** kyvyn.

SELITE SÄÄNTÖKIRJAAN

- Jos jokin kohta on kirjoitettu *kursiivilla*, kyseessä on asia, joka on *toistettu* ja/tai joka *ei ole vielä oleellinen*. Kyseessä voi olla myös *viittaus* sääntöön, joka on jo selitetty ja linkittyy kyseiseen kohtaan.
- Sana "**tärkeä**" viittaa sääntöihin, joita kokemuksen perusteella toistuvasti tarvitaan ja/tai kysytään. Erityisesti ne kannattaa sisäistää hyvin.
- Esimerkkien tarkoitus on selkeyttää tai tiivistää juuri opittua sääntöä.

© 2025 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 Munich
Yhteydenotot: **info@hans-im-glueck.de**
www.hans-im-glueck.de/en