

# デュエルマスターズ DUEL MASTERS TRADING CARD GAME



**Pikaopas**

**ALOITA TÄSTÄ!**

**Pelin tavoite:**

Riko kaikki vastustajasi kilvet ja hyökkää vielä kerran voittaaksesi pelin!



**Valmistaudu taisteluun!!**

- Sekoita pakkasi.
- Ota 5 korttia pakkasi päältä. Älä katso niitä. Laita ne kuvapuoli alaspäin kilpivyöhykkeellesi. Ne ovat kilpikorttisi.
- Nosta 5 korttia pakastasi. Katso kortit; ne ovat käsikorttisi.

**Kilpivyöhyke.** Pelin alussa sinulla on 5 kilpikorttia. Ne suojelevat sinua hyökkäyksiltä.

**Taisteluvyöhyke.** Kutsu olen-  
toja taistelemaan  
puolestasi tälle  
vyöhykkeelle.

### Manavyöhyke.

Laita joka vuoro yksi kortti kädestäsi tälle vyöhykkeelle siten, että ympyrän sisällä oleva numero on oikeinpäin. Ylösalaisin olevien korttien avulla kutsut olen-  
toja ja teet loitsuja!



# Taistelu alkaa!

**1**

## Aloita vuorosi!

Sirry kohtaan 2 jos tämä on ensimmäinen vuorosi!

Jos **käänsit** sivuttain kortteja viime vuorollasi, **vapauta** ne nyt, jotta voisit käyttää niitä uudelleen tällä vuorolla!

**2**

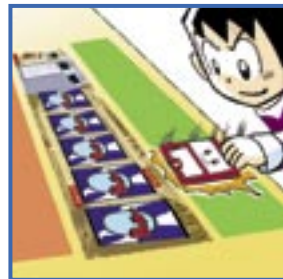
## Nosta!

Nosta 1 kortti pakastasi ja laita se käteesi!

**3**

## Pelaa manakortti!

Valitse 1 kortti kädestäsi ja laita se kuvapuoli ylöspäin manavyöhykkeellesi siten, että ympyrän sisällä oleva numero on oikein päin. **Mana** pelaamalla voit kutsua voimakkaampia olentoja ja tehdä mahtavampia loitsuja! (Voit jättää tämän vaiheen väliin, jos sinulla on tarpeeksi kortteja manavyöhykkeelläsi)



## 4 Kutsu olentoja!

Jos sinulla on tarpeeksi kortteja manavyöhykkeelläsi, voit kutsua olentoja kädestäsi peliin. **Käänä** sivuttain hirviön **hintaa** vastaava määrä manavyöhykkeellä olevia kortteja.

Ainakin yhden käännyistä korteista on oltava samanvärisen kuin olento! Muut voivat olla mitä väriä tahansa.

Laita olento taisteluvyöhykkeellesi. Tällä vuorolla se on **sairas**, joten se saa **hyökätä** vasta seuraavalla vuorollasi.



## Tee loitsuja!

Loitsuja tekeminen muistuttaa olentojen kutsumista. Loitsuja ei kuitenkaan laiteta taisteluvyöhykkeelle. Noudata loitsukortin ohjeita ja laita se sitten hautausmaalle kuvapuoli ylöspäin.

## 5 Hyökkää olennoillasi!

Kun hyökkäät olennoilla, **käänä** se sivuttain näyttääksesi, että olet jo käyttänyt sitä tällä vuorolla.

Voit hyökätä niin monella olennoilla kuin haluat, mutta olennot hyökkäävät yksi kerrallaan.



**Voit:**

- **Hyökätä vastustajasi kimppuun!** Olentosi voi hyökätä vastustajasi kimppuun ja rikkoa yhden hänen kilvistään.
- **Hyökätä vastustajan käännytyjen olentojen kimppuun!** Jos joku vastustajasi olennoista hyökkäsi edellisellä vuorolla, se on nyt käännetty ja sinun olentosi voi **hyökätä** sen kimppuun. Sinun olentosi taistelee vastustajasi olennon kanssa.

Olennot eivät voi **hyökätä** vapaiden (pystyasennossa olevien) olentojen tai manavyöhykkeellä olevien korttien kimppuun!

- **Hyökkää voittaaksesi pelin!** Kun vastustajasi on menettänyt kaikki kilpensä, voit hyökätä vielä kerran ja voittaa pelin.

**6 Vuoron loppu!** Vuorosi on ohi. Nyt on vastustajasi vuoro.

**Lue nyt toinen puoli.**



Lue toinen puoli ensin.

## Kääntää

Kääntäminen tarkoittaa kortin kääntämistä sivuttain. Se kertoo, että olet käyttänyt korttia tällä vuorolla etkä voi käyttää sitä uudelleen ennen seuraavaa vuoroasi. Käännä manakorttisi kutsuessasi olentoja ja tehdessäsi loitsuja. Käännä olentosi kun ne hyökkäävät.



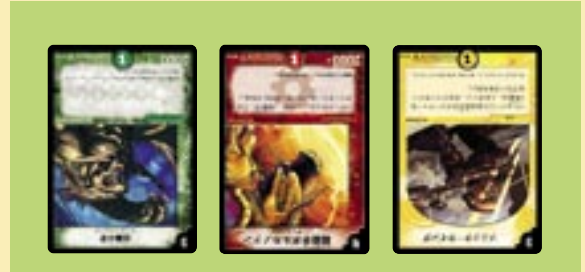
## Vapauttaa

Vapauttaminen tarkoittaa kortin suoristamista pystyasentoon. Vapauta kaikki korttisi vuoron alussa.



## Mana

Manavyöhykkeellä olevilla korteilla on erikoisominaisuus. Ne ovat ylösalaisin (mutta kuvapuoli ylöspäin), ja se tarkoittaa että voit käyttää niitä vain olentojen kutsumiseen ja loitsujen tekemiseen. Ne eivät tee mitään muuta!



▲ Manavyöhykkeen kortit laitetaan kuvapuoli ylöspäin mutta ylösalaisin!!!

## Hinta

Kortin hinta on sen vasemmassa yläkulmassa. Tämä luku kertoo, montako manakorttia tarvitaan olennon kutsumiseen tai loitsun tekemiseen. Ainakin yhden käännettävistä manakorteista on oltava samanvärisen kuin olento tai loitsu jota olet pelaamassa. Manakortteja ei tarvitse kääntää hyökätessä.



# Sairaat olennot

Kun kutsut olennot, se on sairas vuoron loppuun asti. Se siis voi hyökätä vasta seuraavalla vuorollasi.



# Hyökkäys

Valitse olentosi hyökkäyksen kohde.



**tai**

- ▶ Hyökkää vastustajasi kimppuun

- ▶ Hyökkää vastustajasi käännettyjen olentojen kimppuun!



- ◀ Kun vastustajallasi ei ole enää kilpiä, voitat pelin hyökkäämällä vielä kerran!

# Kilven rikkominen

Kun pelaajan kilpi menee rikki, se siirretään kilpivyohtäkeeltä pelaajan käteen. Jos vastustajallasi ei ole enää kilpiä jäljellä, voitat pelin hyökkäämällä vielä kerran.



# Taistelu

Kun kaksi olentoa taistelee, on voittaja se olento, jolla on suurempi voima. Se heittää toisen olennon hautausmaalle! Jos olennot ovat yhtä voimakkaita, kumpikin joutuu hautausmaalle.





**Huomaa nämä olentojen erikoiskyvyt!**

## Power Attacker

Tehohyökkääjä-olento ("power attacker"), tulee voimakkaammaksi hyökätessään. Lisää "power attacker"-bonus olennon normaaliin voimaan, kun se hyökkää. Useimmat tehohyökkääjät saavat 2000 pisteen bonuksen, mutta jotkut voivat saada 4000 tai jopa enemmän!



## Blocker

Jos sinulla on torjumiskykyinen olento ("blocker") taisteluvyöhykkeelläsi, voit pysäyttää minkä tahansa hyökkäyksen kääntämällä sen! Sitten hyökkääjä taistelee torjuvan olentosi kanssa. Olennot, joilla ei ole "blocker"-kykyä, eivät voi torjua.



## Lopuksi . . .

Voit yhdistää aloituspaketit yhdeksi pakaksi!

Luo oma superpakkasi!

Voit ostaa lisäkorttipusseja (yhden sellaisen sait tämän aloituspakkauksen mukana) ja antaa lisäpotkua pakallesi!

