



Oletko aina halunnut pelata Magic: The Gatheringia, mutta siinä ei ollut tarpeeksi Pikachuja tai Billion Degree Dragoneja tai Pot of Greedejä? Nyt se on mahdollista, pelaten **SALTYBOXIA!**

SALTYBOX on korttipeli, missä voit käyttää mitä vain kortteja pelaaksesi. Siis *ihan mitä vain*. Jos se on suurin piirtein pelikortin kokoinen kartonkilappu, se riittää. Tässä dokumentissa on perussäännöt, miten käytät yleisimpiä keräilykortteja pelataksesi. Tämä ohjekirja olettaa sinun tietävän Magic: The Gatheringin säännöt, mutta ne eivät ole pakolliset aloittaaksesi. Laskemistaito on myös suositeltu.

Perussäännöt

Pelaajamäärä: 2-8

Jokaisella pelaajalla kuuluu olla:

- 40 kortin pakka
- 20-puolinen noppa (d20) tai muu tapa pitää lukua elämästään

Muihin tarvikkeisiin kuuluu:

- Roolipelinoppasetti (d4, d6, d8, d10, d12, d20)
- Arpakuutioita **Countereita** varten
- Ylimääräisiä paperilappuja **Tokeneita** varten
- Kynä

Pelissä on myös yhteinen pakka, josta kuka vain ottaa kortteja. Tämän pakan koolla ei ole väliä. Tästä pakasta voi vetää vain yhden kortin per vuoro, mutta *pelaajan täytyy laatia se maksamatta sen manamaksua*.

Jokainen pelaaja ottaa päällimmäiset 40 korttia yhteisestä pakasta.

Pelaajat heittävät noppaa. Korkeimman luvun saanut aloittaa. Järjestys menee myötöpäivään. Joka pelaajalla kuuluu olla 7 korttia kädessä vuoron alussa. Kortteja nostetaan omasta pakasta.

Kaikkia kortteja voidaan käyttää manakorttina pelien omien manakorttien lisäksi. Kortti laaditaan manakentälle ylösalaisin. Se antaa väri-identiteetin mukaisesti yhden manan. Jos kortilla on monta väriä, valitse yksi kun käännät korttia.

Pelaajan vuoro

1. Aloitusvaihe

- Untap (Käännä kortti pystyyn.)
- Upkeep (Kortit, joissa on **Upkeep**-avainsana aktivoivat kykynsä.)
- Vedä kortteja omasta pakasta, kunnes kädessäsi on 7 korttia.
- Vedä ja laadi kortti yhteisestä pakasta.

2. Ensimmäinen päävaihe

- Laita yksi manakortti kentälle.
- Kutsu olentoja.
- Puske varusteita.
- Laadi loitsuja.
- Aktivoi olentojen kykyjä.

3. Taisteluvaihe

- Julista hyökkääjät.
- Vastustaja(t) julistaa puolustajat.
- Selvittääkää vahinko.

4. Toinen päävaihe

- Laita yksi manakortti kentälle (jos et ole vielä).
- Vedä ja laadi kortti yhteisestä pakasta (jos et ole vielä).
- Kutsu olentoja.
- Puske varusteita.
- Laadi loitsuja.
- Aktivoi olentojen kykyjä.

5. Loppuvaihe

- Poista kortteja, kunnes kädessäsi on 7 korttia.
- Poista “end of turn” efektit.

Hautuuma (graveyard, **GY**) on alue, minne kuolleet olennot ja käytetyt loitsukortit siirretään. **Exile** on alue, minne pelistä poistetut kortit siirretään.

Kortin tiedot

Mana cost: Paljonko manaa ja millä väreillä tarvitaan loitsia kortti pöytään.

Power: Olennon hyökkäyslukema.

Toughness: Olennon puolustuslukema.

Creature type: Olentotyyppi, esim. **Human**, **Goblin**, **Warrior** jne.

Rules box: Sääntölaatikko, missä kerrotaan mitä kortti tekee ja milloin ja mitä avainsanoja (keywords) (esim. **Flying**, **Double Strike**, **Indestructible** jne.) kortissa on.

Colors: Mitä väriä/värejä kortti edustaa, esim. 🐉, 💧, 🌳 jne.

Manakortti: Mitkä kortit edustavat manaa, esim. Magicissä nämä ovat **Landit**.

Muiden korttipelien värit voidaan kääntää Magicin viisivärisen järjestelmään käyttäen alla olevaa väripyörää valiten lähimmän tai lähimmät värit.

Esimerkiksi **keltainen** = 🌟, **violetti** = 🐉 💧 ja **ruskea** = 🌳 🦴

Olentotyyppi voidaan määrittää maalaisjärjellä. Esimerkiksi jos kuvassa on ihminen, se on **Human** tai jos kuvassa on kissa, se on **Cat**.



Värit

-  Sininen
-  Musta
-  Punainen
-  Vihreä
-  Valkoinen
-  Väritön



Avainsanat (Keywords)

DEATHTOUCH

Lähteen tuottama vahinko tuhoaa olennon välittömästi.

DEFENDER

Olento ei voi hyökätä.

DOUBLE STRIKE

Olento voi hyökätä kaksi kertaa per vuoro.

FIRST STRIKE

Olento tuottaa vahinkoa ennen vastustajaa, jolla ei ole **First Strikea**.

FLASH

Olennon voi loitsia milloin vain kentälle.

FLYING

Olennoilta ei voi puolustautua, ellei puolustajalla ole joko **Flying** tai **Reach**.

HASTE

Olento voi hyökätä samalla vuorolla kun se loitsittiin kentälle.

HEXPROOF

Olento ei voi kohdistaa loitsuja.

INDESTRUCTIBLE

Olentoa ei voi tuhota.

LIFELINK

Olennon tuottama vahinko käännetään omistajan elämäpisteiksi.

MENACE

Olennoilta täytyy puolustautua kahdella olennoilla (tai enemmän).

REACH

Olento voi puolustautua **Flying**-olennoilta.

TRAMPLE

Yli jäänyt vahinko siirretään puolustavalta olennoilta sen omistajaan.

VIGILANCE

Olentoa ei käännetä (**tap**) hyökkäessään.

WARD

Olento voi puolustautua loitsuilta manamaksua vastaan.