




Mana cost: Pokémoneilla **1** väri-identiteetin mukaan, muuten \diamond .

Power: Pelaajan valitsema hyökkäys / 10 (esim. 30 / 10 = **3**)

Toughness: HP / 10 / 2 pyöristettynä ylöspäin (esim. 150 / 10 / 2 = 7.5 = **8**)

Manakortti: Energy & kortti käännettynä ylösalaisin, väri-identiteetin mukaan.

Jos Pokémon tiedetään olevan lentävä, sillä on **Flying** .

Pelaajalla voi olla vain yksi Pokémon kentällä. Pelaaja voi halutessaan vaihtaa toiseen kädessä olevaan omalla vuorolla.

Jos pelaajalle tulee Pokémon kentälle muuta kautta, hän palauttaa jo kentällä olevan käteensä.

Bench = Käsi

Weakness, Resistance ja Retreat ovat käytössä. Weakness- ja Resistance-tulokset pyöristetään ylöspäin.

Prize Card = Vedä kortti pakasta (**Draw**)

HP → Toughness lunttilappu:

- 10 - 20 = 1
- 30 - 40 = 2
- 50 - 60 = 3
- 70 - 80 = 4
- 90 - 100 = 5
- 110 - 120 = 6
- 130 - 140 = 7
- 150 - 160 = 8
- 170 - 180 = 9
- 190 - 200 = 10




Mana cost: Mitä kortissa lukee.

Power: Power / 1000 pyöristettynä ylöspäin. (esim. 1500 / 1000 = 1.5 = **2**)

Toughness: Power / 1000 pyöristettynä ylöspäin. (esim. 3000 / 1000 = **3**)

Manakortti: Kortti käännettynä ylösalaisin, väri-identiteetin mukaan.

Blocker = **Defender** 

Double Breaker = **Double Strike** 

Triple Breaker = Olento voi hyökätä kolme kertaa

Shield Trigger = **Instant**  tai **Flash** 

Slayer = **Deathtouch** 

Speed Attacker = **Haste** 



Mana cost: Power

Power: Power

Toughness: Power

Manakortti: Kortti käännettynä ylösalaisin, väri-identiteetin mukaan.



Mana cost: V x ◇

Power: M tai S (korkeampi luku)

(esim. M = 4, S = 5 = 5)

Toughness: A

Manakortti: Kortti käännettynä ylösalaisin, väri-identiteetin mukaan.

Doomtroopereilla ei ole väri-identiteettiä, paitsi Brotherhoodilla ja Dark Legionilla.

Ne ovat:

Brotherhood ☀

Dark Legion ☠

Jos olennon S on korkeampi kuin M, sillä on

Reach.

Kaikkien korttien, paitsi olentojen manamaksu on ◇.

Promotion Points (PP) = ◇

Victory Points (VP) = valitsemasi värin mana.



Mana cost: Attack + Defence / 2
pyöristettynä ylöspäin.
(esim. 6 + 7 / 2 = 6.5 = 7)

Power: Attack

Toughness: Defence

Manakortti: Kortti käännettynä ylösalaisin, väri-identiteetin mukaan.



TRADING CARD GAME

Mana cost: Kortin Level väri-identiteetin mukaan.

Power: ATK / 100 / 2 pyöristettynä ylöspäin
(esim. 500 / 100 / 2 = 2.5 = 3)

Toughness: DEF / 100 / 2 pyöristettynä ylöspäin
(esim. 2100 / 100 / 2 = 10.5 = 11)

Manakortti: Kortti käännettynä ylösalaisin, väri-identiteetin mukaan.

Attribuutit per väri:

LIGHT	☀
DARK	☠
WATER	💧
FIRE	🔥
WIND	🌳
EARTH	◇

Defence Position voidaan saavuttaa vain loitsuilla, kyvyillä jne.

Defense Position = **Defender** 🛡

Trap Card = **Instant** ⚡

ATK / DEF → Power / Toughness

lunttilappu:

100 - 200 = 1

300 - 400 = 2

500 - 600 = 3

700 - 800 = 4

900 - 1000 = 5

1100 - 1200 = 6

1300 - 1400 = 7

1500 - 1600 = 8

1700 - 1800 = 9

1900 - 2000 = 10

Numerottomat / Vaikeasti määriteltävät kortit



Mana cost: ◇

Power: 1

Toughness: 1

Manakortti: Kortti käännettynä ylösalaisin.
Tuottaa väritöntä manaa.



Mana cost: Kortin arvo + 1

Power: Kortin arvo

Toughness: Kortin arvo

Manakortti: Kortti käännettynä ylösalaisin,
väri-identiteetin mukaan.

☠ Pata = **Menace**

☠ Risti = **Double Strike**

♥ Hertta = **Lifelink**

♣ Ruutu = **First Strike**

J = 12 11/11

Q = 13 12/12

K = 14 13/13

A = 2 1/1

Jokeri = ◇ Sorcery efektilä *"Put target creature card from your graveyard onto the battlefield under your control. You lose life equal to its mana value."*

Mana cost: 2d6 ◇

Power: Satunnainen stat-lukema / 10
pyöristettynä ylöspäin.
(esim. 95 / 10 = 9.5 = **10**)

Toughness: Satunnainen stat-lukema / 10
pyöristettynä ylöspäin.

Manakortti: Kortti käännettynä ylösalaisin.
Tuottaa väritöntä manaa.

Kun laitat kortin pöytään, heitä kaksi
arpakuutiota (2d6). Maksa yhteenlaskettu
summa manalla. Jos et pysty tai tahdo,
kortti menee hautuumaalle.

Kortin Power ja Toughness saadaan
satunnaisesta stat-lukemasta heittämällä
d4-noppaa. Laita heitetty noppa kortin
päälle muistutuksena heittolukemasta.
Ylläpidon (**Upkeep**) aikana noppa heitetään
uudestaan.

1 = Wisdom

2 = Power

3 = Courage

4 = Speed

Asekortit antavat Power/Toughness
ottamalla kaksi ensimmäistä lukemaa
jaettuna kymmenellä pyöristettynä ylöspäin.
Jos kortissa on vain yksi lukema, se nostaa
vain Power-lukemaa.

Location cards = Enchantment

Esimerkki:

Wisdom 0, Power +10,

Courage 0, Speed +5

= **+1/+1**