

TURINYS



Jei nori išmokti žaisti Duel Masters žaidimą	2
Pasiruošimas	2
Kaip laimėti?	2
Duel Masters kortos dalys	3
Ėjimo tvarka	3

Raktiniai žodžiai	12
-------------------	----

Savo kaladės kūrimas	14
Taisyklės patyrusiems žaidėjams	15
Kai žaidžia daugiau negu du žaidėjai	17

Žodynėlis	19
-----------	----

<i>Stomp-a-trons of Invincible Wrath</i> rinkinio kortų sąrašas	25
Yra klausimų?	30
Papildoma informacija	35

Jei nori išmokti žaisti

Duel Masters žaidimą

Prieš pradėdamas skaityti, paimk pradiniam rinkinyje esantį lankstinuką, dvi kortų kalades, du žaidimo kilimėlius ir pasikviesk draugą. Pažaiskite keletą žaidimų, o tada, susipažinę su pradmenimis, galite skaityti toliau.



PASIRUOŠIMAS

Abu žaidėjai vienodai pasiruošia žaidimui:

1. Nusprendžia, kas pradės žaidimą.
2. Sumaišo savo kortų kaladę.
3. 5 kartas nuo kaladės viršaus nežiūrėdamas padeda užverstas priešais save. Šios kortos yra žaidėjo *skydai*.
4. Traukia 5 kartas nuo kaladės viršaus.

KAIP LAIMĖTI?

Jei nori laimėti, reikia pulti priešininką su savo *padarais*. Kai tavo padaras puola priešininką, o nuo jo niekas nesigina, jis sudaužo vieną iš priešininko skydų. Kai priešininkui nelieka skydų, užpulk jį ir, jei niekas nesigins nuo tavo padaro, tu laimėsi žaidimą!

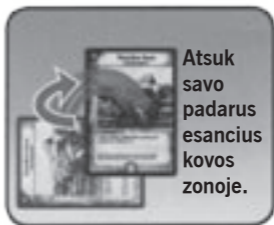
DUEL MASTERS KORTOS DALYS



ĖJIMŲ TVARKA

1 Pradėk ėjimą.
Jeigu tavo arenos pusėje nėra pasuktų šonu kortų, šios dalies metu nieko nedaryk. Pasuktos buvusį ėjimą kortos reiškia, kad tu jas kažkam jau naudojai. Pirmuose keliuose ėjimuose paprastai nebus pasuktų kortų.

Jeigu turi pasuktų šonu kortų, atsuk jas, kad parodytum, jog šį ėjimą jos vėl paruoštos naudojimui.



2**Trauk kortą.**

Svarbu! Žaidėjas, pradedantis žaidimą, pirmo savo ėjimo metu kortos netraukia.

Traukti kortą reiškia paimti viršutinę kaladės kortą ir padėti ją į ranką.

Kai tavo kaladėje nelieka kortų, tu pralaimi žaidimą.



Trauk kortą

3**Padėk vieną kortą iš rankos į *manos* sritį.**

Į *manos* sritį kiekvieno ėjimo metu galima padėti po vieną kortą, nebent *burtas* ar *efektas* leistų padėti daugiau. Jeigu nenori, gali nedėti kortos į *manos* sritį, — tai nebūtina. *Manos* srityje gali būti bet kiek kortų.



Padėk vieną kortą iš rankos į *manos* sritį

Kortą į manos sritį padėk apverstą, kad matytum jos manos skaičių.

Kortos, esančios manos srityje, gali gaminti tau maną. Mana yra kaip pinigai – tu ją naudoji, norėdamas *mesti burtus* ar *iššaukti padarus*.

Svarbu! Kortos, esančios manos srityje, nieko kito nedaro, tik gamina maną. Viskas, kas parašyta ant kortos, yra nesvarbu.

4 Iššauk padarus ir mesk burtus. Šioje ėjimo dalyje gali iššaukti kiek nori padarų ir mesti kiek nori burtų. Galima ir nieko nenaudoti. Šiuos dalykus gali daryti bet kokia tvarka.

Kaip mesti burtus?

Pasirink rankoje esantį burtą. Jo kaina yra kairiajame viršutiniame kortos kampe. Jeigu negali sumokėti burto kainos, negali jo mesti.

Burto kainą sumoki pasukdamas kortas, esančias manos srityje. Bent viena iš pasuktų kortų manai turi būti tokios *civilizacijos*, kaip burtas, kurį meti.

Pavyzdžiui, norinėdamas mesti gamtos burtą, kurio kaina 4,



Burtų metimas

turėsi pasukti bent vieną gamtos kortą, esančią manos srityje. Kitos trys manos gali būti bet kokios civilizacijos.

Sumokėjęs už burtą, daryk tai, ką jis liepia. Jeigu reikalaujama pasirinkimo, jį atlieki tu. Jeigu negali padaryti visko, ko reikalaujama, tiesiog tą vietą, kurios padaryti negali, praleisk. Daryk tiek, kiek gali. Tada padėk tą burtą į kapines. Kortas kapinėse laikyk „veidu“ į viršų, padėtas prie kaladės.

Kaip iššaukti padarą?

Pasirink padarą, esantį rankoje. Jo kaina yra kairiajame viršutiniame kortos kampe. Jeigu negali sumokėti padaro kainos, negali jo iššaukti.



Žaidžiant su padaro korta

Padaro iššaukimo kainą sumoki pasukdamas kortas, esančias manos srityje. Bent viena iš pasuktų kortų manai turi būti tokios civilizacijos, kaip padaras, kurį iššauki.

Sumokėjęs už padaro iššaukimą, padėk jį į kovos sritį. Kovos srityje gali būti bet kiek padarų.

Kai kurie padarai turi savybes, kurios aktyvuojasi, kada jie padedami į kovos sritį, kai jie puola, ar koku kitu metu. Kai tokia savybė aktyvuojama, daryk tai, ką ji liepia. Jeigu reikalaujama pasirinkimo, jį atlieki tu. Jeigu negali padaryti visko, ko reikalaujama, tiesiog tą vietą, kurios padaryti negali, praleisk. Daryk tiek, kiek gali. Tu gali iškviešti padarą, net jeigu negali įvykdyti jo atėjimo į žaidimą savybės.

Kai kurie padarai turi savybes, kurios veikia visada. Tokios savybės yra parašytos paprastai, be aprašymo, kada jos vyks. Kol padaras su tokia savybe yra kovos srityje, ta jo savybė veikia. Kai tik jis pasitraukia iš kovos srities, jo savybė nustoja veikusi.

Svarbu! Padarai negali pulti to ėjimo metu, kai yra padedami į žaidimą, nes jie serga iššaukimo liga. Jie galės pulti kitą tavo ėjimo metu.

Kaip iššaukti vystymosi padarą?

Vystymosi padarai yra iššaukiami taip pat, kaip ir paprasti padarai, tik, norint iššaukti vystymosi padarą, reikia kovos srityje turėti tam tikros rasės padarą. Rasė būna paminėta vystymosi padaro kortoje.

Iššaukdamas vystymosi padarą, uždėk jį ant padaro, iš kurio jis išsivysto. Jeigu tas padaras yra pasuktas, ir vystymosi padaras bus pasuktas. Buvusį padarą palik po vystymosi padaru, bet nekreipk į jį dėmesio. Svarbūs yra tik vystymosi padaro vardas, savybės, civilizacija ir galia.

Evoliucijos padarai neserga iššaukimo liga, net jeigu padaras, iš kurio išsivystė, sirgo. Taigi, vystymosi padarai gali pulti to ėjimo metu, kai yra padedami į kovos sritį.

Vienas ant kito gali būti sudėta bet kiek vystymosi padarų.

Išvystyti kito žaidėjo padaro neįmanoma.

Jeigu vystymosi padaras yra perkeliamas iš kovos srities kažkur kitur, su juo pereina ne tik viršutinis padaras, bet ir visa po juo esanti krūva. Kai kurios kortos gali leisti perkelti tik viršutinę vystymosi padaro kortą. Tokiu atveju, po ja buvusios kortos lieka savo vietoje. Likęs padaras neturi iššaukimo ligos. Jeigu vystymosi padaras buvo pasuktas, likęs padaras irgi lieka pasuktas.

Kol vystymosi padaras yra žaidime, jis ir visos po juo esančios kortos yra kaip viena korta. Kai tik krūva atsiduria ne kovos srityje, jos vėl tampa atskiromis kortomis. Taigi, jeigu burtas perkelia vystymosi padarą į manos sritį, manos srityje jis yra kaip skirtinga korta. Jeigu krūva pasitraukia ten, kur svarbi tvarka (pvz., ant kaladės viršaus), kortų savininkas pasirenka tvarką, kuria jos bus sudėtos.

5**Pulk!**

Norėdamas laimėti žaidimą, turi savo padarais pulti priešininką. Pulti galima tik savo ėjimo metu. Pulti gali bet kiek padarų, esančių kovos srityje. Padarai puola po vieną. Pulti nėra būtina. Taigi, jeigu nenori, gali nepulti. Pulk sekdamas šiuos žingsnius.

1. Išsirink vieną iš savo atsuktų padarų, kuriuo puls.

Padarai, šio ėjimo metu padėti į žaidimą, negali pulti, nes jie serga iššaukimo liga (Vystymosi padarai ir padarai su *Speed attacker* savybe neserga iššaukimo liga).

2. Pasuk savo padarą ir pranešk, kad juo puoli.

Padaras gali pulti priešininką, kad sudaužytų vieną iš jo skydų arba vieną iš priešininko pasuktų padarų, esančių kovos srityje. Tavo padaras gali pulti priešininką, net jei jis turi pasuktų padarų. Puolant nereikia sukti kortų, esančių manos srityje.

3. Įvykdyk puolimo efektus.

Jeigu tavo puolantis padaras turi savybę, kuri prasideda „*Whenever this creature attacks*“, daryk tai, kas parašyta po to. Jeigu tai priverčia padarą, kurį puolantis padaras puolė, palikti kovos sritį prieš pačią kovą, tai puolimas pasibaigia. Jeigu taip atsitinka, tavo padaras nekovoja ir nesudaužo skydų, nuo jo negali gintis kiti padarai.

4. Tavo priešininkas pasirenka, gintis ar ne nuo tavo padarų.

Jeigu jis kovos srityje turi atsuktą padarą su *Blocker* savybe, jis gali tą padarą pasukti ir taip gintis nuo tavo puolančio padaro. Padarai su iššaukimo liga irgi gali gintis! Jeigu tavo priešininkas ginasi, tavo padaras nebepuola anksčiau pasirinktas taikiny. Vietoje to, jis kovoja su besiginančiu padaru.

**Tai, ką tu darysi toliau, priklauso nuo to, kas jau atsitiko.
Žiūrėk kitame puslapyje! ➔**

Jeigu priešininkas ginasi, žiūrėk 5a žingsnį.



Pasukto padaro gynimas.



Žaidėjo gynimas.

Jeigu tavo padaras puolė kitą padarą ir nuo jo niekas nesigynė, taip pat žiūrėk 5a žingsnį.



Padaro puolimas

5a. Padarai kovoja.

Visi padarai kairiajame apatiniame kampe turi *galios skaičių*. Padaras, kurio galios skaičius didesnis, laimi kovą. Pralaimėjęs padaras yra sunaikinamas. Jeigu abiejų padarų galia yra vienoda, jie abu pralaimi ir yra sunaikinami.

6a. Puolimas pasibaigia.

Grįžk prie žingsnio Nr.1. Dabar arba gali pulti (arba naudoti pasukimo savybę) su kitu nepasuktu padaru, arba gali baigti ėjimą.

Jeigu tavo padaras puolė priešininką ir nuo jo niekas nesigynė, žiūrėk 5b žingsnį.



Žaidėjo užpuolimas, kai nuo padaro niekas nesigina

5b. Jeigu priešininkas neturi skydų, tu laimi žaidimą!

Jeigu priešininkas turi bent vieną skydą, žiūrėk toliau.

6b. Pažiūrėk, kiek skydų sudaužys tavo padaras.

Tas skaičius dabar nebegali pasikeisti. Dauguma padarų sudaužo vieną skydą. Jeigu tavo padaras turi tokią savybę, kaip *Double breaker*, jis sudaužys daugiau skydų.

7b. Sudaužyk vieną skydą.

Pasirink vieną priešininko skydą. Jis tą kortą pasideda į ranką.

„B“ tęsiasi kitame puslapyje...

8b. Tavo priešininkas gali panaudoti to skydo Shield trigger savybę.

Jeigu skydas, kurį ką tik sudaužei, turi Shield trigger savybę, tavo priešininkas gali mesti ar iššaukti tą kortą, nesumokėdamas kainos.

9b. Jeigu tavo padaras sudaužo daugiau skydų, grįžk prie 7b žingsnio.

Net jeigu tavo padarą sunaikinto *Shield trigger* savybės, daužyk skydus tol, kol pasieksi skaičių, kuris buvo nustatytas 6b žingsnyje, arba tol, kol priešininkui neliks skydų. Jeigu priešininkui baigėsi skydai, bet tavo padaras dar turėtų sudaužyti bent vieną, puolimas baigiasi. Norėdamas laimėti, turėsi dar kartą užpulti priešininką.

10b. Grįžk prie žingsnio Nr.1. Dabar gali arba pulti (arba naudoti pasukimo savybę) su kitu nepasuktu padaru, arba gali baigti ėjimą.

Vietoje puolimo

Kai kurie padarai turi pasukimo savybes, kurios leidžia ką nors padaryti vietoje puolimo su tuo padaru. Naudoti pasukimo savybę galima tik tada, kai tas padaras gali pulti. Jeigu tavo padaras negali pulti, jis taip pat negali naudoti pasukimo savybės. Norėdamas panaudoti pasukimo savybę, paskelbk, kad tu ją naudoji, pasuk ją naudojantį padarą ir daryk tai, ką savybė liepia. Kadangi savybė nėra puolimas, nuo jos negalima gintis.

6

Pabaik savo ėjimą.

Pasakyk priešininkui, kad baigi. Dabar tavo priešininko ėjimas! Toliau taip tęskite ėjimus, kol kuris nors iš jūsų laimės.




*Nepamiršk pulti!
Taip tu priartėji prie
laimėjimo!*

RAKTINIAI ŽODŽIAI

Kai kurios kortos turi specialias savybes, apibūdinamas tik vienu ar dviem žodžiais. Ant kortų šios „raktinių žodžių“ savybės būna parašytos kartu su tų savybių aprašymu. Yra 9 raktinių žodžių savybės.

Ar žinojai?



Tik padarai, turintys *Blocker* savybę, gali gintis nuo priešininko puolimų!

Blocker (Gynėjas). ■ Padarai, turintys *Blocker* savybę, gali sustabdyti priešininko padaro puolimą. Kol gynėjas yra nepasuktas, su juo galima pastoti kelią puolančiam tave ar tavo padarą priešininko padarui. Pasakius, kad vienas iš tavo *Blocker* savybę turinčių padarų ginasi nuo priešininko padaro, pasuk savo gynėją. Tada priešininko padaras ir tavo gynėjas kovos tarpusavyje. O tai, ką puolė priešininkas, liks nepaliesta.

Crew breaker (Komandinis laužytojas). Kai vienas iš tavo padarų su *Crew breaker* savybe puola priešininką ir nuo jo nesiginama, jis sudaužo tiek skydų, kiek tu turi padarų tokios rasės, kuri yra nurodyta po *Crew breaker* užrašu. Pavyzdžiui, jei puola tavo padaras su savybe „*Crew breaker – Survivor*“, o tavo kovos srityje yra 2 kiti padarai, kurių rasė yra *Survivor*, tai tavo padaras sudaužo 3 skydus. Jei tavo padaras sudaužo visus priešininko skydus, kad laimėtum, turi dar kartą trenkti priešininkui padaru.

Double Breaker (Dvigubas daužytojas). Neužblokuotas padaras, turintis *Double Breaker* savybę, puldamas sudaužo 2 skydus (vieną po kito). Jei priešininkui yra likęs tik vienas skydas, *Double Breaker* turintis padaras sudaužo tik vieną skydą, ir, kad laimėtum, reikia dar kartą trenkti priešininkui padaru.

Power attacker (Galios puolėjas). Padarai su *Power attacker* savybe puldami sustiprėja. Puolant prie padaro galios prisideda *Power attacker* skaičius. Pavyzdžiui, puolančio padaro su 3000 galia ir *Power attacker* +2000 savybe galia puolimo metu tampa 5000. Kai už padaro galios yra parašyta +, nepamiršk pasiskaityti kortoje ir išsiaiškinti, kaip to padaro galia gali padidėti.

Shield trigger (Skydo aktyvacija). ☛ Kai tavo padaras ar burtas su *Shield trigger* savybe yra padedamas į ranką iš skydų srities, tu gali jį iššaukti ar mesti nemokėdamas jo kainos. Tai vienintelė padarų bei burtų rūšis, kurią galima iššaukti ar mesti priešininko ėjimo metu. Skydai sudužus, nebūtina panaudoti kortos, jei ji turi *Shield trigger* savybę. Jei nori, ta korta lieka rankoje. Tokiu atveju, ją gali naudoti per savo ėjimo metu sumokėdamas kainą.

Slayer (Žudikas). Kai padaras su *Slayer* savybe kovoja prieš kitą padarą, tas padaras yra sunaikinamas po kovos, net jei jis laimėjo!

Speed attacker (Greitas puolėjas). Iššaukimo liga neveikia padarų, turinčių *Speed attacker* savybę. Jie gali pulti to ėjimo metu, kai yra iššaukiami.

Survivor (Išlikusysis). ☹ Padarai su *Survivor* savybe dalinasi kitomis savybėmis. Kol tu kovos srityje turi padarą su *Survivor* savybe, visi tavo padarai su *Survivor* savybe (įskaitant jį patį) gauna tą savybę. *Survivor* taip pat yra ir rasė.

Triple breaker (Trigubas daužytojas). Puolantis neužblokuotas padaras, turintis *Triple breaker* savybę, sudaužo 3 skydus (vieną po kito). Jei priešininkui yra likę 2 ar mažiau skydų, Triple Breaker turintis padaras sudaužo visus, ir, kad laimėtum, reikia dar kartą trenkti priešininkui su padaru.

Ar žinojai?

*Niekada nepasiduok!
Burtai su
Shield trigger
savybe gali
viską ap-
versti aukštin
kojom!*





SAVO KALADĖS KŪRIMAS

Viena iš šauniausių **Duel Masters** žaidimo dalykų yra ta, kad tu pats gali kurti savo kortų kaladę. Kaladę gali kurti, kaip tik nori, tik laikykis šių taisyklių:

- ▶ Tavo kaladėje turi būti bent 40 kortų.
- ▶ Tavo kaladėje gali būti ne daugiau negu 4 vienodos kortos.

Sukurti gerą kaladę yra gana sudėtinga, bet pradžioje galima pasirinkti 2 ar 3 civilizacijas, kurias naudos. Į kaladę dėk daugiausia padarus, nes be jų laimėti negali.

Taip pat turėtum į kaladę dėti skirtingų kainų kortas. Jeigu žaisi vien su dideliais padarais, tavo priešininkas užmuš nespėjus išsimesti pasipriešinimo, o jei žaisi vien mažais padarais, priešininkas numes kelis didesnius padarus ir sustabdys tave.

Pasistenk kuo daugiau žaisti su sudėta kalade. Pakeisk kortas, kurios tau nedaug padeda, yra retai panaudojamos. Tobulink kaladę, kol nugalėsi visus priešininkus. Prisimink, kad geriausia kolekcinų kortų žaidimų dalis yra ta, jog gali į kaladę dėti kokias nori kortas, todėl pradėk eksperimentuoti!

TAISYKLĖS PATYRUSIEMS ŽAIDĖJAMS

Kartais žaidimo situacijos gali būti painios. Jeigu nori gerai mokėtis taisykles, skaityk šį skyrių. Jei nenori, nesijaudink!

Can (gali) ir Can't (negali)

Kai vienas efektas leidžia kažkam įvykti (*can*), o kitas neleidžia (*can't*), laimi *can't* efektas. Pavyzdžiui, *Bazagazeal Dragon* turi savybę, kuri leidžia jam pulti nepasuktus padarus, o *Survivors of the Megapocalypse* korta *Steel-Turret Cluster* turi savybę, kuri neleidžia ugnies ir gamtos padarams jos pulti, taigi *Bazagazeal Dragon* negali pulti *Steel-Turret Cluster*.

Aktyvacinės savybės

Aktyvacinė savybė prasideda žodžiais „*when*“, „*whenever*“ arba „*at*“. Ši savybė turi dvi dalis. Pirma dalis nusako kažką, kas gali įvykti žaidimo metu, pavyzdžiui, „*when this creature attacks*“. Kai įvyksta nusakytas įvykis, savybė suveikia, ir daroma tai, kas parašyta antroje savybės dalyje.

Kartais skirtingos savybės aktyvuojasi vienu metu. Pavyzdžiui, du kovojantys padarai turi vienodą galią ir savybę, kuri aktyvuojasi, kai padaras yra sunaikinamas. Kadangi abu padarai sunaikinami vienu metu, žaidėjas, kurio ėjimas yra tuo metu, pirmas įvykdo savo savybę. O kas, jei 5 savybės įvyksta vienu metu? Kas, jei viena savybė

aktyvuoja kitas? Įsivaizduok, kad yra dubuo su rutuliukais. Žaidėjas, kurio ėjimo metu tai vyksta, turi raudonus rutuliukus, o kitas žaidėjas – mėlynos spalvos rutuliukus. Kai padaro savybė aktyvuojasi, to padaro savininkas padeda vieną iš savo rutuliukų į dubenį. Rutuliukas yra tos savybės efektas.

Tada, kai visos savybės, kurios turi aktyvuotis, aktyvuojasi, žaidėjas, kurio ėjimas yra (raudonasis žaidėjas), pasirenka raudoną rutuliuką iš dubens ir daro, ką efektas liepia. Jei tai aktyvuoja daugiau savybių, daugiau rutuliukų yra įdedama į dubenį. Raudonasis žaidėjas toliau renkasi ir traukia rutuliukus, net jeigu buvo įdėti mėlyni rutuliukai. Jis taip daro tol, kol nelieka raudonų rutuliukų. Jis panaudojo visus savo efektus. Tada jis duoda dubenį mėlynajam žaidėjui.

Mėlynasis žaidėjas renkasi mėlyną rutuliuką iš dubens ir daro tai, ką efektas liepia. Jeigu tai aktyvuoja daugiau savybių, daugiau rutuliukų yra įdedama į dubenį. Mėlynasis žaidėjas toliau renkasi ir traukia rutuliukus, net jeigu buvo įdėti raudonieji. Jis taip daro tol, kol nelieka raudonų rutuliukų. Jis panaudojo visus savo efektus. Tada, jei dubenyje atsirado raudonų rutuliukų, jis duoda dubenį raudonajam žaidėjui.

Žaidėjai taip daro tol, kol dubuo lieka tuščias. Tada toliau vyksta ėjimas pagal tvarką.

KAI ŽAIDŽIA DAUGIAU NEGU DU ŽAIDĖJAI



Duel Masters galima žaisti su visa krūva draugų! Kiekvienas žaidėjas naudoja savo kaladę. Visi susėskit aplink stalą ir naudokit čia aprašytas taisykles.

Bendros taisyklės

Šias taisykles naudok ir Kiekvienas Už Save, ir Komandinuose žaidimuose.

Žaidėjai daro savo ėjimus vienas po kito pagal laikrodžio rodyklę.

Vieninteliai priešininkai, kuriuos tavo padarai gali pulti, yra du. Vienas iš dešinės, kitas iš kairės pusės. Tik tų žaidėjų padarus tavo padarai gali pulti. Kai vienas iš tavo priešininkų pralaimi, tu galėsi pulti kitą toje pusėje esantį žaidėją, taip pat jo padarus.

Burtus tu gali mesti bet kuriems žaidėjams ir bet kuriems padarams, net jeigu tu negali pulti to žaidėjo.

Jeigu burtas ar padaras gali paveikti tavo priešininką („*your opponent*“), tu renkiesi, kurį iš tavo priešininkų tai paveiks. Bet jeigu vienas iš tavo padarų turi savybę, kuri suveikia tavo priešininkui ką nors padarius, ji suveikia, nepriklausomai nuo priešininko, kuris privertė ją veikti.

Tavo padarai negali gintis nuo puolimų, skirtų kitiems žaidėjams ar jų padarams.

Kiekvieną kartą, kai nugali priešininką, viršutinę kaladės kortą padedi užverstą prieš save kaip dar vieną skydą.

Kiekvienas Už Save

Šito tipo žaidime tu esi vienas. Laimi tada, kai visi kiti žaidėjai pralaimi anksčiau už tave.

Komandinis žaidimas

Šio tipo žaidime tu esi komandos dalis. Kiekvienoje komandoje turėtų būti toks pat skaičius žaidėjų. Tu laimi, kai visi priešininkų komandos nariai pralaimi anksčiau negu visi tavo komandos nariai. Tai reiškia, kad net jeigu tave nugalėjo, tu vis tiek laimi, jei tavo komanda laimi!

Atsisėsk tarp dviejų priešininkų komandos narių. Komandiniame žaidime, nugalėjęs vieną priešininką, gali pulti kitą toje pusėje esantį priešininką. Bet tas priešininkas negalės tavęs pulti, kol neįveikė tavo komandos draugų, esančių tarp tavęs ir to priešininko.




ŽODYNĖLIS

Attack (Puolimas). Tavo padarai, esantys kovos srityje, gali pulti arba priešininką, arba vieną iš jo pasuktų padarų, taip pat esančių kovos srityje. Norėdamas pulti, pasuk savo padarą ir pranešk, kad tu juo puoli. Kai vienas padaras puola kitą padarą, jie tarpusavyje kovoja. Laimi tas padaras, kurio galia didesnė. Pralaimėjęs padaras yra sunaikinamas. Jeigu abiejų padarų galia yra vienoda, jie abu pralaimi ir yra sunaikinami. Kai padaras puola priešininką, o nuo jo niekas nesigina, jis sudaužo vieną iš priešininko skydų. Jeigu tavo padaras puola priešininką, kuris nebeturi skydų, ir nuo jo niekas nesigina, tu laimi žaidimą.

Battle (Kova). Du padarai kovoja, kai vienas iš jų užpuola kitą. Taip pat kova vyksta vienam padarui besiginant nuo kito padaro puolimo. Laimi tas padaras, kurio galia didesnė. Pralaimėjęs padaras yra sunaikinamas. Jeigu abiejų padarų galia yra vienoda, jie abu pralaimi ir yra sunaikinami.

Battle zone (Kovos sritis). Tai vieta žaidimo arenoje tarp tavo ir priešininko skydų. Pulti gali tik kovos srityje esantys padarai.

Blocker (Gynėjas).  Padarai, turintys *Blocker* savybę, gali sustabdyti priešininko padaro puolimą. Žr. Raktiniai žodžiai (12 psl.).

Break a shield (Sudaužyti skydą). Kai tavo padaras puola priešininką ir nuo jo nesiginama, jis įjungia skydo sudaužymo efektą. Tai reiškia, kad kai nebebus kitų savybių, kurios turi įvykti, tu pasirinksi vieną iš priešininko skydų, ir tas žaidėjas pasiims tavo parinktą kortą į ranką. Jei ta korta turi *Shield trigger* savybę, jis gali ją panaudoti.

Cast (Mesti). Mesti burtą reiškia paimti jį iš rankos, sumokėti jo kainą ir daryti tai, kas parašyta ant kortos. Panaudoti burtai keliauja į kapines.

Civilization (Civilizacija). *Duel Masters* žaidime yra penkios civilizacijos. Jos kortose vaizduojamos pagal tos kortos spalvą. Geltonos kortos yra šviesos civilizacijos, juodos — tamsos, raudonos — ugnies, žalios — gamtos ir mėlynos — vandens. Civilizacijos labai svarbios iššaukiant padarus ir metant burtus. Norint sumokėti padaro ar burto kainą, reikia panaudoti bent vieną tokios pačios civilizacijos, kaip ir metama korta, maną.

Cost (Kaina). Kaina, kurią reikia sumokėti, kad iššauktum ar mes-tum kortą, yra kairiajame viršutiniame kortos kampe. Reikia sumokėti tiek manos, kiek parašyta. Bent viena iš sumokamų manų turi būti tokios pačios civilizacijos, kaip korta, kurią nori iššaukti ar mesti.

Creature (Padaras). Padarai yra svarbiausios kortos žaidime. Jie gali pulti, kai yra kovos srityje. Norėdamas laimėti, turi jais pulti priešininką.

Crew breaker (Komandinis daužytojas). Kai vienas iš tavo padarų su *Crew breaker* savybe puola priešininką ir, jei nuo jo nesiginama, jis sudaužo tiek skydų, kiek tu turi padarų tokios rasės, kuri yra nurodyta po *Crew breaker* užrašo. Žr. Raktiniai žodžiai (12 psl.)

Deck (Kortų kaladė). Abu žaidėjai turi po savo kortų kaladę. Pradiniame rinkinyje kaladėse yra tik po 20 kortų. Žaidžiant ne su pradiniu rinkiniu, reikia kaladėje turėti ne mažiau 40 kortų. Taip pat kaladėje gali būti iki 4 tokių pačių kortų. Dvi mažas pradinio rinkinio kalades galima sujungti ir padaryti pilno dydžio kaladę. Nė vienas žaidėjas negali žiūrėti ar keisti kortų, esančių kaladėje, tvarkos, nebent tai lieptų daryti korta. Galima suskaičiuoti kortų kiekį savo ar priešininko kaladėje galima.

Destroy (Sunaikinti). Sunaikinti padarą reiškia pasirinkti padarą iš kovos srities ir padėti jį į kapines to žaidėjo, kurio ta

korta yra. Galima naikinti savo arba priešininko padarus. Jeigu korta liepia ką nors naikinti, galima rinktis tik iš padarų, esančių kovos srityje. Negalima rinktis skydo ar kortos, esančios manos srityje.

Discard (Pašalinti). Pašalinti kortą iš rankos reiškia padėti ją iš rankos į kapines.

Double breaker (Dvigubas daužytojas). Puldamas neužblokuotas padaras, turintis *Double Breaker* savybę, sudaužo 2 skydus (vieną po kito). Žr. Raktiniai žodžiai (12 psl.)

Draw (Traukimas). Traukti kortą reiškia paimti viršutinę kaladės kortą ir padėti ją į ranką. Jos nereikia rodyti priešininkui.

Evolution creature (Vystymosi padaras). *** Vystymosi padaras gali būti padėtas į kovos sritį tik ant vieno iš tavo tam tikros rasės padarų. Žr. 7 psl.

Flavor text (Folkloras). Folkloro tekstai yra po kai kurių kortų tekstu. Jie neįtakoja žaidimo ir yra tik šiaip sau, dėl linksnumo.

Graveyard (Kapinės). Tai yra išmestų kortų krūva. Laikyk kortas jose veidu į viršų, prie kaladės. Visi žaidėjai gali žiūrėti į kortas, esančias kapinėse.

Hand (Kortų ranka). Tai kortos, kurias laikai rankoje. Tu į jas gali žiūrėti, bet nerodyk jų priešininkui. Jei rankoje nėra kortų, vis tiek tu ranką kortoms turi. Pavyzdžiui, jei korta liepia pašalinti visas rankoje esančias kortas, tu tiesiog pašalini 0 kortų.

Instead of attacking (Vietoje puolimo). Žr. Tap ability (Pasukimo savybė).

Mana (Mana). Mana yra magiška energija. Ši energija yra naudojama sumokėti už padarus ar burtus. Mana yra gaunama pasukant kortas, esančias manos srityje. Kiekviena pasukama korta duoda vieną maną tokios civilizacijos, kokios yra sukama korta. Mokant už padarą ar burtą, būtina sumokėti bent vieną maną tokios civilizacijos, kokios yra iššaukiama ar metama korta. Pavyzdžiui, norint iškviešti gamtos padarą, kurio kaina 8, reikia sunaudoti bent vieną gamtos maną, o kitos 7 manos gali būti bet kurių civilizacijų.

Mana zone (Manos sritis). Tai vieta žaidimo arenoje tarp žaidėjo ir jo skydų. Į manos sritį per ėjimą galima padėti vieną kortą, nebent burtas ar efektas lieptų daryti kitaip. Jei nenori, gali kortos į manos sritį kiekvieną ėjimą nedėti. Manos srityje galima turėti bet kiek kortų. Kadangi, dedant kortą į manos sritį, ji nėra iššaukiama ar metama, už padėjimą nereikia mokėti. Kortos, esančios manos srityje, neturi savybių. Jos gali tik gaminti maną, o į viską, kas parašyta ant kortos, nekreipiama dėmesio.


Parts of the turn (Ėjimo dalys). Kiekvienas ėjimas yra padalintas į 6 dalis: (1) ėjimo pradžia, (2) kortos traukimas, (3) kortos padėjimas į manos sritį, (4) padarų iššaukimas ir burtų metimas, (5) puolimas ir (6) ėjimo pabaiga. Žr. Ėjimo tvarka (3 psl.).

Power (Galia). Tai skaičius kairiajame apatiniame padaro kortos kampe. Padaro galia rodo jo stiprumą kovoje. Kai padarai kovoja, padaras, kurio galia didesnė, nugalė kitą padarą ir jį sunaikina. Jei galios vienodos, abu padarai pralaimi ir yra sunaikinami. Kai kurie padarai turi pliuso ženklą (+) už galios skaičiaus. Šis ženklas primena, kad tas padaras gali gauti papildomai galios iš savo savybių, tokių kaip *Power attacker*.

Power attacker (Galios puolėjas). Padarai su *Power attacker* savybe puldami sustiprėja. Žr. Raktiniai žodžiai (12 psl.)

Race (Rasė). Kiekvienas padaras turi rasę, kuri užrašyta po kortos pavadinimu. Kai kurie *Survivor* rasės padarai turi dvi rases, atskirtas ženklų (/). Pavyzdžiui, padaras, kurio rasės yra *Beast Folk / Survivor*, yra veikiamas visų kortų, kurios veikia *Beast Folk* rasę ir visų kortų, kurios veikia *Survivors* rasę. Ant tokio padaro galima dėti bet kurios iš tų dviejų rasių vystymosi padarus.

Shield (Skydas). Žaidimas pradedamas 5 viršutines kaladės kortas padedant užverstas prieš save. Tai — tavo skydai. Kai padaras puola žaidėją ir nuo jo nesiginama, tas padaras sudaužo vieną iš to žaidėjo skydų. Kiekvieną kartą, kai yra sudaužomas žaidėjo skydas, jis jį pasideda į ranką. Norint laimėti žaidimą, reikia padaru užpulti žaidėją, kuris neturi skydų. Jei tas žaidėjas neapsigina nuo puolimo, jis pralaimi žaidimą. Jeigu korta leidžia priešininkui pažiūrėti į vieną iš tavo skydų, tu negali jų sumaišyti, kad priešininkas nežinotų, kurią kortą jis matė.

Shield Trigger (Skydo aktyvacija).  Kai tavo padaras ar burtas su *Shield trigger* savybe yra padedamas į ranką iš skydų srities, tu gali jį iššaukti ar mesti nemokėdamas jo kainos. Žr. Raktiniai žodžiai (13 psl.)

Slayer (Žudikas). Kai padaras su *Slayer* savybe kovoja prieš kitą padarą, tas padaras yra sunaikinamas po kovos. net jei jis laimėjo! Žr. Raktiniai žodžiai (13 psl.)

Speed attacker (Greitas puolėjas). Iššaukimo liga neveikia padarų, turinčių *Speed attacker* savybę. Jie gali pulti to ėjimo metu, kai yra iššaukiami. Žr. Raktiniai žodžiai (13 psl.)

Spell (Burtas). Burtai yra kortos, kurios kažką padaro ir nukeliauja į kapines. Kai tu meti burtą ir kažko, ką liepia burtas, negali padaryti, tiesiog daryk tiek, kiek gali. Kad mestum burtą, nebūtina padaryti viską, kas parašyta.

Summon (Iššaukti). Iššaukti padarą — reiškia paimti jį iš rankos, sumokėti kainą ir padėti į kovos sritį.

Summoning sickness (Iššaukimo liga). Daugelis padarų turi iššaukimo ligą to ėjimo metu, kai yra iššaukiami į kovos sritį. Tai reiškia, kad jie negali pulti iki kito tavo ėjimo. Nesvarbu, kaip padaras pateko į kovos sritį, jis vis tiek turi iššaukimo ligą. Iššaukimo liga netrukdo padarui naudoti gynėjo savybės. Iššaukimo ligos neturi vystymosi padarai bei padarai su *Speed attacker* savybe.

Survivor (Išlikusysis). 🛡️ Padarai su *Survivor* savybe dalinasi kitomis savybėmis. Žr. Raktiniai žodžiai (13 psl.)

Tap (Pasukti). Korta pasukama šonu ir parodo, kad ji šio ėjimo metu buvo panaudota. Kai pasukamas padaras (pvz., puolimui), už jį nereikia mokėti manos.

Tap ability (Pasukimo savybė). 🎲 Kai kurie padarai turi savybes, pažymėtas tokiu simboliu. Galima naudoti padaro pasukimo savybę vietoje jo puolimo, bet tik tada, kai tas padaras galėtų pulti (pvz., padaras su iššaukimo liga negali naudoti pasukimo savybės). Norėdamas panaudoti savybę, tiesiog paskelbk, kad ją naudoji, ir daryk tai, kas parašyta. Kadangi savybė nėra puolimas, nuo jos negalima gintis.

Triple breaker (Trigubas daužytojas). Puldamas ir neužblokuotas padaras, turintis *Triple breaker* savybę, sudaužo 3 skydus (vieną po kito). Žr. Raktiniai žodžiai (13 psl.)

Untap (Atsukti). Atsukti kortą reiškia ją pasukti taip, kad ji būtų tiesi.

Up to (Iki). Kai kurie efektai liepia ką nors daryti su „up to“ kortų skaičiumi. Tada pats gali pasirinkti, su kiek kortų nori kažką daryti, galima pasirinkti net 0. Pavyzdžiui, jei burto kortoje parašyta „draw up to 3 cards“, gali traukti 0, 1, 2 arba 3 kortas.

Stomp-a-trons of Invincible Wrath

rinkinio pilnas kortų sąrašas

šviesa

KORTŲ PAVADINIMAI	NUMERIS	RETUMAS
<input type="checkbox"/> Craze Valkyrie, the Drastic	51/510	◆
<input type="checkbox"/> Laveil, Seeker of Catastrophe	52/510	◆
<input type="checkbox"/> Invincible Aura	1/110	○
<input type="checkbox"/> Lu Gila, Silver Rift Guardian	2/110	○
<input type="checkbox"/> Adomis, the Oracle	11/110	+
<input type="checkbox"/> Arc Bine, the Astounding	12/110	★
<input type="checkbox"/> Ballas, Vizier of Electrons	13/110	●
<input type="checkbox"/> Bonds of Justice	14/110	★
<input type="checkbox"/> Chekicul, Vizier of Endurance	15/110	●
<input type="checkbox"/> Chen Treg, Vizier of Blades	16/110	●
<input type="checkbox"/> Cosmogold, Spectral Knight	17/110	★
<input type="checkbox"/> Dava Torey, Seeker of Clouds	18/110	+
<input type="checkbox"/> Forbos, Sanctum Guardian Q	19/110	★
<input type="checkbox"/> Gariel, Elemental of Sunbeams	20/110	★
<input type="checkbox"/> Kanesill, the Explorer	21/110	●
<input type="checkbox"/> Lightning Grass	22/110	●
<input type="checkbox"/> Moontear, Spectral Knight	23/110	+
<input type="checkbox"/> Protective Force	24/110	+
<input type="checkbox"/> Rain of Arrows	25/110	+
<input type="checkbox"/> Razorpine Tree	26/110	+
<input type="checkbox"/> Sphere of Wonder	27/110	●
<input type="checkbox"/> Telitol, the Explorer	28/110	★
<input type="checkbox"/> Vess, the Oracle	29/110	●
<input type="checkbox"/> Yuluk, the Oracle	30/110	●

◆ = super rare ○ = very rare + = rare ★ = uncommon ● = common

KORTŲ PAVADINIMAI	NUMERIS	RETUMAS
<input type="checkbox"/> Crystal Joustler	53/510	◆
<input type="checkbox"/> Q-tronic Hypermind	54/510	◆
<input type="checkbox"/> Aeropica	3/110	○
<input type="checkbox"/> Invincible Technology	4/110	○
<input type="checkbox"/> Aqua Rider	31/110	●
<input type="checkbox"/> Energy Stream	32/110	●
<input type="checkbox"/> Fort Megacluster	33/110	★
<input type="checkbox"/> Hazard Crawler	34/110	✦
<input type="checkbox"/> King Triumphant	35/110	★
<input type="checkbox"/> Kyuroro	36/110	★
<input type="checkbox"/> Madrillon Fish	37/110	●
<input type="checkbox"/> Midnight Crawler	38/110	★
<input type="checkbox"/> Mystic Dreamscape	39/110	✦
<input type="checkbox"/> Neon Cluster	40/110	✦
<input type="checkbox"/> Overload Cluster	41/110	✦
<input type="checkbox"/> Promephius Q	42/110	●
<input type="checkbox"/> Raptor Fish	43/110	★
<input type="checkbox"/> Ripple Lotus Q	44/110	★
<input type="checkbox"/> Shock Hurricane	45/110	✦
<input type="checkbox"/> Soplan	46/110	●
<input type="checkbox"/> Spiral Gate	47/110	●
<input type="checkbox"/> Steam Star	48/110	●
<input type="checkbox"/> Thrash Crawler	49/110	✦
<input type="checkbox"/> Zepimeteus	50/110	●

◆ = super rare ○ = very rare ★ = rare ✦ = uncommon ● = common

Stomp-a-trons of Invincible Wrath

tamsa

KORTŲ PAVADINIMAI	NUMERIS	RETUMAS
<input type="checkbox"/> Daidalos, General of Fury	55/510	◆
<input type="checkbox"/> Phantasmal Horror Gigazald	56/510	◆
<input type="checkbox"/> Invincible Abyss	5/110	○
<input type="checkbox"/> Tank Mutant	6/110	○
<input type="checkbox"/> Bazooka Mutant	51/110	+
<input type="checkbox"/> Cursed Pincher	52/110	●
<input type="checkbox"/> Death Smoke	53/110	●
<input type="checkbox"/> Frost Specter, Shadow of Age	54/110	★
<input type="checkbox"/> Future Slash	55/110	+
<input type="checkbox"/> Gigagriff	56/110	+
<input type="checkbox"/> Gnarvash, Merchant of Blood	57/110	★
<input type="checkbox"/> Grave Worm Q	58/110	★
<input type="checkbox"/> Grim Soul, Shadow of Reversal	59/110	●
<input type="checkbox"/> Grinning Axe, the Monstrosity	60/110	●
<input type="checkbox"/> Intense Evil	61/110	★
<input type="checkbox"/> Junkatz, Rabid Doll	62/110	●
<input type="checkbox"/> Lone Tear, Shadow of Solitude	63/110	●
<input type="checkbox"/> Lupa, Poison-Tipped Doll	64/110	+
<input type="checkbox"/> Proclamation of Death	65/110	+
<input type="checkbox"/> Schuka, Duke of Amnesia	66/110	★
<input type="checkbox"/> Skullcutter, Swarm Leader	67/110	+
<input type="checkbox"/> Tentacle Worm	68/110	●
<input type="checkbox"/> Vile Mulder, Wing of the Void	69/110	★
<input type="checkbox"/> Zorvaz, the Bonecrusher	70/110	●

◆ = super rare

○ = very rare

★ = rare

⊕ = uncommon

● = common

KORTŲ PAVADINIMAI	NUMERIS	RETUMAS
☐ Bolmeteus Steel Dragon	57/510	◆
☐ Lava Walker Executo	58/510	◆
☐ Invincible Cataclysm	7/110	○
☐ Valliant Warrior Exorious	8/110	○
☐ Armored Decimator Valkalzer	71/110	★
☐ Armored Scout Gestuchar	72/110	●
☐ Automated Weaponmaster Machai	73/110	●
☐ Badlands Lizard	74/110	★
☐ Bazagazeal Dragon	75/110	★
☐ Choya, the Unheeding	76/110	●
☐ Cocco Lupia	77/110	+
☐ Comet Missile	78/110	+
☐ Crisis Boulder	79/110	★
☐ Cutthroat Skyterror	80/110	+
☐ Legionnaire Lizard	81/110	●
☐ Migasa, Adept of Chaos	82/110	+
☐ Phantom Dragon's Flame	83/110	●
☐ Picora's Wrench	84/110	●
☐ Pyrofighter Magnus	85/110	●
☐ Q-tronic Gargantua	86/110	★
☐ Rikabu's Screwdriver	87/110	★
☐ Rumblesaur Q	88/110	+
☐ Spastic Missile	89/110	+
☐ Torchclencher	90/110	●

◆ = super rare ○ = very rare ★ = rare + = uncommon ● = common

Stomp-a-trons of Invincible Wrath

gamta

KORTŲ PAVADINIMAI	NUMERIS	RETUMAS
Cliffcrush Giant	59/510	◆
Ultra Mantis, Scourge of Fate	510/510	◆
Invincible Unity	9/110	○
Splinterclaw Wasp	10/110	○
Bliss Totem, Avatar of Luck	91/110	+
Cantankerous Giant	92/110	+
Carrier Shell	93/110	●
Charmilia, the Enticer	94/110	★
Clobber Totem	95/110	★
Dimension Gate	96/110	●
Factory Shell Q	97/110	★
Faerie Life	98/110	●
Feather Horn, the Tracker	99/110	+
Forbidding Totem	100/110	★
Garabon, the Glider	101/110	●
Illusory Berry	102/110	●
Innocent Hunter, Blade of All	103/110	+
Living Citadel Vosh	104/110	★
Mighty Bandit, Ace of Thieves	105/110	●
Mystic Treasure Chest	106/110	★
Pangaea's Will	107/110	+
Paradise Horn	108/110	+
Slumber Shell	109/110	●
Trench Scarab	110/110	●

◆ = super rare ○ = very rare ★ = rare * = uncommon ● = common

YRA KLAUSIMŲ?

Jeigu turi klausimų, skaityk šį skyrių. Jei visoje šioje knygutėje nėra atsakymo į tavo klausimą, ieškok informacijos 35 psl.

Bendri klausimai

K.: Kuo padarai skiriasi nuo burtų?

A.: Kai iššauki padarą, tu jį dedi į kovos sritį. Jis ten lieka ir kovoja tol, kol būna sunaikintas. Kai meti burtą, tu padarai tai, ką jis liepia, ir iš karto dedi jį į kapines. Kai dedi padarus ar burtus į manos sritį, jie veikia taip pat — tu juos padedi, o jie ten lieka.

K.: Ar galiu mesti burtą, kuris liepia pasirinkti padarą, o aš neturiu nė vieno padaro, kurį galėčiau pasirinkti?

A.: Taip. Tu gali mesti bet kokį burtą, jei turi pakankamai manos. Daryk tiek, kiek gali. Jeigu yra efektas, kurio padaryti negali, tiesiog praleisk jį.

K.: Jeigu korta liepia man ir priešininkui daryti ką nors vienu metu, kas pirmas tai daro?

A.: Paprastai tvarka yra nesvarbi. Bet jei ji svarbi, pirmas viską daro tas žaidėjas, kurio ėjimas.



Ar žinotai?
Žaidėjas, kuris pradedą žaidimą pirmas, netraukia kortos.

K.: Ar galiu sunaikinti padarą manos srityje, jeigu korta liepia man sunaikinti priešininko padarą?

A.: Ne. Gali būti sunaikinti tik tie padarai, kurie yra kovos srityje. Jeigu burtas leis padėti vieną iš priešininko manos srityje esančių kortų į kapines, tai bus parašyta ant kortos.

Kaladės ir kapinių klausimai

K.: Kada aš pralaimiu? Ar kai ištraukiu paskutinę kortą, ar kai man reikia traukti kortą, o jos nėra?

A.: Tu pralaimi žaidimą, kai tik tavo kaladėje nelieka kortų. Taip dažniausiai atsitinka, kai ištrauki paskutinę kortą.

K.: Ar gali priešininkas žiūrėti į kortas, esančias mano kapinėse?

A.: Taip. Jūs abu galite apžiūrėti kortas, esančias kapinėse. (Į tai, kas yra tavo rankoje, gali žiūrėti tik tu, o į kaladėje esančias kortas niekas negali žiūrėti, net tu pats).

Kainų mokėjimo klausimai

K.: Ar man reikia pasukti 5 kortas savo manos srityje, kai noriu užpulti padarą, jeigu jis kainuoja 5?

A.: Ne. Pasuk 5 manas tik tada, kai jį iššauki. Daugiau niekada nereikia tos kainos mokėti.

K.: Ar man būtina mokėti 4 tamsos manas, norint išmesti tamsos padarą, kuris kainuoja 4 manas?

A.: Ne. Tik viena iš manų turi būti tamsos, bet jei yra daugiau, irgi gerai.

Klausimai apie padarų veikimą skirtingose srityse

K.: Kuo skiriasi padaro iššaukimas į kovos sritį ir padėjimas į manos sritį?

A.: Jeigu padedi padarą į manos sritį, tai, kas ant jo užrašyta, nebesvarbu. Svarbu tik jo civilizacija. Kortos, esančios manos srityje, nekovoja ir nedaro nieko kito, tik gamina maną. Jeigu iššauki padarą į kovos sritį (ar meti burtą), skaitai viską, kas ant jo parašyta ir darai, kas ten liepia-

Ar žinotai?

Jeigu priešininkas ištraukia paskutinę kaladės kortą, tu laimi!



ma. Paprastai kortos nepereina iš vienos srities į kitą, bet yra kortų, kurios tai padaryti leidžia.

K.: Kaip žinoti, kurios mano kortos duoda man manos, o kurios kaunasi?

A.: Yra du būdai tai sužinoti. Pirmas, tavo kovojantys padarai yra kovos srityje, priešais tavo skydus. Kortos, duodančios maną, yra manos srityje, už tavo skydų. Antra, kortos į manos sritį yra dedamos apverstos.

K.: Jeigu mano kapinėse yra padaras, ar aš galiu daryti tai, kas jame parašyta?

A.: Ne. Tai, kas parašyta ant kortos, esančios kapinėse, rankoje ar manos srityje, nesvarbu, nebent kitaip būtų parašyta ant kortos.

Puolimo klausimai

K.: Kas renkasi, kurį skydą sudaužyti, jeigu vienas iš mano padarų puolė priešininką ir nuo jo nesigynė?

A.: Tu renkiesi. Paprastai tu nežinai, kokios kortos yra skydai, taigi, nėra svarbu, kurį išsirinksi. Bet jei korta leidžia pažiūrėti į priešininko skydus, tau gali būti svarbu, kurį sudaužysi.

Ar žinojai?
Kortos, esančios manos srityje, gali būti pasuktos manai pagaminti, bet nieko kito nedaro.



K.: Kokia eilės tvarka viskas vyksta, jeigu vienas iš mano padarų ką nors padaro puldamas?

A.: Kai tu nori pulti padaru, jį pasirenki, pasuki ir pasakai, ką jis puola. Tada darai visus efektus, kurie įvyksta dėl to, kad tas padaras puola. Tada priešininkas nusprendžia, ar jis ginasi prieš puolimą su vienu iš savo padarų (jeigu jie turi Blocker savybę).

K.: *Jei vienas iš mano padarų, turinčių Double Breaker savybę, puola priešininką, kuriam likęs vienas skydas, ar aš laimiu žaidimą?*

A.: Dar ne. Tavo padaras sudaužys paskutinį priešininko skydą, o tada puolimas baigsis. Norėdamas laimėti, turėsi dar kartą užpulti padarų, nuo kurio niekas nesigins.

K.: *Jeigu vienas iš mano padarų, turinčių Double Breaker savybę, puola priešininką, ir pirmas skydas, kurį jis sudaužo, turi Shield trigger savybę, kuri sunaikina mano puolantį padarą, ar jis sunaikina antrą skydą?*

A.: Taip. Kai tik padaras su Double breaker savybe puola priešininką, o šis nesigina, sukuriamas „sunaikinti du skydus“ efektas. Skydai daužomi po vieną, bet jie abu yra sudaužomi, net jei puolantis padaras pasitraukia iš kovos srities, prieš jiems sudūžtant. Tas pats galioja ir padarams su Triple breaker ar Crew breaker savybėmis.

Klausimai apie vystymosi padarus

K.: *Kaip žaisti su vystymosi padarų?*

A.: Kaip ir paprastam padarui, tu suki kortas manai, norėdamas jį išmesti. Bent viena iš manų turi būti tokios pačios civilizacijos, kaip padaras, kurį iššauki. Čia išryškėja skirtumai. Ant vystymosi padaro kortos yra užrašyta, iš kokios rasės jis išsivysto. Jei nori tą padarą išmesti į žaidimą, tu kovos srityje privalai turėti reikalaujamos rasės padarą. Vystymosi padaras uždedamas ant kovos srityje jau esančio padaro.

K.: *Ar galiu iššaukti vystymosi padarą ant kito vystymosi padaro, taip sudarydamas 3 ar daugiau kortų krūvą?*

Ar žinojai?

Padarai su Blocker savybe gali gintis, nepaisant iššaukimo ligos!



A.: Taip. Vystymosi padarą galima dėti ant bet kurio vystymosi ar paprasto padaro, jei rasė teisinga.

K.: Ar gali korta, kuri veikia paprastą padarą, taip pat veikti vystymosi padarą?

A.: Taip. Vystymosi padaras yra toks pat, kaip ir bet kuris kitas padaras.

K.: Kas atsitinka su padaru, esančiu po vystymosi padaru, jei pastarasis išeina iš kovos srities?

A.: Kai išvystai padarą, vystymosi ir paprastas padaras, esantis po juo, yra kaip viena korta, iki kol palieka kovos sritį. Jei vystymosi padarai išeina iš kovos srities, padaras, esantis po juo, iškeliauja kartu.

K.: Kas būna, jei mano vystymosi padaras pereina į manos sritį?

A.: Tokiu atveju, abu (vystymosi ir paprastas) padarai keliauja į manos sritį. Būdami manos srityje, jie yra kaip dvi skirtingos kortos.

K.: Kokia tvarka reikia sudėlioti kortas, jeigu vystymosi padaras yra padedamas ant kaladės viršaus?

A.: Kokia tik nori tvarka. Padarų savininkui leidžiama rinktis, kokia tvarka kortos bus sudėliotos.

K.: Ar vystymosi padaras gali pulti iš karto, jei aš iššaukiu padarą, kuris turi iššaukimo ligą, ir ant jo iššaukiu vystymosi padarą to pačio ėjimo metu?

A.: Taip. Vystymosi padaras neturi iššaukimo ligos, net jei padaras, esantis po juo, turėjo.

K.: Ar galiu į kovos sritį padėti vystymosi padarą, jei korta leidžia padėti padarą į kovos sritį?

A.: Taip, bet tik jeigu tu kovos srityje turi tinkamos rasės padarą, ant kurio uždėsi vystymosi padarą. Vystymosi padaro kortoje parašyta, kokios rasės tas padaras turi būti.

TURN ORDER

1

Pradék savo éjimą!

(Átsuk visas užsuktas kortas)

2

Trauk kortą!

3

Padék 1 manos kortą į savo manos žemę

4

Išsikviesk padarus ir kerék burtus

5

Atakuok su savo padaru!

6

Baik éjimą!



