

Vastauksia usein kysyttyihin kysymyksiin

0.1v

Kun pelaajan linna tuhoutuu, hänen hallussaan olevat kortit jäävät hänen eteensä, ne eivät palaudu poistopakkoihin.

Kotilinnaan palaava ritari ei parane haavoistaan, vaan vapautuu vain kirouksesta.

Täyden voimamittarin voi käyttää mihin tahansa omaan heittoon, kuten esimerkiksi kirusheittoon.

Kyläkaupan lisäosa pakasta saadut tavarakortit ovat julkisia.

Esimerkki. Vihollinen hyökkää molempien ritarien kimppuun ja heittää 6 noppalukeman. Yhdellä pelaajalla on Kypärä(p13), ja heitto lasketaan 5:ksi häntä vastaan, mikä tekee vain 1 vahingon. Toinen pelaaja saa 2 vahinkoa.

Vihollisen hyökkäusheitto



Tavarat, aarteet & taiat



Aarteet, jotka pienentävät vihollisten nopanheittoa, vaikuttavat myös muuria vastaan tehtyihin heittoihin.

Noidankattilan avulla voi käyttää ennen nopanheittoa niin monta ruokamerkkiä kuin haluaa, ja lisätä sitten heittoon max 4 jokaista käytettyä merkkiä kohden.

Parannusjuoman voi käyttää vain omaan ritariin. Parannusjuoma tulee käyttää sen ritarin vuorolla, jota halutaan parantaa.

Lisäosat

Voima-amuletti antaa ritarille ylimääräisen aktivoinnin tällä kierroksella, koska kierros päättyy vasta kun kaikilta ritareilta on otettu kilvet pois.

Tiimalasin voi käyttää myös vasta Kohtaamis 0 -pakan tyhjentymisen jälkeen. Pakka saa olla tyhjä parikin vuoroa, jos haluaa pakottaa nostamaan pakasta I. Peli päättyy vasta, jos pakka on tyhjä kierroksen lopussa.

Salama kirkkaalta taivaalta tappaa myös esim. vampyyrin, mutta näin kukistetusta vihollisesta ei saa mitään palkintoja

Viholliset



Matelija pakenee normaalien liikkumissääntöjen mukaan. Jos lähin kohde on vain yhden askeleen päässä, matelija liikkuu vain sen yhden. Yhtä kaukana olevista kohteista muuri on edelleen ensisijainen kohde. Muuria lyönyt matelija pakeneekin useimmiten siihen viereiseen muuriruutuun, ellei sen pääsyä ole estetty esim legendaarisella vihollisella.

Varas voi viedä pelaajalta tavarat tai aarteet myös lyödessään onnistuneesti muuria.

Muodonmuuttaja nelinpelissä lisää itselleen kaikki vieressä olevat päälimmäisten korttien lisäominaisuudet, myös saman ominaisuuden useampaan kertaan.

Lisäosat

Kultaisten ritarin hyökkäysvoima katsotaan jokaiselle kohteelle erikseen



Answers to frequently asked questions

0.1v

If a player's castle is destroyed, their collected cards stay in front of them, the cards are not returned to their discard piles.

A knight returning to their home castle is not healed from their wounds, they are only freed from the curse.

Full strength meter can be used to any of your rolls, e.g. the curse roll.

Items & treasures



Treasures that subtract from enemy attack rolls also affect attacks against the wall.

Expansions

Voima-amuletti (Amulet of power) lets you activate a knight an extra time this round, since the round only ends after all the shields have been removed.

Tiimalasi (Hourglass) can be used after Encounter 0 deck has been emptied. You can leave the deck empty for a few turns if you want to force drawing from deck I. The game only ends if the deck is empty at the end of the round.

Enemies



Matelija (Reptile) escapes according to normal movement rules. If the closest target is only one space away, the reptile moves only one space. Out of equally distant targets, wall space still takes priority. A reptile that has just attacked a wall usually just moves to the adjacent wall space, unless it is blocked by e.g. a legendary enemy.

Varas (Thief) will also steal an item when successfully attacking a wall.

Muodonmuuttaja (Shapeshifter) adds the bonus traits from all adjacent enemies that are on top of their piles. This may include the same bonus trait multiple times.

Expansions

The attack power of Kultainen ritari (Golden knight) is calculated for each target separately.

