



Hahmonluonti:

Vedä korttipakasta kaksi korttia ja laita ne näkyviin. Valitkaa yhdessä näistä kahdesta mieluisampi kilpailunne taistelulenttä, tai keksikää itse parempi:

- 2 Moottoripyörästuntit
- 3 Jouluvaloesitykset
- 4 Piparkakkupalat
- 5 Koiranäyttelyt
- 6 Pienoisrautatiet
- 7 Cosplay
- 8 Eksoottinen grilliruoka
- 9 Halloween-kummitalot
- 10 Orkideoiden kasvattaminen
- J Tilkkutäkkityöt
- Q Extreme-urheilukokemukset
- K Taikatempu
- A Tiikerinkasvatus

Palauttakaa kortit pakkaan.

Määritä hahmosi luonne parilla sanalla ja kuvaa tämän taustaa tai yhteiskunnallista asemaa parilla sanalla lisää. Tämän jälkeen mieti, miksi kunnioitat, ja miksi et siedä toisen pelaajan hahmoa ja kirjaa nämä ylös.

Alkutoimet:

Jaa korttipakka maiden mukaan neljään pinoon ja ota kaksi jokeria erilleen. Sekoita jokainen pino erikseen ja jaa kummankin pelaajan pakkaan 5 korttia jokaisesta maasta sekä yksi jokeri. Laita yli jääneet 12 korttia syrjään ja sekoita pelaajien pakat.

Arpokaa tai sopikaa aloittaja. Molemmat vetävät 5 korttia aloituskädekseen.

Molemmat pelaajat pelaavat kädestään pienimmän korttinsa pöytään ensimmäiseksi saavutukseksi.

Pelin kulku

Vuoron alussa pelaaja täydentää kätensä omasta pakastaan viiteen korttiin.

- 1) Jos sinulla on palkintoja, voit pitää niistä kiinni kaatamalla ne uudelleen. Jos et, palkinto poistetaan pelistä hahmosi jättäessä sen heitteelle.
- 2) Kaada vastustajan saavutuspinon päällimmäinen kortti. Tällä ylität tai vähättelet vastustajasi edellisen suuren onnistumisen.
- 3) Kaada oman saavutuspinosi päällimmäinen kortti. Tällä hahmo tekee kaikkensa luodakseen jotain uutta, joka on muistettavampaa kuin mitä hän on ennen onnistunut tekemään.
- 4) Laita kortit, joilla kaadoit saavutuspinon päällimmäisen, saavutuspinon päälle haluamassasi järjestyksessä. Jos nyt päällimmäinen kortti on arvoltaan pienempi kuin edellinen kortti pinon päällä, vedä itsellesi palkinto — jotain merkityksellistä tapahtuu hahmon elämässä.
- 5) Vuoro siirtyy vastustajalle.

Jos joutuisit vetämään kortin pakasta ja pakassa ei ole kortteja jäljellä, peli päättyy hahmosi kuolemaan.

Aina kortteja pelatessa kuvailkaa, mitä tämä tarkoittaa tarinassa.

Kortin kaataminen

Pelaaja kaataa kortin pelaamalla yhden tai useamman kortin, joiden arvojen summa on sama tai suurempi kuin kaadettavan kortin arvo. Kortteja voi pelata kädestä, pakan päältä tai omistamistaan palkinnoista. Kaadettu kortti jää pöytään.

Ässän numeroarvo on 14.

Jokeri on suurempi kuin mikään kortti, jos sillä kaadetaan korttia, ja pienempi kuin mikään muu kortti, jos sitä ollaan kaatamassa. Kun jokeri pelataan pöytään, molemmat pelaajat poistavat kätensä pelistä.

Jokainen palkinto pelaajan pöydässä antaa tälle +1 samaa maata edustavien pelattavien korttien arvoon. Kuvakortit palkintoina antavat tämän sijaan +2. Jokeri palkintona antaa +1 kaikkiin pelaajan pelaamiin kortteihin.

Loppu

Pelin loppuessa pelaaja, jonka hahmo ei kuollut, vertaa omassa pakassaan jäljellä olevien korttien lukumäärää kuolleen hahmon saavutuspakan päällä olevan kortin arvoon. Jos kortteja on yhtä paljon tai enemmän, tämä kamppailu ei ole jäänyt henkiinjääneelle hahmolle hänen elämänsä merkittävimmäksi kilpailuksi harrastuksessa.

Molemmat pelaajat sekoittavat saavutuspakkansa ja nostavat yhden kortin satunnaisesti omastaan. Tämä määrittää maan ja arvon puolesta miten hahmo muistetaan.

Palkinnot kertovat, mitä hahmolla on ympärillään kuolinvuoteellaan harrastuksen ulkopuolelta. Pelaajien kädessä olevien korttien maat kertovat, mitä hahmo olisi halunnut vielä tehdä elämässään.

Maat:

- ♠ Päätäväisyys, kunto, sitkeys
- ♥ Intohimo, rakkaus, tunteet
- ♣ Väkivalta, valta, voima
- ♦ Raha, investoinnit, koulutus

Kortit kaadossa:

- 2-5 Omien voimavarojen käyttö
- 6-10 Toisiin tukeutuminen
- J Henkilö: Hämäräperäinen
- Q Henkilö: Perhettä
- K Henkilö: Auktoriteetti
- A Täydellinen suoritus/tilaisuus
- Jokeri Yhteistyö vastustajan kanssa

Kortit palkintoina:

- 2-4 Työkalu, tekniikka, oppi
- 5-7 Yhteisön huomio ja apu, avustajat, asema
- 8-10 Tunnustus, ulkopuolinen tai median huomio
- J Henkilö: Ystävä
- Q Henkilö: Rakas
- K Henkilö: Opettaja
- A Itselle tärkeä saavutus
- Jokeri Onnellisuus

Jälki maailmaan:

- 2-4 Täysi unohtus
- 5-7 Muutama muistaa
- 8-10 Harrastuksen piirissä mainittu nimi
- J Harrastuksen sisällä merkkinhenkilö vuosia eteenpäin
- Q Harrastuksen ulkopuolella tunnettu nimi
- K Harrastuksen ulkopuolella merkkinhenkilö
- A Harrastus yhdistetään nimeesi
- Jokeri Neroutesi ymmärretään vasta sukupolven kuluttua.