

*Matka varjoihin
duettoroolipeli ihmisenä kasvamisesta*

Pelin idea

Matka varjoihin on suunniteltu kahdelle pelaajalle, erillistä pelinjohtajaa ei tarvita. Pelin tarina muodostuu pelatessa, ja kertoo kahden pelaajahahmon matkasta kriisiin ja konfliktiin, ja pyrkimyksestä kasvaa ihmisinä sen seurauksena. Todennäköisesti kuitenkin vähintään toinen hahmoista epäonnistuu pyrkimyksessään saavuttaa ihannemiänsä, ja pahimmassa tapauksessa molemmat jäävät pimeiden puoliensa vangiksi.

Teksti: Tilly Ingeborg Furu

Kuvitus: cdd20 / Pixabay (kansi), Pexels / Pixabay (s. 3)

Taitto ja toimitustyö: Sami Koponen

Pelin mekaniikka perustuu tarot-korttipakan käyttöön. Pelin keskiössä on korttien tulkinta vapaan assosiaation kautta, joten mahdollisimman runsaasti kuvitetun pakan valitseminen helpottaa pelaamista. Korttien kuvat löytyvät netistä, esimerkiksi osoitteesta: <https://www.tarot.com/tarot/cards>.

Yleisimmin käytössä olevissa taroteissa on nimettyjä kuvakortteja (Arcana maiora), sekä neljää eri maata edustavia numeroituja kortteja. Tässä pelissä kortissa oleva luku on sen arvo. Kortteja vertailtaessa korkeampi arvo voittaa, ja saman arvoisilla korteilla tulee tasapeli.

Lisäksi pelissä on käytössä karmapisteet, jotka kuvaavat hintaa siitä, että hahmo saa tahtonsa läpi tai muuten pääsee voitolle jossain tilanteessa. Tasapelitilanteessa kumpikaan ei siis saa karmapisteitä. Näitä pisteitä voi kirjata paperille tai käyttää noppia tai kolikoita niitä merkaamaan.

Kummallakin pelaajalla on pelin aikana käytössään 9 korttia, joista kolme on hahmokortteja (kuvakortteja) ja kuusi kohtauskortteja (numerokortteja). Pelin tarina kerrotaan kuudessa kohtauksessa, ja lopuratkaisun päättävät pelaajat yhdessä, kuitenkin sen rajoittamana, mitä kortit määräävät. Omia kortteja ei näytetä toiselle pelaajalle ennen kuin ne pelataan tai paljastetaan, ja pelin aikana on kiellettyä millään tavoin viestiä tai vihjailla siitä, minkä arvoisia kortteja itsellä on.

Pelin valmisteleminen

Sivut 4–12 kannattaa tulostaa valmiiksi pelaamista varten, koska ne sisältävät peliohjeet ja toimivat pelialustoina. Lisäksi sivut 13–14 sisältävät muutamia vaihtoehtoja korttien merkityksistä, jos niitä halutaan käyttää ideoinnin apuna. Historian saatossa tarot-korteille on annettu lukuisia erilaisia merkityksiä, joista listoihin on koottu vain joitakin esimerkkejä.

Jos pelaajilla ei ole tarot-kortteja käytössään, löytyvät sivulta 13 ohjeet pelin pelaamiseksi muilla keinoin.

Pelaajahahmoilla on keskinäinen tärkeä ihmissuhde. Tämä määritellään osana peliä, mutta jo etukäteen on hyvä keskustella, millaisia ihmissuhteita pelaajat haluavat käsitellä ja mitkä eivät tunnu mukavilta. Kyseessä voi olla esimerkiksi parisuhde, lapsen ja vanhemman välinen suhde tai yhteisen vakaumuksen varaan rakentuva suhde. Ihmissuhteen tulisi olla sellainen, että pelaajahahmot ainakin lähtökohtaisesti haluavat pysyä siinä.

Pelin aluksi kummallekin pelaajalle jaetaan neljä hahmokorttia. Kumpikin pelaaja valitsee, mikä hahmokorteista edustaa hänen hahmonsa:

- 1) julkisivua
- 2) pimeää puolta
- 3) ihanneminää

Ylimääräiseksi jäänyt neljäs hahmokortti laitetaan syrjään pois pelistä. Pelaaja asettaa valitsemansa kolme hahmokorttia eteensä pöydälle kuvapuoli alaspäin. Lopuksi pelaajalle jaetaan kuusi kohtauskorttia.

Pelimekaniikan toiminta

Matka varjoihin -peliä voi pelata niin, että valitsee kädestään kortteja sen mukaan, mikä tuntuu sopivan tilanteeseen, kortin arvosta välittämättä. Tämä kuvaa sitä, että hahmo toimii sen mukaan miltä tuntuu, ja näin henkinen kasvu tai päätyminen pimeälle puolelle jää sattuman käsiin. Mielenkiintoisempaa on pyrkiä saamaan aikaan molemmille hahmoille onnellinen loppu.

Onnellisen lopun saavuttaminen vaatii, että pelaajien on pelin aikana yritettävä päätellä, minkä arvoisia kortteja toinen pelaaja pelaa, ja näin tavoiteltava molemmille pelin loppuun mennessä yhtä monta karmapistettä. Käytännössä tämä on erittäin vaikeaa, joten houkuttuksena on laittaa omaksi ihanneminäkseen joko mahdollisimman korkea tai matala kortti, riippuen siitä onko itsellä kädessä korkeita vai matalia kortteja, ja sitten pelata sen mukaisesti. Tällöin tavoitteena on saavuttaa edes neutraali loppu ja välttää onneton loppu.

Vaikeutena luonnollisesti on, että pelaajat eivät tiedä, yrittääkö toinen pelaaja saada yhtä paljon, enemmän vai vähemmän karmapisteitä kuin he itse. Nämä ristiriidat kuvaavat vaikeutta ratkaista konflikti epäitsekkäästi ja yhteistyössä siten, että molempien tarina päättyy onnellisesti.



Se pelaaja, jolla on korkeamman arvoinen julkisivukortti, on pelin alussa jollain tavalla voimakkaamassa asemassa toiseen hahmoon nähden, esimerkiksi rahallisesti, henkisesti, emotionaalisesti, statukseltaan tai fyysisesti. Korkeamman kortin omaava saa itselleen yhden karmapisteen.

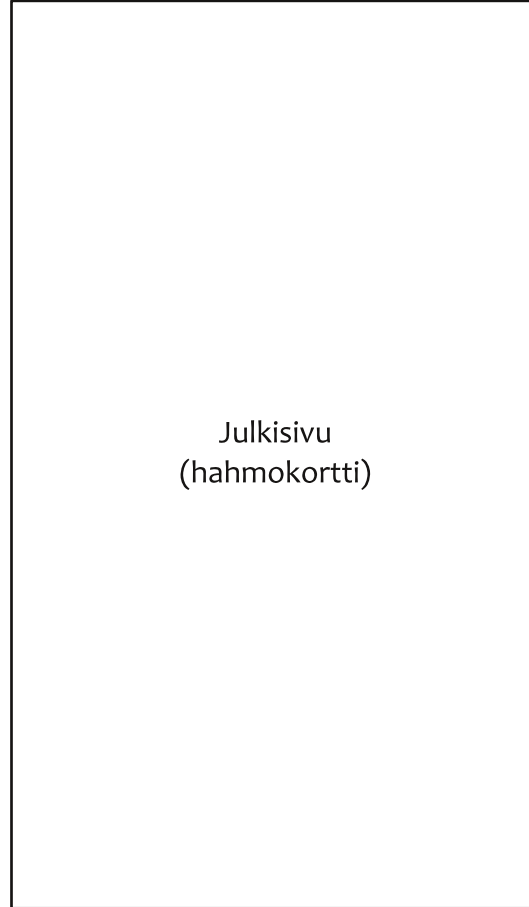
Peli alkaa sillä, että kumpikin pelaaja kääntää julkisivukorttinsa (1. hahmokortti) oikein päin, ja kuvailee sen perusteella hahmoaan. Kuvailussa kannattaa pitää mielessä myös hahmon pimeä puoli (2. hahmokortti), jonka siis vain pelaaja itse tässä vaiheessa tietää.

Julkisivun paljastaminen

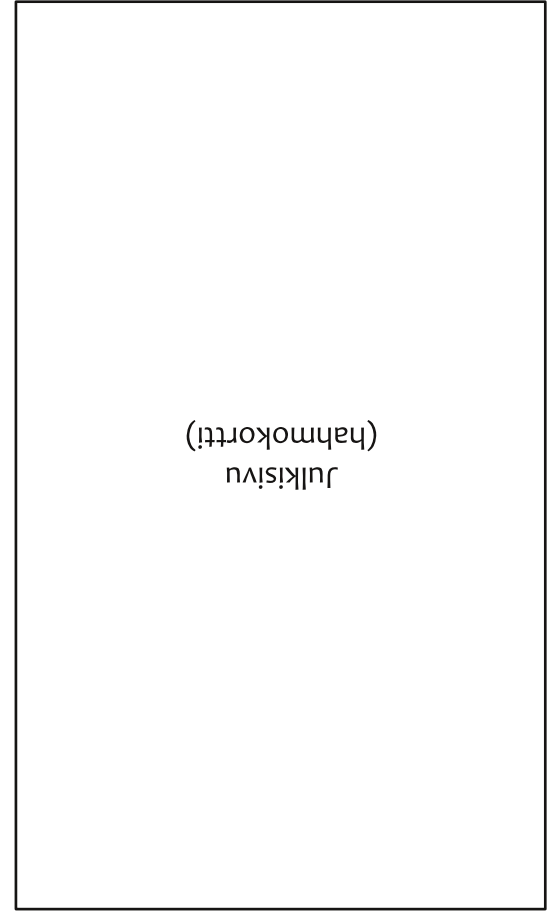
Julkisivun paljastaminen

Peli alkaa sillä, että kumpikin pelaaja kääntää julkisivukorttinsa (1. hahmokortti) oikein päin, ja kuvailee sen perusteella hahmoaan. Kuvailussa kannattaa pitää mielessä myös hahmon pimeä puoli (2. hahmokortti), jonka siis vain pelaaja itse tässä vaiheessa tietää.

Se pelaaja, jolla on korkeamman arvoinen julkisivukortti, on pelin alussa jollain tavalla voimakkaamassa asemassa toiseen hahmoon nähden, esimerkiksi rahallisesti, henkisesti, emotionaalisesti, statukseltaan tai fyysisesti. Korkeamman kortin omaava saa itselleen yhden karmapisteen.



Julkisivu
(hahmokortti)



Julkisivu
(hahmokortti)

Tapahatumien tausta. Se pelaaja, jolla edellisellä kierroksella oli korkeampi kortti, pelaa kädestään haluamansa kortin. Tämä kortin perusteella pelaaja kuvaa oman hahmonsa näkemystä siitä, mitä suhteessa on aiemmin tapahtunut. Toinen pelaaja vastaa tähän pelaamalla kädestään haluamansa kortin, ja kertoo oman versionsa.

Se hahmo, jonka pelaajan kortti on korkea-arvoisempi, on lähempänä totuutta, paremmassa asemassa, tai ainakin omasta mielestään enemmän oikeassa. Korkea-arvoisemman kortin pelannut saa yhden karmapisteen.

Ensimmäinen kohtaus

Ensimmäinen kohtaus

Tapahatumien tausta. Se pelaaja, jolla edellisellä kierroksella oli korkeampi kortti, pelaa kädestään haluamansa kortin. Tämän kortin perusteella pelaaja kuvaa oman hahmonsa näkemystä siitä, mitä suhteessa on aiemmin tapahtunut. Toinen pelaaja vastaa tähän pelaamalla kädestään haluamansa kortin, ja kertoo oman versionsa.

Se hahmo, jonka pelaajan kortti on korkea-arvoisempi, on lähempänä totuutta, paremmassa asemassa, tai ainakin omasta mielestään enemmän oikeassa. Korkea-arvoisemman kortin pelannut saa yhden karmapisteen.

Ensimmäinen kohtaus:
tapahtumien tausta
(numerokortti)

Ensimmäinen kohtaus:
tapahtumien tausta
(numerokortti)

Sen hahmon riidanaihe, jonka pelaajan kortti on korkea-arvoisempi, on akuutimpi ja vaatii välitöntä huomiota. Korkea-arvoisemman kortin pelannut saa yhden karmapisteen.

Ajautuminen kriisiin. Se pelaaja, jolla edellisellä kierroksella oli korkeampi kortti, pelaa kädestään haluamansa kortin. Jos edellinen kierros päättyi tasapeliin, aloittaja arvotaan. Pelaamansa kortin perusteella pelaaja kertoo oman hahmonsa näkemyksen riidanaiheesta, jonka takia hahmojen suhde kärjistyy. Toinen pelaaja vastaa tähän pelaamalla kädestään haluamansa kortin, ja kertoo oman riidanaiheensa.

Toinen kohtaus

Toinen kohtaus

Ajautuminen kriisiin. Se pelaaja, jolla edellisellä kierroksella oli korkeampi kortti, pelaa kädestään haluamansa kortin. Jos edellinen kierros päättyi tasapeliin, aloittaja arvotaan. Pelaamansa kortin perusteella pelaaja kertoo oman hahmonsa näkemyksen riidanaiheesta, jonka takia hahmojen suhde kärjistyy. Toinen pelaaja vastaa tähän pelaamalla kädestään haluamansa kortin, ja kertoo oman riidanaiheensa.

Sen hahmon riidanaihe, jonka pelaajan kortti on korkea-arvoisempi, on akuutimpi ja vaatii välitöntä huomiota. Korkea-arvoisemman kortin pelannut saa yhden karmapisteen.

Toinen kohtaus:
ajautuminen kriisiin
(numerokortti)

Toinen kohtaus:
ajautuminen kriisiin
(numerokortti)

Se hahmo, jonka pelaajan kortti on korkea-arvoisempi, esittää asiansa äänekkäämmin ja painokkaammin. Korkea-arvoisemman kortin pelannut saa yhden karmapisteen.

Todelliset halut. Se pelaaja, jolla edellisellä kierroksella oli korkeampi kortti, pelaa kädestään haluamansa kortin. Jos edellinen kierros päättyi tasapeliin, aloittaja arvotaan. Pelaamansa kortin perusteella pelaaja kertoo oman hahmonsa todelliset motiivit ja sen, mitä hän oikeasti tilanteelta haluaa. Toinen pelaaja vastaa tähän pelaamalla kädestään haluamansa kortin, ja kertoo samoin oman hahmonsa toiveet.

Kolmas kohtaus

Kolmas kohtaus

Todelliset halut. Se pelaaja, jolla edellisellä kierroksella oli korkeampi kortti, pelaa kädestään haluamansa kortin. Jos edellinen kierros päättyi tasapeliin, aloittaja arvotaan. Pelaamansa kortin perusteella pelaaja kertoo oman hahmonsa todelliset motiivit ja sen, mitä hän oikeasti tilanteelta haluaa. Toinen pelaaja vastaa tähän pelaamalla kädestään haluamansa kortin, ja kertoo samoin oman hahmonsa toiveet.

Se hahmo, jonka pelaajan kortti on korkea-arvoisempi, esittää asiansa äänekkäämmin ja painokkaammin. Korkea-arvoisemman kortin pelannut saa yhden karmapisteen.

Kolmas kohtaus:
todelliset halut
(numerokortti)

Kolmas kohtaus:
todelliset halut
(numerokortti)

Se pelaaja, jolla on korkeamman arvoinen pimeän puolen kortti, pääsee tilanteessa voitolle, mutta jollain hirvittäväällä hinnalla. Kuten aiemmin, korkea-arvoisemman kortin omaava saa yhden karmapisteen.

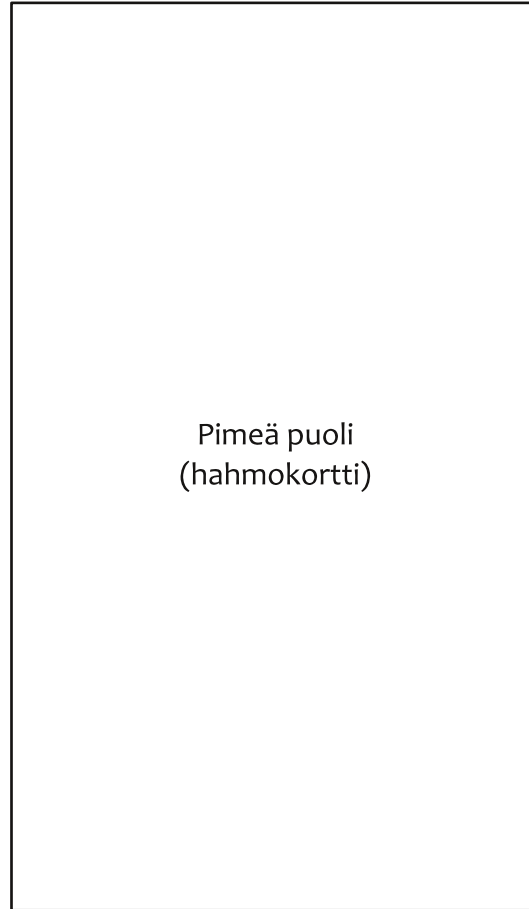
Pelaajat kääntävät aiemmin päättämänsä pimeän puolen kortit (2. hahmokortti) oikein päin ja kuvailevat hahmonsaa pohjakosketuksen: molemmat alentuvat alhaisiin keinoihin oikaistakseen kohtauksessa 2 kokemansa vääryydet ja saavuttaakseen kohtauksessa 3 selvinneet tavoitteensa.

Pimeän puolen paljastaminen

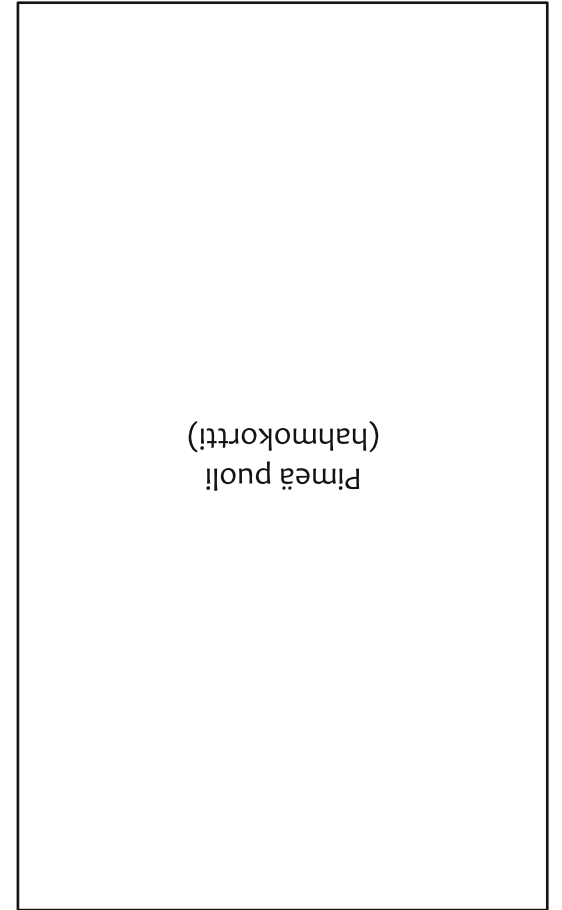
Pimeän puolen paljastaminen

Pelaajat kääntävät aiemmin päättämänsä pimeän puolen kortit (2. hahmokortti) oikein päin ja kuvailevat hahmonsaa pohjakosketuksen: molemmat alentuvat alhaisiin keinoihin oikaistakseen kohtauksessa 2 kokemansa vääryydet ja saavuttaakseen kohtauksessa 3 selvinneet tavoitteensa.

Se pelaaja, jolla on korkeamman arvoinen pimeän puolen kortti, pääsee tilanteessa voitolle, mutta jollain hirvittäväällä hinnalla. Kuten aiemmin, korkea-arvoisemman kortin omaava saa yhden karmapisteen.



Pimeä puoli
(hahmokortti)



Pimeä puoli
(hahmokortti)

Se hahmo, jonka pelaajan kortti on korkea-arvoisempi, on valmis suurempiin uhrauksiin. Korkea-arvoisemman kortin pelannut saa yhden karmapisteen.

Irti päästäminen. Se pelaaja, jolla edellisellä kierroksella oli korkeampi kortti, pelaa kädestään haluamansa kortin. Tämän kortin perusteella pelaaja kertoo, mikä sai hänen hahmonsa havahtumaan omaan tilanteeseensa, ja mistä hahmo on valmis luopumaan, jotta konflikti loppuisi ja sovinto saavutettaisiin. Toinen pelaaja vastaa tähän pelaamalla kädestään haluamansa kortin, ja kertoo samoin oman hahmonsa käänekohtadasta.

Neljäs kohtaus

Neljäs kohtaus

Irti päästäminen. Se pelaaja, jolla edellisellä kierroksella oli korkeampi kortti, pelaa kädestään haluamansa kortin. Tämän kortin perusteella pelaaja kertoo, mikä sai hänen hahmonsa havahtumaan omaan tilanteeseensa, ja mistä hahmo on valmis luopumaan, jotta konflikti loppuisi ja sovinto saavutettaisiin. Toinen pelaaja vastaa tähän pelaamalla kädestään haluamansa kortin, ja kertoo samoin oman hahmonsa käänekohtadasta.

Se hahmo, jonka pelaajan kortti on korkea-arvoisempi, on valmis suurempiin uhrauksiin. Korkea-arvoisemman kortin pelannut saa yhden karmapisteen.

Neljäs kohtaus:
irti päästäminen
(numerokortti)

Neljäs kohtaus:
irti päästäminen
(numerokortti)

Se hahmo, jonka pelaajan kortti on korkea-arvoisempi, voi halutessaan jättää sovinnoneleensä puolitiehen, jos tuntuu että liian pahoja asioita on tapahtunut. Korkea-arvoisemman kortin pelannut saa yhden karmapisteen.

Sovittelu. Se pelaaja, jolla edellisellä kierroksella oli korkeampi kortti, pelaa kädestään haluamansa kortin. Jos edellinen kierros päättyi tasapeliin, aloittaja arvotaan. Pelaamansa kortin perusteella pelaaja kertoo, miten hahmo yrittää hyvittää menneitä. Toinen pelaaja vastaa tähän pelaamalla kädestään haluamansa kortin, ja kertoo samoin miten hänen hahmonsa yrittää ratkaista kriisiä.

Viides kohtaus

Viides kohtaus

Sovittelu. Se pelaaja, jolla edellisellä kierroksella oli korkeampi kortti, pelaa kädestään haluamansa kortin. Jos edellinen kierros päättyi tasapeliin, aloittaja arvotaan. Pelaamansa kortin perusteella pelaaja kertoo, miten hahmo yrittää hyvittää menneitä. Toinen pelaaja vastaa tähän pelaamalla kädestään haluamansa kortin, ja kertoo samoin miten hänen hahmonsa yrittää ratkaista kriisiä.

Se hahmo, jonka pelaajan kortti on korkea-arvoisempi, voi halutessaan jättää sovinnoneleensä puolitiehen, jos tuntuu että liian pahoja asioita on tapahtunut. Korkea-arvoisemman kortin pelannut saa yhden karmapisteen.

Viides kohtaus:
sovittelu
(numerokortti)

Viides kohtaus:
sovittelu
(numerokortti)

Se hahmo, jonka pelaajan kortti on korkea-arvoisempi, voi kertoa tapahtumien vaikutuksesta muihin pelaajahahmoille läheisiin ihmisiin. Korkea-arvoisemman kortin pelannut saa yhden karmapisteen.

Paluu todellisuuteen. Se pelaaja, jolla edellisellä kierroksella oli korkeampi kortti, pelaa kädestäään haluamansa kortin. Jos edellinen kierros päättyi tasapeliin, aloittaja arvotaan. Pelaamansa kortin perusteella pelaaja kertoo, millaisia seurauksia hahmon teoilla on ollut ja miten tapahtumat ovat vaikuttaneet hahmoon. Toinen pelaaja vastaa tähän pelaamalla kädestäään haluamansa kortin, ja kertoo samoin aiempien kohtausten jälkipyykistä.

Kuudes kohtaaus

Kuudes kohtaaus

Paluu todellisuuteen. Se pelaaja, jolla edellisellä kierroksella oli korkeampi kortti, pelaa kädestäään haluamansa kortin. Jos edellinen kierros päättyi tasapeliin, aloittaja arvotaan. Pelaamansa kortin perusteella pelaaja kertoo, millaisia seurauksia hahmon teoilla on ollut ja miten tapahtumat ovat vaikuttaneet hahmoon. Toinen pelaaja vastaa tähän pelaamalla kädestäään haluamansa kortin, ja kertoo samoin aiempien kohtausten jälkipyykistä.

Se hahmo, jonka pelaajan kortti on korkea-arvoisempi, voi kertoa tapahtumien vaikutuksesta muihin pelaajahahmoille läheisiin ihmisiin. Korkea-arvoisemman kortin pelannut saa yhden karmapisteen.

Kuudes kohtaaus:
paluu todellisuuteen
(numerokortti)

Kuudes kohtaaus:
paluu todellisuuteen
(numerokortti)

Ihanneminän paljastaminen ja loppukohtaus

Kumpikin pelaaja kääntää pöytään aiemmin asetetun ihanneminäkorttinsa (3. hahmokortti) kuvapuoli ylöspäin. Verrataan ihanneminäkorttien arvoa ja karmapisteiden määrää:

Jos molemmilla pelaajilla on sama määrä karmapisteitä, riippumatta ihanneminäkorttien arvosta:

Onnellinen loppu. Pelaajat ovat onnistuneet uhmaamaan kohtaloa. Molemmat hahmot pääsevät yli sekä valheellisesta julkisivustaan että pimeästä puolestaan, ja kasvavat kohti ihanneminäänsä.

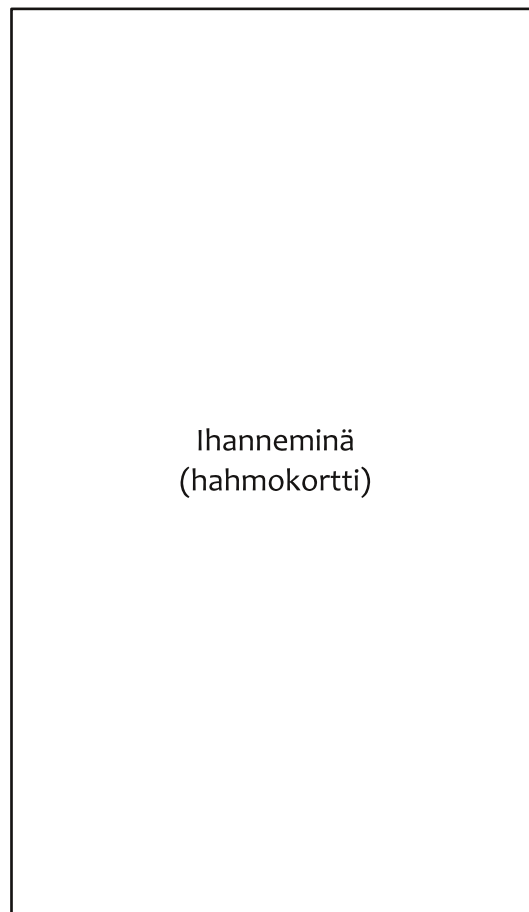
Jos toisella pelaajista on sekä enemmän karmapisteitä että korkeampi ihanneminäkortti:

Neutraali loppu. Pelaajat ovat täyttäneet kohtalonsa. Sen pelaajan hahmo, jolla on korkeampi ihanneminäkortti, kasvaa kohti ihanneminäänsä. Toinen hahmoista palaa takaisin valheelliseen julkisivuunsa.

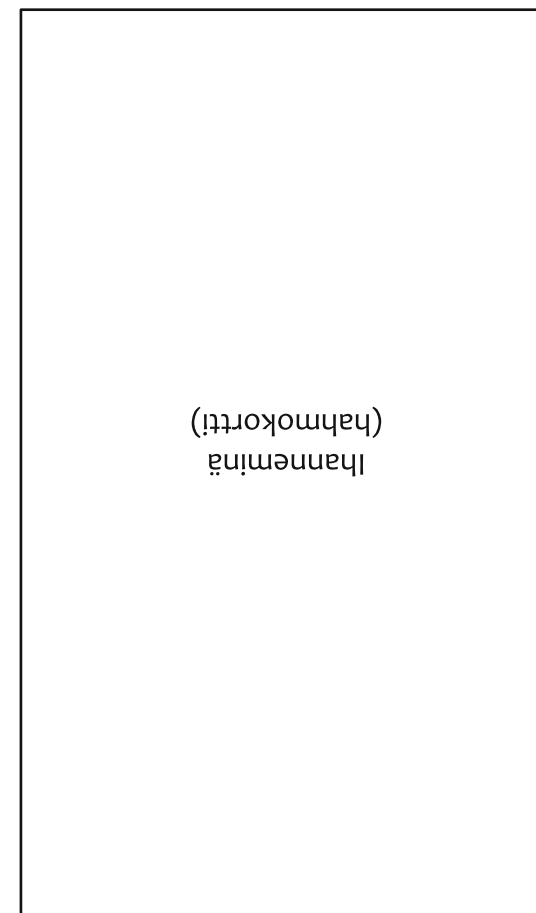
Jos toisella pelaajista on enemmän karmapisteitä mutta arvoltaan pienempi ihanneminäkortti:

Onneton loppu. Pelaajat ovat yrittäneet uhmata kohtaloa, mutta epäonnistuneet, ja hintana on molempien hahmojen taantuminen takaisin pimeään puoleensa. Pelaajien tulee keksiä ikävä loppu tarinalle.

Edellisen kohdan tuloksen perusteella pelaajat kertovat yhdessä, mitä hahmoille lopulta käy.



Ihanneminä
(hahmokortti)



(hahmokortti)
Ihanneminä

Pelaaminen ilman tarot-pakkaa

Tarot-korttien kuvien tulkinta vapaan assosiaation siivittämänä on pelin teeman kannalta keskeistä. *Matka varjoihin* on pelattavissa myös ilman tarot-kortteja, mutta se on kankeampi vaihtoehto. Korteille annetut sanalliset selitykset ovat väistämättä vähemmän ilmaisuvoimaisia kuin oikeiden tarot-korttien kuvat. Ohessa ovat kuitenkin ohjeet pelin pelaamiseksi ilman tarot-pakkaa.

Hahmokortit voi arpoa viereisestä listasta vaikkapa siten, että pelaajat heittävät vuorotellen noppaa. Jokaisella heittovuorolla laskemista jatketaan nopan maksimituloksen pohjalta. Esimerkiksi tavallisella kuusisivuisella nopalla heittotulos on aina väliltä 1–6. Ensimmäisen heiton tulos 1 tarkoittaa siis Aurinkoa ja 6 Kohtalonpyörää. Toisen heiton tulos 1 tarkoittaa Kohtuutta ja 6 Oikeudenmukaisuutta. Neljännellä heittovuorolla taulukko tulee täyteen, jolloin laskemista jatketaan alusta: heittotulos 1 olisi Tuomio ja 6 Erakko. Kortin tiedot kannattaa kirjoittaa muistiin erilliselle paperille.

Numerokortit voi arpoa seuraavan sivun listan avulla ja tavallisella korttipakalla, kunhan vain jättää lähetti-arvon huomiotta.

Hahmokorttien (Arcana Maiora) selityksiä

Kortti	Arvo	Merkitys
Aurinko	19	Lapsi, maine, jälleennäkeminen
Erakko	9	Varovaisuus, kokemus, yksinäisyys
Hierofantti	5	Anteeksiantamus, säännöt, sekaannus
Hirtetty	12	Tauko, kärsivällisyys, itsekkyyt
Keisari	4	Kunniallisuus, isyys, vallanhimo
Kohtalonpyörä	10	Turhamaisuus, onnenpotku, muutos
Kohtuus	14	Itsehillintä, mielikuvitus, korruptio
Kuolema	13	Luopuminen, kovuus, paljastuminen
Kuu	18	Totuus, intuitio, salakavaluus
Maailma	21	Työn hedelmät, rauha, epävarmuus
Narri	0	Riskinotto, epäsovinnaisuus, hulluus
Oikeudenmukaisuus	11	Sopimus, työtarjous, huonot neuvot
Paholainen	15	Tyytymättömyys, ahneus, toivo
Rakastavaiset	6	Intohimo, harkinta, menetys
Ruhtinatar	3	Runsaus, turvallisuus, kiristäminen
Sotavaunut	7	Voitto, matkustelu, hallitsemattomuus
Taikuri	1	Määrätietoisuus, aloitteellisuus, huijaus
Torni	16	Turvapaikka, kasvaminen, vankeus
Tuomio	20	Uudestisyntyminen, nopeus, pelko
Tähti	17	Toiseus, kiintymys, umpikuja
Voima	8	Rehellisyys, paraneminen, luovuttaminen
Ylipapitar	2	Salaisuus, feminiinisyys, viivyttely

Numerokorttien selityksiä

Arvo	Sauvat (risti)	Maljat (hertta)	Miekat (pata)	Kolikot (ruutu)
Ässä	alku, levottomuus	rakastuminen, stressi	edistys, vääryys	perustus, rahahuolet
2	kumppanuus, yhteentörmäys	sitoutuminen, pettyminen	tasapaino, juoruilu	keplottelu, edesvastuuttomuus
3	tilaisuudet, ylimielisyys	juhlinta, piittaamattomuus	sydänsuru, huoli	taidot, lahja
4	vauraus, kahlehtiminen	pitkästyminen, alkoholi	toipuminen, karkotus	omaisuus, kitsaus
5	haasteet, väärinymmärrys	suru, vaikeudet	tappio, hautajaiset	köyhyys, mielenmuutos
6	voitto, ahdistus	muistot, tuska	matkustus, viivästys	anteliaisuus, tuhlaaminen
7	uhma, arkuus	valinnat, fantasiat	vilpillisyys, varkaus	suunnittelu, lannistuminen
8	nopeus, kateus	etsintä, hylkääminen	rajat, turhautuminen	oppiminen, työttömyys
9	sinnikkyys, urautuminen	mielihyvä, huolimattomuus	julmuus, haluttomuus	mukavuudet, velka
10	taakat, hyväksikäyttö	tyytyväisyys, epäluottamus	rauniot, negatiivisuus	vauraus, perinteet
Lähetti	kulkija, nurisija	nuori, hemmoteltu	nokkela, kilpailija	tunnollinen, kärsimätön
Ritari	soturi, mustasukkaisuus	ystävä, joutilas	itsevarma, salaileva	käytännöllinen, tylsistyminen
Kuningatar	aktiivisuus, kostonhimo	seurallinen, kieroutunut	itsenäinen, katkera	emäntä, epäluuloisuus
Kuningas	vahvuus, suvaitsematon	vastuullinen, äkkipikainen	älykäs, kaksinaamainen	realisti, vihamies

Korttien arvot on ilmaistu pienimmästä suurimpaan. Numerokorteissa siis pienin arvo on ässä ja suurin kuningas. Hahmokorteissa pienin arvo on 0 (Narri) ja suurin 21 (Maailma).