

VLAADA CHVÁTIL

TASH-KALAR

ARENA OF LEGENDS

Η Πύλη ανοίγει, αποκαλύπτοντας μια χώρα σκιών και φωτιάς. Δαιμονικές μορφές με παράξενες δυνάμεις εμφανίζονται στην αρένα. Το Tash-Kalar είναι πλέον ανοιχτό για τον παράλληλο κόσμο του Nethervoid.

Το Nethervoid περιλαμβάνει μια τράπουλα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους παίκτες όπως όλες οι άλλες τράπουλες του βασικού παιχνιδιού. Στην επέκταση αυτή συμπεριλαμβάνονται 18 κάρτες ένα σετ κομματιών και ένα ταμπλό σκορ για τη μάχη θανάτου.

Στο Nethervoid επίσης περιέχεται ένας ειδικός γυάλινος δείκτης για την Πύλη. Η Πύλη είναι μια πόρτα μεταξύ των διαστάσεων, μέσα από την οποία οι μάγοι του Nethervoid αντλούν την ενέργειά τους. Οι περισσότερες κάρτες αναφέρονται σε αυτή με κάποιον τρόπο. Θα καταλάβετε την πλήρη δύναμη της τράπουλας αυτής, όταν καταφέρετε να μάθετε την νέα διάσταση.



Η Πύλη



Ο γυάλινος δείκτης χρησιμοποιείται για να σημειώνει την Πύλη. Στην αρχή του παιχνιδιού, δεν θα έχετε Πύλη, οπότε κρατάτε τον γυάλινο δείκτη μαζί με τα υπόλοιπα κομμάτια σας.

Στη διάρκεια του παιχνιδιού, ένα απλό ή ηρωικό σας κομμάτι, μπορεί να γίνει η Πύλη. Σημειώστε το με τον γυάλινο δείκτη. Ποτέ δεν θα έχετε περισσότερες από μία Πύλες.

Όταν μια κάρτα αναφέρεται «στην Πύλη», αναφέρεται στο σημειωμένο κομμάτι. Αλλιώς, το κομμάτι αυτό είναι σαν οποιοδήποτε άλλο του βαθμού του. Όλοι οι κανόνες ισχύουν κανονικά για αυτό. Αν το κομμάτι μετακινηθεί, ο δείκτης κινείται μαζί του.

ΠΟΤΕ ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΠΥΛΗ;

Αν δεν έχετε Πύλη, τότε το επόμενο ον Nethervoid που καλείτε, γίνεται η Πύλη. Σημειώστε το κομμάτι αυτό με τον γυάλινο δείκτη. Επειτα, επιλύστε την ικανότητα της κάρτας.

Αν καλέσετε ένα ον Nethervoid πάνω από την Πύλη, το ον αυτό γίνεται αμέσως η νέα Πύλη. Επειτα, επιλύστε τις ικανότητές του.

Αν καλέσετε ένα ον Nethervoid μεγαλύτερου βαθμού από την Πύλη, το νέο ον γίνεται η Πύλη. Μεταφέρετε τον γυάλινο δείκτη στο νέο κομμάτι. Επειτα, επιλύστε την ικανότητα της κάρτας.

Τα θρυλικά όντα δεν ανήκουν στη σχολή Nethervoid. Δεν μπορούν να γίνουν η Πύλη όταν τα καλέσετε.

Ένα κομμάτι μπορεί επίσης να γίνει η Πύλη σαν αποτέλεσμα μιας κάρτας.

ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ ΤΗΣ ΠΥΛΗΣ

Αν η Πύλη καταστραφεί ή μετατραπεί σε άλλο χρώμα, αφαιρέστε τον γυάλινο δείκτη. Δεν έχετε πλέον Πύλη.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΤΗΣ ΠΥΛΗΣ

Αν ένα αποτέλεσμα αναβαθμίζει την Πύλη από απλή σε ηρωική, παραμένει η Πύλη. Αν ένα αποτέλεσμα αναβαθμίσει την Πύλη σε θρυλική, αφαιρέστε τον γυάλινο δείκτη. Ποτέ δεν μπορείτε να έχετε θρυλική Πύλη.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

- Αν δεν έχετε Πύλη, το επόμενο ον Nethervoid που καλείτε, γίνεται η Πύλη.
- Αν η Πύλη είναι απλό κομμάτι, το επόμενο ηρωικό ον Nethervoid που καλείτε γίνεται η Πύλη.
- Αν η Πύλη είναι ηρωικό κομμάτι, παραμένει η Πύλη όταν καλείτε ένα νέο ον.
- Ένα θρυλικό κομμάτι ποτέ δεν μπορεί να είναι η Πύλη.

Νέες λέξεις κλειδιά:

Η Πύλη: Το κομμάτι που σημειώνεται με τον γυάλινο δείκτη.

Γίνεται η Πύλη: Αν ένα κομμάτι γίνει η Πύλη, τοποθετήστε τον γυάλινο δείκτη πάνω του.

Κομμάτι όχι Πύλη: Οποιοδήποτε κομμάτι δεν είναι η Πύλη.

Προς την Πύλη: Αν η κίνηση ενός κομματιού πρέπει να γίνει προς την Πύλη, αυτό σημαίνει η απόσταση μεταξύ του κομματιού και της Πύλης πρέπει να μικρύνει. Είναι πιθανό να μετακινηθεί στην Πύλη και να την καταστρέψει εκτός κι αν η κάρτα ορίζει κάτι διαφορετικό.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΚΙΝΗΣΗΣ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΠΥΛΗ



Κάθε κομμάτι είναι σε απόσταση 3 από την Πύλη. Για να μετακινηθεί προς την Πύλη, πρέπει να μετακινηθεί σε θέση απόστασης 2. Όλες οι πιθανές κινήσεις προς την Πύλη απεικονίζονται με τα βέλη. Προσέξτε ότι ένα κομμάτι στην ίδια διαγώνιο με την Πύλη μετακινείται μόνο πάνω σε αυτή τη διαγώνιο.

Σημειώσεις τακτικής:

Μπορεί να χρειαστείτε μερικά παιχνίδια για να συνηθίσετε να παίζετε με την Πύλη. Στις άλλες σχολές η αποτελεσματικότητα ενός όντος εξαρτάται από τη θέση που καλείται. Στη σχολή Nethervoid, η θέση καλέσματος έχει άλλη σημασία, μιας και πολλές ικανότητες εξαρτώνται από τη θέση της Πύλης.

Προσέξτε καλά αν μια ικανότητα εφαρμόζεται στην Πύλη ή στον ον που θέλετε να καλέσετε. Και αν καλέσετε ένα ον που θα γίνει η Πύλη, σκεφτείτε που το θέλετε. Η θέση του θα είναι σημαντική όχι μόνο για τη δική του ικανότητα, αλλά και για τις ικανότητες των καρτών που μπορεί να παίξετε αργότερα.

ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ VLAADA CHVATIL

ILLUSTRATION: DAVID COCHARD

ADDITIONAL ART: JAKUB POLITZER

GRAPHIC DESIGN: FILIP MURMAK

Μετάφραση / Ενσωμάτωση: Νίκος Χριστάκης
για την *Red Meeple* 🍄 v.3

Testers: Fod, Marcela, a_mandible, HealingAura, Gregaria, Nightmare, StormKnight, VortexSurfer, Vitek, Kreten, Danielka, Juraj, Deacis, Kevin Outlaw, Alhagon, PetrGasparik, PitrPicko, Zdenek, RogueM, JBH1, Gallardus, Othiraptor, Galego, PaulGrogan, ErictheHalfaBee, Benjamin, Nimral, Alenka, Vodka, David, Jaro, Petr, Staňa, Zuzka and others.

Special thanks to: My wife Marcela for her programming support and extensive online playtesting, Paul Grogan for organizing online test sessions and Jason Holt for opening the Gateways relentlessly at the Gathering.

For more details about the game
check www.tash-kalar.com

© Czech Games Edition, October 2015.
www.CzechGames.com

