

VLAADA CHVÁTIL

TASH-KALAR

ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ

Το Tash-Kalar είναι μια αρχαία μορφή μαγικής μάχης η οποία εκτελείται σε αρένες και πίστες μάχης σε όλο τον γνωστό κόσμο.

Tash-Kalar είναι επίσης η ονομασία της παλαιότερης και πιο διάσημης αρένας, εκεί όπου το παιχνίδι αυτό ξεκίνησε.

Επίσης, Tash-Kalar είναι ένα συναρπαστικό επιτραπέζιο που φέρνει τους παίκτες αντιμέτωπους με διανοητικές προκλήσεις που οι μάγοι αντιμετώπιζαν στις μονομαχίες τους για αιώνες.

Μπορείτε να παίξετε με 2, 3 ή 4 παίκτες, ομαδικά ή ξεχωριστά ο κάθε ένας. Είτε παίζετε την Υψιστη Μορφή είτε αγώνα θανάτου, όλα τα παιχνίδια του Tash-Kalar έχουν τους ίδιους βασικούς κανόνες. Οι

παίκτες παίζουν στη εναλλάξ, δημιουργώντας μαγικές πέτρες και τοποθετώντας τις σε σχηματισμούς που τους επιτρέπουν να καλέσουν φανταστικά πλάσματα.

Τα πλάσματά σας μετακινούνται στην αρένα, εμποδίζουν τους σχηματισμούς των αντιπάλων και σχηματίζουν νέους σχηματισμούς που σας επιτρέπουν να καλέσετε ακόμη περισσότερα πλάσματα.

Κάθε μορφή του Tash-Kalar έχει τον δικό της τρόπο σκοραρίσματος και ανακήρυξης του νικητή.

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ

Το ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ είναι σχεδιασμένο για να σας μάθει το παιχνίδι. Έχει 3 βασικά κεφάλαια:

- ✖ Η ΠΕΡΙΛΗΨΗ σας εισάγει στο παιχνίδι μέσα από την οπτική ενός σοφού δασκάλου. Μπορείτε να την διαβάσετε για να εξοικειωθείτε με τα κομμάτια και να μάθετε τι αναπαριστούν.
- ✖ Το κεφάλαιο ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ σας παρουσιάζει το πρώτο παιχνίδι σας. Μπορείτε να παίξετε καθώς διαβάζετε το κάθε κεφάλαιο.

✖ Το ΜΟΡΦΕΣ ΤΟΥ TASH-KALAR επεξηγεί διάφορους τρόπους παιχνιδιού. Το κεφάλαιο αυτό θεωρεί ότι έχετε ήδη διαβάσει την Πορεία του Παιχνιδιού.

Οι ΠΛΗΡΕΙΣ ΚΑΝΟΝΕΣ του Tash-Kalar βρίσκονται σε ένα φύλλο διπλής όψευς, ξεχωριστά από αυτό τον οδηγό. Το φύλλο είναι περισσότερο από μια περιλήψη. Περιλαμβάνει όλους τους κανόνες για κάθε μορφή του παιχνιδιού, καθώς και επεξηγήσεις για τις λέξεις που χρησιμοποιούνται στις κάρτες. Αν έχετε οποιαδήποτε ερώτηση για κάποιον κανόνα, θα βρείτε εκεί την απάντηση.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ



‘Λοιπόν, νεαρέ μου μάγε, καλώς ήλθες στο Tash-Kalar, την αρένα όπου ξεκίνησαν οι αγώνες. Ξέρω ότι το έχεις δει σε μικρές αρένες σε όλη την αυτοκρατορία, αλλά μέχρι να το δεις εδώ, δεν έχεις δει το Tash-Kalar.

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΗΝ ΠΛΕΥΡΑ ΑΥΤΗΣ ΤΗΣ ΑΡΕΝΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΨΙΣΤΗ ΜΟΡΦΗ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.



ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΗΝ ΠΛΕΥΡΑ ΑΥΤΗ ΓΙΑ ΑΓΩΝΑ ΘΑΝΑΤΟΥ



Η Υψηλή Μορφή του Tash-Kalar είναι ένας εορταστικός διαγωνισμός στρατηγικής τοποθέτησης. Το παιχνίδι ήταν ίδιο από αρχαιοστάτων χρόνων, και η μορφή αυτή έχει αποδείξει την αξία της μέσα από αιώνες αγώνων.

ΚΑΠΟΙΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΝΑΦΕΡΟΝΤΑΙ ΣΕ ΚΟΚΚΙΝΕΣ Ή ΠΡΑΣΙΝΕΣ ΘΕΣΕΙΣ



Ζωή και θάνατος, δημιουργία και καταστροφή. Ο summoner πρέπει να μάθει να χειρίζεται δύο αντίθετες δυνάμεις.



Οι αγώνες θανάτου είναι απλοί διαγωνισμοί καταστροφής. Μοιάζουν πιο πρωτόγονοι από την Υψιστη Μορφή, αλλά δημιουργήθηκαν αργότερα. Ο Αυτοκράτορας Trago ήθελε να κάνει τους αγώνες πιο κατανοητούς για τη μάζα. Ένας ταραχώδης αγώνας θανάτου δίνει τρομερό θέαμα, αλλά μην απατάστε... ακόμη και ο αγώνας θανάτου απαιτεί πονηριά και ευελιξία.

ΟΙ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΣΧΟΛΕΣ



Χωρίς αμφιβολία θα έχετε δει αρκετούς αγώνες ώστε να μπορείτε να ξεχωρίσετε τις διαφορετικές σχολές.

ΣΧΟΛΗ HIGHLAND



ΣΧΟΛΗ SYLVAN



ΝΟΤΙΑ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΒΟΡΕΙΑ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΚΗ ΣΧΟΛΗ



Το πρώτο σας παιχνίδι θα πρέπει να είναι 2 παικτών. Κάθε παίκτης παίρνει μια από τις δύο αυτές τράπουλες Imperial.



Παραδοσιακά, ξεκινάμε μελετώντας τις δύο Αυτοκρατορικές σχολές. Νομίζετε ότι είναι οι ίδιες; Λοιπόν, ναι, αυτό ισχύει. Οι δύο σχολές μοιράζονται μεταξύ τους τις γνώσεις τους για αιώνες και τώρα χρησιμοποιούν πλέον τις ίδιες τεχνικές. Αυτό γίνεται γιατί είναι καλές τεχνικές. Θα είναι σοφό από μέρους σας να τις μάθετε καλά.

ΚΟΜΜΑΤΙΑ

ΚΑΘΕ ΠΑΙΚΤΗΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΕΝΑ ΠΛΗΡΕΣ ΣΕΤ ΔΕΙΚΤΩΝ ΣΤΟ ΧΡΩΜΑ ΤΗΣ ΤΡΑΠΟΥΛΑΣ ΠΟΥ ΕΠΕΛΕΞΕ.



Τα κομμάτια αυτά είναι από καλαρίτη, έναν λίθο που δημιουργήθηκε από συγκέντρωση μαγικής ενέργειας. Επειδή είστε αρκετά γενναίοι για να ζητήσετε τη σοφία μου, υποθέτω ότι ήδη γνωρίζετε πως να τις δημιουργήσετε και να τις γεμίσετε με την αιθέρια αύρα των μυθικών πλασμάτων. Ίσως κάποια μέρα να καταλάβετε την πραγματική τους ουσία.

Οι παίκτες τοποθετούν κομμάτια στο ταμπλό δημιουργώντας σχηματισμούς για να καλέσουν τα πλάσματά τους.

17 ΔΙΠΛΗΣ ΟΥΦΕΩΣ ΚΟΙΝΟΙ / ΗΡΩΙΚΟΙ ΔΕΙΚΤΕΣ
ΑΠΛΟ ΚΟΜΜΑΤΙ ΗΡΩΙΚΟ ΚΟΜΜΑΤΙ

3 ΘΥΛΙΚΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ



χαμηλότερος βαθμός

μεσαίος βαθμός

υψηλότερος βαθμός

ΟΝΤΑ



Φανταστείτε αυτό τον πίνακα ενός αρχηγού του πεζικού της Νότιας Αυτοκρατορίας. Νοιώθετε το σπαθί στη λαβή του; Μπορείτε να τον αισθανθείτε να ηγείται των στρατιωτών του προς τη νίκη;

Όταν τοποθετείτε μια πέτρα καλαρίτη, πρέπει να κάνετε περισσότερα από το να δημιουργήσετε ένα άγαλμα. Μέσα σε αυτή τοποθετείτε την ουσία του όντος και το καλείτε στην πέτρα. Πίνακες σαν αυτόν θα σας καθοδηγούν.

ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΛΕΣΕΤΕ ΕΝΑ ΟΝ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΤΙΣ ΠΕΤΡΕΣ ΣΑΣ ΣΤΟ ΤΑΜΠΛΟ ΣΕ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟ.

Η ΘΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΛΕΥΚΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΕΙΝΑΙ ΕΚΕΙ ΠΟΥ ΘΑ ΕΜΦΑΝΙΣΤΕΙ ΤΟ ΟΝ.



ΑΥΤΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΒΑΘΜΟΣ ΤΟΥ ΟΝΤΟΣ. ΟΤΑΝ ΚΑΛΕΣΕΤΕ ΤΟ ΟΝ, ΑΝΑΠΑΡΙΣΤΑΝΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΑΡΕΝΑ ΜΕ ΕΝΑ ΝΕΟ ΚΟΜΜΑΤΙ ΤΟΥ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟΥ ΒΑΘΜΟΥ.

ΜΕΤΑ ΤΟ ΚΑΛΕΣΜΑ, ΕΚΤΕΛΕΙΤΕ ΤΗΝ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΟΝΤΟΣ.



Ενδιαφέρουσα ερώτηση, μικρέ μου μάγε. Οχι, δεν πιστεύω ότι το ον που κατοικεί στον καλαρίτη είναι πραγματική ψυχή. Υποθέτω, ότι είναι μια ψυχο-μαγική ουσία από όσα αναπαριστούν τα όντα στον πίνακα. Οτι κι αν είναι, ωστόσο, χάνεται σε δευτερόλεπτα.

Αφού η ικανότητα του όντος επιλυθεί, αυτό μετατρέπεται ξανά σε ένα ακίνητο κομμάτι, έτοιμο να γίνει μέρος επόμενων σχηματισμών.

ΘΥΛΙΚΑ ΟΝΤΑ

ΟΛΟΙ ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΟΙΡΑΖΟΝΤΑΙ ΤΗΝ ΚΟΙΝΗ ΤΡΑΠΟΥΛΑ ΤΩΝ ΘΥΛΩΝ



Ωστόσο, στο πρώτο σας παιχνίδι, δεν θα χρησιμοποιήσετε τις κάρτες αυτές.



Οι σχηματισμοί των θρυλικών όντων είναι δύσκολο να δημιουργηθούν. Από όσα γνωρίζω, κανένας δεν έχει ανακαλύψει κάποιον νέο θρυλικό σχηματισμό για περισσότερο από έναν αιώνα. Οι τέσσερις σχολές συνεχίζουν να εξελίσσονται, αλλά οι περισσότερες θρυλικές τεχνικές δεν έχουν αλλάξει από το ξεκίνημα του Tash-Kalar. Δεν ανήκουν σε καμία σχολή.

ΕΚΛΑΜΨΕΙΣ



Εχετε δει τι μπορεί να κάνει ένας τίτνας; Κάθε μάγος μπορεί να δει τα σχέδιά του να καταστρέφονται στη στιγμή. Θα κερδίσουν αυτοί που θα καταφέρουν να μετατρέψουν την καταστροφή σε νίκη.

Πώς; Χρησιμοποιώντας ειδικές τεχνικές μαγείας, οι οποίες ονομάζονται «εκλάμψεις». Βλέπετε μικρέ μου μάγε, ο καλαρίτης πρέπει να βρίσκεται σε ισορροπία.

ΟΛΟΙ ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΟΙΡΑΖΟΝΤΑΙ ΜΙΑ ΚΟΙΝΗ ΤΡΑΠΟΥΛΑ ΕΚΛΑΜΨΩΝ



Όταν στην αρένα υπάρχει πολύ από το χρώμα του αντιπάλου σας, μπορείτε να το εκμεταλλευτείτε εναντίον του. Μάθετε τις τεχνικές αυτές καλά. Ακόμη κι αν οι σχηματισμοί σας καταστραφούν, η νίκη μπορεί να είναι πολύ κοντά.

Χρησιμοποιήστε μια εκλάμψη αν τα κομμάτια του αντιπάλου σας υπερτερούν κατά πολύ στην αρένα.

ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ



Βλέπω η ματιά σας έχει πέσει στα Αυτοκρατορικά θεωρεία, όπου κάθονται οι Αρχόντες της Αρένας. Οι δοκιμασίες που αναθέτουν βρίσκονται σε μεγάλα λάβαρα, ώστε όλοι να βλέπουν την πορεία των συμμετεχόντων.

ΑΠΛΗ ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ

ΣΥΝΘΕΤΗ ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ



Αυτές οι κάρτες καθορίζουν πως μπορείτε να κερδίσετε πόντους. Χρησιμοποιούνται στην Ύψις Μορφή του παιχνιδιού. Στο πρώτο σας παιχνίδι θα χρησιμοποιήσετε μόνο απλές δοκιμασίες.

ΤΑ ΔΥΟ ΑΥΤΑ ΤΑΜΠΛΟ ΤΟΠΟΘΕΤΟΥΝΤΑΙ ΜΑΖΙ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΤΟ ΤΑΜΠΛΟ ΤΗΣ ΎΨΙΣ ΤΗΣ ΜΟΡΦΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΑ ΣΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.



ΤΑΜΠΛΟ ΣΚΟΡ



Αν, ωστόσο, βρεθείτε σε αγώνα θανάτου, μην ανησυχείτε για το πως θα ευχαριστήσετε το πλήθος. Θέλουν να δουν μόνο καταστροφή και θρυλικά όντα. Όπως είπε και ο ίδιος ο Αυτοκράτορας Targo «Άρτος και θεάματα και δράκοι».

ΤΑ ΔΥΟ ΑΥΤΑ ΤΑΜΠΛΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΝ ΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ ΤΟΥ ΣΚΟΡ ΓΙΑ ΤΗ ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ ΑΓΩΝΑ ΘΑΝΑΤΟΥ.



ΣΤΟΝ ΑΓΩΝΑ ΘΑΝΑΤΟΥ ΜΕ ΠΟΛΛΟΥΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ, ΚΑΘΕ ΠΑΙΚΤΗΣ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΤΟ ΔΙΚΟ ΤΟΥ ΤΑΜΠΛΟ.





Τώρα που φτάσαμε στο τέλος της ξενάγησής μας στο Tash-Kalar, ώρα να μου δείξετε τι μπορείτε να κάνετε. Εκεί, στην κεντρική θέση, δημιουργήστε ένα κοινό κομμάτι καλαρίτη.

...Χμ. Οχι κι άσχημα. Έχεις ταλέντο μικρέ μου μάγε. Ασφαλώς, ο καλαρίτης δεν είναι αρκετά σταθερός για να κρατήσει για ολόκληρο αγώνα, αλλά δείχνετε καλή εξέλιξη για την ηλικία σας.

Αυτή είναι η συμβουλή μου... γυρίστε σπίτι. Εξερευνήστε το ταλέντο σας. Εξασκηθείτε κάθε μέρα, μέχρι η δημιουργία καλαρίτη να σας βγαίνει τόσο φυσικά, όσο η αναπνοή σας. Θα συναντιόμαστε που και που ώστε να αξιολογήσω τη δύναμή σας και να αποφασίσω πότε είστε έτοιμοι για το επόμενο στάδιο της εκπαίδευσης. Σύμφωνα; Ωραία. Θα συναντιόμαστε ακριβώς εκεί, στο σημείο αυτό, κάθε τρία χρόνια. Αντίο!!!

Εδώ θα αφήσουμε τον σοφό δάσκαλο και τον πολλά υποσχόμενο μαθητή του. Ευτυχώς, δεν χρειάζεται να μελετήσετε τη φύση του καλαρίτη και την ψυχο-μαγική ουσία των φανταστικών όντων. Ούτε χρειάζεται να ετοιμαστείτε για προσκύνημα σε κάποια μακρινή Αρένα. Με αυτά τα ταμπλό, τα κομμάτια και τις κάρτες, μπορείτε να μάθετε το Tash-Kalar εδώ και τώρα.

ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το κεφάλαιο αυτό επεξηγεί τους βασικούς μηχανισμούς του Tash-Kalar. Μπορείτε να παίξετε το πρώτο σας παιχνίδι καθώς το διαβάσετε.

Μερικοί κανόνες έχουν απλοποιηθεί για να γίνει πιο γρήγορο το πρώτο σας παιχνίδι. Αν θέλετε να ξεκινήσετε με τους πλήρεις κανόνες, μπορείτε να τους βρείτε στο φύλλο που αναγράφει «Πλήρεις Κανόνες». Ωστόσο, προτείνουμε να διαβάσετε πρώτα αυτό το κεφάλαιο, επειδή επεξηγεί τους κανόνες αυτούς με χρήσιμα παραδείγματα.

Παρουσιάζουμε το Tash-Kalar σαν ΠΑΙΧΝΙΔΙ 2 ΠΑΙΚΤΩΝ, αλλά υπάρχουν πολλοί ακόμη τρόποι να παίξετε. Αν θέλετε να παίξετε το πρώτο σας παιχνίδι με περισσότερους από 2 παίκτες, πρέπει να διαβάσετε επίσης σχετικά με το ομαδικό παιχνίδι και τις Μάχες Θανάτου. Οι διαφορετικές μορφές επεξηγούνται στο κεφάλαιο Μορφές του Tash-Kalar.

Σημείωση του Σχεδιαστή: Το Tash-Kalar είναι ένα παιχνίδι με απλούς κανόνες, το οποίο όμως παρέχει διαφορετικές πιθανότητες και συνδυασμούς. Αυτό καθυστερεί το παιχνίδι όταν νέοι παίκτες μαθαίνουν τους κανόνες και διαβάσουν τις κάρτες για πρώτη φορά. Έχουμε δημιουργήσει κάποιες απλοποιήσεις για να παρουσιάσουμε πιο γρήγορες παρτίδες στις εκθέσεις παιχνιδιών. Μόλις είδαμε πόσο διασκεδάζαν οι νέοι παίκτες με την εκδοχή αυτή του παιχνιδιού, αποφασίσαμε να τη συμπεριλάβουμε στο Βιβλίο Οδηγιών. Το πλήρες παιχνίδι προσφέρει μεγαλύτερο βάθος και διαφορετικότητα, αλλά οι κανόνες αυτοί είναι ο καλύτερος και γρηγορότερος τρόπος να ξεκινήσετε.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Κοινή Τράπουλα

Ανακατέψτε την τράπουλα των εκλάμπων και τοποθετήστε τη δίπλα στην αρένα.



Η τράπουλα των θρύλων δεν χρησιμοποιείται στο πρώτο σας παιχνίδι.



Η Αρένα

Τοποθετήστε την αρένα, στο κέντρο του τραπεζιού, με την πλευρά αυτή ανοιχτή.

Δοκιμασίες

Τοποθετήστε τα δύο αυτά ταμπλό μαζί, δημιουργώντας το ταμπλό δοκιμασιών.

Για το πρώτο σας παιχνίδι, ψάξτε την τράπουλα και αφαιρέστε τις κάρτες με το υδατογράφημα: . Επιστρέψτε τις κάρτες αυτές στο κουτί.

Ανακατέψτε τις υπόλοιπες δοκιμασίες και τοποθετήστε 3 ανοιχτές στο ταμπλό δοκιμασιών. Για το πρώτο σας παιχνίδι, προτείνουμε να προσαρμόσετε τις δοκιμασίες ώστε οι πρώτες τρεις να είναι δοκιμασίες 1 ή 2 πόντων. (Οι αξίες πόντων βρίσκονται στην κάτω δεξιά γωνία.) Πρέπει επίσης να προσπαθήσετε να έχετε τρεις δοκιμασίες με διαφορετικά σύμβολα στην πάνω αριστερή γωνία τους. Αυτές είναι οι ΤΡΕΧΟΥΣΕΣ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ σας.

Ανακατέψτε ξανά την τράπουλα και τοποθετήστε την κλειστή στο ταμπλό δοκιμασιών. Ανοίξτε την πρώτη κάρτα και αφήστε την ανοιχτή στην κορυφή της τράπουλας. Αυτή είναι η ΕΠΟΜΕΝΗ ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ, όταν ολοκληρωθεί μια από τις τρέχουσες.

Κομμάτια

Κάθε παίκτης παίρνει τα κομμάτια του χρώματός του. Θα χρησιμοποιήσετε μόνο αυτά που έχουν στη μια πλευρά και στην άλλη. Τα 3 κομμάτια με το σύμβολο μπορούν να επιστραφούν στο κουτί.

Στοίβες Ξεσκαρτάριατος

Κάθε κοινή τράπουλα και τράπουλα παίκτη έχει τη δική της στοίβα ξεσκαρτάριατος.

Τράπουλες Παικτών

Για το πρώτο σας παιχνίδι, ο ένας παίκτης παίρνει την Βόρεια Αυτοκρατορία (μπλε τράπουλα) και ο άλλος τη Νότια Αυτοκρατορία (κόκκινη τράπουλα).

(Οι δύο Αυτοκρατορικές τράπουλες έχουν ίδιες κάρτες, ενώ οι τράπουλες Sylvan και Highland είναι ξεχωριστές. Σε επόμενα παιχνίδια, θα μπορείτε να δοκιμάσετε τις διάφορες σχολές σε κάθε συνδυασμό, και πάντοτε θα έχετε την επιλογή να παίξετε ένα συμμετρικό παιχνίδι με ίδιες Αυτοκρατορικές τράπουλες.)

Επιλέξτε τον πρώτο παίκτη. Και οι δύο παίκτες ανακατεύουν τις τράπουλές τους, τις τοποθετούν μπροστά τους και τραβάνε από 3 κάρτες. Κάθε παίκτης τραβάει επίσης 1 έκλαμψη από την κοινή τράπουλα. Οι παίκτες κρατάνε τις κάρτες τους κρυφές από τον αντίπαλό τους.

ΕΠΕΙΤΑ Ο ΠΡΩΤΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.

ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι παίκτες παίζουν στη σειρά. Ο ΠΡΩΤΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ μπορεί να εκτελέσει μόνο 1 ΕΝΕΡΓΕΙΑ στην ΠΡΩΤΗ ΣΕΙΡΑ του. Στο υπόλοιπο παιχνίδι, κάθε παίκτης εκτελεί 2 ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΑΝΑ ΣΕΙΡΑ. Μια ενέργεια μπορεί να είναι η τοποθέτηση ενός απλού κομματιού στο ταμπλό ή η χρήση κομματιών που ήδη υπάρχουν στο ταμπλό για το κάλεσμα ενός όντος.

Τοποθετώντας τα Πρώτα Κομμάτια

Οι παίκτες ξεκινούν χωρίς κομμάτια στο ταμπλό, οπότε ο πρώτος παίκτης ξεκινάει το παιχνίδι τοποθετώντας ένα κομμάτι. Αυτό μπορεί να τοποθετηθεί σε οποιαδήποτε θέση, με το σύμβολο ανοιχτό. Όταν το σύμβολο αυτό είναι ανοιχτό, ονομάζεται απλό κομμάτι.

Επειτα, οι παίκτες έχουν 2 ενέργειες σε κάθε σειρά τους, οπότε ο δεύτερος παίκτης μπορεί να τοποθετήσει 2 κομμάτια στο ταμπλό. Ο μόνος περιορισμός είναι ότι κάθε κομμάτι πρέπει να τοποθετηθεί σε μια κενή θέση.

Ωστόσο, προφανώς δεν θα θέλετε να διασκορπίσετε τα κομμάτια σας σε όλο το ταμπλό. Προσπαθείτε να δημιουργήσετε σχηματισμούς για να καλέσετε όντα από το χέρι σας.

Κάλεσμα ενός Οντος



Κάθε κάρτα της τράπουλάς σας αναπαριστάει ένα ον που μπορείτε να καλέσετε. ΑΝ ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΣΑΣ ΣΤΟ ΤΑΜΠΛΟ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟΥΝ ΜΕ ΤΟ ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟ ΤΗΣ ΚΑΡΤΑΣ, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΜΕ ΜΙΑ ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΝΑ ΚΑΛΕΣΕΤΕ ΤΟ ΟΝ ΑΥΤΟ.

Ας υποθέσουμε ότι έχετε τον Ξιφομάχο στο χέρι σας. Ο σχηματισμός του είναι εύκολος να δημιουργηθεί. Χρειάζεστε απλά δύο κομμάτια στη σειρά, με μια θέση μεταξύ τους.

(Οι 4 κόκκινες θέσεις στις γωνίες του σχηματισμού απεικονίζουν την ικανότητα της κάρτας αυτής. Δεν είναι απαιτήσεις για το κάλεσμα του όντος.)

Ας υποθέσουμε ότι παίζετε πρώτος. Στην πρώτη σειρά σας, τοποθετείτε 1 κομμάτι:

Ο αντίπαλός σας τοποθετεί 2 κομμάτια, στην πρώτη σειρά του:

Είναι ξανά η σειρά σας. Για πρώτη ενέργεια, τοποθετείτε ένα κομμάτι εδώ:



Και τώρα έχετε δημιουργήσει το σχηματισμό που φαίνεται στην κάρτα. Σαν δεύτερη ενέργεια, μπορείτε να καλέσετε τον Ξιφομάχο.

Δείτε το σύμβολο στην πάνω αριστερή γωνία της κάρτας. Σας δείχνει το βαθμό του Ξιφομάχου. Δείτε τη θέση με το λευκό περιγράμμα στον σχηματισμό. Σας δείχνει που τοποθετείται ο Ξιφομάχος. ΟΤΑΝ ΚΑΛΕΙΤΕ ΕΝΑ ΟΝ, ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΤΕ ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΤΟΥ ΣΩΣΤΟΥ ΒΑΘΜΟΥ ΣΤΗ ΘΕΣΗ ΠΟΥ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΕΙ ΣΤΗΝ ΘΕΣΗ ΜΕ ΛΕΥΚΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΥ. Στην περίπτωση αυτή, ο Ξιφομάχος αναπαριστάται από ένα απλό κομμάτι.



Ασφαλώς, θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε μια ενέργεια για να τοποθετήσετε ένα κομμάτι στην θέση αυτή, ακόμη κι αν δεν είχατε την κάρτα. Δεν καλέσατε όμως τον Ξιφομάχο απλά για ένα νέο κομμάτι στο ταμπλό. ΚΑΘΕ ΟΝ ΕΧΕΙ ΜΙΑ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΠΟΥ ΕΚΤΕΛΕΙΤΕ ΜΟΛΙΣ ΤΟ ΚΑΛΕΣΕΤΕ.

Η ικανότητα του Ξιφομάχου σας επιτρέπει να καταστρέψετε ένα απλό κομμάτι του αντιπάλου, αν αυτό είναι σε διαγωνίως γειτονική θέση (μια από τις 4 θέσεις που σημειώνονται στην κάρτα). Ο αντίπαλός σας έχει κομμάτι διαγωνίως γειτονικά στον Ξιφομάχο. Ετσι, το αφαιρείτε από το ταμπλό (και το επιστρέφετε στον αντίπαλό σας). Επιπλέον, ο Ξιφομάχος αναφέρει ότι αν καταστρέψετε ένα κομμάτι, τον αναβαθμίζετε. Γυρίζετε το κομμάτι του, ώστε το σύμβολο να είναι πλέον ορατό. Τώρα έχετε ένα ηρωικό κομμάτι στο ταμπλό.



(Αν η κάρτα δεν αναφέρει ότι κάτι είναι προαιρετικό, τότε είναι υποχρεωτικό. Η ικανότητα του Ξιφομάχου αναφέρει, «Μπορείτε να καταστρέψετε...» Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να επιλέξετε να μην το κάνετε. Ωστόσο, αν δεν καταστρέψετε ένα κομμάτι δεν θα αναβαθμίσετε τον Ξιφομάχο.)

Μοιάζει με καλό παίξιμο, αλλά μπορείτε να κάνετε κάτι ακόμη πιο μοχθηρό: ΕΝΑ ΟΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΚΑΛΕΣΤΕΙ ΣΕ ΘΕΣΗ ΠΟΥ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ ΚΟΜΜΑΤΙ ΤΟΥ ΙΔΙΟΥ Η ΧΑΜΗΛΟΤΕΡΟΥ ΒΑΘΜΟΥ, ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΟΝΤΑΣ ΤΟ ΚΟΜΜΑΤΙ ΑΥΤΟ.

Θα μπορούσατε να είχατε παίξει το κομμάτι έτσι ώστε ο σχηματισμός να δημιουργηθεί με τη θέση καλέσματος στη θέση του αντιπάλου. Όταν θα καλούσατε τον Ξιφομάχο, θα κατέστρεφε το κομμάτι αυτό. Αυτό είναι μέρος του καλέσματος και όχι της ικανότητας.

Τώρα, εφαρμόζετε την ικανότητα, καταστρέφοντας και το άλλο κομμάτι του αντιπάλου. Αν το κάνετε, πρέπει να αναβαθμίζετε τον Ξιφομάχο:



Ας δούμε και κάποια άλλα παραδείγματα:

Στην περίπτωση αυτή, δεν μπορείτε να καλέσετε τον Ξιφομάχο. Δεν μπορεί να καλεστεί στη θέση ανάμεσα στα κομμάτια σας, μιας και το ηρωικό κομμάτι του Μπλε είναι μεγαλύτερου βαθμού.



Μπορείτε να καταστρέψετε τα δικά σας κομμάτια. Στην περίπτωση αυτή, μπορείτε να καλέσετε τον Ξιφομάχο. Το ον καταστρέφει το απλό κομμάτι στο κέντρο. Επειτα, εφαρμόζετε την ικανότητα του Ξιφομάχου.



Τα κομμάτια του σχηματισμού αυτού μπορούν να ταιριάζουν και με κομμάτια μεγαλύτερου βαθμού. Στην περίπτωση αυτή, δύο κομμάτια σας δημιουργούν το σχηματισμό και καλείτε τον Ξιφομάχο. Δεν μπορείτε, ωστόσο, να χρησιμοποιήσετε την ικανότητά του, μιας και καταστρέφει μόνο απλά κομμάτια και όχι ηρωικά.



Αυτή είναι μια ακόμη περίπτωση που μπορείτε να καλέσετε τον Ξιφομάχο αλλά δεν χρησιμοποιείτε την ικανότητά του. Ακόμη κι αν θέλετε να καταστρέψετε το διαγωνίως γειτονικό κομμάτι, το κείμενο της κάρτας ορίζει ότι η ικανότητα ισχύει μόνο για αντίπαλο κομμάτι.



(Πρέπει πάντοτε να διαβάζετε το κείμενο προσεκτικά. Αν η κάρτα ανέφερε, «Μπορείτε να καταστρέψετε 1 απλό κομμάτι σε διαγωνίως γειτονική θέση», τότε θα μπορούσατε να καταστρέψετε το δικό σας κομμάτι. Και αν η κάρτα ανέφερε, «Καταστρέψτε 1 απλό κομμάτι σε διαγωνίως γειτονική θέση», θα έπρεπε να καταστρέψετε το δικό σας κομμάτι.)

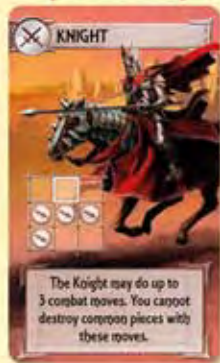
Μετά την Ικανότητα του Οντος

Αφού επιλύσετε την ικανότητα του όντος, τοποθετήστε την κάρτα στη στοίβα ξεσκάρταρίσματός σας. Το νέο κομμάτι στο ταμπλό ΠΑΥΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΟΝ ΑΥΤΟ. Είναι πλέον ένα ακόμη κομμάτι. Τα κομμάτια μπορούν να είναι απλά, ηρωικά ή θρυλικά, αλλά δεν «θυμούνται» αν είχαν καλεστεί ή απλά είχαν τοποθετηθεί. Μόλις η ικανότητα μιας κάρτας επιλυθεί, δεν χρειάζεται να θυμάστε ποιο κομμάτι ανήκε στην κάρτα.

Αν καλέσετε όντα, τραβήξτε κάρτες από την τράπουλά σας στο τέλος της σειράς σας, ώστε να φτάσετε και πάλι τις 3 κάρτες στο χέρι σας.

(Ακόμη και στο τελευταίο παράδειγμα, όπου καλέσατε τον Ξιφομάχο χωρίς αποτέλεσμα, το κάλεσμα έχει ακόμη συνέπειες. Στο τέλος της σειράς σας, τραβάτε μια νέα κάρτα.)

Περισσότερα Παραδείγματα



Εχουμε ήδη δει έναν τρόπο να βάζετε ένα ηρωικό κομμάτι στο ταμπλό, αναβαθμίζοντας ένα απλό κομμάτι με χρήση της ικανότητάς του όντος. Ενας άλλος τρόπος είναι το άμεσο κάλεσμα ενός ηρωικού όντος (με το σύμβολο  στην πάνω αριστερή γωνία του).

Δείτε τον Ιππότη. Χρειάζεστε 4 κομμάτια για να δημιουργήσετε τον σχηματισμό του. Πρέπει να βρίσκονται σε σχήμα γωνίας, αλλά κάθε προσανατολισμός, ακόμη και καθρέπτισμα, είναι σωστός.

Σε κάθε ένα από τους παρακάτω σχηματισμούς, μπορεί να καλεστεί ο Ιππότης στη θέση με το λευκό πλαίσιο:



Προσέξτε ότι στο τελευταίο παράδειγμα, οι θέσεις που σημειώνονται φαίνονται κενές στην κάρτα. Για να ταιριάξετε έναν σχηματισμό, δεν χρειάζεται να αντιστοιχίσετε κάθε κομμάτι της κάρτας με ένα κομμάτι σας στο ταμπλό. Και επίσης, μην ξεχνάτε ότι ένα κομμάτι μεγαλύτερου βαθμού μπορεί να πάρει τη θέση ενός κομματιού μικρότερου, στην κάρτα.

Θυμηθείτε ότι μπορείτε να καλέσετε ένα ον σε θέση που καταλαμβάνεται από κομμάτι του ίδιου ή χαμηλότερου βαθμού. Για αυτό τον λόγο, στα παραπάνω παραδείγματα, μπορείτε να καλέσετε τον Ιππότη σε θέση που καταλαμβάνει απλό ή ηρωικό κομμάτι. Ετσι, το κομμάτι αυτό καταστρέφεται και τοποθετείτε ένα νέο (δικό σας) κομμάτι με το σύμβολο .



Οχι μόνο είναι δυνατή η καταστροφή δικού σας κομματιού, αλλά μερικές φορές απαιτείται κιόλας. Δείτε το Κανόνι. Για να το καλέσετε, πρέπει να έχετε ένα δικό σας απλό ή ηρωικό κομμάτι στην θέση με το λευκό περίγραμμα, δηλαδή στη θέση που θα καλεστεί το Κανόνι.

(Σημείωση: Στο πλήρες παιχνίδι, αν είχατε ένα μυθικό κομμάτι στη θέση με το λευκό περίγραμμα, θα ταίριαζε στο σχηματισμό, αλλά δεν θα μπορούσατε να καλέσετε το Κανόνι, μιας και ένα ον δεν μπορεί να καλεστεί πάνω από κομμάτι μεγαλύτερου βαθμού.)

Η εικόνα δείχνει 3 θέσεις στις οποίες θα μπορούσε το Κανόνι να καλεστεί.

Σε κάθε περίπτωση, το κομμάτι θα αντικατασταθεί από ένα νέο ηρωικό κομμάτι και θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε την ικανότητα του Κανονιού.

(Προσέξτε τι αναφέρει το κείμενο του Κανονιού, «Μπορείτε να επιλέξετε μια από τις εικονιζόμενες διευθύνσεις...». Αν αποφασίσετε να μην επιλέξετε μια διεύθυνση, τότε δεν καταστρέφεται κομμάτι «σε αυτή τη διεύθυνση». Με άλλα λόγια μπορείτε αν θέλετε να μην εκτελέσετε την ικανότητα του Κανονιού. Ωστόσο, αν τη χρησιμοποιήσετε, πρέπει να καταστρέψετε όλα τα απλά κομμάτια σε αυτή τη διεύθυνση, ακόμη και τα δικά σας.)

Κινήσεις και Αλματα

Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποια από τις 2 ενέργειές σας για να μετακινήσετε κομμάτια. ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΠΡΟΕΡΧΟΝΤΑΙ ΜΟΝΟ ΑΠΟ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΠΛΑΣΜΑΤΩΝ Η ΕΚΛΑΜΨΕΙΣ.

Μια κίνηση γίνεται πάντοτε σε μια από τις 8 ΓΕΙΤΟΝΙΚΕΣ ΘΕΣΕΙΣ. Οι 4 θέσεις στα πλευρά είναι ΠΛΑΓΙΩΣ ΓΕΙΤΟΝΙΚΕΣ. Οι 4 θέσεις στις γωνίες είναι ΔΙΑΓΩΝΙΩΣ ΓΕΙΤΟΝΙΚΕΣ.

Γενικά, υπάρχουν 2 είδη κινήσεων: οι βασικές κινήσεις και οι κινήσεις μάχης.

ΜΙΑ ΒΑΣΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ ΣΕ ΜΙΑ ΚΕΝΗ ΘΕΣΗ Η ΣΕ ΘΕΣΗ ΚΑΤΗΛΙΜΜΕΝΗ ΑΠΟ ΚΟΜΜΑΤΙ ΜΙΚΡΟΤΕΡΟΥ ΒΑΘΜΟΥ. Μετακινείτε σε κατελιμμένη θέση και καταστρέφεται το κομμάτι που βρισκόταν εκεί. (Το κομμάτι μεγαλύτερου βαθμού, απλά το καταπατάει.) Μπορείτε να καταστρέψετε ένα δικό σας κομμάτι, ή ένα του αντιπάλου με τον τρόπο αυτό.

Το σχέδιο απεικονίζει τις πιθανές βασικές κινήσεις για 2 κομμάτια. Προσέξτε ότι το ηρωικό κομμάτι μπορεί να κάνει μια βασική κίνηση



σε κενές θέσεις ή σε θέσεις κατελιμμένες από απλά κομμάτια. Το απλό κομμάτι μπορεί να κινηθεί μόνο σε κενές θέσεις. Δεν υπάρχει κομμάτι χαμηλότερου βαθμού που να μπορεί ένα απλό κομμάτι να καταπατήσει.

ΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ ΜΑΧΗΣ ΕΙΝΑΙ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ ΣΕ ΚΕΝΗ ΘΕΣΗ Η ΣΕ ΘΕΣΗ ΚΑΤΕΛΙΜΜΕΝΗ ΑΠΟ ΚΟΜΜΑΤΙ ΤΟΥ ΙΔΙΟΥ Η ΧΑΜΗΛΟΤΕΡΟΥ ΒΑΘΜΟΥ. Ετσι, μια κίνηση μάχης είναι μια βασική κίνηση με την επιπλέον επιλογή της μετακίνησης σε θέση κατελιμμένη από κομμάτι του ίδιου βαθμού. Ενα ηρωικό κομμάτι που εκτελεί κίνηση μάχης, μπορεί να πάει σε οποιαδήποτε από τις 8 γειτονικές θέσεις, εκτός αυτών που καταλαμβάνονται από θρυλικά κομμάτια. Ενα απλό κομμάτι με κίνηση μάχης μπορεί να μετακινηθεί σε οποιαδήποτε κενή θέση, ή θέση που καταλαμβάνεται από απλό κομμάτι.



Δύο κομμάτια ποτέ δεν μπορούν να βρίσκονται στην ίδια θέση. Η μετακίνηση σε κατελιμμένη θέση (με βασική ή με κίνηση μάχης) καταστρέφει το κομμάτι που βρισκόταν εκεί. Μπορείτε να καταστρέψετε ένα δικό σας ή ένα αντίπαλο κομμάτι με μια κίνηση. Οποτε ένα κομμάτι καταστρέφεται επιστρέφει στο απόθεμα κομματιών του παίκτη.

Αν ένα κομμάτι μπορεί να κάνει πολλαπλές κινήσεις, τότε τις εκτελείτε στη σειρά, καταστρέφοντας τυχόν κομμάτια στις θέσεις από τις οποίες περνάει.

Κάποιες κάρτες θέτουν επιπλέον περιορισμούς στο είδος των κινήσεων που επιτρέπουν. Για παράδειγμα, ο Ιππότης εκτελεί κινήσεις μάχης, αλλά δεν επιτρέπεται να καταστρέψει απλά κομμάτια. Αυτό σημαίνει ότι κινείται μόνο σε κενές θέσεις ή σε θέσεις κατελιμμένες από ηρωικά κομμάτια (οποιοδήποτε χρώματος).

ΤΟ ΑΛΜΑ ΕΙΝΑΙ ΣΑΝ ΚΙΝΗΣΗ, ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΠΕΡΙΟΡΙΖΕΤΑΙ ΣΕ ΓΕΙΤΟΝΙΚΕΣ ΜΟΝΟ ΘΕΣΕΙΣ. Για να κάνετε ένα βασικό άλμα, παίρνετε το κομμάτι και το τοποθετείτε σε μια άλλη κενή θέση, ή σε θέση κατελιμμένη από κομμάτι χαμηλότερου βαθμού. Ενα άλμα μάχης μπορεί να καταλήξει σε οποιαδήποτε θέση εκτός από μια κατελιμμένη από κομμάτι υψηλότερου βαθμού. Οπως και με τις κινήσεις, το κομμάτι που κάνει το άλμα καταστρέφει αυτό στο οποίο κάθεται. (Αλλά δεν καταστρέφει κομμάτια στο ενδιάμεσο, μιας και δεν «πέρασε» από αυτές τις θέσεις.)

Οπως και με τις κινήσεις, κάποιες φορές η κάρτα θα ορίζει επιπλέον περιορισμούς για την κατάληξη του άλματος.

Αυτές και άλλες ικανότητες των καρτών, επεξηγούνται στο φύλλο Πλήρων Κανόνων.

Χρήση μιας Εκλαμψης



Κάθε παίκτης έχει μια έκλαμψη στο χέρι του. Η έκλαμψή σας αναπαριστάει μια δύναμη που μπορείτε να αντλήσετε από τα κομμάτια του αντιπάλου, όταν δεν υπάρχει ισορροπία στην αρένα. Αν τα κομμάτια του αντιπάλου υπερισχύουν σημαντικά των δικών σας, έχετε επιλογές που κανονικά δεν θα είχατε.

Μια έκλαμψη έχει δύο πιθανά αποτελέσματα. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΚΛΑΜΨΗ ΑΝ ΚΑΛΥΠΤΕΤΕ ΤΑ ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΚΑΠΟΙΟΥ ΑΠΟ ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ.

Καλύπτετε το ΑΝΩ ΚΡΙΤΗΡΙΟ αν τα αναβαθμισμένα κομμάτια του αντιπάλου ξεπερνούν τα δικά σας κατά έναν συγκεκριμένο, τουλάχιστον,

αριθμό, αυτόν που αναγράφεται στην κάρτα. (Τα μυθικά και τα ηρωικά κομμάτια, στο πρώτο σας παιχνίδι, θα υπολογίζονται μόνο για τα ηρωικά, λόγω του ότι τα θρυλικά δεν συμμετέχουν.) Για παράδειγμα, αν ο αντίπαλός σας έχει τουλάχιστον 4 περισσότερα ηρωικά κομμάτια από εσάς στο ταμπλό, μπορείτε να παίξετε την κάρτα που φαίνεται εδώ.

Καλύπτετε το ΚΑΤΩ ΚΡΙΤΗΡΙΟ αν ο συνολικός αριθμός κομματιών του αντιπάλου ξεπερνάει τον δικό σας κατά τουλάχιστον έναν συγκεκριμένο αριθμό, και πάλι, τον αριθμό που αναγράφεται στην κάρτα. Μπορείτε να παίξετε για παράδειγμα, την παραπάνω κάρτα, αν ο αντίπαλός σας έχει τουλάχιστον 5 κομμάτια περισσότερα από εσάς στο ταμπλό. (Υπολογίστε όλα τα κομμάτια, ανεξαρτήτως βαθμού.)

Κάθε κριτήριο έχει το δικό του αποτέλεσμα. Αν καλύπτετε το άνω κριτήριο, μπορείτε να παίξετε την κάρτα για το άνω αποτέλεσμα. Αν καλύπτετε το κάτω κριτήριο, μπορείτε να παίξετε την κάρτα για το κάτω αποτέλεσμα. Αν καλύπτετε και τα δύο κριτήρια όταν παίξετε την κάρτα, κερδίζετε και τα δύο αποτελέσματα, πρώτα το άνω και έπειτα το κάτω. (Μην ανησυχείτε αν το άνω αποτέλεσμα αλλάξει τον αριθμό των κομματιών στο ταμπλό. Ελέγχετε το κάτω κριτήριο πριν επιλύσετε το άνω αποτέλεσμα και όχι μετά.) ΑΝ ΔΕΝ ΚΑΛΥΠΤΕΤΕ ΚΑΝΕΝΑ ΚΡΙΤΗΡΙΟ, ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΚΛΑΜΨΗ.

Η ΧΡΗΣΗ ΜΙΑΣ ΕΚΛΑΜΨΗΣ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΕΝΕΡΓΕΙΑ. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια έκλαμψη ΠΡΙΝ Η ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΕΝΕΡΓΕΙΑ, αλλά όχι κατά τη διάρκεια επίλυσης μιας ενέργειας. Την κατεβάζετε στο τραπέζι, επιλύετε ένα ή και τα δύο αποτελέσματα και έπειτα την ξεσκαρτάρете στη στοίβα ξεσκαρτάριατος εκλάμψεων. Στο τέλος της σειράς σας, τραβάτε μια νέα έκλαμψη για να την αντικαταστήσετε. (Ετσι, ξεκινάτε πάντα τη σειρά σας με μια έκλαμψη, και ποτέ δεν μπορείτε να παίξετε περισσότερες από 1 εκλάμψεις σε κάθε σειρά σας.)

Ας δούμε ένα παράδειγμα:



Ο Μπλε έχει 2 περισσότερα αναβαθμισμένα κομμάτια από τον Κόκκινο και 2 περισσότερα συνολικά. **ΔΕΝ ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΚΑΠΟΙΟ ΚΡΙΤΗΡΙΟ** και δεν μπορεί να παίξει τώρα την έκλαμψη του.



Ο Μπλε έχει 3 περισσότερα αναβαθμισμένα κομμάτια από τον Κόκκινο. Ετσι, ο **ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΟ ΑΝΩ ΚΡΙΤΗΡΙΟ**. Ο Κόκκινος μπορεί να παίξει αυτή την έκλαμψη για να βάλει 1 απλό κομμάτι σε οποιαδήποτε κενή θέση. Δεν κοστίζει στον Κόκκινο κάποια ενέργεια.



Ο Μπλε έχει 8 περισσότερα κομμάτια από τον Κόκκινο. Ετσι, ο **ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΟ ΚΑΤΩ ΚΡΙΤΗΡΙΟ**. Ο Κόκκινος παίζει αυτή την έκλαμψη για να κάνει 1 κίνηση μάχης ή 2 βασικές κινήσεις. Δεν κοστίζει στον Κόκκινο κάποια ενέργεια.



Ο Μπλε έχει 4 περισσότερα αναβαθμισμένα κομμάτια και 4 περισσότερα κομμάτια γενικά. Ετσι, ο **ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΚΑΙ ΤΑ ΔΥΟ ΚΡΙΤΗΡΙΑ**. Ο Κόκκινος μπορεί να παίξει την κάρτα αυτή για να πάρει και τα δύο αποτελέσματα. Αρχικά, τοποθετεί ένα απλό κομμάτι σε οποιαδήποτε κενή θέση. Επειτα, μπορεί να εκτελέσει 1 κίνηση μάχης ή 2 βασικές κινήσεις. Οπως πάντα δεν κοστίζει ενέργεια στον Κόκκινο. (Αφού ο Κόκκινος χρησιμοποιήσει το άνω αποτέλεσμα, ο Μπλε έχει μόλις 3 κομμάτια περισσότερα. Αυτό δεν έχει σημασία. Ο Κόκκινος θα χρησιμοποιήσει το κάτω αποτέλεσμα μιας και το κριτήριο καλυπτόταν όταν η έκλαμψη χρησιμοποιήθηκε.)

(Προσέξτε ότι η σειρά είναι σημαντική. Στο τελευταίο παράδειγμα, ο Κόκκινος μπορεί να τοποθετήσει ένα απλό κομμάτι και έπειτα να το κινήσει. Δεν μπορεί όμως να κάνει κίνηση και να τοποθετήσει ένα απλό κομμάτι στην κενή θέση. Το άνω αποτέλεσμα επιλύεται πρώτο.)



Εδώ ο Κόκκινος καλύπτει το κάτω κριτήριο. Αν χρησιμοποιήσει την έκλαμψη στην αρχή της σειράς του, κερδίζει μια ενέργεια, αλλά δεν θα μπορέσει να χρησιμοποιήσει το κομμάτι της «αναβάθμισης» του κάτω αποτελέσματος. Ωστόσο, με την πρώτη του ενέργεια μπορεί να

χρησιμοποιήσει την πρώτη του ενέργεια για να τοποθετήσει ένα απλό κομμάτι. Τα κομμάτια του Μπλε θα είναι περισσότερα κατά 6, οπότε θα μπορεί να χρησιμοποιήσει την έκλαμψη για να αναβαθμίσει το απλό κομμάτι και να κερδίσει μια ενέργεια. Αυτό τον αφήνει με 2 ενέργειες (η κανονική δεύτερη ενέργεια, συν αυτή της έκλαμψης).

(Όταν μια κάρτα ορίζει ότι «κερδίζετε μια ενέργεια», σημαίνει ότι προσθέτετε 1 στις ενέργειες που ακόμα έχετε για τη σειρά σας. Για παράδειγμα, αν ο Κόκκινος είχε κερδίσει μια ενέργεια αφού χρησιμοποιούσε τη δεύτερη ενέργεια της σειράς του, θα μπορούσε να παίξει άλλη μια ενέργεια πριν ολοκληρώσει τη σειρά του.)

(Μην σκέφτεστε την έκλαμψη σαν κάτι που χρησιμοποιούν οι αδύναμοι παίκτες όταν έχουν μείνει πίσω. Η έκλαμψη είναι ένας μηχανισμός που χρησιμοποιούν οι έξυπνοι παίκτες προς όφελός τους. Αν ο αντίπαλός σας εστιάζει στην καταστροφή των κομματιών σας, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια έκλαμψη για να ολοκληρώσετε δοκιμασίες που ο αντίπαλος έχει αγνοήσει.)

Αλλάζοντας Γνώμη για μια Ενέργεια

Υποθέτοντας ότι χρησιμοποιείτε την πρώτη σας ενέργεια για να τοποθετήσετε ένα απλό κομμάτι, ώστε να μπορέσετε να καλέσετε ένα on με τη δεύτερη ενέργειά σας... συνειδητοποιείτε ότι δεν μπορείτε να καλέσετε το on ή ότι το κάλεσμα δεν θα είχε το αποτέλεσμα που υπολογίζατε. Εκτός κι αν έχετε συμφωνήσει με τον αντίπαλό σας να παίξετε με διαφορετικούς κανόνες, μπορείτε να πάρετε πίσω την ενέργειά σας, και να κάνετε κάτι άλλο. Αυτό ισχύει ακόμη και για πιο περίπλοκες περιπτώσεις, όπως για παράδειγμα την επίλυση ενός αποτελέσματος ή μιας έκλαμψης.

(Μπορεί να νομίζετε ότι αν επιτρέπεται να αλλάζετε γνώμη το παιχνίδι καθυστερεί. Στην πραγματικότητα, κάνει το παιχνίδι πολύ γρηγορότερο, μιας και δεν χρειάζεται να προγραμματίζετε τα πάντα στο μυαλό σας πριν δείτε πως λειτουργούν στο ταμπλό.)

Ασφαλώς, αφού ολοκληρώσετε τη σειρά σας ή ξεκινήσετε να τραβάτε κάρτες ή να ολοκληρώσετε μια δοκιμασία, είναι αργά για να αλλάξετε γνώμη για τις ενέργειές σας.



ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ

Το ταμπλό δοκιμασιών έχει πάντοτε 3 τρέχοντες δοκιμασίες, αυτές που μπορείτε να προσπαθήσετε να ολοκληρώσετε. Μπορείτε επίσης να δείτε την πρώτη κάρτα της τράπουλας, δηλαδή την επόμενη δοκιμασία που θα αντικαταστήσει μια κερδισμένη δοκιμασία.

ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ ΜΙΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ ΜΟΝΟ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ ΣΑΣ, αφού έχετε χρησιμοποιήσει τις ενέργειές σας. Το κείμενο της κάρτας περιγράφει τι χρειάζεται να έχετε κάνει για να κερδίσετε τη δοκιμασία. **ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ 1 ΜΟΝΟ ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ ΑΝΑ ΣΕΙΡΑ**.

Υπάρχουν διάφορα είδη δοκιμασιών. (Το είδος καθορίζεται από το σύμβολο στην πάνω αριστερή γωνία της κάρτας.)



Κάποιες δοκιμασίες ολοκληρώνονται έχοντας κομμάτια σας στις χρωματιστές θέσεις. Αν η δοκιμασία απαιτεί «αναβαθμισμένο» κομμάτι, αυτό σημαίνει ένα ηρωικό ή μυθικό κομμάτι. (Ετσι «αναβαθμισμένο» σημαίνει απλά «ηρωικό» στο πρώτο σας παιχνίδι.)



Κάποιες δοκιμασίες ολοκληρώνονται έχοντας κομμάτια σας σε συγκεκριμένη διαμόρφωση στο ταμπλό. Κάποιες από αυτές απαιτούν και αναβαθμισμένα κομμάτια.



Κάποιες δοκιμασίες ολοκληρώνονται με συγκεκριμένη διαμόρφωση των κομματιών σας σε σχέση με του αντιπάλου.

(Για την απόκτηση οποιασδήποτε από τις 3 παραπάνω δοκιμασίες, πρέπει να έχετε την κατάλληλη διαμόρφωση στο τέλος της σειράς σας.)



Κάποιες δοκιμασίες ολοκληρώνονται με το κάλεσμα όντων. Η ενέργεια «καλέσματος ενός όντος» είναι ο μόνος τρόπος να κληθεί ένα on. Τα κομμάτια που μπαίνουν στο ταμπλό λόγω αποτελεσμάτων καρτών ή ενεργειών «τοποθέτησης ενός κομματιού» είναι απλά κομμάτια και όχι καλεσμένα όντα.



Κάποιες δοκιμασίες ολοκληρώνονται καταστρέφοντας τα κομμάτια του αντιπάλου σας. Τα κομμάτια καταστρέφονται καλώντας όντα πάνω σε αυτά, με κίνηση στις θέσεις τους και με αποτέλεσμα τα όπως «καταστροφή» και «μετατροπή».

(Αν μια τέτοια δοκιμασία βρίσκεται ανάμεσα στις τρέχουσες, αφήστε τα κατεστραμμένα κομμάτια στην άκρη για να σημειώνετε τι έχετε κάνει. Επιστρέψτε τα στον αντίπαλό σας στο τέλος της σειράς σας.)

Αν καλύπτετε τα κριτήρια μιας δοκιμασίας, μπορείτε να την πάρετε. Αν καλύπτετε τα κριτήρια για περισσότερες από 1, παίρνετε μόνο 1. (Μπορεί να πάρετε μια νέα δοκιμασία στην επόμενη σειρά σας.)

Για να πάρετε μια δοκιμασία, πάρτε την κάρτα και κρατήστε την μπροστά σας, δίπλα στην τράπουλά σας. Ο αριθμός κάτω δεξιά σας δείχνει τους πόντους που κερδίζετε. Πάρτε την πρώτη δοκιμασία από την κορυφή της τράπουλας και τοποθετήστε τη στην κενή θέση. Γίνεται μια από τις τρέχουσες. Ανοίξτε την πρώτη κάρτα, ώστε να φαίνεται η επόμενη δοκιμασία που θα γίνει τρέχουσα.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το σκορ σας είναι ΟΙ ΣΥΝΟΛΙΚΟΙ ΠΟΝΤΟΙ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΔΟΚΙΜΑΣΙΩΝ που έχετε κερδίσει.

Το παιχνίδι τελώνει όταν ένας παίκτης τραβήξει την τελευταία κάρτα της τράπουλάς του, ή όταν κάποιος παίκτης έχει 6 ή περισσότερους πόντους. Νικητής είναι ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΥ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- ✱ Οι παίκτες παίζουν σε σειρές. Ο πρώτος παίκτης εκτελεί 1 μόνο ενέργεια στην πρώτη σειρά του. Από εκεί και πέρα, κάθε παίκτης έχει 2 ενέργειες.
- ✱ Οι πιθανές ενέργειες είναι η τοποθέτηση ενός απλού κομματιού σε μια κενή θέση ή το κάλεσμα ενός όντος.
- ✱ Όταν χρησιμοποιείτε μια ενέργεια για να καλέσετε ένα on, τοποθετείτε ένα κομμάτι του βαθμού στο στο ταμπλό (καταστρέφοντας τυχόν κομμάτι που ήταν στη θέση εκείνη), επιλύετε την ικανότητα του όντος και ξεσκαρτάρτε την κάρτα.
- ✱ Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε μια έκλαμψη αν καλύπτετε ένα από τα κριτήρια της. Αυτό δεν κοστίζει ενέργεια. Επιλύστε τα αποτελέσματα των κριτηρίων που καλύπτετε και ξεσκαρτάρτε την κάρτα.
- ✱ Στο τέλος της σειράς σας, μπορείτε να πάρετε 1 από τις τρέχουσες δοκιμασίες, αν καλύπτετε τα κριτήριά της.
- ✱ Επειτα, τραβήξτε κάρτες, αν χρειάζεται, ώστε να έχετε και πάλι 3 όντα και 1 έκλαμψη. Αφού τραβήξετε, ξεκινάει η σειρά του αντιπάλου σας.
- ✱ Το παιχνίδι τελώνει όταν ένας παίκτης φτάσει στους 6, ή περισσότερους παίκτες, ή όταν κάποιος παίκτης τραβήξει την τελευταία κάρτα της τράπουλάς του.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΛΗΡΟΥΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Μέχρι τώρα, σας παρουσιάσαμε μια ειδική εκδοχή των κανόνων για να παρουσιάσετε το παιχνίδι σε νέους παίκτες. Ακόμη και έμπειροι παίκτες θα πρέπει να χρησιμοποιούν τους κανόνες αυτούς όταν θα μαθαίνουν το παιχνίδι σε νέους παίκτες. Στο κομμάτι αυτό, θα εξηγήσουμε τις διαφορές μεταξύ των κανόνων για νέους παίκτες και της πλήρους εκδοχής του παιχνιδιού. Οι κανόνες αυτοί είναι κοινοί για όλες τις μορφές του Tash-Kalar.

Τραπουλες και Κομμάτια Παικτών



Στην πλήρη εκδοχή του παιχνιδιού μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιαδήποτε από τις τέσσερις τραπουλες παικτών. (Κάθε παίκτης επιλέγει την δική του τράπουλα, ή μοιράζονται τυχαία.) Χρησιμοποιείτε όλα τα κομμάτια του χρώματος, μαζί με τα 3 θρυλικά κομμάτια.

(Προτείνουμε τις Αυτοκρατορικές τραπουλες για το πρώτο σας παιχνίδι γιατί είναι ίδιες, και παραδοσιακές. Μπορείτε, ωστόσο να παίξετε και με διαφορετικές τραπουλες, αν θέλετε.)

Θρύλοι

Στην πλήρη εκδοχή του παιχνιδιού, μπορείτε να καλέσετε θρύλους. Αυτοί προέρχονται από μια κοινή για τους παίκτες τράπουλα.

(Το κάλεσμα ενός θρύλου δεν είναι εύκολο, και μπορεί να μην καλέσετε κανένα θρύλο σε όλο το παιχνίδι. Όταν μαθαίνετε, η ολοκλήρωση δοκιμασιών καθώς αποφεύγετε τον αντίπαλό σας είναι αρκετά δύσκολη πρόκληση. Η ταυτόχρονη προσπάθεια δημιουργίας θρυλικών σχηματισμών μπορεί να επιβραδύνει σημαντικά το παιχνίδι. Για αυτό τον λόγο αφήνουμε τους θρύλους εκτός, στους απλοποιημένους κανόνες.

Ωστόσο, αν θέλετε να παίξετε το πρώτο σας παιχνίδι σαν αγώνα θανάτου, μην φοβάστε να συμπεριλάβετε τους θρύλους. Οι αγώνες θανάτου δεν έχουν δοκιμασίες.)

ΚΑΡΤΕΣ ΘΡΥΛΩΝ



Κατά την προετοιμασία, ανακατέψτε την τράπουλα των θρύλων και αφήστε τη δίπλα στην τράπουλα εκλάμψεων. Κάθε παίκτης τραβάει από 2 θρύλους στην αρχή του παιχνιδιού.

Στο τέλος κάθε σειράς, όταν τραβάτε κάρτες για να αναπληρώσετε το χέρι σας, πρέπει να έχετε 3 όντα από την τράπουλά σας, 2 θρύλους και 1 έκλαμψη.

ΚΑΛΕΣΜΑ ΕΝΟΣ ΘΡΥΛΙΚΟΥ ΟΝΤΟΣ



Οι θρύλοι είναι όντα. Το κάλεσμα ενός θρύλου είναι σαν το κάλεσμα οποιουδήποτε άλλου όντος της τράπουλάς σας. Ωστόσο, οι θρύλοι απαιτούν ηρωικά κομμάτια σε συγκεκριμένες θέσεις του σχηματισμού. Αν ο σχηματισμός δείχνει ένα απλό κομμάτι, τότε οποιοδήποτε είδος κομματιού ταιριάζει, αλλά ένα ηρωικό κομμάτι ταιριάζει μόνο με ένα ηρωικό ή θρυλικό κομμάτι σας.

ΘΡΥΛΙΚΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ

Όταν καλείτε ένα θρυλικό ον, τοποθετείτε ένα θρυλικό κομμάτι σας στο ταμπλό. Τα κομμάτια αυτά είναι μεγαλύτερου βαθμού από τα ηρωικά και απλά κομμάτια.

Θυμηθείτε ότι ο βαθμός είναι σημαντικός όταν αποφασίζετε αν ένα κομμάτι μπορεί να κινηθεί πάνω ή να καλεστεί σε μια κατειλημμένη θέση. Για παράδειγμα, ένα θρυλικό ον μπορεί να κάνει μια βασική κίνηση πάνω σε θέση ηρωικού όντος, αλλά ένα ηρωικό ον δεν μπορεί να κάνει κίνηση μάχης στη θέση ενός θρυλικού όντος.

Αν μια κάρτα αναφέρεται σε ΜΗ ΘΡΥΛΙΚΟ ΚΟΜΜΑΤΙ, σημαίνει ένα απλό ή ηρωικό κομμάτι. Αν αναφέρεται σε ΑΝΑΘΘΙΣΜΕΝΟ ΚΟΜΜΑΤΙ, σημαίνει ηρωικό ή θρυλικό κομμάτι.

Η Ενέργεια Ξεσκαρταρίσματος

Τις περισσότερες φορές θα χρησιμοποιείτε τις ενέργειές σας για να τοποθετήσετε ένα κομμάτι ή να καλέσετε ένα ον. Στο πλήρες παιχνίδι μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε μια ενέργεια για να ξεσκαρτάρτε κάρτες από το χέρι σας. ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΚΤΕΛΕΣΕΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΑΠΟ ΜΙΑ ΦΟΡΕΣ ΣΤΗ ΣΕΙΡΑ ΣΑΣ ΤΗΝ ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΞΕΣΚΑΡΤΑΡΙΣΜΑΤΟΣ.

(Η ενέργεια ξεσκαρταρίσματος σπάνια χρειάζεται. Απαιτεί εμπειρία για να δείτε ότι οι κάρτες σας είναι τόσο αχρείαστες που το ξεσκαρτάρισμα τους αξίζει να ξοδέψετε μια ενέργεια. Για το λόγο αυτό δεν έχουμε συμπεριλάβει τον κανόνα αυτό στο πρώτο σας παιχνίδι.)

Για την ενέργεια ξεσκαρταρίσματος, ΞΕΣΚΑΡΤΑΡΕΤΕ 1 ΟΝ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΤΡΑΒΗΣΕΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΡΑΠΟΥΛΑ ΣΑΣ (όχι από την τράπουλα θρύλων). Πηγαίνει στη στοίβα ξεσκαρταρίσματος σας.

Επειτα μπορείτε επίσης να ΕΠΙΣΤΡΕΨΕΤΕ ΜΙΑ Η ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΧΕΡΙ ΣΑΣ ΣΤΟΝ ΠΑΤΩ ΤΩΝ ΤΡΑΠΟΥΛΩΝ ΤΟΥΣ (κλειστές). Πολλαπλές κάρτες επιστρέφουν στον πάτο της ίδιας τράπουλας, κι εσείς επιλέγετε τη σειρά τους. Ασχέτως του πόσες κάρτες επιστρέψετε, υπολογίζεται σαν μια ενέργεια ξεσκαρταρίσματος.

Παράδειγμα: Αν θέλετε να ξεφορτωθείτε 3 όντα του χρώματός σας, 1 θρύλο και 1 έκλαμψη, πρέπει πρώτα να ξεσκαρτάρτε ένα ον της τράπουλάς σας. Αυτό πηγαίνει στη στοίβα ξεσκαρταρίσματος σας. Τα άλλα 2 όντα της τράπουλάς σας επιστρέφουν στον πάτο της τράπουλάς σας με τη σειρά που επιθυμείτε. Τοποθετείτε την έκλαμψη και τον θρύλο στον πάτο των δικών τους τραπουλών, κρατώντας τον θρύλο που θέλετε να κρατήσετε. Αυτό όλο είναι μια ενέργεια.

Τραβάτε κάρτες για να συμπληρώσετε πλήρως το χέρι σας, στο τέλος της σειράς σας.

Έλλειψη Κομματιών

ΤΑ ΚΑΤΕΣΤΡΑΜΜΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΕΠΙΣΤΡΕΦΟΥΝ ΣΤΟ ΑΠΟΘΕΜΑ ΔΙΑΘΕΣΙΜΩΝ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ ΤΟΥ ΙΔΙΟΚΤΗΤΗ, αλλά ακόμη κι έτσι, είναι πιθανό, μετά από πολλούς γύρους, να έχετε όλα τα κομμάτια ενός είδους στο ταμπλό (όλα τα ηρωικά/απλά κομμάτια ή όλα τα θρυλικά κομμάτια). Στην περίπτωση αυτή, ΚΑΠΟΙΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΚΑΡΤΩΝ ΔΕΝ ΓΙΝΟΝΤΑΙ. (Αυτό συμπεριλαμβάνει μετατροπή, αναβάθμιση, υποβάθμιση και άλλα αποτελέσματα κομματιών. Δείτε τους Πλήρεις Κανόνες.) Ωστόσο, ΕΙΝΑΙ ΠΙΘΑΝΗ Η ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗΣ Η ΚΑΛΕΣΜΑΤΟΣ ακόμη κι αν δεν είναι διαθέσιμο ένα κομμάτι του κατάλληλου είδους. Δείτε τα κομμάτια «Καλέσματος ενός Όντος» και τοποθέτησης των Πλήρων Κανόνων για λεπτομέρειες σχετικά με την έλλειψη κομματιών.

(Αυτό μπορεί να συμβεί σπάνια, και συνήθως μόνο για τα θρυλικά κομμάτια, οπότε οι κανόνες έλλειψης κομματιών δεν χρειάζονται στο πρώτο σας παιχνίδι.)

Τέλος του Παιχνιδιού

Στο πρώτο σας παιχνίδι, σταματάτε όταν κάποιος φτάσει στους 6 πόντους ή τραβήξει την τελευταία κάρτα της τράπουλάς του. Στο πλήρες παιχνίδι, υπάρχει ενεργοποίηση λήξης του παιχνιδιού.

Διαφορετικές μορφές του Tash-Kalar έχουν και διαφορετικό τρόπο ενεργοποίησης της λήξης, αλλά ένας κανόνας είναι κοινός για όλες: ΑΦΟΥ ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΘΕΙ, ΚΑΘΕ ΠΑΙΚΤΗΣ ΕΧΕΙ ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΠΛΗΡΗ ΣΕΙΡΑ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙ.

Συνήθως ένας παίκτης ενεργοποιεί τη λήξη ξεπερνώντας μια συγκεκριμένη τιμή πόντων ή τραβώντας την τελευταία κάρτα της τράπουλάς του. Σε μερικές περιπτώσεις, η λήξη ενεργοποιείται ακόμη και προκαλώντας τον αντίπαλο να ξεπεράσει την τιμή πόντων, στη δική σας σειρά. Ο τρόπος ενεργοποίησης δεν έχει σημασία: Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΠΟΥ ΠΑΙΞΕΙ Η ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΕΙ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΤΟΥ ΟΤΑΝ Η ΛΗΞΗ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΘΕΙ, ΘΑ ΕΙΝΑΙ Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ.

Αφού η λήξη του παιχνιδιού ενεργοποιηθεί, γίνονται, στη σειρά, τα παρακάτω:

1. Ο παίκτης ολοκληρώνει τη σειρά του και ανακοινώνει ότι ενεργοποιήθηκε η λήξη του παιχνιδιού. Ο παίκτης αυτός θα παίξει τελευταίος.
2. Το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά, με τον κάθε παίκτη να έχει μια τελευταία σειρά. (Στο παιχνίδι 2 παικτών, σημαίνει ότι ο αντίπαλος του τελευταίου παίκτη παίζει στη σειρά του.)
3. Επειτα, ο τελευταίος παίκτης παίζει μια τελευταία σειρά.
4. Τέλος, οι παίκτες συγκρίνουν τη βαθμολογία τους σύμφωνα με τους κανόνες της μορφής που παίζουν.

Ασφαλώς, αν όλοι συμφωνούν ότι το αποτέλεσμα του παιχνιδιού είναι ξεκάθαρο, μπορείτε να παραλείψετε την τελευταία σειρά κάθε παίκτη και κατευθείαν να συγχαρείτε τον νικητή. Ωστόσο, πολλές φορές οι τελευταίες σειρές μπορεί να έχουν συναρπαστικές αλλαγές.

(Στην Υψιστη Μορφή, οι αλλαγές αυτές συνήθως περιλαμβάνουν το κάλεσμα και την καταστροφή θρύλων. Για αυτό το λόγο αφήσαμε τον κανόνα αυτό εκτός, για το πρώτο σας παιχνίδι.)

Επίλυση Ισοπαλιών

Όλες οι μορφές του Tash-Kalar έχουν τον ίδιο τρόπο επίλυσης ισοπαλιών. (Ενας μια μάχη θανάτου, ωστόσο, έχει ειδικό τρόπο επίλυσης που εφαρμόζεται πρώτος.)

Αν υπάρχει ισοπαλία, την κερδίζει ο παίκτης με τα περισσότερα αναβαθμισμένα κομμάτια στο ταμπλό. Σε επιπλέον ισοπαλία, αυτή την κερδίζει ο παίκτης με τα περισσότερα κομμάτια, γενικά, στο ταμπλό.

Σε περαιτέρω ισοπαλία, η ισοπαλία παραμένει.

ΜΟΡΦΕΣ ΤΟΥ TASH-KALAR

Όλες οι μορφές του Tash-Kalar χρησιμοποιούν τους κανόνες που εξηγήθηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο.

Διαφέρουν μόνο στον τρόπο σκοραρίσματος, και η κάθε μία έχει μερικούς ειδικούς κανόνες.

Η ΥΨΙΣΤΗ ΜΟΡΦΗ (2 ΠΑΙΚΤΕΣ Η ΟΜΑΔΕΣ)

Αφού παίξετε το πρώτο σας παιχνίδι, γνωρίζετε τους περισσότερους κανόνες της Υψιστη Μορφής του Tash-Kalar. Η Υψιστη Μορφή διαφέρει από τους αγώνες θανάτου στη χρήση των δοκιμασιών.

Προετοιμασία για την Υψηλή Μορφή



Χρησιμοποιήστε την πλευρά με τις σημειωμένες κεντρικές θέσεις. Είναι σημαντικές για συγκριμένες δοκιμασίες. Η αρένα δεν θα έχει καθόλου κομμάτια όταν το παιχνίδι ξεκινήσει.

Δοκιμασίες

Προετοιμάστε το ταμπλό δοκιμασιών όπως και στο πρώτο σας παιχνίδι.

Ανακατέψτε όλες τις δοκιμασίες μαζί. Χρησιμοποιείτε όλες τις κάρτες δοκιμασιών, ακόμη και τις προχωρημένες (αυτές με το υδατογράφημα).

Υπάρχουν δύο περιορισμοί στην πλήρη εκδοχή. ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΗ ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΙΣ ΤΡΕΙΣ ΠΡΩΤΕΣ ΤΡΕΧΟΥΣΕΣ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ, και ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΤΡΕΙΣ Η ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΑΝΟΙΧΤΕΣ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ ΤΟΥ ΙΔΙΟΥ ΕΙΔΟΥΣ (καθορίζεται από το σύμβολο της πάνω δεξιά γωνίας). Για να σιγουρευτείτε για αυτό:

Καθώς ανοίγετε τις πρώτες 3 ΤΡΕΧΟΥΣΕΣ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ, ξεσκαρτάρτε όποια προχωρημένη ανοίξετε, ώστε να καταλήξετε με 3 βασικές δοκιμασίες. Αν και οι 3 δοκιμασίες είναι του ίδιου είδους, ξεσκαρτάρτε την τρίτη και συνεχίστε να τραβάτε μέχρι να βρείτε μια βασική δοκιμασία διαφορετικού είδους.

Επειτα ανακατέψτε τις ξεσκαρταρισμένες κάρτες πίσω στην τράπουλα. Πρέπει να έχετε πλέον 3 ανοιχτές βασικές δοκιμασίες, τουλάχιστον 2 διαφορετικών ειδών. Ανοίξτε την πρώτη κάρτα της τράπουλας δοκιμασιών. Αυτή είναι η ΕΠΟΜΕΝΗ ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ. Η επόμενη δοκιμασία μπορεί να είναι προχωρημένη ή όχι. Δεν έχει σημασία. Οι κανόνες δεν επιτρέπουν προχωρημένες δοκιμασίες στις 3 πρώτες.

Ωστόσο, αν η επόμενη δοκιμασία είναι του ίδιου είδους με δύο από τις τρέχουσες δοκιμασίες, πρέπει να ανοίξετε μια διαφορετική δοκιμασία. Τοποθετήστε την κάρτα (κλειστή) στον πάτο της τράπουλας και ανοίξτε την επόμενη κάρτα. Συνεχίστε, μέχρι η κάρτα στην κορυφή της τράπουλας να μην ταιριάζει με 2 από τις 3 τρέχουσες δοκιμασίες. Ακολουθήστε τον κανόνα αυτό όποτε ανοίγετε μια κάρτα για την επόμενη δοκιμασία, στη διάρκεια του παιχνιδιού.

Τέλος του Παιχνιδιού

Στην Υψιστη Μορφή, ελέγχετε την ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ ΛΗΨΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΜΟΝΟ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ.

Υπολογίστε τις ΤΙΜΕΣ ΠΟΝΤΩΝ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΔΟΚΙΜΑΣΙΩΝ που έχετε κερδίσει και προσθέστε 1 ΠΟΝΤΟ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΘΡΥΛΙΚΟ ΚΟΜΜΑΤΙ που έχετε στο ταμπλό. Αυτό είναι το σκορ σας.

Αν κάποιος παίκτης έχει 9 ή περισσότερους πόντους, ενεργοποιείται η λήξη του παιχνιδιού. Το τέλος του παιχνιδιού ενεργοποιείται επίσης, αν κάποιος παίκτης τραβήξει την τελευταία κάρτα της τράπουλάς του.

Κάθε παίκτης έχει ακόμη μια πλήρη σειρά, όπως εξηγήθηκε στη σελίδα 7. Επειδή μπορεί να καταστραφούν θρυλικά κομμάτια, μπορεί οι δύο παίκτες να ολοκληρώσουν το παιχνίδι με λιγότερους από 9 πόντους. Αυτό δεν έχει σημασία, και το παιχνίδι τελειώνει σε κάθε περίπτωση.

Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους κερδίζει. Η επίλυση ισοπαλιών εξηγείται στη σελίδα 7.

ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ ΘΑΝΑΤΟΥ (2 ΠΑΙΚΤΕΣ Η ΟΜΑΔΕΣ)

Η άλλη μορφή 2 παικτών του Tash-Kalar είναι η μονομαχία θανάτου. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους κανόνες αυτούς ακόμη και για το πρώτο σας παιχνίδι. Οι αγώνες θανάτου έχουν ευκολότερο σύστημα βαθμολογίας.

Προετοιμασία για τη Μονομαχία Θανάτου



Χρησιμοποιήστε την πλευρά του ταμπλό με τις θέσεις που είναι σημειωμένες με .

Δεν χρησιμοποιείτε τις κάρτες δοκιμασιών, ούτε το ταμπλό δοκιμασιών. Αντίθετα, πάρτε τα άλλα δύο ταμπλό σκορ και ενώστε τα δημιουργώντας το ταμπλό σκορ της μονομαχίας θανάτου, με αριθμούς από το 0 έως το 21. Το ταμπλό αυτό θα υπολογίζει πόσο ευχαριστεί το πλήθος η απόδοσή σας στην αρένα.

ΠΑΙΚΤΕΣ

Κάθε παίκτης τοποθετεί από ένα απλό κομμάτι στη θέση μηδέν του ταμπλό σκορ. Κάθε φορά που ο παίκτης κερδίζει πόντους, προχωράει το κομμάτι δείχνοντας το νέο σύνολο.

Στον αγώνα μάχης, οι παίκτες ξεκινούν με ένα κομμάτι ήδη στην αρένα. Επιλέξτε τον πρώτο παίκτη. Ο άλλος παίκτης παίρνει 1 απλό κομμάτι του κάθε χρώματος και τοποθετεί από 1 στις δύο θέσεις που σημειώνονται με . Όπως πάντα, ο πρώτος παίκτης ξεκινάει με 1 ενέργεια και έπειτα κάθε παίκτης παίζει κανονικά, 2 ενέργειες στη σειρά του.

(Η επιλογή των αρχικών θέσεων είναι κυρίως τυπική. Ωστόσο, μπορεί να επηρεάσει τα όντα των Highland, οι ικανότητες των οποίων εξαρτώνται από τις κόκκινες ή πράσινες θέσεις.)

Πορεία του Παιχνιδιού

Στη διάρκεια του παιχνιδιού, κερδίζετε πόντους ως εξής:

ΠΟΝΤΟΙ ΓΙΑ ΚΑΤΕΣΤΡΑΜΜΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ

Αντί να ολοκληρώνουν δοκιμασίες, οι παίκτες κερδίζουν πόντους καταστρέφοντας τα αντίπαλα κομμάτια. Το πλήθος έχει μαζευτεί για να δει καταστροφή!

Στη σειρά σας, αφήστε όλα τα εχθρικά κομμάτια που καταστρέφετε δίπλα στο ταμπλό. (Η μετατροπή ενός εχθρικού κομματιού στο χρώμα σας επίσης υπολογίζεται σαν καταστροφή του.) Στο τέλος της σειράς σας, επιστρέψτε τα κομμάτια και κερδίστε πόντους για όσα καταστρέψατε:

- ✖ 2 πόντους για κάθε θρυλικό κομμάτι,
- ✖ 1 πόντο για κάθε ηρωικό κομμάτι,
- ✖ 1 πόντο για κάθε ζευγάρι απλών κομματιών.

Αν καταστρέψετε μονό αριθμό απλών κομματιών, δεν κερδίζετε πόντους για το κομμάτι που δεν είναι ζευγαρωμένο.

Κερδίζετε πόντους μόνο για κομμάτια που ανήκουν στον αντίπαλό σας. Ούτε εσείς, ούτε ο αντίπαλός σας κερδίζετε ή χάνετε πόντους για δικά σας κομμάτια που καταστρέφετε στη σειρά σας.

ΠΟΝΤΟΙ ΓΙΑ ΚΑΛΕΣΜΑ ΘΡΥΛΩΝ

Αν καλέσετε έναν θρύλο, κερδίζετε 1 πόντο. Το πλήθος λατρεύει να βλέπει δράκους και elementals.

Αυτή είναι η διαφορά με την Υψιστη Μορφή, όπου κερδίζετε πόντους για θρυλικά κομμάτια στο ταμπλό. Στη μονομαχία θανάτου, ο πόντος κερδίζεται για το κάλεσμα ενός όντος με σύμβολο στην κάρτα του. Τα θρυλικά κομμάτια που μπαίνουν στο ταμπλό με άλλο τρόπο δεν δίνουν πόντους. Ομοίως, δεν χάνετε πόντους όταν τα θρυλικά σας κομμάτια καταστραφούν (παρόλο που ο αντίπαλος κερδίζει πόντους για την καταστροφή τους, όπως εξηγήθηκε παραπάνω.)

ΠΟΝΤΟΙ ΓΙΑ ΕΚΛΑΜΨΕΙΣ

Το πλήθος λατρεύει το θέαμα των εκλάμψεων. Ωστόσο, το χειροκρότημα δεν είναι για εσάς, αλλά για τον αντίπαλο. Το πλήθος μαγεύεται από την μεγάλη ποσότητα μαγικής ενέργειας που ξεχύνεται από τους καλαρίτες του αντιπάλου σας και γνωρίζουν ότι αποφασίσατε να χρησιμοποιήσετε μια έκλαμψη για να ισορροπήσετε την κυριαρχία του αντιπάλου σας.

Οποτε χρησιμοποιείτε μια έκλαμψη, ο αντίπαλός σας κερδίζει έναν πόντο. Δεν έχει σημασία αν η έκλαμψη έχει χρησιμοποιηθεί για ένα ή δύο αποτελέσματα).

(Μπορεί να μην είναι ωφέλιμο να χρησιμοποιήσετε μια έκλαμψη και να δώσετε στον αντίπαλό σας έναν πόντο, αλλά συχνά είναι αναγκαίο. Σίγουρα, ο αντίπαλός σας θα κερδίσει λιγότερους πόντους με λιγότερα κομμάτια στο ταμπλό, αλλά εσείς δεν θα σκοράρετε καθόλου. Είναι καλύτερο να χρησιμοποιήσετε την έκλαμψη και να μπειτε ξανά στο παιχνίδι. Ίσως γυρίσετε την τύχη σας και αναγκάσετε τον αντίπαλο να χρησιμοποιήσει επίσης μια έκλαμψη.)

Τέλος του Παιχνιδιού



Το τέλος του παιχνιδιού ενεργοποιείται όταν ένας παίκτης ξεπεράσει τους 17 πόντους. Προσέξτε ότι από τον αριθμό 18 και πάνω, τα πλαίσια είναι σκιασμένα, για να διαφέρουν. Επίσης προσέξτε τα σημάδια στην κολώνα ανάμεσα στο 17 και το 18.

(Η κολώνα έχει 2 ομάδια επειδή δείχνει τη λήξη του παιχνιδιού 2 παικτών ή 2 ομάδων. Ενας αγώνας μάχης θανάτου έχει διαφορετική ενεργοποίηση λήξης για 3 και 4 παίκτες.)

Το τέλος του παιχνιδιού, ενεργοποιείται επίσης αν κάποιος παίκτης τραβήξει την τελευταία κάρτα από την τράπουλά του.

Αφού κάθε παίκτης έχει παίξει μια τελευταία σειρά του (δείτε σελίδα 7) νικητής είναι αυτός με τους περισσότερους πόντους. Η επίλυση των ισοπαλιών εξηγείται στη σελίδα 7.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΟΜΑΔΩΝ

Τέσσερις παίκτες μπορούν να παίξουν σαν δύο ομάδες, ανταγωνιζόμενες στην Υψιστη Μορφή ή σε μονομαχία θανάτου. Οι περισσότεροι κανόνες είναι ίδιοι με το παιχνίδι δύο παικτών.

Προετοιμασία του Παιχνιδιού Ομάδων

ΤΑΜΠΛΟ

Τα ταμπλό που χρησιμοποιείτε εξαρτώνται από το αν παίζετε την Υψιστη Μορφή ή μια μονομαχία θανάτου.

ΠΑΙΚΤΕΣ

Οι συμπαίκτες πρέπει να κάθονται απέναντι ο ένας από τον άλλο. Ο κάθε ένας επιλέγει διαφορετική τράπουλα αλλά χρησιμοποιείτε μόνο δύο χρώματα κομματιών, ένα σετ για κάθε ομάδα.

(Προτείνουμε οι δύο Αυτοκρατορικές τράπουλες να δοθούν σε διαφορετικές ομάδες.)

Αφού ανακατέψετε την τράπουλά σας, γυρίστε τις έξι κάτω κάρτες πλαγίως.

(Το τέλος του παιχνιδιού ενεργοποιείται αν κάποιος παίκτης τραβήξει την τελευταία του ίσια κάρτα. Κάθε ομάδα έχει διπλάσιες κάρτες από το παιχνίδι ενός παίκτη, και αυτός είναι ένας τρόπος να αποτρέψετε το παιχνίδι από το να τραβήξει πολύ.)

Επιλέξτε τον πρώτο παίκτη. Κάθε παίκτης τραβάει 3 κάρτες από την τράπουλά του και 1 έκλαμψη.

Οι θρόλοι μοιράζονται μεταξύ των συμπαικτών. Ο συμπαίκτης που παίζει πιο νωρίς πρέπει να τραβήξει 2 θρόλους. Ο άλλος συμπαίκτης θα περιμένει για να τους δει.

Αν το παιχνίδι είναι μονομαχία θανάτου, ο παίκτης στα δεξιά του πρώτου παίκτη είναι αυτός που τοποθετεί από 1 απλό κομμάτι του κάθε χρώματος στο ταμπλό, στις θέσεις που είναι σημειωμένες με

Πορεία του Παιχνιδιού

Οι παίκτες παίζουν στη σειρά, με δεξιόστροφη φορά γύρω από το τραπέζι. Μιας και οι συμπαίκτες κάθονται απέναντι ο ένας από τον άλλο, η ίδια ομάδα δεν θα παίζει δύο φορές στη σειρά.

Στη σειρά σας, χρησιμοποιείτε τα κομμάτια της ομάδας σας όπως τα δικά σας σε παιχνίδι 2 παικτών. Δεν έχει σημασία ποιός παίκτης τοποθέτησε το κομμάτι στο ταμπλό. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μόνο τις κάρτες του χεριού σας. Δεν μπορείτε να γνωρίζετε τι έχει στο χέρι του ο συμπαίκτης σας.

Ωστόσο, υπάρχουν μηχανισμοί για να συντονιστείτε με τον συμπαίκτη σας.

ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ

Πριν από οποιαδήποτε ενέργεια ή κατά την επίλυση της ικανότητας μιας κάρτας, μπορείτε να δώσετε τον έλεγχο της σειράς σας στον συμπαίκτη σας. Ανακοινώνετε ότι δίνετε τον έλεγχο και περνάτε τους θρόλους της ομάδας στον συμπαίκτη σας.

Ο συμπαίκτης σας πρέπει να χρησιμοποιήσει όλες τις εναπομείναντες ενέργειές σας τοποθετώντας κομμάτια σε κενές θέσεις. Αυτή είναι η μόνη ενέργεια που μπορεί να κάνει ο συμπαίκτης σας, στη σειρά σας. Δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει τις ενέργειές σας για να ξεσκαρτάρει ή να καλέσει ένα ον (ούτε καν ένα θρυλικό ον). Ο συμπαίκτης σας δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει έκλαμψη στη σειρά σας.

(Γιατί να θέλετε να δώσετε τον έλεγχο στη σειρά σας; Λοιπόν, αν δεν προγραμματίζετε να κάνετε κάτι πέρα από το να τοποθετήσετε κομμάτια, ίσως είναι μια καλή στιγμή να δώσετε στον συμπαίκτη σας την ευκαιρία να τα τοποθετήσει. Αλλιώς, ο συμπαίκτης σας θα μπορούσε να καλέσει όντα πριν από εσάς.)

Αν δώσετε τον έλεγχο καθώς επιλύετε την ικανότητα ενός όντος ή μιας έκλαμψης, ο συμπαίκτης σας ολοκληρώνει την επίλυση. (Και έπειτα, χρησιμοποιεί τις εναπομείναντες ενέργειές σας, τοποθετώντας απλά κομμάτια.)

Αφού δώσετε τον έλεγχο, δεν μπορείτε πλέον να χρησιμοποιήσετε μια έκλαμψη. Ανακατέ τον έλεγχο στη σειρά σας, μόνο αφού ο συμπαίκτης σας έχει επιλύσει τυχόν ανεπίλυτα αποτελέσματα και έχει χρησιμοποιήσει τις υπόλοιπες ενέργειές σας.

Παράδειγμα:



Με την πρώτη σας ενέργεια, τοποθετήσατε ένα απλό κομμάτι. Για τη δεύτερη ενέργειά σας, καλείτε τον Ιππότη στη θέση αυτή. Ο Ιππότης μπορεί να κάνει μέχρι 3 κινήσεις μάχης. Με την πρώτη κίνηση, καταστρέφεται το ηρωικό κομμάτι του αντιπάλου. Τώρα, όμως δεν ξέρετε τι

άλλο να κάνετε. Δεν είστε σίγουροι που θέλει ο συμπαίκτης σας να βρεθεί το ηρωικό κομμάτι του Ιππότη. Ετσι, δίνετε τον έλεγχο στον συμπαίκτη σας.

Ο συμπαίκτης σας επιλύει την ικανότητα εκτελώντας άλλες 2 κινήσεις μάχης. Αυτό είναι το μόνο που μπορεί να κάνει ο συμπαίκτης σας μιας και έχετε ήδη χρησιμοποιήσει τις δύο ενέργειές σας.

(Μπορείτε να δώσετε τον έλεγχο στην αρχή ενός αποτελέσματος. Ετσι, αν εμπιστεύεστε τον συμπαίκτη σας, μπορείτε να του επιτρέψετε να κάνει και τις 3 κινήσεις. Ο συμπαίκτης σας ξέρε ότι η καταστροφή του ηρωικού κομματιού είναι καλή κίνηση, και αν αποφασίσει να μην το κάνει, μάλλον θα υπάρχει σοβαρός λόγος. Το πόσο εμπιστεύεστε την κρίση του συμπαίκτη σας, είναι δική σας απόφαση.)

(Προσέξτε ότι ο Ιππότης θα μπορούσε να είχε κληθεί σε διαφορετική θέση. Δεν επιτρέπεται να καλέσετε τον Ιππότη και να δώσετε τον έλεγχο πριν αποφασίσετε τη θέση στην οποία θα εμφανιστεί. Η απόφαση αυτή είναι μέρος της ενέργειας καλέσματος, και όχι της ικανότητας της κάρτας. Μπορείτε να δώσετε τον έλεγχο μόνο πριν από μια ενέργεια ή κατά την επίλυση ενός αποτελέσματος.)

Παράδειγμα:

Καλύπτετε το άνω κριτήριο αυτής της έκλαμψης. Ξεκινάτε τη σειρά σας χρησιμοποιώντας τη. Μιας και δεν έχετε τρόπο να καλέσετε ένα ον στη σειρά σας, ούτε μετά το βασικό άλμα, δίνετε τον έλεγχο στον συμπαίκτη σας. Ο συμπαίκτης σας αποφασίζει το πως θα χρησιμοποιήσει το βασικό άλμα και έπειτα χρησιμοποιεί τις δύο ενέργειές σας για την τοποθέτηση απλών κομματιών. Επειτα ολοκληρώνετε τη σειρά σας.



ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΣΑΣ

Είτε δώσατε τον έλεγχο, είτε όχι, πάντοτε εσείς ολοκληρώνετε τη σειρά σας.

Στην Υψιστη Μορφή, εδώ είναι που μπορείτε να ολοκληρώσετε 1 δοκιμασία. Κρατήστε τις δοκιμασίες που έχει κερδίσει η ομάδα σας σε μια κοινή στοίβα.

Στη μονομαχία θανάτου, εδώ είναι που υπολογίζετε τους πόντους για τα εχθρικά κομμάτια που η ομάδα σας κατάστρεψε. Προχωρήστε το κομμάτι της ομάδας σας στο ταμπλό του σκορ.

Δεν έχει σημασία ποιός παίκτης είχε τον έλεγχο όταν η δοκιμασία ολοκληρώθηκε ή το κομμάτι καταστράφηκε. Οι πόντοι που κερδίζει οποιοσδήποτε από τους δύο παίκτες σας ανήκουν. Παίζετε σαν ομάδα.

Μετά το σκοράρισμα, τραβήξτε κάρτες ώστε να έχετε 3 από την τράπουλά σας και 1 έκλαμψη. Αν δεν είχατε ήδη περάσει τους θρόλους της ομάδας σας στον συμπαίκτη σας, δώστε τους τώρα.

Ο συμπαίκτης σας πρέπει έπειτα να τραβήξει θρύλους μέχρι να έχει στο χέρι του 2.

(Κάποιες κάρτες στην τράπουλα Sylvan επιτρέπουν να τραβήξετε επιπλέον κάρτες αυτή τη στιγμή. Αν είναι επιπλέον κάρτα από την τράπουλά σας, την παίρνετε εσείς. Αν είναι επιπλέον θρύλος, τον παίρνει ο συμπαίκτης σας.)

Στο τέλος της σειράς σας, το παιχνίδι συνεχίζεται με τον αντίπαλο στα αριστερά σας, ακόμη κι αν δώσατε τον έλεγχο στον συμπαίκτη σας, στη σειρά σας.

Τέλος του Παιχνιδιού

Οι τιμές πόντων που ενεργοποιούν τη λήξη του παιχνιδιού είναι ίδιες με το παιχνίδι 2 παικτών. Το τέλος του παιχνιδιού ενεργοποιείται επίσης όταν κάποιος παίκτης τραβήξει την τελευταία του όχι πλάγια κάρτα. (Για περισσότερα σχετικά με τις πλαγιασμένες κάρτες, δείτε την επόμενη παράγραφο.

Μόλις η λήξη έχει ενεργοποιηθεί, κάθε παίκτης έχει άλλη μια πλήρη σειρά, όπως επεξηγείται στη σελίδα 7. Αυτό σημαίνει ότι κάθε ομάδα έχει άλλες 2 ευκαιρίες να επηρεάσει το αποτέλεσμα.

Τα τελικά σκορ υπολογίζονται όπως στο παιχνίδι 2 παικτών. Οι συμπαίκτες κερδίζουν ή χάνουν (ή έρχονται σε ισοπαλία) μαζί.

Πλαγιασμένες Κάρτες

Οι έξι πλαγιασμένες κάρτες στο κάτω μέρος της τράπουλάς σας δεν πιάνουν απλά χώρο. Έχουν την ευκαιρία να μπουν στο παιχνίδι. Αυτό μπορεί να γίνει με δύο τρόπους:

ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΤΡΑΒΗΣΕΤΕ ΜΙΑ ΠΛΑΓΙΑΣΜΕΝΗ ΚΑΡΤΑ. Η λήξη του παιχνιδιού ενεργοποιείται αν τραβήξετε την τελευταία μη πλαγιασμένη κάρτα σας, αλλά οι πλαγιασμένες κάρτες είναι διαθέσιμες για τράβηγμα. Για παράδειγμα, αν πρέπει να τραβήξετε 2 κάρτες και η πρώτη κάρτα είναι μη πλαγιασμένη, θα τραβήξετε επίσης και μια πλαγιασμένη.

ΟΙ ΠΛΑΓΙΑΣΜΕΝΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΙΣΙΕΣ ΟΤΑΝ ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΤΕ ΚΑΡΤΕΣ ΣΤΟΝ ΠΑΤΟ ΤΗΣ ΤΡΑΠΟΥΛΑΣ ΣΑΣ. Ουμνηθείτε ότι, σαν ενέργεια, μπορείτε να ξεσκαρτάρете μια κάρτα που προήλθε από την τράπουλά σας και έπειτα να επιστρέψετε όσες από τις υπόλοιπες κάρτες έχετε στο χέρι σας, στον πάτο των τραπουλών τους. Όταν επιστρέψετε μια κάρτα με τον τρόπο αυτό στην τράπουλά σας, γίνεται μια από τις τελευταίες έξι κάρτες. Πρέπει να μπει πλαγιασμένη. Η πρώτη πλαγιασμένη κάρτα, ταυτόχρονα ισιώνει.

Επικοινωνία

Οι συμπαίκτες δεν πρέπει να συζητούν τη στρατηγική τους. Μπορούν να επικοινωνούν μέσω του παρεχόμενου μηχανισμού, δηλαδή δίνοντας τον έλεγχο. Εσείς θα αποφασίσετε πόσο αυστηροί θα είστε με αυτό το θέμα. Οι παίκτες δεν χρειάζεται να είναι απόλυτα σιωπηλοί. Το παιχνίδι είναι μια κοινωνική δραστηριότητα. Ωστόσο, δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να δείχνουν τις κάρτες τους ή να επικοινωνούν κρυφά.

Αλλάζοντας Γνώμη για μια Ενέργεια

Αφού δώσατε τον έλεγχο της σειράς σας στον συμπαίκτη σας, είναι πλέον αργά να αλλάξετε κάποια απόφαση που πήρατε νωρίτερα στη σειρά σας.

ΜΑΧΗ ΘΑΝΑΤΟΥ (3 Η 4 ΠΑΙΚΤΕΣ)

Μια μάχη θανάτου σας επιτρέπει να παίξετε το Tash-Kalar με 3 ή 4 παίκτες, με τον κάθε ένα να μάχεται εναντίον όλων των άλλων. Σκοπός σας είναι να καταστρέψετε τα κομμάτια των αντιπάλων σας, προσπαθώντας να δημιουργήσετε μια ισορροπημένη καταστροφή.

Η μορφή αυτή έχει δημιουργηθεί κυρίως για 3 παίκτες. Αν παίξετε με 4, μπορεί το παιχνίδι να διαρκέσει περισσότερο και η μάχη να είναι δυσκολότερη. Μέχρι να φτάσει ξανά η σειρά σας, όλα τα κομμάτια σας μπορεί να έχουν εξαλειφθεί από το ταμπλό. Αν κάτι τέτοιο δεν σας ενοχλεί, ορμήξτε και διασκεδάστε με μια σκληρή μάχη με πολλές αλλαγές και εκπλήξεις! Αν όμως προτιμάτε ένα παιχνίδι με λιγότερο χάος, καλύτερα να παίξετε με ομάδες, αν συμμετέχουν 4 παίκτες.

Προετοιμασία για Μάχη Θανάτου

ΤΑΜΠΛΟ



Χρησιμοποιήστε την ίδια πλευρά του ταμπλό, όπως στη μονομαχία θανάτου.

Δεν χρησιμοποιείτε το ταμπλό δοκιμασιών, ούτε το κοινό ταμπλό σκορ. Αντίθετα, κάθε παίκτης έχει το δικό του ταμπλό σκορ.

ΠΑΙΚΤΕΣ



Κάθε παίκτης επιλέγει μια σχολή και παίρνει τις κάρτες, τα κομμάτια και το ταμπλό σκορ του χρώματος της σχολής.

Πάρτε ένα ηρωικό κομμάτι από κάθε άλλο παίκτη και τοποθετήστε το στη θέση μηδέν του ταμπλό του σκορ σας. Σηγουρευτείτε ότι το κομμάτι είναι με ανοιχτή την ηρωική πλευρά. Είναι σημαντικό για αργότερα.

(Στη διάρκεια του παιχνιδιού θα αποθηκεύετε πόντους στα χρώματα των αντιπάλων, μετακινώντας το κομμάτι του αντίστοιχου χρώματος στο ταμπλό. Στο τέλος του παιχνιδιού, το τελικό σκορ θα καθορίζεται από το χρώμα στο οποίο κερδίσατε τους λιγότερους πόντους. Ετσι, κερδίζετε προσπαθώντας να διατηρήσετε μια ισορροπία ανάμεσα σε όλα τα χρώματα.

Επιλέξτε τον πρώτο παίκτη και έπειτα τραβήξτε κάρτες όπως πάντα.

Ο παίκτης στα δεξιά του πρώτου παίκτη (αυτός του οποίου η πρώτη σειρά είναι αφού όλοι έχουν παίξει μια φορά) τοποθετεί τα αρχικά κομμάτια στο ταμπλό:

- ✱ Στο παιχνίδι 3 παικτών, ο παίκτης αυτός τοποθετεί 1 κομμάτι του κάθε χρώματος στο ταμπλό, το κάθε ένα σε θέση γειτονικά σε διαφορετικό σύμβολο.
- ✱ Στο παιχνίδι 4 παικτών, ο παίκτης αυτός κάνει το ίδιο, με τη διαφορά ότι το κομμάτι του παίκτη που παίζει δεύτερος μένει εκτός. (Ακόμη και σε παιχνίδι 4 παικτών, μόνο 3 κομμάτια ξεκινούν στο ταμπλό.)

Ετσι, για κάθε σύμβολο, ο παίκτης έχει την επιλογή 2 θέσεων. Κάθε σύμβολο θα έχει ακριβώς 1 κομμάτι γειτονικά του.

(Στην περίπτωση που αναρωτιέστε, ο κανόνας αυτός καλύπτει το μειονέκτημα του τελευταίου παίκτη. Στο παιχνίδι 3 παικτών, ο πρώτος παίκτης έχει το πλεονέκτημα να παίζει πρώτος και ο δεύτερος παίκτης έχει το πλεονέκτημα να είναι ο πρώτος που θα εκτελέσει δύο ενέργειες. Ο τρίτος παίκτης έχει το πλεονέκτημα της τοποθέτησης των κομματιών.

Στο παιχνίδι 4 παικτών, ο πρώτος παίκτης έχει το πλεονέκτημα να παίζει πρώτος. Ο δεύτερος παίκτης μπορεί να ολοκληρώσει τη σειρά του με τουλάχιστον τόσα κομμάτια στο ταμπλό όσα και ο πρώτος παίκτης, με το πλεονέκτημα της επιλογής της θέσης τους. Ο τρίτος παίκτης εκτελεί δύο ενέργειες όπως και ο δεύτερος, με το πλεονέκτημα του να έχει ήδη ένα κομμάτι στο ταμπλό. Ο τέταρτος παίκτης έχει το πλεονέκτημα σε σχέση με τον τρίτο ότι επιλέγει που θα τοποθετηθούν τα πρώτα κομμάτια.

Στην πράξη, οποιοδήποτε μικρό πλεονέκτημα επικαλύπτεται από την πορεία του παιχνιδιού, αλλά θέλουμε οι κανόνες να είναι δίκαιοι, και ούτως ή άλλως κάποιος πρέπει να αποφασίσει που θα μπουν τα αρχικά κομμάτια.)

Πορεία του Παιχνιδιού

Οι παίκτες προσπαθούν να κερδίσουν πόντους στα χρώματα των αντιπάλων τους.

ΠΟΝΤΟΙ ΓΙΑ ΚΑΤΕΣΤΡΑΜΜΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ

Στη διάρκεια της σειράς σας, αφίρστε όλα τα εχθρικά κομμάτια που καταστρέψετε, δίπλα στο ταμπλό. (Η μετατροπή ενός εχθρικού κομματιού στο χρώμα σας μετράει σαν να το καταστρέψατε.) Στο τέλος της σειράς σας, επιστρέψτε τα κομμάτια και κερδίστε πόντους για τα εχθρικά κομμάτια που καταστρέψατε:

- ✱ 2 πόντους για κάθε θρυλικό κομμάτι,
- ✱ 1 πόντο για κάθε ηρωικό κομμάτι,
- ✱ 1 πόντο για κάθε ζευγάρι απλών κομματιών του ίδιου χρώματος.

Οι πόντοι κερδίζονται χωριστά για κάθε χρώμα. Χρησιμοποιήστε τα κομμάτια του ταμπλό του σκορ σας, για να σημειώνετε τη βαθμολογία σε κάθε χρώμα.

Παράδειγμα:



Ο Κόκκινος έχει καταστρέψει τα παραπάνω κομμάτια στη σειρά του. Κερδίζει 3 πόντους στο μπλε και 2 στο πράσινο. Δεν κερδίζει πόντους για το αζευγάρωτο απλό κομμάτι.

Μετά τη δημιουργία ζευγαριών απλών κομματιών ίδιου χρώματος, μπορείτε να έχετε 2 (ή 3) αζευγάρωτα κομμάτια διαφορετικών χρωμάτων. Αν ισχύει κάτι τέτοιο, επιλέξτε ένα από τα χρώματα αυτά και πάρτε έναν πόντο σε αυτό το χρώμα.

Παράδειγμα:



Ο Κόκκινος κερδίζει 1 πόντο στο μπλε και 1 στο καφέ. Μένει έτσι με 1 πράσινο απλό κομμάτι και 1 μπλε απλό κομμάτι αζευγάρωτα. Ο Κόκκινος μπορεί να κερδίσει 1 πόντο στο πράσινο ή έναν ακόμη πόντο στο μπλε.

(Οι παίκτες συνήθως επιλέγουν το χρώμα στο οποίο έχουν μείνει πίσω. Ωστόσο, μέρος της

κατάκτησης του Tash-Kalar είναι να μάθετε να προβλέπετε την πορεία του παιχνιδιού και να καταλαβαίνετε το χρώμα στο οποίο θα κερδίζετε δυσκολότερα πόντους σε επόμενους γύρους.)

ΠΟΝΤΟΙ ΓΙΑ ΚΑΛΕΣΜΑ ΘΡΥΛΩΝ

Όπως και στη μονομαχία θανάτου, κερδίζετε 1 πόντο για το κάλεσμα ενός θρύλου. Επιλέγετε εσείς το χρώμα στο οποίο θα κερδίζετε τον πόντο.

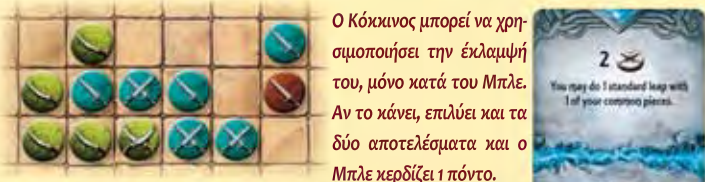
(Το κάλεσμα ενός θρύλου σας επιτρέπει να σκοράρετε έναν πόντο σε χρώμα που αλλιώς θα ήταν δύσκολο να το κάνετε. Χρησιμοποιήστε σοφά τη δύναμη αυτή.)

ΠΟΝΤΟΙ ΓΙΑ ΕΚΛΑΜΨΕΙΣ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ

Όταν χρησιμοποιηθεί μια έκλαμψη, Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΕΙ ΠΟΙΟΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ συγκρίνεται μαζί του. Ετσι καθορίζεται αν ο παίκτης που χρησιμοποιεί την έκλαμψη παίρνει το άνω αποτέλεσμα, το κάτω ή και τα δύο. (Αν ο παίκτης δεν καλύπτει κανένα κριτήριο, δεν μπορεί να επιλέξει τον αντίπαλο αυτό.)

Ο παίκτης με τον οποίο έγινε η σύγκριση ΚΕΡΔΙΖΕΙ 1 ΠΟΝΤΟ στο χρώμα του παίκτη που χρησιμοποίησε την έκλαμψη.

Παράδειγμα:



Παράδειγμα:



αποτελεσμα που επιθυμεί ή με βάση το ποιός επωφελείται λιγότερο με έναν πόντο στο Κόκκινο χρώμα. Δεν μπορεί να τους επιλέξει και τους δύο για να πάρει και τα δύο αποτελέσματα.

(Ενα ακόμη σημείο που πρέπει να λάβετε υπόψη είναι το εξής. Μερικές φορές, το να δώσετε έναν πόντο στο χρώμα σας έχει τα πλεονεκτήματά του. Ενας αντίπαλος που έχει μαζέψει αρκετούς πόντους στο χρώμα σας, θα εστιάσει στο να καταστρέψει τα κομμάτια άλλων παικτών.)

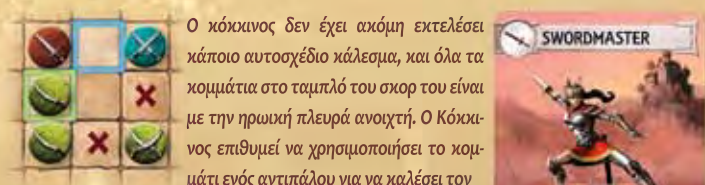
Η επιλογή του αντιπάλου καθορίζει ποιά αποτελέσματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν από την έκλαμψη και ποιός παίρνει τον πόντο. Δεν περιορίζονται οι επιλογές που μπορούν να γίνουν κατά την επίλυση των αποτελεσμάτων. Για παράδειγμα, αν ένα αποτέλεσμα επιτρέπει στον παίκτη με την έκλαμψη να κάνει κάτι σε ένα εχθρικό κομμάτι, μπορεί να επιλέξει οποιοδήποτε εχθρικό κομμάτι, ασχέτως του με ποιόν συγκρίθηκε αρχικά.

ΠΡΟΧΕΙΡΟ ΚΑΛΕΣΜΑ

Στη μάχη θανάτου, έχετε την (περιορισμένη) πιθανότητα να χρησιμοποιήσετε το κομμάτι ενός αντιπάλου στον σχηματισμό καλέσμάτος σας. Κάθε χρώμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί μια φορά ανά παιχνίδι.

Όταν καλείτε ένα ον, μπορείτε να επιλέξετε το κομμάτι ενός αντιπάλου και να το χρησιμοποιήσετε σαν να ήταν δικό σας κομμάτι του ίδιου βαθμού. Αν το κάνετε, γυρίστε το κομμάτι του χρώματος αυτού, που βρίσκεται στο ταμπλό του σκορ σας, από X σε . Ετσι, σημειώνετε ότι έχετε χρησιμοποιήσει αυτό το χρώμα και δεν μπορείτε να το κάνετε ξανά στο παιχνίδι.

Παράδειγμα:



Ειφομάχο. Μπορεί να χρησιμοποιήσει το κάτω απλό πράσινο κομμάτι, και να καλέσει τον Ειφομάχο στη θέση με το πράσινο περίγραμμα, αλλά αποφασίζει να χρησιμοποιήσει το μπλε κομμάτι, καλώντας τον Ειφομάχο στη θέση με το μπλε περίγραμμα. Στο ταμπλό του σκορ του, γυρίζει το μπλε κομμάτι έτσι ώστε να φαίνεται η αλήθεια πλευρά του. Χρησιμοποιεί την ικανότητα για να καταστρέψει ένα πράσινο κομμάτι και να αναβαθμίσει τον Ειφομάχο.

(Ο Κόκκινος δεν μπορεί να καλέσει τον Ειφομάχο στις θέσεις που σημειώνονται με X επειδή το πρόχειρο κάλεσμα δεν του επιτρέπει να χρησιμοποιήσει περισσότερα από ένα εχθρικά κομμάτια.)

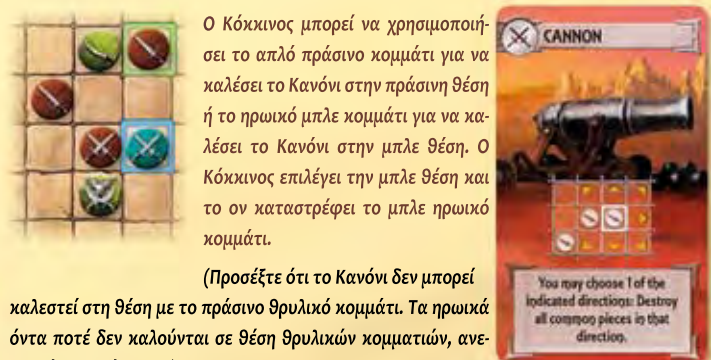
Μπορείτε να καλέσετε οποιοδήποτε ον (ακόμη και θρυλικό) με το πρόχειρο κάλεσμα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πρόχειρο κάλεσμα περισσότερες από μια φορές στη σειρά σας, αλλά

χρησιμοποιείτε μόνο 1 εχθρικό κομμάτι. Μην ξεχνάτε επίσης ότι κάθε χρώμα χρησιμοποιείται μια μόνο φορά ανά παιχνίδι.

(Το πρόχειρο κάλεσμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί προσθετικά με το αποτέλεσμα μιας κάρτας. Ο Summoner του Πολέμου σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε ένα εχθρικό κομμάτι σαν να ήταν δικό σας. Σε συνδυασμό με ένα πρόχειρο κάλεσμα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε 2 εχθρικά κομμάτια, και μόνο ένα θα υπολογιστεί για το όριο «μια φορά ανά παιχνίδι».

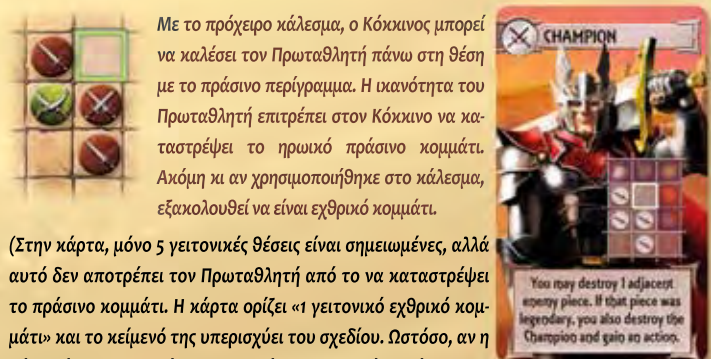
Κάποιοι σχηματισμοί απαιτούν ένα κομμάτι στη θέση που καλείται το ον. Ακόμη και στην περίπτωση αυτή, μπορείτε να κάνετε πρόχειρο κάλεσμα.

Παράδειγμα:



Οποιοδήποτε εχθρικό κομμάτι χρησιμοποιείται για πρόχειρο κάλεσμα δεν αλλάζει πλευρά. Κατά την επίλυση του αποτελέσματος, υπάρχει ακόμη ένα εχθρικό κομμάτι.

Παράδειγμα:



(Στην κάρτα, μόνο 5 γειτονικές θέσεις είναι σημειωμένες, αλλά αυτό δεν αποτρέπει τον Πρωταθλητή από το να καταστρέψει το πράσινο κομμάτι. Η κάρτα ορίζει «1 γειτονικό εχθρικό κομμάτι» και το κείμενό της υπερσχύει του σχεδίου. Ωστόσο, αν η κάρτα έλεγε «1 κομμάτι σε μια από τις σημειωμένες θέσεις», τότε ο Πρωταθλητής δεν θα μπορούσε να καταστρέψει τυχόν κομμάτι που χρησιμοποιήθηκε για το κάλεσμά του, επειδή οι θέσεις αυτές δεν είναι σημειωμένες.)

Τελος του Παιχνιδιού

Κάθε ταμπλό του σκορ έχει δύο σημειωμένες κολώνες. Στο παιχνίδι 3 παικτών, η κολώνα λήξης είναι αυτή με τα 3 σημάδια (η τελευταία μετά τη θέση 11). Στο παιχνίδι 4 παικτών, η κολώνα τέλους του παιχνιδιού είναι αυτή με τα 4 σημάδια (μετά τη θέση 9).

Η λήξη του παιχνιδιού ενεργοποιείται όταν κάποιος παίκτης περάσει την κολώνα λήξης του παιχνιδιού με το χρώμα ενός αντιπάλου.

(Στο παιχνίδι 4 παικτών, η λήξη ενεργοποιείται αν κάποιος παίκτης φτάσει τους 10 πόντους σε ένα χρώμα. Στο παιχνίδι 3 παικτών, η λήξη ενεργοποιείται αν κάποιος παίκτης μαζέψει 12 πόντους σε ένα χρώμα, το οποίο μετακινεί το κομμάτι εκτός ταμπλό.)

Η λήξη του παιχνιδιού, επίσης ενεργοποιείται αν οποιοσδήποτε παίκτης τραβήξει την τελευταία κάρτα της τράπουλάς του.

Μόλις ενεργοποιηθεί το τέλος του παιχνιδιού, κάθε παίκτης έχει από μια ακόμη πλήρη σειρά, όπως εξηγήθηκε στη σελίδα 7.

ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

Το σκορ σας καθορίζεται από το χρώμα στο οποίο έχετε τους λιγότερους πόντους. Αν υπάρχει ισοπαλία, επιλύεται σύμφωνα με τα δεύτερα χαμηλότερα χρώματα στο σκορ. Αν εξακολουθεί να υπάρχει ισοπαλία (σε παιχνίδι 4 παικτών) επιλύστε την ισοπαλία υπολογίζοντας το εναπομείναν χρώμα. Σε επιπλέον ισοπαλία, επιλύστε την όπως εξηγείται στη σελίδα 7.

Ο αριθμός των πόντων που μπορείτε να κερδίζετε σε κάθε χρώμα δεν περιορίζεται από το μέγεθος του ταμπλό. Αν το κομμάτι περάσει το τέλος, σημειώστε τους επιπλέον πόντους.

(Ασφαλώς, στη μεγαλύτερη διάρκεια δεν έχει σημασία, αφού το τελικό σκορ καθορίζεται από τα χρώματα με το μικρότερο σκορ.)

Παράδειγμα:



Σε παιχνίδι τεσσάρων παικτών, ο Κόκκινος έχει 10 καφέ πόντους. Ενεργοποιεί τη λήξη του παιχνιδιού. Ολοκληρώνει τη σειρά του και έπειτα Μπλε, Καφέ, Πράσινο και Κόκκινος (ξανά) παίζουν από μια πλήρη σειρά, με το δίπλα τελικό αποτέλεσμα.

Ο Καφέ κερδίζει. Έχει 6 πόντους στο χρώμα με το μικρότερο σκορ.

Ο Κόκκινος και ο Μπλε έχουν από 5 πόντους στο χρώμα με το μικρότερο σκορ. Συγκρίνοντας το αμέσως επόμενο χρώμα, βλέπουμε ότι ο Μπλε έρχεται δεύτερος και ο Κόκκινος τρίτος.

Ο Πράσινο είναι τελευταίος. Στην πραγματικότητα έχει το μεγαλύτερο σύνολο πόντων, αλλά δεν έχει σημασία. Έχει μόλις 4 πόντους στο χρώμα με το μικρότερο σκορ.

(Προσέξτε ότι ο παίκτης που ενεργοποίησε τη λήξη του παιχνιδιού τερμάτισε τρίτος. Η λήξη ενεργοποιείται από το χρώμα του παίκτη με τους περισσότερους πόντους, αλλά τελικά αυτό με τους λιγότερους υπολογίζεται. Αν ο Κόκκινος μπορούσε να κερδίσει έναν μπλε ή πράσινο πόντο στην τελευταία του σειρά, θα είχε κερδίσει.)

(Προσέξτε επίσης ότι δεν έχει σημασία αν τα κομμάτια είναι στην ηρωική ή στην απλή πλευρά τους. Αυτό δεν έχει καμία επίδραση στο σκοράρισμα.)



ΜΕΡΙΚΕΣ ΑΚΟΜΗ ΣΚΕΨΕΙΣ ΑΠΟ ΤΟΝ VLAADA

Οι Σχηματισμοί



Πολλοί παίκτες ίσως να δυσκολευτούν στο ταίριασμα των σχηματισμών με αυτούς στο ταμπλό.

Η συμβουλή μου είναι να μην συγκρίνετε την κάρτα απευθείας με την κατάσταση του ταμπλό. Αντίθετα, δείτε την κάρτα και αναλύστε το σχηματισμό, ώστε να τον θυμάστε. Για παράδειγμα, ο Ιππότης απαιτεί τέσσερις δείκτες σε σχήμα L. Είναι αρκετά ευκολότερο να βρείτε μια ομάδα κομματιών σχήματος L ή ανεστραμμένου L, που αντιστοιχεί σε συγκεκριμένο σχηματισμό.

Όταν εξετάζετε τις κάρτες με τον τρόπο αυτό, θα δείτε επίσης κάποια λογική πίσω από τους σχηματισμούς. Κάποιοι είναι γραφικοί και εύκολοι να αναλυθούν. Κάποιοι είναι δυσκολότεροι. Για παράδειγμα, τα όντα αναβάτες, ο Καβαλάρης Λύκων έχει το ίδιο σχήμα L όπως ο Ιππότης, απλά καλείται πιο κοντά στο «κεφάλι» του λύκου, ενώ ο Ιππότης παλεύει στο κέντρο, πάνω στο αλόγο του. Ακόμη και οι Ακοντιστές Κένταυροι (που είναι πιο κοντά σε έναν καβαλάρη από την τράπουλα Sylvan), χρησιμοποιεί τον ίδιο σχηματισμό, και ο Καβαλάρης Γρύπα έχει δι-αγώνιο σχήμα L, ενώ κάθεται στο σβέρκο του γρύπα.



Όταν σκέφτεστε γιατί ο σχηματισμός του Αρχηγού Ιππικού δεν έχει καμία σχέση με τους υπόλοιπους έφτυ-πους σχηματισμούς, μπορεί να προσέξετε ότι οι στρατιωτικοί ηγέτες έχουν σχηματισμούς, σχετικούς με το σχηματισμό των μονάδων τους. Ο Αρχηγός Ιππικού εμφανίζεται μπροστά από σχηματισμό ιππικού.



Μπορείτε να βρείτε νέες επεξηγήσεις ή να μάθετε κάποιες επιπλέον πληροφορίες σχετικά με τους σχηματισμούς και τα αποτελέσματα συγκεκριμένων όντων (όπως και κάποια tips στρατηγικής και ενδιαφέροντα γεγονότα σχετικά με αυτά.) στο www.tash-kalar.com).

Τελος του Παιχνιδιού

Εδώ στην CGE οι τράπουλες έχουν δοκιμαστεί πολλές φορές. Μπορείτε να κερδίσετε ή να χάσετε με οποιαδήποτε τράπουλα. Αυτό που έχει σημασία είναι η ικανότητά σας.

Μπορεί να προσέξατε ότι η πίσω πλευρά όλων των τραπουλών είναι ίδια, ανεξαρτήτως από το γεγονός ότι οι τράπουλες ποτέ δεν αναμινύονται. Αυτό γίνεται για μελλοντικές ιδιότητες και μορφές του παιχνιδιού. Κάποια από αυτά υπάρχουν ήδη στο www.tash-kalar.com!

**A GAME BY
VLAADA CHVÁTIL**

ILLUSTRATION: DAVID COCHARD

GRAPHIC DESIGN: FILIP MURMAK

ADDITIONAL GRAPHICS: RADIM PECH

ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ: ΝΙΚΟΣ ΧΡΙΣΤΑΚΗΣ

LEAD TESTERS: VIT VODICKA

PETR MURMAK

TESTERS: Vitek, Kreten, Vodka (congrats on winning the playtester tournament!), Rychlik, Filip, Eshu, Tuko, Vytick, Paul, Alpe, Marcela, Jirka Baumajr, Hrabinyo, Aneken, Roneth, Elwen, Min, Juraj, Danielka, Eklp, Plema, Tomáš, Ondra, Dita, Jana Isabella, Honza, Radka, Jacob, Matuš, Dan, Alča, Peťa, Rumun, R.A., Left and more from Brno Board Game club and many gamers we met at various Czech and foreign gaming events.

THANKS TO: Miloš Procházka for managing the online playtesting community, Paul Grogan for international support and presentations, Jason Holt for all the great names and terms, David Cochard for the awesome art and all CGE people for making my game happen in this epic form.

SPECIAL THANKS TO: My wife Marcela for her double support (the moral support and the programming support for online playtesting ☺)

© Czech Games Edition, October 2013.
www.CzechGames.com

