

VLAADA CHVÁTIL

TASH-KALAR

ARENA OF LEGENDS

Από τις παγωμένες περιοχές του παντοτινού χειμώνα, από τις χιονισμένες πλαγιές και τα παγωμένα όρη του Βορρά, μέσα από λαμπερά παλάτια από κρυστάλλινους πάγους, έρχεται η νεότερη σχολή του Tash-Kalar, η Everfrost.

Το Everfrost περιλαμβάνει μια τράπουλα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους παίκτες όπως όλες οι άλλες τράπουλες του βασικού παιχνιδιού. Αν παίξετε με τη σχολή Everfrost παίρνετε τις 18 κάρτες όντων της και τα κομμάτια της. Επίσης υπάρχει και ένα ταμπλό σκορ για τη μάχη θανάτου.

Πολλά από τα όντα της Everfrost έχουν αποτελέσματα πάγου ❄ που μπορούν να κρατηθούν για χρήση αργότερα. Οι τακτικές αυτές επιλογές δίνουν στην Everfrost νέες προκλήσεις για το παιχνίδι. Η δύναμη της τράπουλας βασίζεται στην ικανότητά σας να επιλέξετε τη σωστή στιγμή για να χτυπήσετε.



Ικανότητες Πάγου



Αν μια κάρτα έχει μια ικανότητα πάγου, θα αναγράφεται με πλάγια γραφή και το σύμβολο ❄️. Κάποιες κάρτες Everfrost έχουν μόνο μια βασική ικανότητα, άλλες μόνο πάγου και κάποιες έχουν και τα δύο.

Μια ικανότητα πάγου δεν συμβαίνει κατά το κάλεσμα. Κρατιέται για αργότερα. Μόλις τα βασικά αποτελέσματα του καλέσματος επιλυθούν, τοποθετήστε την κάρτα ανοιχτή μπροστά σας αντί να την ξεσκαρτάρετε. Η κάρτα παραμένει εκεί μέχρι να χρησιμοποιηθεί η ικανότητα πάγου της.

ΕΠΙΛΥΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΠΑΓΟΥ

Μπορείτε να επιλύσετε την ικανότητα πάγου σε οποιαδήποτε σειρά σας, ακόμη και μόλις το on καλεστεί. Η στιγμή χρήσης είναι αντίστοιχη με μιας έκλαμψης, πριν ή μετά από οποιαδήποτε ενέργεια. (Μπορείτε επίσης να την επιλύσετε και μετά από μια έκλαμψη, και η έκλαμψη μπορεί να χρησιμοποιηθεί πριν ή μετά από μια ικανότητα πάγου.) Όπως και με τις εκλάμψεις, δεν μπορείτε να επιλύσετε μια ικανότητα πάγου κατά τη διάρκεια επίλυσης ενός άλλου αποτελέσματος.

Η επίλυση μιας ικανότητας πάγου δεν χρησιμοποιεί μια ενέργειά σας.

Όταν επιλύετε μια ικανότητα πάγου, επιλύστε το αποτέλεσμα ακολουθώντας τους βασικούς κανόνες και έπειτα ξεσκαρτάρετε την κάρτα.

Η ικανότητα πάγου δεν επηρεάζεται από το τι μπορεί να συνέβη στο on ή στο κομμάτι στο οποίο μετατρέπεται το on. Ακόμη κι αν το on καταστραφεί σαν μέρος της βασικής του ικανότητας, η ικανότητα πάγου παραμένει στο τραπέζι για αργότερα.

ΜΟΝΟ 1 ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΠΑΓΟΥ

Μπορείτε να έχετε μόνο 1 ικανότητα πάγου στο τραπέζι, κάθε στιγμή. Αν καλέσετε ένα νέο on με ικανότητα πάγου, πρέπει είτε να ξεσκαρτάρετε την ικανότητα που ήδη έχετε στο τραπέζι, ή την κάρτα με τη νέα ικανότητα πάγου.

Σημείωση: Δεν γίνεται να αποφύγετε τον κανόνα ξεσκαρταρίσματος χρησιμοποιώντας άμεσα την ικανότητα πάγου ενός όντος. Η επιλογή της ικανότητας πάγου που θα κρατήσετε στο παιχνίδι είναι μέρος της ενέργειας καλέσματος. Η ικανότητα πάγου δεν μπορεί να επιλυθεί μέχρι να ολοκληρωθεί η ενέργεια.

ΟΜΑΔΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οι ικανότητες πάγου δεν μοιράζονται μεταξύ συμπαικτών. Αν καλέσατε εσείς τον, μόνο εσείς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ικανότητα πάγου και μπορείτε μόνο στη σειρά σας (ούτε όταν ο συμπαίκτης σας, δώσει τον έλεγχο σε εσάς). Ωστόσο, μιας και είναι πιθανό να δώσετε τον έλεγχο κατά την επίλυση ενός αποτελέσματος, μπορείτε να ξεκινήσετε την επίλυση μιας ικανότητας πάγου και να περάσετε τον έλεγχο στον συμπαίκτη σας για να την ολοκληρώσει.

Νέες λέξεις κλειδιά:

Ικανότητα πάγου: Μια ικανότητα με το σύμβολο ❄️, ή μια κάρτα με ικανότητα πάγου.

Βάλτε μια ικανότητα πάγου στο παιχνίδι: Τοποθετήστε την κάρτα με την ικανότητα πάγου μπροστά σας, στο τραπέζι. Αν έχετε ήδη μια κάρτα με ικανότητα πάγου στο παιχνίδι, πρέπει να ξεσκαφάρετε μια από τις δύο κάρτες, χωρίς να επιλύσετε το αποτέλεσμα.

Αφαιρέστε ένα κομμάτι από το παιχνίδι: Στο τέλος της σειράς, αντί να επιστρέψετε το κομμάτι στον ιδιοκτήτη του, αφήστε το εκτός για το υπόλοιπο παιχνίδι. Το απόθεμα του παίκτη για το είδος αυτό κομματιού, μειώνεται κατά 1.

Στη σειρά κάθε επόμενου παίκτη ή ομάδας: Αυτό σημαίνει ότι στη σειρά κάθε άλλου παίκτη αν δεν παίζετε σε ομαδικό παιχνίδι. Στο ομαδικό παιχνίδι, αυτό εφαρμόζεται μόνο στη σειρά της άλλης ομάδας, οπότε μόνο ο παίκτης που παίζει επόμενος επηρεάζεται.

Καθρεπτισμένη θέση: Κάθε θέση σημειωμένη με κίτρινο έχει μια αντίστοιχη μπλε θέση. Για να δείτε την αντιστοίχιση, φανταστείτε έναν καθρέπτη στο ενδιάμεσο, που αντανακλά την κίτρινη πλευρά στην μπλε. Το καθρέφτισμα της κίτρινης θέσης είναι η μπλε θέση στην ίδια γραμμή, στην ίδια απόσταση από τη γραμμή ανάμεσα σε κίτρινο και μπλε.

Μετατρέψτε στο χρώμα αντιπάλου: Για να μετατρέψετε το κομμάτι σας σε εχθρικό χρώμα, αντικαταστήστε το με ένα εχθρικό κομμάτι του ίδιου βαθμού, εκτός κι αν ορίζεται άλλος βαθμός. (Αυτό υπολογίζεται σαν καταστροφή του δικού σας κομματιού, αλλά καμία από τις δοκιμασίες δεν απαιτεί να σημειώσετε κάτι τέτοιο.) Αν δεν υπάρχει διαθέσιμο εχθρικό κομμάτι, δεν γίνεται τίποτα.

ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ VLAADA CHVÁTIL

ILLUSTRATION: DAVID COCHARD

ADDITIONAL ART: JAKUB POLITZER

GRAPHIC DESIGN: FILIP MURMAK

ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ: ΝΙΚΟΣ ΧΡΙΣΤΑΚΗΣ

LEAD TESTERS: VÍT VODIČKA

PETR MURMAK

Testers: Vitek, Zdenek, Vodka, Marcela, dedlius, Gallardus, Rychlik, PitrPicko, StormKnight, Nightmare, Juraj, kreten, HealingAura, ceenaη, jarmuk, Alηe, mathmanx, Alhagon, joeymaη3, Tuko, Galego, Danielka, Paul Grogan, Leba, aleneη, Agner, Gregaria, Fodskampel, ovis, RedMonkeyBoy, failtech, smoox, jesb, maηustrium, silvergoose, Trumboliscious, Mravenec, Via, lky, Gekon, Patrik, Eyron, Petr, Opcik, Phoenix, Dita, Yuri, Staηa, Jasoη and others.

Special thanks to: Vitek and Zdenek for countless online games with the Everfrost deck.

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

© Czech Games Edition, October 2014.

www.CzechGames.com

