

VLAADA CHVÁTIL

TASH-KALAT

ΠΛΗΡΕΙΣ ΚΑΝΟΝΕΣ

ΥΨΙΣΤΗ ΜΟΡΦΗ Η Υψιστη Μορφή: Για 2 παίκτες ή 2 ομάδες. Κερδίζετε πόντους για δοκιμασίες και θρυλικά κομμάτια που βρίσκονται στο ταμπλό.

ΜΟΝΟ-ΜΑΧΙΑ Μονομαχία Θανάτου: Για 2 παίκτες ή 2 ομάδες. Χωρίς δοκιμασίες. Κερδίζετε πόντους για την καταστροφή εχθρικών κομματιών, κάλεσμα θρυλικών όντων, και χρήση έκλαμψης από τον αντίπαλο.

ΜΑΧΗ Μάχη Θανάτου: Για 3 ή 4 παίκτες. Χωρίς δοκιμασίες. Κερδίζετε πόντους σε συγκεκριμένο χρώμα, καταστρέφοντας κομμάτια του ή όντας στόχος μιας έκλαμψής τους. Κερδίζετε πόντους στο χρώμα της επιλογής σας για κάλεσμα θρυλικών όντων. Το τελικό σας σκορ καθορίζεται από το χρώμα στο οποίο έχετε τους λιγότερους πόντους. Για κάθε χρώμα, μια φορά στο παιχνίδι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε 1 εχθρικό κομμάτι για κάλεσμα ενός όντος.

ΟΜΑΔΑ Ομαδικό Παιχνίδι: Δύο ομάδες των δύο μπορούν να παίξουν την Υψιστη Μορφή ή μονομαχία θανάτου. Κάθε ομάδα έχει ένα χρώμα κομματιών. Οι συμπαίκτες έχουν τη δική τους τράπουλα ο κάθε ένας, με τις 6 τελευταίες κάρτες πλαγιασμένες. Η λήξη του παιχνιδιού ενεργοποιείται όταν έχετε μόνο πλαγιασμένες κάρτες στην τράπουλα. Κάθε ομάδα μοιράζει 2 θρύλους. Μπορείτε να δώσετε τον έλεγχο της σειράς σας στον συμπαίκτη σας.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

* Τοποθετήστε το ταμπλό στο κέντρο του τραπέζιου. Χρησιμοποιήστε την πλευρά με τις κεντρικές θέσεις σημειωμένες για την Υψιστη Μορφή. Η πίσω πλευρά είναι για τον αγώνα θανάτου.

ΟΜΑΔΑ * Οι συμπαίκτες πρέπει να κάθονται απέναντι ο ένας από τον άλλο.

* Ανακατέψτε τις τράπουλες έκλαμψων και θρύλων. Τοποθετήστε τις δίπλα στο ταμπλό.

* Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και παίρνει τις αντίστοιχες κάρτες και κομμάτια.

ΟΜΑΔΑ * Οι συμπαίκτες χρησιμοποιούν διαφορετικές τράπουλες, αλλά ένα μόνο χρώμα κομματιών.

* Κάθε παίκτης ανακατεύει την τράπουλά του.

ΟΜΑΔΑ * Στο ομαδικό παιχνίδι, κάθε παίκτης γυρίζει τις 6 τελευταίες κάρτες της τράπουλάς του, πλάγια.


* Επιλέξτε τον πρώτο παίκτη.

* Κάθε παίκτης τραβάει 3 όντα από την τράπουλά του, 2 θρύλους και 1 έκλαμψη.

ΟΜΑΔΑ * Στο ομαδικό παιχνίδι, οι θρύλοι είναι κοινοί. Ο συμπαίκτης που παίζει πρώτος, τραβάει 2 θρύλους, ενώ ο άλλος συμπαίκτης της ομάδας όχι.

ΥΨΙΣΤΗ ΜΟΡΦΗ * Προετοιμάστε το ταμπλό δοκιμασιών και ανοίξτε 3 «τρέχοντες δοκιμασίες» ως εξής:

* Ανακατέψτε τις δοκιμασίες και ανοίξτε τη μια μετά την άλλη.

* Οποτε ανοίγετε μια προχωρημένη δοκιμασία  ξεσκαρτάρετέ την. Συνεχίστε μέχρι να έχετε 3 βασικές δοκιμασίες.

* Αν η τρίτη δοκιμασία είναι του ίδιου είδους με τις άλλες δύο (σύμβολο στην πάνω αριστερή γωνία), ξεσκαρτάρετέ την και συνεχίστε να τραβάτε μέχρι να βρείτε μια βασική δοκιμασία διαφορετικού είδους.


* Ανακατέψτε τυχόν ξεσκαρταρισμένες δοκιμασίες, πίσω στην τράπουλα.

* Ανοίξτε την πρώτη κάρτα και αφήστε την πάνω στην τράπουλα. Αυτή είναι η «επόμενη δοκιμασία».

* Αν 3 από τις 4 ανοιχτές δοκιμασίες έχουν το ίδιο είδος, βάλτε την πρώτη κάρτα στον πάτο της τράπουλας και ανοίξτε την επόμενη. Επαναλάβετε μέχρι να βρείτε μια κάρτα διαφορετικού είδους.


* Το ταμπλό στην αρχή δεν έχει καθόλου κομμάτια.

ΜΟΝΟ-ΜΑΧΙΑ * Προετοιμάστε το ταμπλό σκορ της μονομαχίας. Κάθε παίκτης (ή ομάδα) τοποθετεί ένα κομμάτι του στη θέση μηδέν, με την απλή πλευρά ανοιχτή.

* Ο παίκτης που παίζει δεύτερος (ή τέταρτος στο ομαδικό παιχνίδι) τοποθετεί ένα απλό κομμάτι κάθε χρώματος στο ταμπλό, στις θέσεις που είναι σημειωμένες με .

* Κάθε παίκτης παίρνει το ταμπλό του σκορ, του χρώματός του.

* Κάθε παίκτης παίρνει 1 κομμάτι από κάθε αντίπαλο και το τοποθετεί στη θέση μηδέν, με την ηρωική πλευρά ανοιχτή.

* Ο παίκτης στα δεξιά του πρώτου παίκτη τοποθετεί 3 διαφορετικά απλά κομμάτια στο ταμπλό, γειτονικά σε κάθε σύμβολο . Στο παιχνίδι 3 παικτών, τοποθετεί 1 κομμάτι για κάθε παίκτη. Στο παιχνίδι 4 παικτών, τοποθετεί 1 κομμάτι για κάθε παίκτη εκτός αυτού που παίζει δεύτερος.

ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

* Οι παίκτες παίζουν στη σειρά με δεξιόστροφη φορά, ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη.

* Σε κάθε σειρά, έχετε 2 ενέργειες. Εξάφρηση: Ο πρώτος παίκτης έχει μόνο 1 ενέργεια στην πρώτη σειρά του.

* Πιθανές ενέργειες

- Τοποθετήστε 1 απλό κομμάτι του χρώματός σας σε μια κενή θέση.
 - Ελλειψη κομματιών: Αν δεν έχετε κομμάτια για να τοποθετήσετε εκτελέστε την ενέργεια αυτή παίρνοντας ένα άλλο απλό ή ηρωικό σας κομμάτι και τοποθετήστε το σαν απλό.
- Καλέστε ένα ον. (Δείτε την πίσω πλευρά του φύλλου αυτού.)
- Ξεσκαρτάρετε 1 ον που τραβήξατε από την τράπουλά σας. Αν το κάνετε, μπορείτε να επιστρέψετε και μία ή περισσότερες από τις υπόλοιπες κάρτες σας στον πάτο των αντίστοιχων τραπεζιών. Η ενέργεια αυτή χρησιμοποιείται μια φορά μόνο σε κάθε σειρά σας.
 - Στο ομαδικό παιχνίδι, όταν τοποθετείτε μια κάρτα στον πάτο της τράπουλάς σας, πλαγιάστε την. Ισιώστε την πιο πάνω πλαγιασμένη κάρτα σας, ώστε οι πλαγιασμένες κάρτες της τράπουλάς σας να είναι συνολικά 6.

* Οι ενέργειες εκτελούνται με οποιαδήποτε σειρά. Μπορείτε να κάνετε περισσότερες από μια ενέργειες «τοποθέτηση» ή «κάλεστος» ανά σειρά (όχι «ξεσκαρταρισμοί»). Πρέπει να χρησιμοποιήσετε όλες τις ενέργειές σας.

* Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια έκλαμψη (δείτε την πίσω πλευρά του φύλλου) πριν ή μετά από οποιαδήποτε ενέργεια. Η χρήση μιας έκλαμψης δεν κοστίζει ενέργεια.

* Πριν από οποιαδήποτε ενέργεια ή κατά την επίλυση του αποτελέσματος μιας κάρτας, **ΟΜΑΔΑ** μπορείτε να δώσετε τον έλεγχο στον συμπαίκτη σας.

- Δώστε τους θρύλους στον συμπαίκτη σας.
- Ο συμπαίκτης σας ολοκληρώνει την επίλυση τυχόν τρέχοντος αποτελέσματος.
- Ο συμπαίκτης σας πρέπει να χρησιμοποιήσει όλες τις εναπομείναντες ενέργειές σας για να τοποθετήσει απλά κομμάτια. Δεν μπορεί να τις χρησιμοποιήσει τις ενέργειες για να καλέσει όντα ή να ξεσκαρτάρει. Ο συμπαίκτης σας δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει έκλαμψη στη σειρά σας.
- Αφού ο συμπαίκτης σας χρησιμοποιήσει τις ενέργειές σας, ολοκληρώνετε τη σειρά σας (δηλαδή, σκοράρετε και τραβάτε κάρτες).

* Στο τέλος της σειράς, μπορείτε να πάρετε 1 ακριβώς από τις τρέχουσες δοκιμασίες, αν καλύπτете τα κριτήριά της.

- Αντικαταστήστε την με την ανοιχτή δοκιμασία από την τράπουλας. Ανοίξτε μια νέα κάρτα.
- Αν 3 από τις 4 ανοιχτές δοκιμασίες είναι του ίδιου είδους, μετακινήστε την πάνω κάρτα στον πάτο της τράπουλας και ανοίξτε την επόμενη. Επαναλάβετε μέχρι να ανοίξετε μια κάρτα διαφορετικού είδους.

* Στη σειρά σας, κρατήστε όλα τα εχθρικά κομμάτια που καταστρέφετε δίπλα στο ταμπλό.

* Στο τέλος της σειράς σας, κερδίζετε πόντους για τα κατεστραμμένα εχθρικά κομμάτια. 2 πόντους για θρυλικό, 1 για ηρωικό και 1 για κάθε ζευγάρι απλών κομματιών.

- Δεν κερδίζετε πόντους για την καταστροφή των δικών σας κομματιών. Δεν κερδίζετε πόντους για αζευγάρωτο απλό κομμάτι.

* Επίσης κερδίζετε 1 πόντο κάθε φορά που καλείτε έναν θρύλο. (Η αναβάθμιση ενός ηρωικού κομματιού δεν μετράει σαν «κάλεσμα ενός θρύλου».)

* Στη σειρά σας, κρατήστε όλα τα κατεστραμμένα εχθρικά κομμάτια δίπλα στο ταμπλό.

* Στο τέλος της σειράς σας, κερδίζετε πόντους σε κάθε χρώμα κατεστραμμένων εχθρικών κομματιών. 2 πόντους για θρυλικό, 1 για ηρωικό, 1 για κάθε ζευγάρι απλών κομματιών του ίδιου χρώματος.

- Δεν κερδίζετε πόντους για την καταστροφή δικών σας κομματιών.
- Αν έχετε 2 ή 3 αζευγάρωτα απλά κομμάτια (το κάθε ένα διαφορετικού χρώματος) επιλέξτε ένα από αυτά τα χρώματα και σκοράρετε 1 πόντο.

* Επίσης κερδίζετε 1 πόντο στο χρώμα της επιλογής σας κάθε φορά που καλείτε έναν θρύλο. (Η αναβάθμιση ενός ηρωικού κομματιού δεν υπολογίζεται σαν «κάλεσμα ενός θρύλου».)

* Ολοκληρώστε τη σειρά σας τραβώντας κάρτες ώστε να έχετε 3 όντα από την τράπουλά σας, 2 θρύλους και 1 έκλαμψη.

- Στο ομαδικό παιχνίδι, αντί να τραβήξετε θρύλους, δώστε όλους τους θρύλους σας στον συμπαίκτη σας. Τελειώνετε με 3 όντα της τράπουλάς σας και 1 έκλαμψη. Ο συμπαίκτης σας τελειώνει με 2 θρύλους.

- Αν οι εκλάμψεις ή οι θρύλοι εξατμηθούν, δημιουργήστε μια νέα τράπουλα από τις ξεσκαρταρισμένες κάρτες.
- Αν τραβήξετε την τελευταία κάρτα της τράπουλάς σας, μπορεί να καταλήξετε με λιγότερες από 3 κάρτες. Μην ανακατεύετε την στοίβα ξεσκαρταρισμάτων σας.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

* Το τέλος του παιχνιδιού ενεργοποιείται όταν ένας παίκτης τραβήξει την τελευταία κάρτα της τράπουλάς του.

- Το τέλος του ομαδικού παιχνιδιού ενεργοποιείται όταν ένας παίκτης τραβήξει την τελευταία του όχι πλαγιαστή κάρτα. Οι παίκτες τραβάνε και πλαγιαστές κάρτες αν χρειαστεί.

* Το τέλος του παιχνιδιού επίσης ενεργοποιείται αν ένας παίκτης έχει 9 ή περισσότερους πόντους στο τέλος της σειράς οποιουδήποτε παίκτη.

- Υπολογίστε τους πόντους των κερδισμένων δοκιμασιών (του παίκτη ή της ομάδας) συν 1 πόντο για κάθε θρυλικό κομμάτι στο χρώμα του παίκτη, που υπάρχει στο ταμπλό. (Δεν έχει σημασία πως έγινε το κομμάτι θρυλικό.)

* Το τέλος του παιχνιδιού επίσης ενεργοποιείται αν ένας παίκτης φτάσει ή περάσει τους 18 πόντους.

MAXH	<ul style="list-style-type: none"> ✱ Το τέλος του παιχνιδιού ενεργοποιείται επίσης αν ένας παίκτης σκοράρει συγκεκριμένο αριθμό πόντων σε ένα χρώμα (12 ή περισσότερους σε παιχνίδι 3 πακτών ή 10 σε 4 πακτών.) ✱ Μόλις η σειρά που ενεργοποίησε το τέλος ολοκληρωθεί, το παιχνίδι συνεχίζεται έτσι ώστε κάθε παίκτης να έχει μια ακόμη σειρά, μαζί με αυτόν που ενεργοποίησε το τέλος. Έπειτα το παιχνίδι τελειώνει. ✱ Σε ένα παιχνίδι με 2 πλευρές, ο παίκτης ή η ομάδα μπορεί να παραιτηθεί οποιαδήποτε στιγμή, δίνοντας τη νίκη στον αντίπαλο. Στη μάχη θανάτου, ωστόσο, οι παίκτες δεν μπορούν να παραιτηθούν.
ΥΨΙΣΤΗ ΜΟΡΦΗ	<ul style="list-style-type: none"> ✱ Ο παίκτης ή η ομάδα με τους περισσότερους πόντους κερδίζει. Υπολογίστε τους πόντους των κερδισμένων δοκιμασιών συν 1 πόντο για κάθε θρυλικό κομμάτι σας στο ταμπλό.
MONO-MAXIA	<ul style="list-style-type: none"> ✱ Ο παίκτης ή η ομάδα με τους περισσότερους πόντους κερδίζει.
MAXH	<ul style="list-style-type: none"> ✱ Το σκορ κάθε παίκτη δίνεται από το χρώμα στο οποίο έχει σκοράρει τους λιγότερους πόντους. Τα μεγαλύτερα σκορ κερδίζουν τα χαμηλότερα. <ul style="list-style-type: none"> • Σε περίπτωση ισοπαλίας, συγκρίνετε τους πόντους των ισόπαλων πακτών, για το χρώμα με τους αμέσως περισσότερους πόντους τους. (Σε παιχνίδι 4 πακτών, οι υπόλοιπες ισοπαλίες επιλύονται με το τρίτο στη σειρά χρώμα.) ✱ Αν υπάρχει (ακόμη) ισοπαλία, επιλύονται με την εξής σειρά: αριθμός αναβαθμισμένων κομματιών στο ταμπλό και έπειτα ο συνολικός αριθμός κομματιών στο ταμπλό. <ul style="list-style-type: none"> • Αν εξακολουθεί να υπάρχει ισοπαλία, αυτή παραμένει.

ΚΑΛΕΣΜΑ ΕΝΟΣ ΟΝΤΟΣ

MAXH	<ul style="list-style-type: none"> ✱ Για να καλέσετε ένα ον, χρησιμοποιείτε 1 ενέργεια και εκτελείτε τα εξής: <ul style="list-style-type: none"> • Πάρτε την κάρτα από το χέρι σας και τοποθετήστε την στο τραπέζι. • Δείτε ότι τα κομμάτια στο ταμπλό ταιριάζουν με το σχηματισμό της κάρτας: <ul style="list-style-type: none"> – Ο σχηματισμός μπορεί να περιστραφεί (κατά 90, 180 ή 270 μοίρες). Τα καθρεπτίσματα και οι στροφές, επίσης υπολογίζονται ότι ταιριάζουν. – Τα κομμάτια που χρησιμοποιούνται για το κάλεσμα του όντος μπορούν να είναι ίδιου βαθμού με αυτά που εμφανίζονται στο σχηματισμό ή μεγαλύτερου βαθμού. – Οι κενές θέσεις δεν είναι σημαντικές για το σχηματισμό. • Τοποθετήστε ένα κομμάτι του κατάλληλου βαθμού (πάνω αριστερή γωνία της κάρτας) στην θέση που απεικονίζεται με λευκό περίγραμμα στο σχηματισμό. <ul style="list-style-type: none"> – Η θέση αυτή μπορεί να είναι κενή, εκτός κι αν ο σχηματισμός ορίζει ότι πρέπει να καταλαμβάνεται από ένα κομμάτι σας. – Αν η θέση καταλαμβάνεται από ένα κομμάτι του ίδιου ή χαμηλότερου βαθμού, καταστρέψτε το κομμάτι όταν τοποθετείτε ένα νέο κομμάτι στη θέση. – Αν μια θέση είναι κατειλημμένη από ένα κομμάτι μεγαλύτερου βαθμού, δεν μπορείτε να καλέσετε το ον. Πάρτε πίσω την ενέργειά σας. • Έλλειψη κομματιών: Αν όλα τα κομμάτια του είδους είναι ήδη στο ταμπλό, ακόμη μπορείτε να καλέσετε το ον. Ισχύουν οι εξής κανόνες για την έλλειψη κομματιών: <ul style="list-style-type: none"> – Αν το κάλεσμα γίνεται σε θέση κατειλημμένη από κομμάτι του είδους που χρειάζεστε (είτε είναι μέρος του σχηματισμού, είτε όχι) χρησιμοποιήστε το κομμάτι αυτό σαν το καλεσμένο ον. (Γυρίστε το στο σωστό βαθμό, αν χρειάζεται.) – Αν όχι, μπορείτε να πάρετε ένα κομμάτι που δεν χρειάζεται για το σχηματισμό και να το χρησιμοποιήσετε σαν το νέο κομμάτι. – Αν καμία επιλογή δεν είναι πιθανή, δεν μπορείτε να καλέσετε το ον. • Αφού το νέο κομμάτι βρεθεί στο ταμπλό, επιλύστε το αποτέλεσμα της κάρτας. • Αφού επιλύσετε το αποτέλεσμα, ξεσκαρτάρετε την κάρτα.
------	---

MAXH	<ul style="list-style-type: none"> ✱ Για κάθε εχθρικό χρώμα, μπορείτε να κάνετε 1 πρόχειρο κάλεσμα ανά παιχνίδι: <ul style="list-style-type: none"> • Επιλέξτε ένα εχθρικό χρώμα. Στο ταμπλό του σκορ σας, γυρίστε το κομμάτι αυτό από ηρωικό σε απλό. Δεν μπορείτε να εκτελέσετε ένα πρόχειρο κάλεσμα με το χρώμα αυτό ξανά στο παιχνίδι. • Επιλέξτε 1 κομμάτι του χρώματος αυτού στο ταμπλό και χρησιμοποιήστε το για να καλέσετε ένα ον, σαν το κομμάτι αυτό να ήταν δικό σας, στον ίδιο βαθμό. Το πλεονέκτημα αυτό ισχύει μόνο για ένα ον, και όχι για άλλα που θα καλέσετε αργότερα. • Το εχθρικό κομμάτι δεν αλλάζει χρώμα. Όταν επιλύετε το αποτέλεσμα, υπολογίζεται σαν εχθρικό κομμάτι (αν και υπολογίζεται ταυτόχρονα σαν κομμάτι που χρησιμοποιήθηκε για το κάλεσμα του όντος σας). • Για κάθε ον που καλείτε, μόνο 1 εχθρικό κομμάτι μπορεί να χρησιμοποιηθεί.
------	--

ΧΡΗΣΗ ΜΙΑΣ ΕΚΛΑΜΨΗΣ

MAXH	<ul style="list-style-type: none"> ✱ Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια έκλαμψη στη σειρά σας, πριν ή μετά από οποιαδήποτε ενέργεια. ✱ Για να χρησιμοποιήσετε μια έκλαμψη, πρέπει να καλύπτετε τουλάχιστον ένα από τα κριτήρια: <ul style="list-style-type: none"> • Καλύπτετε το άνω κριτήριο αν ο αντίπαλός σας έχει τόσα περισσότερα από εσάς αναβαθμισμένα κομμάτια (ηρωικά και θρυλικά) στο ταμπλό. • Καλύπτετε το κάτω κριτήριο αν ο αντίπαλός σας έχει τόσα περισσότερα από εσάς κομμάτια (συνολικά) στο ταμπλό. • Στη μάχη θανάτου, επιλέγετε έναν αντίπαλο με τον οποίο συγκρίνετε όταν χρησιμοποιείτε την έκλαμψη.
------	---

MAXH	<ul style="list-style-type: none"> ✱ Αν καλύπτετε το άνω κριτήριο, επιλύετε το άνω αποτέλεσμα. Αν καλύπτετε το κάτω κριτήριο, επιλύετε το κάτω αποτέλεσμα. Αν καλύπτετε και τα δύο, επιλύετε πρώτα το άνω και έπειτα το κάτω αποτέλεσμα. ✱ Αφού η κάρτα επιλυθεί, την ξεσκαρτάρετε. ✱ Όταν χρησιμοποιήσετε μια έκλαμψη σε μονομαχία θανάτου, ο αντίπαλός σας κερδίζει 1 πόντο (ανεξάρτητα του αν καλύπτετε ένα ή και τα δύο κριτήρια). ✱ Όταν χρησιμοποιήσετε μια έκλαμψη σε μάχη θανάτου, ο αντίπαλος με τον οποίο συγκρίθηκε κερδίζει 1 πόντο στο χρώμα σας (ανεξάρτητα του αν καλύπτετε ένα ή και τα δύο κριτήρια).
------	--

ΕΠΙΛΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΟΝΤΩΝ ΚΑΙ ΕΚΛΑΜΨΕΩΝ

MAXH	<ul style="list-style-type: none"> ✱ Καμία άλλη ενέργεια δεν μπορεί να εκτελεστεί και δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί έκλαμψη μέχρι το πλήρες αποτέλεσμα της κάρτας να επιλυθεί. <ul style="list-style-type: none"> • Μπορείτε να δώσετε τον έλεγχο στον συμπαίκτη σας, ακόμη και στο ενδιάμεσο ενός αποτελέσματος. Αυτός ολοκληρώνει την επίλυση, πριν χρησιμοποιήσει τις υπόλοιπες ενέργειές σας. ✱ Κάποια κομμάτια του αποτελέσματος μπορεί να είναι προαιρετικά: <ul style="list-style-type: none"> • Το μπορεί, δείχνει ότι ένα συγκεκριμένο κομμάτι του αποτελέσματος είναι προαιρετικό. • Το μέχρι, πάντοτε συμπεριλαμβάνει το 0. ✱ Τυχόν μέρη που δεν ορίζονται σαν προαιρετικά είναι υποχρεωτικά. ✱ Αν ένα αποτέλεσμα δεν μπορεί να εκτελεστεί πλήρως, εκτελέστε μόνο ό,τι γίνεται. ✱ Όταν μια κάρτα χρησιμοποιεί την δική της ονομασία, αναφέρεται στο κομμάτι που βρίσκεται στο ταμπλό και αναπαριστάει το καλεσμένο ον. ✱ Λέξεις Κλειδιά: <ul style="list-style-type: none"> • Κερδίζετε μια ενέργεια: Έχετε μια επιπλέον ενέργεια σε αυτή τη σειρά σας. (Η χρήση της επιπλέον ενέργειας δεν είναι μέρος της επίλυσης του αποτελέσματος.) • Τραβήξτε μια επιπλέον κάρτα στο τέλος της σειράς σας: Πρώτα τραβάτε στα κανονικά σας όρια 3-2 και έπειτα μια επιπλέον κάρτα του κατάλληλου είδους. Σε επόμενες σειρές, τραβάτε μέχρι τα κανονικά σας όρια, αλλά δεν ξεσκαρτάρετε αν τα έχετε ξεπεράσει. <ul style="list-style-type: none"> – Στην περίπτωση θρυλικών καρτών, το επιπλέον τράβηγμα γίνεται από τον συμπαίκτη σας. • Αναβαθμισμένο κομμάτι: Ενα ηρωικό ή θρυλικό κομμάτι. • Μη θρυλικό κομμάτι: Ενα απλό ή ηρωικό κομμάτι. • Εχθρικό κομμάτι: Ενα κομμάτι που ανήκει σε έναν αντίπαλό σας. • Κομμάτι: Αν ένα κομμάτι δεν καθορίζεται σε ποιόν ανήκει, τότε το αποτέλεσμα επηρεάζει κομμάτι οποιουδήποτε παίκτη. • Σημειωμένη θέση: Μια χρωματιστή θέση στον σχηματισμό. Αν το κείμενο δεν αναφέρεται σε σημειωμένες θέσεις, οι χρωματιστές θέσεις του σχηματισμού είναι απλά μέρος της εικονογράφησης. • Γειτονική θέση: Μία από τις οκτώ θέσεις που μοιράζονται μια ακμή (πλαγίως γειτονική) ή μια γωνία (διαγωνίως γειτονική) με τη συγκεκριμένη θέση. Αν η συγκεκριμένη θέση δεν καθορίζεται ακριβώς, υποθέστε ότι είναι η θέση που καταλαμβάνει το μόλις καλεσμένο κομμάτι. • Απόσταση: Ο μικρότερος αριθμός κινήσεων που απαιτούνται για να φτάσετε από μια θέση σε μια άλλη. Για παράδειγμα, οι γειτονικές θέσεις είναι σε απόσταση 1. • Μετακίνηση: Μια μετακίνηση γίνεται πάντα σε γειτονική θέση. Μια μετακίνηση σε κατειλημμένη θέση καταστρέφει το κομμάτι που βρισκόταν εκεί. • Βασική κίνηση: Το είδος αυτό μετακίνησης μπορεί να γίνει μόνο σε κενή θέση ή σε θέση κατειλημμένη από κομμάτι μικρότερου βαθμού. • Κίνηση μάχης: Το είδος αυτό μετακίνησης μπορεί να γίνει μόνο σε κενή θέση ή σε θέση κατειλημμένη από κομμάτι ίδιου ή μικρότερου βαθμού. • Βασικό άλμα και άλμα μάχης: Ενα άλμα είναι ίδιο με μια μετακίνηση, με τη διαφορά ότι η θέση δεν χρειάζεται να είναι γειτονική. Αν δεν ορίζεται κάτι διαφορετικό, το άλμα μπορεί να γίνει σε οποιαδήποτε θέση του ταμπλό. • Τοποθέτηση: Όπως η ενέργεια «τοποθέτησης». Ωστόσο, αν δεν υπάρχει κομμάτι του κατάλληλου χρώματος και βαθμού, διαθέσιμο, τότε δεν μπορεί να τοποθετηθεί. • Αναβάθμιση: Τα θρυλικά κομμάτια δεν αναβαθμίζονται. Για να αναβαθμίσετε ένα απλό κομμάτι, γυρίστε το πλευρά. Για να αναβαθμίσετε ένα ηρωικό κομμάτι, αντικαταστήστε το με ένα θρυλικό κομμάτι. Αν δεν υπάρχει διαθέσιμο, το ηρωικό κομμάτι δεν μπορεί να αναβαθμιστεί. • Υποβάθμιση: Τα απλά κομμάτια δεν υποβαθμίζονται. Για να υποβαθμίσετε ένα ηρωικό κομμάτι, γυρίστε το πλευρά. Για να υποβαθμίσετε ένα θρυλικό κομμάτι, αντικαταστήστε το με ένα ηρωικό. Αν δεν υπάρχει διαθέσιμο, το θρυλικό κομμάτι δεν μπορεί να υποβαθμιστεί. • Καταστροφή: Για να καταστρέψετε ένα κομμάτι, αφαιρέστε το από το ταμπλό. • Μετατροπή: Για να μετατρέψετε ένα εχθρικό κομμάτι, αντικαταστήστε το με ένα δικό σας, του ίδιου βαθμού (εκτός κι αν ορίζεται διαφορετικό βαθμό). ✱ Όταν υπολογίζετε πόσα εχθρικά κομμάτια καταστρέψατε, υπολογίστε τα κομμάτια που καταστρέψατε κατά το κάλεσμα, αυτά που καταστρέψατε με κινήσεις και άλματα, αυτά που καταστρέψατε με αποτέλεσμα «καταστροφής», και αυτά που μετατρέψατε. Η αναβάθμιση και η υποβάθμιση δεν υπολογίζονται σαν καταστροφή ενός κομματιού. ✱ Κάθε κομμάτι που αφαιρείται από το ταμπλό πρέπει να επιστρέφει στον ιδιοκτήτη του.
------	--