SHARDHUNTERS

Shardhunters - Το Παιχνίδι με Κάρτες είναι ένα γρήγορο καρτοπαίχνιδο σκοτεινής φαντασίας σε έναν εναλλακτικό 17ο αιώνα. Ο κόσμος έχει κατακλυστεί από ορδές απέθαντων πλασμάτων που αναστήθηκαν από την Μαγική Πανούκλα. Αυτήν την περίοδο τίποτε δεν είναι πιο πολύτιμο από τους μαγικούς Κρυστάλλους του Αίματος. Τυχοδιώκτες συγκεντρώνονται από κάθε γωνία του βασιλείου να αναζητήσουν αυτούς τους θησαυρούς και είναι διατεθειμένοι να θυσιάσουν τα πάντα. Ονομάζονται Κυνηγοί Κρυστάλλων.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι ήρωες σας αναζητούν τους Κρυστάλλους του Αίματος στα Κυνήγια τους, για τα οποία μπορείτε να στρατολογήσετε νέους ήρωες. **Νικητής του παιχνιδιού είναι εκείνος που θα ολοκληρώσει επιτυχημένα ένα Κυνήγι με μια ομάδα τουλάχιστον 5 ηρώων.**

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Κουτί Παιχνιδιού

1 x Βιβλίο Κανόνων

12 x Κρύσταλλοι Αίματος (μάρκες)

20 x Κάρτες Ηρώων (Τράπουλα Ταβέρνας)

35 x Κάρτες Τεράτων (Τράπουλα Τεράτων)

ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ ΤΟΝ ΝΙΚΟ **"VOLRATH"**
ΚΑΛΑΓΚΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ!

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Κάθε παίχτης παίρνει **1 Κρύσταλλο Αίματος** και τραβάει μία κάρτα από την Τράπουλα Ταβέρνας. Αν ο παίχτης τραβήξει έναν ήρωα χωρίς το σύμβολο του κρυστάλλου τότε τραβάει ξανά μέχρι να τραβήξει έναν τέτοιο ήρωα. Έπειτα η Τράπουλα Ταβέρνας ανακατεύεται. Από την τράπουλα αυτή γίνεται η στρατολόγηση των ηρώων.

Το μέγεθος της Τράπουλας Τεράτων εξαρτάται από τον αριθμό των παικτών. Το μικρά σύμβολα με τα κρανία στις γωνίες των Καρτών Τεράτων δείχνουν τον αριθμό των παιχτών που μπορούν να παίξουν.

2 παίχτες: όλες οι Κάρτες Τεράτων με 2 κρανία
3 παίχτες: όλες οι Κάρτες Τεράτων με 2 και 3 κρανία
4 παίχτες: όλες οι κάρτες από την Τράπουλα Τεράτων

Οι Κάρτες Τεράτων που δε χρησιμοποιούνται επιστρέφουν πίσω στο κουτί.

ΓΥΡΟΣ ΠΑΙΧΤΗ

Στους Κυνηγούς Κρυστάλλων υπάρχουν δύο εναλλασσόμενες φάσεις.

Κατά τη διάρκεια της φάσης **Κυνηγιού**, οι ομάδες ηρώων σας πολεμούν τέρατα για να αποφασιστεί ποιος θα κερδίσει το ονήρι.

Αξία Τέρατος
Χρώμα Τέρατος
Αριθμός παιχτών (κρανία)

Κατά τη διάρκεια της φάσης **Ταβέρνας** μπορείτε να στρατολογήσετε ήρωες για την ομάδα σας και να αλλάξετε τη σύνθεσή της.

Απεικόνιση ήρωα
Όνομα ήρωα
Ιδιότητα ήρωα
Κατηγορία ήρωα

ΤΟ ΚΥΝΗΓΙ

Ανακατέψτε την Τράπουλα Τεράτων. Κάθε παίχτης τραβάει 7 Κάρτες Τεράτων, γυρισμένες ανάποδα, τις οποίες μονάχα αυτός μπορεί να δει. Οι υπόλοιπες κάρτες μπαίνουν στην άκρη.

Τέσσερις Μάχες θα αναδείξουν τον νικητή του Κυνηγιού. **Κατά τη διάρκεια της κάθε Μάχης τοποθετείτε Κάρτες Τεράτων από το χέρι σας στο τραπέζι ανάποδα και τις γυρίζετε ταυτόχρονα, ενώ στη συνέχεια υπολογίζετε το σύνολο της αξίας των καρτών κάθε παίχτη.** Ο παίχτης με το υψηλότερο σύνολο αξίας παίρνει όλες τις κάρτες σαν λάφυρα. Οι κάρτες λάφυρα τοποθετούνται ανάποδα μπροστά από το παίχτη που κέρδισε και δεν μπορούν να παιχτούν ξανά κατά τη διάρκεια αυτού του Κυνηγιού.

Αν η συνολική αξία των καρτών που παίχτηκαν είναι ίση τότε νικητής είναι ο παίχτης με τις περισσότερες χρωματιστές κάρτες (όχι τις λευκές κάρτες).

ΝΙΚΗΤΗΣ ΗΤΤΗΜΕΝΟΣ

Αν και πάλι η αξία είναι ίση τότε υπάρχει ισοπαλία και κάθε παίχτης παίρνει τις κάρτες που έπαιξε σαν λάφυρα.

Στη διάρκεια των τεσσάρων μαχών οι παρακάτω αριθμοί Καρτών Τεράτων πρέπει να παιχτούν:

1η	**Μάχη**	**1**	**Τέρας**
2η	**Μάχη**	**2**	**Τέρατα**
3η	**Μάχη**	**3**	**Τέρατα**
4η	**Μάχη**	**1**	**Τέρας**

Στο τέλος του Κυνηγιού μετρήστε ποιος έχει κερδίσει τις περισσότερες Κάρτες Τεράτων (μόνο ο αριθμός των καρτών προσμετράται και όχι οι αξίες τους). **Ο παίχτης με τις περισσότερες κάρτες είναι ο νικητής και παίρνει έναν Κρύσταλλο Αίματος σαν επιβράβευση.** Αν υπάρχει ισοπαλία τότε νικητής είναι ο παίχτης με τις περισσότερες χρωματιστές κάρτες (όχι λευκές κάρτες). Αν και πάλι υπάρχει ισοπαλία τότε κάθε παίχτης παίρνει 1 Κρύσταλλο Αίματος.

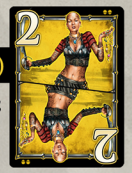
Στη συνέχεια ακολουθεί η Φάση **Ταβέρνας**.

ΧΡΩΜΑΤΙΣΤΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΤΕΡΑΤΩΝ

Λευκές (Απέθαντοι)

Δεν μετρούν σαν χρωματιστές κάρτες. Δεν έχουν ειδικές ιδιότητες.

Κίτρινες (Πειρατές)



Μετρούν σαν χρωματιστές κάρτες αλλά δεν έχουν ειδικές ιδιότητες.

Μπλε (Αρουραίοι)

Αν κάποιος παίξει μια μπλε κάρτα, ο νικητής της Μάχης είναι ο παίχτης με την μικρότερης αξίας Κάρτα Τέρατος. Αν υπάρχει ισοπαλία στις αξίες, τότε νικητής είναι ξανά αυτός ο παίχτης με τις περισσότερες χρωματιστές κάρτες.

Κόκκινες (Λυκάνθρωποι)

Αν κάποιος παίξει μια κόκκινη κάρτα, ο νικητής της Μάχης είναι ο παίχτης με την μεγαλύτερης αξίας Κάρτα Τέρατος. Ο κανόνας των κόκκινων καρτών πάντα υπερτερεί έναντι των μπλε καρτών.

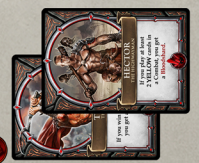
Η ΤΑΒΕΡΝΑ

Μετά από το Κυνήγι μπορείτε να πληρώσετε 3 Κρυστάλλους Αίματος για να τραβήξετε 2 κάρτες από την Τράπουλα Ταβέρνας. Οι ήρωες ανοίγονται μπροστά σας και μπορείτε να επιλέξετε ποιον θα στρατολογήσετε. Οι κάρτες που δε χρησιμοποιούνται επιστρέφουν στον πάτο της Τράπουλας Ταβέρνας. Μπορείτε να στρατολογήσετε όσους ήρωες θέλετε εφόσον έχετε τους απαιτούμενους Κρυστάλλους Αίματος.

(Η σειρά στρατολόγησης αποφασίζεται από τον κάτοχο του παιχνιδιού)

Η ΟΜΑΔΑ

Πριν το Κυνήγι πρέπει να επιλέξετε ποιοι δύο ήρωες από την ομάδα σας θα είναι ενεργοί. Οι ιδιότητες των υπόλοιπων ηρώων δε θα είναι ενεργές και αυτοί απλά προσμετρούνται στον αριθμό των ηρώων σας. Οι κάρτες των ενεργών ηρώων πρέπει να είναι όρθιες και οι αυτές των ανενεργών πρέπει να είναι γυρισμένες στο πλάι.



Ο πρώτος παίχτης που θα κερδίσει ένα Κυνήγι με μια ομάδα τουλάχιστον 5 ηρώων, κερδίζει το παιχνίδι.

ΒΙΒΛΙΟ ΚΑΝΟΝΩΝ

Κερδίστε χρόνο και παρακολουθήστε online τους κανόνες του παιχνιδιού σε ένα σύντομο video:

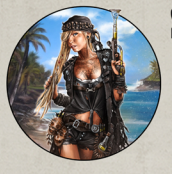
www.shardhunters.com /thecardgamerules

12+ Ηλικία | 2-4 Παίχτες | 20 Λεπτά

ΟΔΗΓΟΣ ΗΡΩΩΝ

IGNATIUS, Ο ΙΕΡΟΕΞΕΤΑΣΤΗΣ

Η έξτρα κάρτα που παραμένει στο χέρι σας ανακατεύεται ξανά στην Τράπουλα Τεράτων πριν το επόμενο Κυνήγι.



SELENA, Η ΛΑΦΥΡΑΓΩΓΟΣ

Οι λευκές κάρτες σας μετρούν σαν κίτρινες μόνο κατά τη διάρκεια της 3ης Μάχης. Στο τέλος του Κυνηγιού, όταν μετράτε τα λάφυρα σας μετρούν ξανά σαν λευκές (άχρωμες) κάρτες.

CASSANDRA, Η ΜΑΝΤΙΣΣΑ

Αφού μοιραστούν οι κάρτες σε κάθε παίχτη, πρέπει να μαντέψετε την αξία της κάρτας στην κορυφή της Τράπουλας Τεράτων. Αφού τσεκάρετε την κάρτα την επιστρέφετε ξανά στην κορυφή της Τράπουλας.

LUTHER, Ο ΓΙΑΤΡΟΣ ΤΗΣ ΠΑΝΟΥΚΛΑΣ

Αν η 3η Μάχη είναι ισόπαλη τότε δεν κερδίζετε κανέναν Κρύσταλλο Αίματος.

PHILIPPE, Ο ΑΠΑΤΕΩΝΑΣ

Δύο κάρτες είναι όμοιες αν η αξία τους και το χρώμα τους είναι το ίδιο.

Σημαντικό! Κάποιες ιδιότητες ηρώων μπορεί να επηρεάζουν συνεχώς το παιχνίδι. Σιγουρευτείτε ότι ελέγχετε συνεχώς τους ενεργούς ήρωες στο τραπέζι για να δείτε αν επηρεάζουν τις υπόλοιπες κάρτες ή απλά τις κάρτες στο χέρι του κατόχου τους. Επίσης να παίρνετε του Κρυστάλλους Αίματος άμεσα, όποτε μια προϋπόθεση ιδιότητας ήρωα έχει εκπληρωθεί, ακόμη κι αν αυτό συμβεί στη μέση μιας Μάχης.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

Για ένα γρήγορο παιχνίδι ή αν δεν έχετε πολύ χρόνο, μπορείτε να μειώσετε το κόστος στρατολόγησης ηρώων στους 2 Κρυστάλλους Αίματος.

Για ένα πιο περίπλοκο και δύσκολο παιχνίδι, μπορείτε να επιλέξετε να αυξήσετε τον αριθμό των ενεργών ηρώων κατά τη διάρκεια του Κυνηγιού σε 3.

Αν είστε ήδη εξοικειωμένοι με τους Ήρωες μπορείτε να δοκιμάσετε έναν εναλλακτικό τρόπο για να παίξετε τους Κυνηγούς Κρυστάλλων. **Στην αρχή του παιχνιδιού όλοι οι παίχτες τραβούν 5 κάρτες Ηρώων από την ανακατεμένη Τράπουλα Ταβέρνας, χωρίς να επιτρέψουν στους άλλους παίχτες να τους δουν.** Επιλέξτε έναν Ήρωα και τοποθετήστε τον ανάποδα μπροστά σας και στη συνέχεια δώστε τις υπόλοιπες κάρτες σας στον παίχτη στα δεξιά σας. Επιλέξτε έναν άλλο Ήρωα από τις κάρτες που πήρατε και δώστε τις υπόλοιπες. Επαναλάβετε τη διαδικασία μέχρι να πάρετε μόνο 1 Ήρωα, που θα είναι και η τελευταία κάρτα της προσωπικής σας Τράπουλας Ταβέρνας. **Στην αρχή του παιχνιδιού και οποιαδήποτε στιγμή έχετε 3 Κρυστάλλους Αίματος να ξοδέψετε, μπορείτε να στρατολογήσετε οποιονδήποτε Ήρωα από την προσωπική σας Τράπουλα Ταβέρνας.** Στρατολογήστε 5 Ήρωες και κερδίσετε ένα Κυνήγι για να είστε ο νικητής του παιχνιδιού.

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Ανάπτυξη:
Zoltán Panyik and Balázs Bodnár

Σχεδιασμός:
Balázs Bodnár

Εικονογράφηση:
Gergely Nagy

Lycan Studio, 2019
Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος

Για περισσότερες πληροφορίες επισκευθείτε τις σελίδες:
www.lycanstudio.com
www.shardhunters.com/thecardgame