

ΜΥΘΟΜΑΧΙΕΣ

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Γίνετε μέλη της δυνατής παρέας των Μυθομάχων!
Ακολουθήστε τους κανόνες παιχνιδιού που σας προτείνουν
οι ήρωες, Ζήνες και Λυδία, και ζήστε συναρπαστικές περιπέτειες
καθώς έρχεστε αντιμέτωποι με αμέτρητα μυθολογικά πλάσματα.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ενώ όλα τα παιχνίδια με κάρτες παίζονται με μία και μόνο τράπουλα, τα παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες παίζονται διαφορετικά. Κάθε παίκτης διαλέγει από τη συλλογή του τις κάρτες που θέλει να παίξει και φτιάχνει τη δική του δυνατή τράπουλα!

ΣΚΟΠΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι Μυθομαχίες παίζονται με δύο τουλάχιστον παίκτες. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να νικήσετε τον αντίπαλο αφαιρώντας του όλες τις κάρτες. Το παιχνίδι διαδραματίζεται σε Μυθομαχίες. Οι παίκτες αποφασίζουν σε πόσες Μυθομαχίες θέλουν να τελειώσει ένα παιχνίδι. Σε δύο Μυθομαχίες, σε τρεις, σε πέντε, σε δέκα...σε εκατό! Κάθε Μυθομαχία μπορεί να έχει νίκη, ισοπαλία ή ήττα. Νικήτρια του παιχνιδιού είναι ο παίκτης που θα κερδίσει στις περισσότερες Μυθομαχίες. Ισοπαλία υπάρχει όταν τουλάχιστον δύο παίκτες φέρουν ίδιο αποτέλεσμα νίκης. Στην περίπτωση της ισοπαλίας για να καθορισθεί ο τελικός νικητής, οι ισοπαλίοι παίκτες πρέπει να μυθομαχήσουν σε επιπλέον Μυθομαχίες μέχρι να μείνει μόνο ένας νικητής. Ηττημένοι είναι ο παίκτης που θα χάσουν όλες τις κάρτες τους. Γι' αυτό ο δυνατός Μυθομάχος φροντίζει να χρησιμοποιεί σωστά τις κάρτες του κάνοντας έξυπνες κινήσεις!



ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Για να παίξετε Μυθομαχίες χρειάζεστε μία τράπουλα, την επιφάνεια παιχνιδιού και τουλάχιστον έναν αντίπαλο!

Επιφάνεια Παιχνιδιού

Την απλώνετε μπροστά σας για να τοποθετήσετε τις κάρτες σας στις θέσεις που έχουν δημιουργηθεί για αυτές. Κάθε παίκτης έχει τη δική του επιφάνεια παιχνιδιού. Οι θέσεις των καρτών είναι 12. Για να κατανοήσετε την ιδιότητα της κάθε θέσης, διαβάστε τα παρακάτω:

Θέση Ήρα

Είναι η θέση της τράπουλας. Σ' αυτή τοποθετείτε κλειστές 60 κάρτες.

Θέση Δίας

Είναι η θέση της τράπουλας Δύναμης. Σ' αυτή τοποθετείτε κλειστές 12 κάρτες.

Θέση Εστία

Είναι η θέση των Καρτών Οικογένειας και Ομάδας Δράσης. Στη θέση αυτή τοποθετείτε κλειστές τις κάρτες που συνδυάζονται μεταξύ τους είτε γιατί ανήκουν στην ίδια συγγενική ομάδα (π.χ. γονείς, αδελφία...) είτε γιατί ανήκουν στην ίδια ομάδα δράσης (π.χ. έχουν πολεμήσει μαζί κατά του ίδιου εχθρού όπως ο Βελλεροφώντας και ο Πήγασος ενάντια στην Χίμαιρα). Η θέση Εστία δέχεται μέχρι 7 κάρτες, όχι παραπάνω.

Θέση Άδης

Είναι η θέση των Καρτών Απόρριψης. Στη θέση αυτή τοποθετείτε ανοιχτές τις κάρτες που έχουν καταστραφεί ή έχουν βγει εκτός παιχνιδιού. Τις κάρτες αυτές μπορούν να τις δουν οι αντίπαλοι. Όταν εκείνοι το ζητούν, μπορείτε να τους τις δείχνετε. Η θέση Άδης είναι καθοριστική για το παιχνίδι. Όταν όλες οι κάρτες ενός παίκτη πάνε στη θέση Άδης τότε ο παίκτης αυτός θεωρείται ηττημένος.

Θέση Αφροδίτη - Θέση Ποσειδώνας

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, στις θέσεις αυτές τοποθετούνται ανοιχτές οι κάρτες που ανήκουν στην κατηγορία Νερό. Στη θέση Αφροδίτη τοποθετείτε τις κάρτες του Νερού - Επάνω Κόσμου, ενώ στη θέση Ποσειδώνας τοποθετείτε τις κάρτες του Νερού - Κάτω Κόσμου.

Θέση Ήφαιστος - Θέση Άρτεμις

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, στις θέσεις αυτές τοποθετούνται ανοιχτές οι κάρτες που ανήκουν στην κατηγορία Φωτιά. Στη θέση Ήφαιστος τοποθετείτε τις κάρτες της Φωτιάς - Επάνω Κόσμου, ενώ στη θέση Άρτεμις τοποθετείτε τις κάρτες της Φωτιάς - Κάτω Κόσμου.

Θέση Απόλλωνας - Θέση Ερμής

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, στις θέσεις αυτές τοποθετούνται ανοιχτές οι κάρτες που ανήκουν στην κατηγορία Αέρας. Στη θέση Απόλλωνας τοποθετείτε τις κάρτες του Αέρα - Επάνω Κόσμου, ενώ στη θέση Ερμής τοποθετείτε τις κάρτες του Αέρα - Κάτω Κόσμου.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ

ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΔΥΝΑΜΕΩΝ ΣΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ:

Οι δυνάμεις των καρτών ενεργοποιούνται με τη θερμότητα. Αγγίξτε με ζεστά δάχτυλα και τριψίτε επάνω στους μαύρους κύκλους.

Προσοχή: μη ξύσετε με τα νύχια!

Οι δυνάμεις μετά από λίγο εξαφανίζονται μέχρι που να τις ενεργοποιήσετε πάλι με τα δάχτυλά σας!

Θέση Αθηνά - Θέση Δήμητρα

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, στις θέσεις αυτές τοποθετούνται ανοιχτές οι κάρτες που ανήκουν στην κατηγορία Γη. Στη θέση Αθηνά τοποθετείτε τις κάρτες της Γης - Επάνω Κόσμου, ενώ στη θέση Δήμητρα τοποθετείτε τις κάρτες της Γης - Κάτω Κόσμου.

ΣΥΜΒΟΛΑ

Πάνω Κόσμος



Κάτω Κόσμος



Θεότητα



Ήρωας



Θνητός



Τέρας



Γίγαντας



Νύμφη



Τόπος



Δράκος



Ημίθεος



Δαίμονας



Βασιλιάς



Μάντης/Μάγος



Πνεύμα



Πλάσμα



Άμυνα



Επίθεση



Ειδική Ικανότητα



Κάρτες Παιχνιδιού

Στις Μυθομαχίες υπάρχουν 5 είδη καρτών, που ξεχωρίζουν μεταξύ τους από το χρώμα: Αέρας (μωβ), Φωτιά (πορτοκαλί), Γη (πράσινο), Νερό (μπλε), Δύναμη (μαύρο). Κάθε είδος χωρίζεται σε 2 κατηγορίες: Επάνω Κόσμος και Κάτω Κόσμος.

Οι 2 κατηγορίες περιλαμβάνουν διάφορους τύπους χαρακτήρων και θεμάτων, όπως: Θεότητα, Ήρωας, Θνητός, Τέρας, Γίγαντας, Νύμφη, Δράκος, Πλάσμα, Ημίθεος, Δαίμονας, Βασιλιάς, Μάντης/Μάγος, Πνεύμα, Τόπος. Σε κάθε κάρτα, κάτω από την εικόνα, υπάρχει ένα κείμενο που αναφέρει την προέλευση, τη δράση και τον εχθρό του χαρακτήρα, όπου υπάρχει. Τα στοιχεία αυτά δείχνουν στους παίκτες με ποιες κάρτες μπορεί να συνδυαστεί κάθε κάρτα για μεγαλύτερη προστασία και ποιες κάρτες πρέπει να αποφεύγουν για να μην "καούν"! Στο κάτω μέρος της κάρτας, μέσα σε πλαίσιο και ακριβώς απέναντι από το σύμβολο της Ειδικής Ικανότητας, υπάρχουν οι ειδικές οδηγίες παιχνιδιού κάθε κάρτας που πρέπει να ακολουθούν οι παίκτες αν χρησιμοποιούν στο παιχνίδι την Ειδική Ικανότητα του χαρακτήρα της κάρτας.

Τράπουλα Παιχνιδιού

Η τράπουλα Μυθομαχίες δημιουργείται από τις κάρτες που συλλέγετε και είναι απαραίτητη για τη συμμετοχή σας στο παιχνίδι. Κάθε φορά που η συλλογή των καρτών σας θα εμπλουτίζεται, θα μπορείτε να φτιάχνετε τη δική σας δυνατή τράπουλα Μυθομαχίας! Βέβαια, δεν πρέπει να ξεχνάτε:

- Η τράπουλα που θα παίξετε πρέπει πάντα να περιέχει 60 ακριβώς κάρτες.
- Η τράπουλα πρέπει να περιλαμβάνει κάρτες του Επάνω Κόσμου και του Κάτω Κόσμου και από τις τέσσερις κατηγορίες, δηλαδή του Αέρα, της Φωτιάς, της Γης και του Νερού.
- Το ελάχιστο όριο σε κάρτες για την κάθε κατηγορία είναι 12.
- Εκτός από την τράπουλα των 60 καρτών, στο παιχνίδι μπορείτε να χρησιμοποιείτε 12 επιπλέον κάρτες σε ξεχωριστή τράπουλα, γνωστή σαν τράπουλα Δύναμης. Μυθομαχίες, όμως, μπορείτε να παίξετε και χωρίς αυτές τις κάρτες.
- Σ' ένα παιχνίδι, η τράπουλα Μυθομαχίες επιτρέπεται να περιέχει την ίδια κάρτα μέχρι και 5 φορές. Έτσι, θα μπορείτε να έχετε στην τράπουλά σας την ίδια κάρτα 5 φορές με διαφορετικές δυνάμεις! Γιατί μη ξεχνάτε ότι, στις Μυθομαχίες οι ίδιες κάρτες έχουν διαφορετικά Ψευδώνυμα Άμυνας και Επίθεσης!

Προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι, πρέπει να προετοιμάσετε την τράπουλα Μυθομαχίας.

Προετοιμασία της τράπουλας

Ανακατέψτε τις 60 κάρτες της τράπουλας Μυθομαχίας με τυχαίο τρόπο χωρίς να τις βλέπετε και δώστε την τράπουλα στον αντίπαλο για να «κόψει». Μετά, πάρτε πίσω την τράπουλά σας και τοποθετήστε τη κλειστή στη θέση Ήρα.

• Αν χρησιμοποιείτε στο παιχνίδι και την τράπουλα Δύναμης, μετρήστε μπροστά στον αντίπαλο τις 12 κάρτες της τράπουλας Δύναμης χωρίς να του τις δείχνετε και τοποθετήστε τις κλειστές στη θέση Δίας.



Έναρξη Παιχνιδιού

Μετά την προετοιμασία της τράπουλας, είστε έτοιμοι να παίξετε Μυθομαχίες. Ποιος παίζει πρώτος; Επιλέξτε τυχαία, εσείς και ο αντίπαλος, μια κλειστή κάρτα. Μαντέψτε ξεχωριστά, χωρίς να δείτε την κάρτα, πόσους πόντους Επίθεσης κρύβει (από το 1 έως το 12). Ο παίκτης που θα πλησιάσει πιο κοντά στους πόντους Επίθεσης θα παίξει πρώτος. Στη συνέχεια, κάθε παίκτης τραβάει 7 κάρτες από την κορυφή της τράπουλας του στη θέση Ηρα. Σε περίπτωση που κάποια από τις κάρτες που τραβήξε δεν του αρέσει, ο παίκτης έχει το δικαίωμα να κάνει Κίνηση Αλλαγής Κάρτας: τραβάει μια άλλη κάρτα από την κορυφή της τράπουλας του στη θέση Ηρα, αφού φυσικά πρώτα τοποθετήσει ανοιχτή την κάρτα που αλλάζει στη θέση Άδης.

Προσοχή! Μόνο μία φορά μπορεί ο κάθε παίκτης στο στάδιο εκκίνησης ή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να κάνει Κίνηση Αλλαγής Κάρτας.

Με τις 7 κάρτες στο χέρι, ο κάθε παίκτης τραβάει μία από αυτές και την τοποθετεί ανοιχτή στη θέση που πρέπει επάνω στην επιφάνεια παιχνιδιού, στην περιοχή του Επάνω ή Κάτω Κόσμου και στη θέση που υπογορεύει το είδος της κάρτας: Φωτιά, Γη, Νερό ή Άερας. Αν πάλι στα χέρια του έχει κάρτες που συνδυάζονται μεταξύ τους και θέλει να τις "κατεβάσει", τις τοποθετεί κλειστές στη θέση Εστία. Οι κάρτες αυτές ανοίγουν όταν ο παίκτης τις επικαλεστεί στο παιχνίδι. Στη συνέχεια τραβάει από τη θέση Ηρα τόσες κάρτες όσες του λείπουν, έτσι ώστε να έχει πάντα στα χέρια του 7 κάρτες. Μετά από αυτές τις κινήσεις έναρξης του παιχνιδιού, οι Μυθομαχίες αρχίζουν με τον πρώτο παίκτη, ακολουθώντας τους κανόνες που περιγράφονται στα Στάδια Παιχνιδιού.

Στάδια Παιχνιδιού

Κάθε παιχνίδι Μυθομαχίας αποτελείται από μια σειρά γύρων. Κάθε γύρος αποτελείται από 3 στάδια. Τα στάδια καθορίζουν τη σειρά των πράξεων ενός παίκτη σε κάθε γύρο. Μόλις ένας παίκτης ολοκληρώσει τα στάδια του γύρου του, συνεχίζει ο άλλος παίκτης. Ακολουθήστε λοιπόν, εναλλάξ με τον αντίπαλο, αυτά τα 3 στάδια του κάθε γύρου:



1. Στάδιο Τραβήγματος Κάρτας

Ο παίκτης επιλέγει 1 από τις 7 κάρτες που έχει στο χέρι του για να επιτεθεί σε ανοιχτή κάρτα του αντιπάλου στην επιφάνεια παιχνιδιού. Μετά τραβάει 1 κάρτα από την κορυφή της τράπουλας για να την αναπληρώσει. Με τις ανοιχτές κάρτες στην επιφάνεια παιχνιδιού, που ονομάζονται "ενεργές", ο παίκτης μπάινει στο στάδιο της Μυθομαχίας.

2. Στάδιο Μυθομαχίας

Ο παίκτης δηλώνει ότι μπάινει στο Στάδιο της Μυθομαχίας. Εκτελεί την Φάση 1, που είναι η Μυθομαχία του Επάνω Κόσμου.



Επιλογή κάρτας-στόχου του αντιπάλου

Ο παίκτης επιλέγει την κάρτα-στόχο ΕΚ του αντιπάλου. Σε περίπτωση που ο αντίπαλος δεν έχει ανοιχτή κάρτα ΕΚ στην επιφάνεια παιχνιδιού, ο παίκτης συνεχίζει με την Φάση 2 που είναι η Μυθομαχία σε κάρτα Κάτω Κόσμου του αντιπάλου.

Επίθεση/Άμυνα

Ο παίκτης δηλώνει Επίθεση. Ο αντίπαλος επικαλείται Επίθεση ή Άμυνα.

Περίπτωση 1: Ο αντίπαλος επικαλείται Επίθεση

Ο επιτιθέμενος παίκτης ζητάει από τον αντίπαλο να αποκαλύψει με τα δάχτυλά του τους κρυφούς πόντους Επίθεσης της κάρτας του και τους συγκρίνει με τους κρυφούς πόντους Επίθεσης της δικής του κάρτας. Από τη σύγκριση των πόντων μπορεί να συμβεί ένα από τα ακόλουθα:

A) Οι πόντοι Επίθεσης της κάρτας του είναι περισσότεροι από τους πόντους Επίθεσης της κάρτας του αντιπάλου. Στην περίπτωση αυτή, η κάρτα του αντιπάλου καταστρέφεται και πηγαίνει στη θέση Άδης. Ο παίκτης συνεχίζει με την Φάση 2, που είναι η Μυθομαχία του Κάτω Κόσμου. Ο παίκτης επιλέγει την κάρτα-στόχο ΚΚ του αντιπάλου, δηλώνει Επίθεση και ακολουθεί την ίδια διαδικασία.

B) Οι πόντοι Επίθεσης της κάρτας του είναι λιγότεροι από τους πόντους Επίθεσης της κάρτας του αντιπάλου. Στην περίπτωση αυτή, ο επιτιθέμενος παίκτης έχει δικαίωμα να διαλέξει ανάμεσα σε 2 εναλλακτικές: α) να δηλώσει υποχώρηση, να στείλει την κάρτα του στον Άδη και να προχωρήσει στη Φάση 2, ή β) να ενισχύσει την επιθετική του ικανότητα ακολουθώντας ακριβώς με τη σειρά που αναφέρονται όλα τα παρακάτω βήματα. Το ίδιο κάνει και ο αντίπαλος από πλευρά αντιπίθεσης.

Βήμα 1 - Ενεργοποίηση Ειδικής Ικανότητας

Η Ειδική Ικανότητα είναι ένα ισχυρό γνώρισμα της κάρτας. Ο παίκτης την ενεργοποιεί όταν δέχεται Επίθεση από τον αντίπαλο είτε για να προσπαθήσει να σώσει την κάρτα του ή κάποιες άλλες κάρτες του είτε για να καταστρέψει κάρτες του αντιπάλου. Για να ενεργοποιηθεί η Ειδική Ικανότητα πρέπει ο παίκτης να το δηλώσει στον αντίπαλο και να εκτελέσει τις οδηγίες που διαβάζει στην κάρτα του. Η Ειδική Ικανότητα κάθε κάρτας χρησιμοποιείται μόνο μία φορά κατά τη διάρκεια ενός ολοκληρωμένου παιχνιδιού εκτός κι αν η ίδια η κάρτα ορίζει από μόνη της πόσες φορές μπορεί ένας παίκτης να χρησιμοποιήσει την Ειδική Ικανότητά της κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Βήμα 2 - Επικλήση Καρτών Θέσης Εστίας

Ο παίκτης χρησιμοποιεί κάρτες από τη θέση Εστία όταν θέλει να ενισχύσει τη δύναμη της κάρτας του είτε πρόκειται για Άμυνα είτε για Επίθεση. Απαραίτητη προϋπόθεση όμως είναι, η κάρτα του να συνδέεται με κάποια ή κάποιες από αυτές στη θέση Εστία λόγω συγγένειας ή κοινής δράσης. Η συγγένεια και η κοινή δράση αναφέρονται στο κείμενο επάνω στην κάρτα. Επειδή οι κάρτες στη θέση Εστία τοποθετούνται κλειστές, ενεργοποιούνται και ανοίγουν μόνο όταν ο παίκτης τις επικαλεστεί. Είναι σημαντικό, ο παίκτης να θυμάται τη σειρά των καρτών που τοποθετεί στη θέση Εστία για να έχει μεγαλύτερο βαθμό επιτυχίας όταν τις επικαλείται. Αν ένας παίκτης επικαλεστεί μία κάρτα από τη θέση Εστία που δεν συνδέεται με την κάρτα που παίζει, τότε χάνει το δικαίωμα της Επικλήσης Καρτών της θέσης Εστίας και συνεχίζει με το επόμενο βήμα, αυτό της Επικλήσης Καρτών Δύναμης από τη θέση Δίας.

Βήμα 3 - Επικλήση Καρτών Θέσης Δίας

Ο παίκτης χρησιμοποιεί κάρτες από την τράπουλα Δύναμης στη θέση Δίας όταν θέλει να ενισχύσει τη δύναμη της κάρτας του είτε πρόκειται για Άμυνα είτε για Επίθεση. Απαραίτητη προϋπόθεση όμως είναι, η κάρτα δύναμης που θα τραβήξετε να συνδέεται με την κάρτα που παίζετε. Οι κάρτες της τράπουλας Δύναμης δεν έχουν πόντους Άμυνας και Επίθεσης παρά μόνο πόντους Ειδικής Ικανότητας. Οι κάρτες της τράπουλας Δύναμης παίζουν σημαντικό ρόλο στις Μυθομαχίες αν εκμεταλλευτείτε σωστά τις ιδιότητές τους. Για παράδειγμα, η κάρτα "Δρεπάνι του Κρόνου" συνδέεται άμεσα με την κάρτα "Κρόνος Τίτανας". Χρησιμοποιώντας αυτή την κάρτα τη σωστή στιγμή, όταν για παράδειγμα θέλετε να επιτεθείτε στην κάρτα "Ουρανός", μπορείτε να αφήσετε τον αντίπαλό σας απροστάτευτο. Επειδή η τράπουλα Δύναμης της διάρκειας του παιχνιδιού περιλαμβάνει μόνο 12 κάρτες, να προετοιμάσετε την τράπουλα Δύναμης με κάρτες που να καλύπτουν τις αδυναμίες της τράπουλας σας ή που να έχουν τη δύναμη να καταστρέφουν συγκεκριμένες κάρτες του αντιπάλου. Όταν ολοκληρωθούν και τα 3 βήματα, ο επιτιθέμενος παίκτης συνεχίζει με την Φάση 2.

Γ) Οι πόντοι Επίθεσης της κάρτας του είναι ίσοι με τους πόντους Επίθεσης της κάρτας του αντιπάλου. Στην περίπτωση αυτή, ο επιτιθέμενος παίκτης ενισχύει την επιθετική του ικανότητα ακολουθώντας και τα 3 βήματα που αναφέρονταν παραπάνω. Το ίδιο κάνει και ο αντίπαλος. Όταν ολοκληρωθούν και τα 3 βήματα, ο επιτιθέμενος παίκτης συνεχίζει με την Φάση 2.

Περίπτωση 2:

Ο αντίπαλος επικαλείται Άμυνα
Ο επιτιθέμενος παίκτης ζητάει από τον αντίπαλο να αποκαλύψει με τα δάχτυλά του τους κρυφούς πόντους Άμυνας της κάρτας του και τους συγκρίνει με τους κρυφούς πόντους Επίθεσης της δικής του κάρτας. Από τη σύγκριση των πόντων μπορεί να συμβεί ένα από τα ακόλουθα:

A) Οι πόντοι Επίθεσης της κάρτας του είναι περισσότεροι από τους πόντους Άμυνας της κάρτας του αντιπάλου. Στην περίπτωση αυτή, η κάρτα του αντιπάλου καταστρέφεται και πηγαίνει στη θέση Άδης. Ο επιτιθέμενος παίκτης συνεχίζει με την Φάση 2.

B) Οι πόντοι Επίθεσης της κάρτας του είναι λιγότεροι από τους πόντους Άμυνας της κάρτας του αντιπάλου. Στην περίπτωση αυτή, ο επιτιθέμενος παίκτης έχει δικαίωμα να διαλέξει ανάμεσα σε 2 εναλλακτικές: α) να δηλώσει υποχώρηση, να στείλει την κάρτα του στον Άδη και να προχωρήσει στη Φάση 2, ή β) να ενισχύσει την επιθετική του ικανότητα ακολουθώντας ακριβώς με τη σειρά τα 3 γνωστά βήματα. Το ίδιο κάνει και ο αντίπαλος από πλευρά Άμυνας. Όταν ολοκληρωθούν και τα 3 βήματα, ο επιτιθέμενος παίκτης συνεχίζει με την Φάση 2.

Γ) Οι πόντοι Επίθεσης της κάρτας του είναι ίσοι με τους πόντους Άμυνας της κάρτας του αντιπάλου. Στην περίπτωση αυτή, η κάρτα του επιτιθέμενου παίκτη καταστρέφεται και πηγαίνει στη θέση Άδης. Ο επιτιθέμενος παίκτης συνεχίζει με την Φάση 2.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ!

Σε όλες τις περιπτώσεις, όταν οι γενικοί κανόνες του παιχνιδιού έρχονται σε αντίθεση με τους κανόνες που αναφέρονται επάνω σε κάθε κάρτα, εσείς ακολουθείτε πάντα τους κανόνες της κάρτας.

3. Τελικό Στάδιο

Ο παίκτης δηλώνει ότι ο γύρος του τελειώνει. Μετράει τις κάρτες που έχει στο χέρι του. Αν είναι λιγότερες από 7, τότε τραβάει από την κορυφή της τράπουλας του τόσες όσες του λείπουν για να έχει πάλι στο χέρι του 7 κάρτες.

Γύρος επόμενου παίκτη

Ο αντίπαλος παίκτης αρχίζει το γύρο του με το Στάδιο Τραβήγματος Κάρτας και συνεχίζει όπως και ο προηγούμενος παίκτης. Οι Μυθομαχίες συνεχίζονται μεταξύ των αντιπάλων μέχρι που να αναδειχθεί νικήτρια ο Μυθομάχος εκείνος που θα αφαιρέσει από τον αντίπαλο όλες τις κάρτες.

ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ

ΕΙ = Ειδική Ικανότητα ΕΚ = Επάνω Κόσμος ΚΚ = Κάτω Κόσμος

ΚΑΡΤΕΣ ΤΡΑΠΟΥΛΑΣ ΔΥΝΑΜΗΣ

Οι κάρτες της Τράπουλας Δύναμης ξεχωρίζουν από τις κάρτες της βασικής τράπουλας στα εξής σημεία: α) έχουν χρώμα μαύρο και β) δεν έχουν πόντους Άμυνας και Επίθεσης αλλά μόνο Ειδική Ικανότητα.

Όνομα



Ειδική Ικανότητα
Πλαίσιο κειμένου ΕΙ

Πλαίσιο κειμένου



© MYTHWORLD ENTERTAINMENT Ltd. Ο σχεδιασμός των χαρακτήρων, όλα τα εμπορικά σήματα, συμπεριλαμβανομένων των συμβόλων, τα χρώματα, τα κείμενα, η εφαρμογή θερμοχρωμικού μελανιού είναι ιδιοκτησία της MYTHWORLD ENTERTAINMENT Ltd. Απαγορεύεται η αναπαραγωγή, η μετάδοση ή η αποθήκευση, με οποιοδήποτε οπτικοακουστικό ή ηλεκτρονικό μέσο, η εμπορική εκμετάλλευση, όλο ή μέρος του περιεχομένου, χωρίς την έγγραφη άδεια της δικαιούσας εταιρείας. MYTHWORLD ENTERTAINMENT Ltd., 147 Hempstead Road, Watford, Herts, WD17 3HF, UK.