



Όλες οι κάρτες **ΜΥΘΟΜΑΧΙΕΣ** διατίθενται από τα σημεία πώλησης σε φακελάκια των 6 τυχαίων καρτών. Αποκτήστε όλη τη συλλογή και γίνετε αήττητοι στην **ARENA των Μυθομάχων!**

ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ARENA SPEED

Σκοπός του παιχνιδιού

Κερδίζει ο παίκτης που θα καταφέρει να μείνει μέχρι το τέλος του παιχνιδιού έστω και με ΜΙΑ μόνο κάρτα Μυθομαχίες στα χέρια του!

Τι κερδίζει ο νικητής; Όλες τις κάρτες των αντιπάλων του, αν το παιχνίδι είναι επιθετικό! Αν είναι φιλικό, παραμένει νικητής αλλά όλα οι συμπαίκτες του παίρνουν πίσω τις κάρτες τους. Με άλλα λόγια, το έπαθλο του νικητή είναι θέμα συμφωνίας μεταξύ των παικτών!

Τρόπος παιχνιδιού

Το παιχνίδι ΜΥΘΟΜΑΧΙΕΣ ARENA speed παίζεται από 2 έως 6 παίκτες. Όλοι οι παίκτες συμφωνούν τι είδος παιχνιδιού θα παίξουν: φιλικό ή εχθρικό.

Η επιφάνεια παιχνιδιού ARENA speed

Απλώνουν στο δάπεδο την επιφάνεια παιχνιδιού διπλής όψης, με την όψη **ARENA speed** επάνω και την πίσω πλευρά να εφάπτεται στον τοίχο. **(εικόνα 1)**

Η απόσταση βολής των καρτών είναι περίπου δύο μεγάλα βήματα. **(εικόνα 2)**

Περιοχές της επιφάνειας ARENA speed

Το αποτέλεσμα του παιχνιδιού εξαρτάται από την περιοχή που θα πέσει η κάρτα των παικτών επάνω στην επιφάνεια. Γι' αυτό δώστε μεγάλη προσοχή στη σημασία των αντίστοιχων περιοχών.

Μπλε περιοχή: κάρτες νερού

Πορτοκαλί περιοχή: κάρτες φωτιάς

Πράσινη περιοχή: κάρτες γης

Μαύη περιοχή: κάρτες αέρα

Μυθομαχίες περιοχή: προστασία καρτών

M1 περιοχή: μία πρόσθετη βολή

M2 περιοχή: δύο πρόσθετες βολές

ARENA speed 2 περιοχή: αναμέτρηση μεταξύ 2 αντιπάλων

ARENA speed 3 περιοχή: αναμέτρηση μεταξύ 3 αντιπάλων

ARENA speed 4 περιοχή: αναμέτρηση μεταξύ 4 αντιπάλων

Οι κάρτες

Κάθε παίκτης παίρνει από την τράπουλα του 6 κάρτες Μυθομαχίες, χωρίς περιορισμό, από οποιαδήποτε κατηγορία θέλει: αέρα, γη, φωτιά, νερό, δύναμη. **(εικόνα 3)**

Η σειρά των παικτών

Για να οριστεί η σειρά που θα παίξουν οι παίκτες ακολουθείται η εξής διαδικασία:

1. Όλοι οι παίκτες γυρίζουν τις κάρτες τους ανάποδα (κοινή όψη). **(εικόνα 4)**

2. Οι παίκτες στέκονται κυκλικά ο ένας δίπλα στον άλλο. Κάθε παίκτης διαλέγει από τον αριστερό του συμπαίκτη μία κάρτα, την γυρνάει και την τοποθετεί ανοιχτή επάνω από όλες τις κάρτες του συμπαίκτη του. **(εικόνα 5)**

3. Οι παίκτες τριβούν με το δάχτυλο την πρώτη μούρη βούλα με το ειδικό μελάνι επάνω στην κάρτα. **(εικόνα 6)**

Ο παίκτης που θα φέρει τον μικρότερο βαθμό παίζει πρώτος, ενώ ο παίκτης με τον μεγαλύτερο βαθμό παίζει τελευταίος. Σε περίπτωση που κάποιοι παίκτες ισοβαθμίσουν, τότε τριβούν τη δεύτερη σε σειρά μούρη βούλα στην κάρτα τους. Αν και πάλι ισοβαθμίσουν, συνεχίζουν με την τρίτη μούρη βούλα ώσπου να καθοριστεί η σειρά παιχνιδιού. Ξεκινώντας πάντα από τον παίκτη που φέρνει τον μικρότερο βαθμό μέχρι τον τελευταίο παίκτη με τον μεγαλύτερο βαθμό. **(εικόνα 7)**

Η διαδικασία του παιχνιδιού

Αφού καθοριστεί η σειρά των παικτών, οι παίκτες ορίζουν την ευθεία βολής των καρτών τους. Συνήθως ορίζεται σε απόσταση δύο μεγάλων βημάτων από την ελεύθερη άκρη της επιφάνειας παιχνιδιού. **(Προσοχή! Όχι από τον τοίχο!)** Ο παίκτης που παίζει πρώτος επιλέγει μία από τις κάρτες του. Παίρνει τη θέση που τον βολεύει (είτε όρθιος είτε γονατιστός) στην ευθεία βολής, τοποθετεί την κάρτα ανοιχτή (με την επάνω όψη) στο χέρι του και εκτοξεύει την κάρτα με το δάχτυλο του σταγειονότατα επάνω στην επιφάνεια παιχνιδιού. **(εικόνας 8, 9, 10)**

Αν η κάρτα πέσει έξω και μπροστά από την ελεύθερη άκρη της επιφάνειας, τότε ο παίκτης παίρνει την κάρτα του πίσω και ξαναρίχνει. Αν πάλι συμβεί το ίδιο, επαναλαμβάνει τη βολή με την ίδια κάρτα. Έχει δικαίωμα μέχρι 3 επαναληπτικές βολές. Αν ολοκληρώσει τις επαναλήψεις χωρίς να καταφέρει η κάρτα του να περάσει την μπροστινή ελεύθερη άκρη της επιφάνειας, τότε γάνει τη σειρά του και παίζει ο επόμενος παίκτης. Το δικαίωμα των 3 επαναληφμένων ισχύει για όλους τους παίκτες σε κάθε έναρξη βολής και μόνο αν η κάρτα τους πέσει μπροστά από την ελεύθερη άκρη της επιφάνειας.

Αν η κάρτα πέσει μέσα σε περιοχή με χρώμα, τότε:

1. Αν η κάρτα ανήκει στην ίδια κατηγορία χρώματος με την περιοχή, ο παίκτης παίρνει την κάρτα του πίσω καθώς και όλες τις κάρτες του ίδιου χρώματος που έχουν πέσει σε περιοχές με το ίδιο χρώμα (μιαβ σε μαύρ, πορτοκαλί σε πορτοκαλί, πράσινο σε πράσινο ή μπλε σε μπλε), όπως και τις κάρτες που έχει «κλακώσει».
2. Αν η κάρτα ανήκει σε άλλη κατηγορία χρώματος, η κάρτα παραμένει επάνω στην επιφάνεια, στο σημείο που έπεσε.

Αν η κάρτα πέσει μέσα σε περιοχή ΜΥΘΟΜΑΧΙΕΣ, τότε ο παίκτης παίρνει την κάρτα του πίσω γιατί η περιοχή αυτή θεωρείται ασφαλής για κάθε κάρτα που πέφτει μέσα.

Αν η κάρτα πέσει μέσα σε περιοχή M1, τότε ο παίκτης παίρνει την κάρτα του πίσω, ηγναινει πάλι στην ευθεία βολής και ρίχνει άλλη μια φορά με την ίδια ή άλλη κάρτα.

Αν η κάρτα πέσει μέσα σε περιοχή M2, τότε ο παίκτης παίρνει την κάρτα του πίσω, ηγναινει πάλι στην ευθεία βολής και ρίχνει άλλες δύο φορές με την ίδια και με μια άλλη κάρτα ακόμα.

Αν η κάρτα πέσει μέσα σε περιοχή ARENA speed 2, τότε ο παίκτης καλείται να αναμετρηθεί με αντίπαλο του οποίου η κάρτα έχει πέσει επίσης μέσα σε περιοχή ARENA speed. **(εικόνα 11)**

Αν η κάρτα πέσει μέσα σε περιοχή ARENA speed 3, τότε ο παίκτης καλείται να αναμετρηθεί με δύο αντιπάλους που οι κάρτες τους έχουν πέσει μέσα σε περιοχή ARENA speed.

Αν η κάρτα πέσει μέσα σε περιοχή ARENA speed 4, τότε ο παίκτης καλείται να αναμετρηθεί με τρεις αντιπάλους που οι κάρτες τους έχουν πέσει μέσα σε περιοχή ARENA speed.

Τοποθετούνται οι κάρτες στον τοίχο, φωνάζουν ταυτόχρονα οι συμμετέχοντες παίκτες «Μυθομαχίες» και αφήνουν τις κάρτες τους να πέσουν ελεύθερα στο δάπεδο. Ο παίκτης που η κάρτα του θα πέσει με την επάνω όψη θα πάρει την κάρτα του αντιπάλου ή των αντιπάλων του σε περίπτωση που γίνεται αναμέτρηση ARENA speed 3 και ARENA speed 4. Σε περίπτωση που στις ARENA speed 3 και ARENA speed 4 περισσότεροι του ενός παίκτες φέρουν τις κάρτες τους με επάνω όψη, τότε γίνεται αναμέτρηση μεταξύ τους μέχρι να μείνει μόνο ένας παίκτης με κάρτα σε επάνω όψη. **(εικόνα 12)**

Αν η κάρτα πέσει σε περισσότερες από μία περιοχές, τότε υπερισχύει η περιοχή στην οποία βρίσκεται το τμήμα της κάρτας με το όνομα του χαρακτήρα ή του αντικειμένου.

Αν η κάρτα πέσει ισομερώς σε περισσότερες από μία περιοχές ή αν υπάρχει αμφιβήτητα από τους αντιπάλους για την περιοχή που έπεσε η κάρτα, τότε υπερισχύει η περιοχή στην οποία βρίσκεται το τμήμα της κάρτας με το όνομα του χαρακτήρα ή του αντικειμένου.

Αν η κάρτα πέσει έξω από την επιφάνεια και συγκεκριμένα δεξιά και αριστερά της και φυσικά πίσω από την ελεύθερη άκρη της επιφάνειας, τότε η κάρτα παραμένει στη θέση που έπεσε και παίζει ο επόμενος παίκτης.

Αν η κάρτα ανήκει στην κατηγορία Δύναμης και πέσει μέσα σε περιοχή M1 ή M2, τότε η κάρτα «σιώζεται», επιστρέφει στα χέρια του παίκτη και συνεχίζει ο επόμενος.

Αν η κάρτα σκαβεί όρθια στον τοίχο σε θέση «καθρεφτάκι», τότε ο παίκτης την παίρνει πίσω και ξαναρίχνει.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗ ΖΕΣΤΗ ΚΑΙ ΣΤΟ ΚΡΥΟ!

Όλες οι κάρτες Μυθομαχίες έχουν ένα ειδικό μελάνι που καλύπτει τις μουσικές τους δυνάμεις. Όταν είναι χειμώνας, το αγγίζετε με ζεστά δάχτυλα, εμφανίζεται για όσο χρόνο χρειάζεστε ώστε να δείτε τις δυνάμεις και αμέσως επανέρχεται! Όταν είναι καλοκαίρι, και οι κάρτες βρίσκονται στη ζέστη ή στον ήλιο, το μελάνι εξαφανίζεται αυτόματα από μόνο του!

Για να εμφανιστεί πάλι, τοποθετήστε τις κάρτες σας για λίγα δευτερόλεπτα επάνω σε κάποια παγωμένη επιφάνεια, όπως για παράδειγμα επάνω σε ένα πατήρι με κρύο νερό ή επάνω σ' ένα μπουκάλι με βροσερή πορτοκαλάδα. Αλλά ακόμη και μέσα στο ψυγείο να τις βάλετε, δεν υπάρχει κανένα απολύτως πρόβλημα!

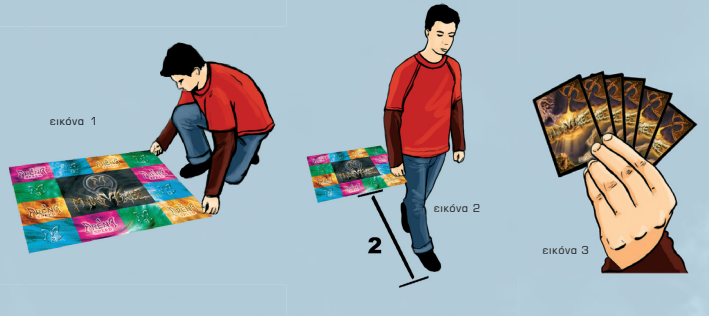
Οι Μυθομαχίες αντέχουν σε όλες τις συνθήκες και ξέρουν πώς να συναρπάζουν τα παιδιά. Είναι απίστευτα διαβασμένες για παιχνίδι... και στη ζέστη και στο κρύο!

Αν κατανοήσατε όλες τις οδηγίες του παιχνιδιού, είστε έτοιμοι να μπειτε στην ARENA ΜΥΘΟΜΑΧΙΕΣ.

Απλώστε την επιφάνεια, πάρτε θέση βολής, τοποθετήστε ουσιαστικά την κάρτα σας και στοιχίστε!

Ατρήματοι Μυθομάχοι, η νίκη είναι στο χέρι σας!

www.mythomachy.gr



**ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΙ ΤΡΟΠΟΙ
ΓΙΑ ΝΑ ΡΙΧΝΕΤΕ ΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΣΑΣ**

ΜΗΧΑΝΟΚΡΑΤΕΙΑ

ΣΡΕΝΝΣ
SPEED

Η νίκη είναι
στο χέρι σου!

