

# ΕΚΤΟΡΑΣ ΚΑΙ ΑΧΙΛΛΕΑΣ

◇ ΤΡΩΙΚΟΣ ΠΟΛΕΜΟΣ ◇



Ένα παιχνίδι με κάρτες των L. Colovini, M. Maggi και F. Nepitello



## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Εισαγωγή
2. Υλικά του παιχνιδιού
3. Ξεκινώντας το παιχνίδι
4. Με λίγα λόγια
5. Η πορεία του παιχνιδιού

### 1.0 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

*Το Έκτορας και Αχιλλέας*: Ο Τρωικός πόλεμος είναι ένα συναρπαστικό παιχνίδι με κάρτες για 2 παίκτες, βασισμένο στο Ομηρικό έπος. Ο ένας παίκτης ηγείται του στρατού των Τρώων, ενώ ο άλλος του στρατού των Αχαιών. Μέσα από μια σειρά μαχών, κάθε παίκτης προσπαθεί να νικήσει τον αντίπαλό του, με τη βοήθεια των ηρώων της Ιλιάδας. Η μέση διάρκεια ενός παιχνιδιού είναι 30 λεπτά.

### 2.0 ΥΛΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Μέσα στο κουτί του παιχνιδιού θα βρείτε:

- ▶ 108 κάρτες (96 στρατευμάτων και 12 ηρώων)
- ▶ 2 ταμπλό
- ▶ 19 δείκτες (6 δείκτες Θεϊκής Εύνοιας, 6 δείκτες ντροπής, 6 δείκτες μοίρας και ένα δείκτη επιτιθέμενου)
- ▶ 1 βιβλίο κανόνων

#### 2.1 Οι κάρτες

*Το Έκτορας και Αχιλλέας*: Ο Τρωικός πόλεμος περιέχει 108 κάρτες, 54 για κάθε παίκτη. Οι περισσότερες από αυτές (48) αντιπροσωπεύουν στρατεύματα, ενώ 6 απεικονίζουν διάφορους ήρωες της Ιλιάδας.

Οι κάρτες στρατευμάτων και ηρώων υπάρχουν σε 6 διαφορετικά χρώματα (κόκκινο, πράσινο, μπλε, κίτρινο, μωβ και καφέ). Κάθε χρώμα περιλαμβάνει κάρτες με αξίες από το 1 έως το 4, δύο φορές την καθεμία (άρα κάθε χρώμα έχει 8 κάρτες) και αντιπροσωπεύει ένα είδος στρατεύματος (1 είναι οι σφενδονίτες, 2 οι τοξότες, 3 οι πελταστές και 4 οι οπλίτες).



Κάθε σετ καρτών ηρώων, περιλαμβάνει 6 κάρτες, μία για κάθε χρώμα, με διαφορετικές αξίες (από το 3 έως το 6), οι οποίες αντιπροσωπεύουν ήρωες του Ομήρου. Στην αρχή μιας μάχης κάθε παίκτης τραβάει 4 κάρτες στρατευμάτων και την κάρτα στην κορυφή της στοιβάς καρτών ηρώων (ώστε στο χέρι του να έχει συνολικά 5 κάρτες).



#### 2.2 Οι δείκτες μοίρας

Οι τετράγωνοι δείκτες μοίρας έχουν 4 χρώματα στις 4 πλευρές τους, από τα 6 χρώματα των καρτών στρατευμάτων. Κατά τη διάρκεια μιας μάχης, ένας δείκτης μοίρας τοποθετείται ανοιχτός ανάμεσα στους παίκτες, έτσι ώστε κάθε παίκτης να έχει μπροστά του ένα χρώμα.



### 2.3 Οι δείκτες Θεϊκής Εύνοιας

Κάθε παίκτης παίρνει 3 δείκτες Θεϊκής Εύνοιας, οι οποίοι τοποθετούνται αρχικά στα ταμπλό για να χρησιμοποιηθούν αργότερα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.



### 2.4 Οι δείκτες ντροπής

Οι 6 δείκτες ντροπής αρχικά μένουν στη άκρη. Θα χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.



### 2.5 Ο δείκτης επιτιθέμενου

Στην αρχή του παιχνιδιού, οι Αχαιοί είναι οι επιτιθέμενοι. Στις επόμενες μάχες, επιτιθέμενος είναι ο νικητής της προηγούμενης μάχης. Ο δείκτης αυτός δίνεται στον επιτιθέμενο ως επενθύμιση.



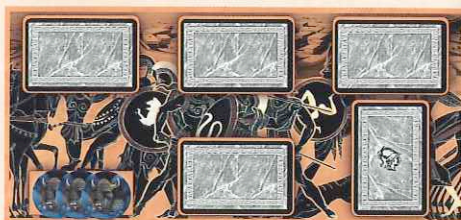
## 3.0 ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο ένας παίκτης οδηγεί το στρατό των Τρώων και παίρνει ένα ταμπλό, 48 κάρτες στρατευμάτων των Τρώων, 6 κάρτες ηρώων της Τροίας και 3 δείκτες Θεϊκής Εύνοιας. Οι ήρωες της Τροίας είναι οι: Αινείας, Ακάμας, Γλαύκος, Έκτορας, Πάρις και Σαρπηδών.

Ο άλλος παίκτης οδηγεί το στρατό των Αχαιών και παίρνει ένα ταμπλό, 48 κάρτες στρατευμάτων των Αχαιών, 6 κάρτες ηρώων των Αχαιών και 3 δείκτες Θεϊκής Εύνοιας. Οι ήρωες των Αχαιών είναι οι: Αίας, Αγαμέμνων, Αχιλλέας, Διομήδης, Μενέλαος και Οδυσσεάς. Αρχικά, κάθε παίκτης:

- Τοποθετεί το ταμπλό μπροστά του, απέναντι από το ταμπλό του αντιπάλου του
- Ανακατεύει τις 48 κάρτες στρατευμάτων

- του και τις μοιράζει (κλειστές) σε 4 στοίβες των 12 καρτών η καθεμία. Αυτές οι στοίβες τοποθετούνται στο ταμπλό στους 4 χώρους στρατευμάτων
  - Ανακατεύει τις 6 κάρτες ηρώων του και τις τοποθετεί στο ταμπλό στο χώρο τους
  - Τοποθετεί τους 3 δείκτες Θεϊκής Εύνοιας κοντά στο ταμπλό του
- Οι 6 δείκτες ντροπής μένουν στην άκρη μέχρις ότου χρειαστούν.



Οι δείκτες μοίρας ανακατεύονται και τοποθετούνται (κλειστοί) μπροστά στους δυο παίκτες. Κάθε παιχνίδι του *Έκτορας και Αχιλλέας*: Ο *Τρωικός πόλεμος* αποτελείται από μια σειρά μαχών, οι οποίες διεξάγονται από τους παίκτες με τη βοήθεια καρτών που παίρνουν από αντικρινές στοίβες. Σημαντικές για τη στρατηγική του κάθε παίκτη είναι οι κάρτες ηρώων αλλά και οι δείκτες μοίρας.



## 4.0 ΜΕ ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ

Στο ξεκίνημα κάθε μάχης, κάθε παίκτης τραβά 4 κάρτες στρατευμάτων και την κάρτα στην κορυφή της στοίβας καρτών ηρώων.

Κατά τη διάρκεια μιας μάχης, οι παίκτες κατεβάζουν κάρτες στρατευμάτων από το χέρι τους στο τραπέζι. Συνήθως, σκοπός αυτής της κίνησης είναι να έχουν όσο μεγαλύτερο άθροισμα αξιών καρτών γίνεται με τις κάρτες που κατέβασαν. Ένας παίκτης μπορεί κάθε φορά να κατεβάσει

όποια από τις κάρτες στρατευμάτων του θέλει, οπότε όσο μεγαλύτερος ο αριθμός της, τόσο το καλύτερο. Όμως, από τα 6 χρώματα, μόνο δύο θα χρησιμοποιηθούν για τον υπολογισμό του νικητή στο τέλος της μάχης. Το ένα θα είναι το χρώμα που φαίνεται στο δείκτη μοίρας μπροστά από τον παίκτη, και το άλλο το χρώμα της κάρτας ήρωα του.

Τα δυο αυτά χρώματα είναι σημαντικά μόνο στο τέλος της μάχης, όταν όλες οι κάρτες έχουν παιχτεί. Έτσι, ένας παίκτης μπορεί να προσποιηθεί ότι έχει πολύ ισχυρές κάρτες και ας μην έχει τα κατάλληλα χρώματα. Σκοπός μιας τέτοιας μπλόφας είναι να αναγκάσει τον αντίπαλό του να υποχωρήσει πριν από το τέλος της μάχης, φοβούμενος ότι θα τη χάσει. Παρ' όλα αυτά, ένας παίκτης μπορεί να μην εφαρμόσει ή να διακόψει μια τέτοια στρατηγική και να κατεβάσει τον ήρωά του δίπλα στα στρατεύματά του για να χρησιμοποιήσει την υπεράνθρωπη δύναμή του, αλλά και την Θεϊκή του Εύνοια. Σε κάθε περίπτωση, ένας παίκτης μπορεί να οπισθοχωρήσει αν θέλει, χάνοντας όλες τις κάρτες που έχει κατεβάσει έως τότε, σώζοντας όμως τις κάρτες στο χέρι του. Βέβαια, είναι ντροπή να οπισθοχωρεί κανείς μπροστά στον εχθρό, γι' αυτό ο παίκτης που κάνει την οπισθοχώρηση παίρνει έναν δείκτη ντροπής για την ανάξια συμπεριφορά του.

Σημείωση: Συχνά μια μάχη λήγει επειδή εξαντλήθηκε μια χρησιμοποιούμενη στοίβα καρτών. Αν και οι τρεις στοίβες που απαρτίζουν την πρώτη γραμμή ενός παίκτη εξαντληθούν, ο αντίπαλός του κερδίζει το παιχνίδι. Το ίδιο θα συμβεί και αν εξαντληθεί η στοίβα του στρατοπέδου του.

## 5.0 Η ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Σε κάθε μάχη ο ένας παίκτης είναι ο επιτιθέμενος και ο άλλος ο αμυνόμενος. Στην αρχή ενός παιχνιδιού, ο παίκτης που

ελέγχει τους Αχαιούς είναι ο επιτιθέμενος και ο παίκτης που ελέγχει τους Τρώες ο αμυνόμενος. Στις επόμενες μάχες, επιτιθέμενος είναι ο νικητής της προηγούμενης μάχης.

Κάθε μάχη ξεκινά με την Αρχική Φάση, την οποία ακολουθούν διαδοχικοί γύροι για κάθε παίκτη, καθένας από τους οποίους ολοκληρώνεται με την Αλλαγή της Μοίρας. Όταν κάθε παίκτης έχει ολοκληρώσει 4 γύρους του, η μάχη τελειώνει με τον Έλεγχο για Νικητή. Οι παίκτες τότε προετοιμάζονται για την επόμενη μάχη στην Τελική Φάση.

### 5.1 Η Αρχική Φάση

- Ο επιτιθέμενος τραβάει την κάρτα που βρίσκεται στην κορυφή οποιασδήποτε από τις 4 στοίβες στρατευμάτων του και την αποκαλύπτει. Την τοποθετεί στο τραπέζι. Η κάρτα αυτή ονομάζεται εμπροσθοφυλακή.
- Η αξία της κάρτας εμπροσθοφυλακής υποδεικνύει τον αριθμό της στοίβας η οποία θα πολεμήσει στην επερχόμενη μάχη (η στοίβα αυτή καλείται ενεργή στοίβα). Όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα, οι στοίβες στα ταμπλό είναι αριθμημένες. Κάθε αριθμός αναφέρεται σε δύο αντίπαλες στοίβες στρατευμάτων της πρώτης γραμμής οι οποίες θα χρησιμοποιηθούν στη μάχη. Αν τραβηχτεί για εμπροσθοφυλακή κάρτα με αξία 4, ο επιτιθέμενος μπορεί να επιλέξει όποια στοίβα θέλει. Αν ο αριθμός αναφέρεται σε στοίβα που έχει εξαντληθεί, τότε πρέπει να χρησιμοποιηθεί η στοίβα του στρατοπέδου (4) στη θέση της.

Σημείωση: Οι στοίβες στρατευμάτων των Αχαιών (του πρώτου επιτιθέμενου) είναι αριθμημένες από αριστερά προς τα δεξιά 1, 2, 3 ενώ των Τρώων είναι αριθμημένες από αριστερά προς τα δεξιά 3, 2, 1. Με αυτό τον τρόπο, τα ίδια νούμερα

βρίσκονται πάντα το ένα απέναντι στο άλλο. Οι στοίβες στρατοπέδων είναι οι στοίβες πίσω από αυτές.



- Ο επιτιθέμενος αποκαλύπτει το δείκτη που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας των δεικτών Μοίρας και τον τοποθετεί ανάμεσα στα δυο ταμπλό μπροστά από την ενεργή στοίβα στρατευμάτων του με τέτοιο τρόπο, ώστε να αντιστοιχεί ένα χρώμα σε κάθε παίκτη. Κατόπιν τοποθετεί την κάρτα εμπροσθοφυλακής στη δική του πλευρά του δείκτη Μοίρας.
- Ο αμυνόμενος αποκαλύπτει την κάρτα στην κορυφή της αντίστοιχης στοίβας στρατευμάτων του και την τοποθετεί στη δική του πλευρά του δείκτη Μοίρας.
- Κάθε παίκτης τραβάει 4 κάρτες από την ενεργή στοίβα του και την κάρτα στην κορυφή της στοίβας πρώων του. Θα έχει δηλαδή στο χέρι του συνολικά 5 κάρτες.

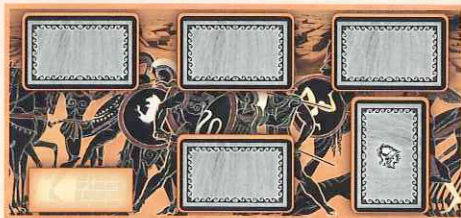
### 5.2 Οι γύροι

Ξεκινώντας με τον επιτιθέμενο, κάθε παίκτης διαδοχικά παίρνει γύρους, σε κάθε έναν από τους οποίους:

(α) εκτελεί προαιρετικά μια ενέργεια (που μπορεί να είναι Πέταγμα κάρτας, Αλλαγή Ήρωα, Χρήση Ήρωα, Ενίσχυση Στρατεύματος ή Οπισθοχώρηση -βλ. παρακάτω) και

(β) κατεβάζει υποχρεωτικά μια κάρτα στρατεύματος δίπλα στην κάρτα που κατέβασε στο προηγούμενο γύρο (στον πρώτο γύρο την τοποθετεί δίπλα στην εμπροσθοφυλακή).

Μιας και οι δυο παίκτες έχουν από 4 κάρτες στρατευμάτων στα χέρια τους, θα παίξουν από 4 γύρους. Όταν και οι δύο ολοκληρώνουν έναν γύρο, θα ακολουθεί μια αλλαγή της μοίρας (εξάιρεση: Οπισθοχώρηση).



Οι ενέργειες είναι οι παρακάτω:

- **Πέταγμα κάρτας:** ο παίκτης πετάει μια κάρτα στρατεύματος από το χέρι του και τραβάει μια καινούργια κάρτα από την ενεργή στοίβα. Αν η στοίβα αυτή έχει εξαντληθεί, τραβάει μια κάρτα από τη στοίβα του στρατοπέδου.

**Σημείωση:** Μια κάρτα η οποία πετιέται με χρήση της ενέργειας Πετάγματος βγαίνει από το παιχνίδι, ανεξάρτητα από το αποτέλεσμα της μάχης. Χρησιμοποιήστε αυτή την ενέργεια με προσοχή!

- **Αλλαγή Ήρωα:** ο παίκτης τοποθετεί την κάρτα ήρωα που κρατά στον πάτο της στοίβας πρώων του, και τραβά τον ήρωα στην κορυφή της στοίβας.
- **Χρήση Ήρωα:** ο παίκτης τοποθετεί την κάρτα ήρωα που κρατά πάνω από μια κάρτα στρατεύματος του που έχει ήδη κατεβεί (ακόμα και πάνω στην κάρτα εμπροσθοφυλακής). Η κάρτα ήρωα θεωρείται τότε ότι είναι κάρτα στρατεύματος. Η κάρτα στρατεύματος που βρίσκεται από κάτω της παύει να ισχύει, είτε για το χρώμα του δείκτη Μοίρας είτε για τον υπολογισμό του αποτελέσματος της μάχης.
- **Ενίσχυση Στρατεύματος:** η ενέργεια αυτή μπορεί να εκτελεστεί μόνο αν ο παίκτης έχει κατεβάσει την κάρτα ήρωά του. Ο παίκτης τοποθετεί ένα δείκτη Θεϊκής Εύνοιας επάνω σε μια κατεβασμένη κάρτα στρατεύματός του (όχι όμως πάνω σε ήρωα!). Η κάρτα αυτή παίρνει +1 στην αξία της. Σε μια κάρτα στρατεύματος δεν μπορούν να τοποθετηθούν περισσότεροι του ενός δείκτες.
- **Οπισθοχώρηση:** ο παίκτης επιλέγει να εγκαταλείψει τη μάχη. Βλ. 5.4 για λεπτομέρειες.

### 5.3 Η Αλλαγή της Μοίρας

Κάθε φορά που και οι δύο παίκτες ολοκληρώνουν το γύρο τους, πρέπει να

ελεγχθεί η ανωτερότητα. Οι αξίες όλων των καρτών που παίχτηκαν μαζί με τις ενισχύσεις λόγω δεικτών Θεϊκής Εύνοιας αθροίζονται για κάθε παίκτη (τα χρώματα δεν λαμβάνονται υπ' όψιν). Ο παίκτης με το μεγαλύτερο άθροισμα μπορεί να γυρίσει το δείκτη μοίρας κατά 90 μοίρες προς όποια κατεύθυνση θέλει (προαιρετικά). Σε περίπτωση ίσων αθροισμάτων, ο δείκτης δεν μπορεί να περιστραφεί.

Κατόπιν το παιχνίδι συνεχίζεται με κάθε παίκτη να παίρνει ένα γύρο. Στον τέταρτο και τελευταίο γύρο την αλλαγή της Μοίρας ακολουθεί ο έλεγχος για νικητή.

### 5.4 Ο Έλεγχος για Νικητή

Αν η μάχη συνεχιστεί έως τον τέταρτο και τελευταίο γύρο, μετά την αλλαγή της Μοίρας και οι δύο παίκτες κάνουν έλεγχο για το νικητή.

- Και οι δυο παίκτες αποκαλύπτουν την κάρτα ήρωά τους (αν βρίσκεται ακόμη στο χέρι τους και δεν έχει κατεβεί).
- Οι παίκτες προσθέτουν τις αξίες των καρτών που έχουν το ίδιο χρώμα με αυτό της πλευράς του δείκτη Μοίρας που βρίσκεται προς το μέρος τους και με αυτό της κάρτας ήρωα (κατεβασμένης ή αποκαλυμμένης), περιλαμβάνοντας στο άθροισμα και τις ενισχύσεις λόγω δεικτών Θεϊκής Εύνοιας που τυχόν έχουν αυτές οι κάρτες.

**Παράδειγμα:** Ο Γιάννης έχει το κίτρινο χρώμα μπροστά του. Ο ήρωάς του είναι ο Αίας (πράσινο 5) και τον κρατάει ακόμα στο χέρι του. Τα έγκυρα χρώματα λοιπόν γι' αυτόν είναι το κίτρινο και το πράσινο. Έχει παίξει έναν κίτρινο πελταστή (3), έναν κίτρινο οπλίτη (4), έναν κίτρινο τοξότη (2), έναν κόκκινο σφενδονίτη (1) και έναν μπλε τοξότη (2). Το άθροισμά του για τη μάχη είναι 9, γιατί μπορεί να



προσθέσει μόνο τις αξίες των τριών κίτρινων καρτών στρατευμάτων που έχει κατεβάσει (ο Αίας δεν μπορεί να προσθέσει την αξία του γιατί δεν κατέβηκε και δεν υπάρχουν πράσινες κάρτες στρατευμάτων).

Η Βασιλεία έχει το μπλε χρώμα μπροστά της. Ο ήρωάς της είναι ο Ακάμας (μωβ 4), άρα τα έγκυρα χρώματα γι' αυτήν είναι το μπλε και το μωβ. Κατά τη διάρκεια της μάχης ο Ακάμας χρησιμοποιήθηκε (πάνω από ένα μπλε σφενδονίτη που πλέον δεν ισχύει).

Οι άλλες κάρτες της είναι ένας μωβ

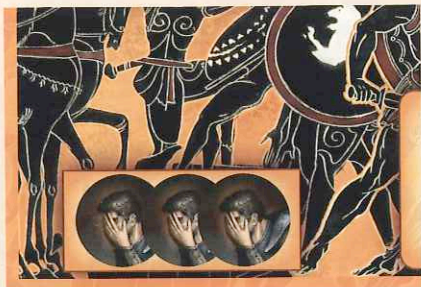
πελταστής (3) ενισχυμένος με ένα δείκτη Θεϊκής Εύνοιας (+1), ένας πράσινος σφενδονίτης, ένας κόκκινος οπλίτης (4) ενισχυμένος με ένα δείκτη Θεϊκής Εύνοιας (+1) και ένας μπλε πελταστής (3). Το άθροισμά της είναι 11 (4 του Ακάμα + 3 του μωβ πελταστή +1 της Θεϊκής Εύνοιας του μωβ πελταστή +3 του μπλε πελταστή) Ούτε ο κόκκινος οπλίτης, ούτε ο δείκτης Θεϊκής Εύνοιας πάνω του υπολογίζονται στο άθροισμα, μιας και το κόκκινο δεν είναι έγκυρο χρώμα.

- Ο παίκτης με το μεγαλύτερο άθροισμα είναι ο νικητής της μάχης. Επιστρέφει όλες τις κάρτες στρατευμάτων που κατέβασε (και την εμπροσθοφυλακή) στην ενεργή στοίβα του, τον ήρωα στην στοίβα πρώων του και τους χρησιμοποιημένους δείκτες Θεϊκής Εύνοιας στο τετράγωνό τους στο ταμπλό.
- Ο πτημένος παίκτης βγάζει από το παιχνίδι όλες τις κάρτες στρατευμάτων που είτε κατέβασε είτε κρατούσε στο χέρι του και όλους τους δείκτες Θεϊκής Εύνοιας που χρησιμοποίησε. Αν χρησιμοποίησε και τον ήρωά του (δηλαδή τον κατέβασε κατά τη διάρκεια της μάχης, όχι στον υπολογισμό στο τέλος της) πρέπει να τον βγάλει και αυτόν απ' το παιχνίδι. Αν του έχουν μείνει αχρησιμοποίητοι δείκτες Θεϊκής Εύνοιας, μπορεί να βγάλει έναν από αυτούς απ' το παιχνίδι αντί για τον ήρωά του (οπότε επιστρέφει τον ήρωα στη στοίβα πρώων του). Αν δεν χρησιμοποίησε τον ήρωά του, τον επιστρέφει στη στοίβα πρώων του.
- Σε περίπτωση ισοπαλίας (σπάνια), όλες οι κάρτες (στρατευμάτων και πρώων) και όλοι οι δείκτες Θεϊκής Εύνοιας επιστρέφονται στις αντίστοιχες στοίβες και τετράγωνα. Ο αμυνόμενος αυτής της μάχης θα είναι ο επιτιθέμενος στην επόμενη.

Οπισθοχώρηση: αν ένας παίκτης

αποφασίσει να εγκαταλείψει τη μάχη πριν το τέλος του τέταρτου γύρου, ο αντίπαλός του ανακηρύσσεται νικητής της μάχης.

- Ο νικητής επιστρέφει όλες τις κατεβασμένες κάρτες του, καθώς και αυτές που κρατάει στο χέρι του στην ενεργή στοίβα και στη στοίβα πρώων.
- Ο πττημένος βγάζει απ' το παιχνίδι όλες τις κάρτες και τους δείκτες Θεϊκής Εύνοιας που χρησιμοποίησε μέχρι εκείνη τη στιγμή, συμπεριλαμβανομένου και του ήρωά του αν τον χρησιμοποίησε (και πάλι, μπορεί να βγάλει έναν αχρησιμοποίητο δείκτη Θεϊκής Εύνοιας αντί για τον ήρωα, αρκεί βέβαια να έχει έναν). Επιστρέφει τις κάρτες που είχε στο χέρι του στην ενεργή του στοίβα και τον ήρωά του (αν τον είχε στο χέρι του ή τον έσωσε) στη στοίβα πρώων του.
- Αν ο πττημένος έχει ήδη δείκτης ντροπής στο ταμπλό του, χάνει έναν αριθμό από κάρτες στρατευμάτων ίσο με το πλήθος αυτών των δεικτών ντροπής. Οι κάρτες αυτές αφαιρούνται από την ενεργή στοίβα ή τη στοίβα του στρατοπέδου αν η ενεργή στοίβα δεν έχει αρκετές κάρτες και βγαίνουν από το παιχνίδι.
- Ο πττημένος παίρνει ένα δείκτη ντροπής και τον τοποθετεί στο αντίστοιχο τετράγωνο στο ταμπλό του. Ένας παίκτης μπορεί να έχει έως 3 δείκτες ντροπής. Για κάθε επιπλέον ήττα, δεν προστίθεται άλλος δείκτης.



## 5.5 Η Τελική Φάση

Πριν να ξεκινήσει η επόμενη μάχη, πρέπει να γίνουν ορισμένα πράγματα:

- Αν στην προηγούμενη μάχη χρησιμοποιήθηκαν στρατεύματα από τις στοίβες της πρώτης γραμμής, οι παίκτες ελέγχουν πόσες κάρτες έμειναν σε αυτές τις στοίβες. Αν μια στοίβα περιέχει λιγότερες από 5 κάρτες θεωρείται ότι έχει εξαντληθεί και οι κάρτες της τοποθετούνται πάνω από τη στοίβα του στρατοπέδου. Η στοίβα του στρατοπέδου κατόπιν ανακατεύεται. Αν όλες οι στοίβες της πρώτης γραμμής ενός παίκτη εξαντληθούν, ο αντίπαλός του κερδίζει το παιχνίδι.
  - Αν στην προηγούμενη μάχη χρησιμοποιήθηκε μια στοίβα στρατοπέδου, ο παίκτης στον οποίο αυτή ανήκει ελέγχει πόσες κάρτες της μένουν. Αν η στοίβα περιέχει λιγότερες από 5, έχει εξαντληθεί και ο αντίπαλος κερδίζει το παιχνίδι.
- Αν το παιχνίδι δεν έχει λήξει, οι παίκτες:
- ανακατεύουν τις στοίβες που χρησιμοποιήθηκαν στην προηγούμενη μάχη,
  - ανακατεύουν τις στοίβες πρώων,
  - Βγάζουν απ' το παιχνίδι των δεικτών Μοίρας που χρησιμοποιήθηκε. Αν ο δείκτης αυτός ήταν ο τελευταίος, και οι 6 δείκτες ανακατεύονται για να δημιουργήσουν μια νέα στοίβα.

Κατόπιν ξεκινά μια νέα μάχη.

Για οποιαδήποτε πληροφορία σχετικά με το παιχνίδι απευθυνθείτε στην ανοιχτή γραμμή της Κάισσα, τηλ. 210 6929165.

Μετάφραση/ Επιμέλεια: Γιάννης Παλαιολόγος  
Σχεδιασμός: Leo Colovini, Marco Maggi,  
Francesco Nepitello  
Δημιουργός: Ulrich Blennemann  
Παραγωγή: Michael Bruinsma, Ulrich  
Blennemann  
Γραφικά: Franz Vohwinkel  
Μορφοποίηση: Lin Lehnen