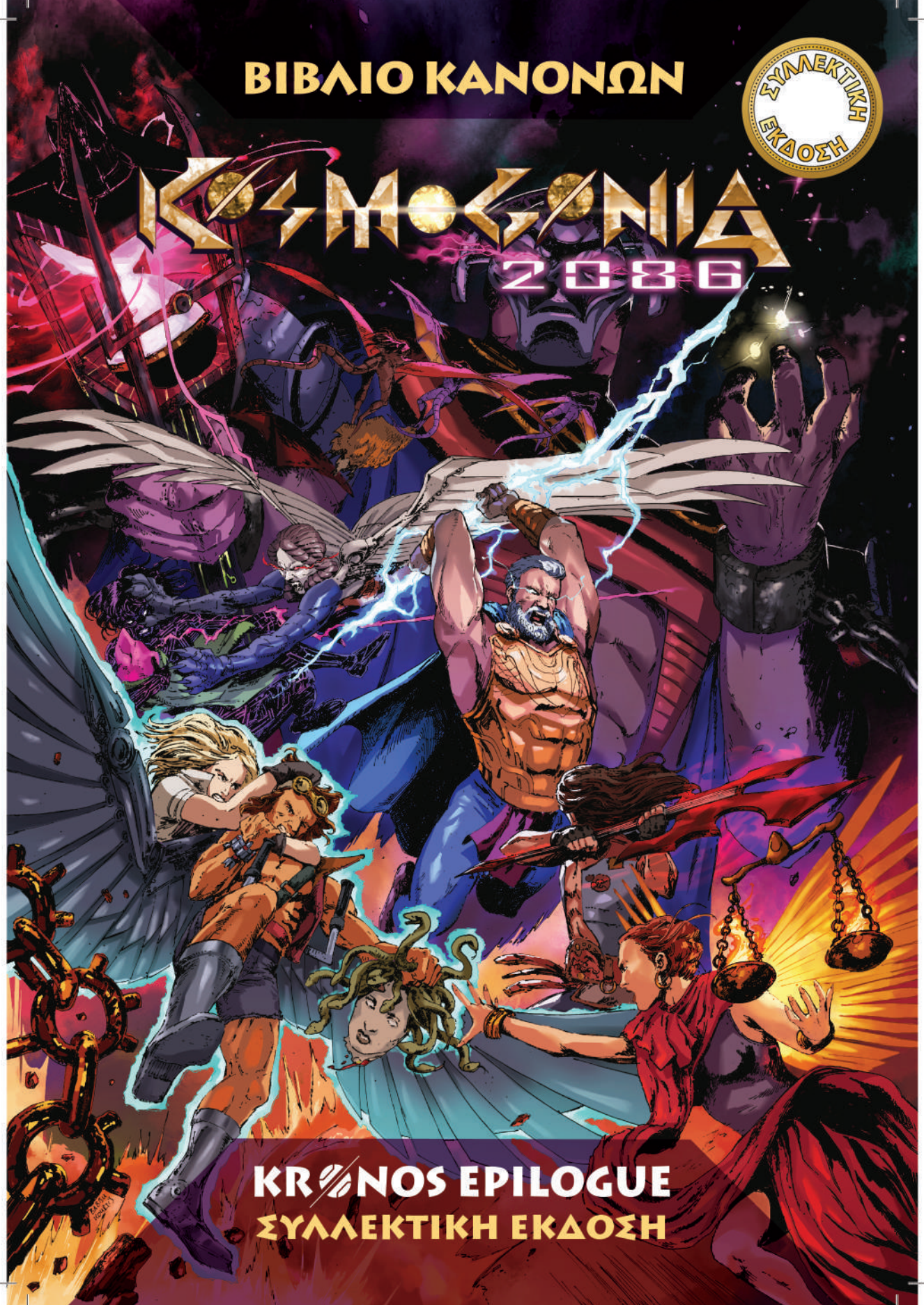


BIBΛIO KANONΩN



ΚΟΣΜΟΓΟΝΙΑ

2086



ΚΡΩΝΟΣ EPILOGUE
ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ



ΚΟΣΜΟΓΟΝΙΑ 2086

Το έτος είναι 2086. Ο Τιτάνας Κρόνος έχει επιστρέψει στον Όλυμπο, θέλοντας να πάρει εκδίκηση για τη φυλάκιση του, απειλώντας ολόκληρο τον πλανήτη με καταστροφή. Γνωρίζοντας ότι πρέπει πάση θυσία να αποτραπεί, αποφασίζετε να κάνετε κάτι γι' αυτό. Δε θα είναι εύκολο όμως. Θα πρέπει για αρχή να φέρετε με το μέρος σας τους κατάλληλους συμμάχους, να συνεργαστείτε μαζί τους σε διάφορες αποστολές και να νικήσετε θρυλικά τέρατα για να μαζέψετε πολύτιμους θησαυρούς. Μόνο τότε θα καταφέρετε να ξεκλειδώσετε τις πύλες του Ολύμπου, να προκαλέσετε τον ίδιο τον Κρόνο και να τον νικήσετε σε μια επική μάχη μεταξύ θεών και θνητών.

Θα μπορέσετε να νικήσετε τον σφετεριστή τιτάνα ή θα χαθείτε κι εσείς όπως τόσο άλλοι πριν από εσάς;

Το Kronos Epilogue είναι ένα ενδιαφέρον παιχνίδι στρατηγικής για 2-4 παίκτες που εξελίσσεται στον κόσμο της Κοσμογονίας 2086, μια σύγχρονη έκδοση της Ελληνικής Μυθολογίας. Στο παιχνίδι, παίρνετε τον ρόλο θνητών που τα βάζουν με τον τρελό τιτάνα Κρόνο. Για να το πετύχετε αυτό, επιλέγετε κάρτες με διάσημους χαρακτήρες, τόσο θεούς όσο και θνητούς, τις οποίες και χρησιμοποιείτε για να κερδίσετε μάχες απέναντι σε άλλους παίκτες και θρυλικά τέρατα και να αποκτήσετε τους πιο δυνατούς θησαυρούς. Στο τέλος του παιχνιδιού θα χρησιμοποιήσετε τους θησαυρούς αυτούς σε μια μάχη απέναντι στον ίδιο τον Κρόνο, μια τελική αναμέτρηση που θα κρίνει το μέλλον ολόκληρου του κόσμου.

Το κουτί αυτό περιέχει μια ανανεωμένη έκδοση του Kronos Epilogue που περιέχει νέους μηχανισμούς και σημαντικές βελτιώσεις. Περιλαμβάνει επίσης 2 επεκτάσεις που εμπλουτίζουν την παικτική εμπειρία και κάνουν το παιχνίδι πιο ασύμμετρο. Το Μαντείο των Νεκρών επιτρέπει σε έναν παίκτη να πάρει το ρόλο του Άδη, άρχοντα του Κάτω Κόσμου, που επιθυμεί να καθίσει ο ίδιος στην κορυφή του Ολύμπου. Η Μεγάλη Άρκτος επιτρέπει σε έναν παίκτη να παίξει την θανάσιμη Καλλιστή που έχει συμμαχήσει με τον Κρόνο και επιστρέφει από την εξορία της στ' αστέρια για να τον βοηθήσει να πάρει εκδίκηση.

KRONOS EPILOGUE
REMASTERED



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

70 κάρτες Χαρακτήρων



14 Θεοί



14 Επίλεκτοι



14 Υπασιπότες



14 Ανιχνευτές



14 Ενισχύσεις

9 κάρτες Αχέροντα



5 χαρακτήρες του Αδη
(διπλής οψης)



4 ξόρκια του Αδη

12 ξύλινοι κύβοι (σε 4 χρώματα)



4 Βοηθήματα Παικτών



(διπλά)

21 κάρτες Θησαυρού 22 κάρτες Λάβαρα



4 κάρτες Νομισμάτων

3 κάρτες Κατηγορίας Μάχης



5 καρτέλες Ακροπόλεων



9 καρτέλες Άθλων (Τέρατα)



1 καρτέλα Έκβασης Μάχης



1 καρτέλα Ολύμπου (Κρόνος)



1 καρτέλα Αχέροντα (Άδης)



ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

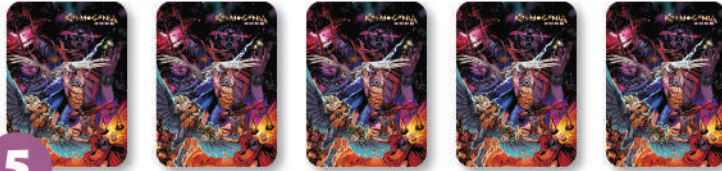
Οι παρακάτω οδηγίες αφορούν το παιχνίδι για 3 ή 4 παίκτες. Στο παιχνίδι για 2 παίκτες υπάρχουν κάποιες διαφορές που περιγράφονται αναλυτικά πιο κάτω.

1. Ξεχωρίστε τις καρτέλες με τους Άθλους σύμφωνα με το γράμμα τους σε 3 σετ (Α, Β και Γ). Αφήστε τα σετ Β και Γ στην άκρη για την ώρα - θα χρειαστούν στους επόμενους γύρους - και τοποθετήστε τους 3 Άθλους του πρώτου σετ (Α1 - Φαιστός, Α2 - Μαραθώνας και Α3 - Ιθάκη) στη μέση του τραπεζιού. Ψάξτε τους Θησαυρούς για τις 6 κάρτες που σχετίζονται με αυτούς τους 3 Άθλους και τοποθετήστε τις στις αντίστοιχες θέσεις, με την όψη προς τα πάνω (οριζόντια πλευρά).
2. Τοποθετήστε την καρτέλα του Ολύμπου πάνω από τους 3 Άθλους, με την πλευρά που αναγράφει 13 στα τρία σύμβολα. Κατόπιν, ανακατέψτε τις 3 κάρτες Κατηγορίας Μάχης και τοποθετήστε τις σε μια κλειστή στοίβα δίπλα στην καρτέλα του Ολύμπου.
3. Τοποθετήστε την καρτέλα Έκβασης Μάχης κάτω από τους 3 Άθλους. Κατόπιν, κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα κύβων για τον εαυτό του και τους τοποθετεί δίπλα από την καρτέλα αυτή.
4. Τοποθετήστε την καρτέλα του Αχέροντα κάτω από την καρτέλα Έκβασης Μάχης. Βρείτε τους 3 Θησαυρούς του Αχέροντα (Νομίσματα Κρόνου, Δρεπάνι Κρόνου και Δαχτυλίδι Νέστορα), ανακατέψτε τους και τοποθετήστε τους στην καρτέλα του Αχέροντα σε μια στοίβα με την όψη προς τα πάνω (οριζόντια πλευρά). Αφήστε τους υπόλοιπους Θησαυρούς στην άκρη για την ώρα, θα χρειαστούν στους επόμενους γύρους.
5. Ξεχωρίστε τις κάρτες Χαρακτήρων με βάση το είδος τους (Ανιχνευτές, Υπασπιστές, Επίλεκτοι, Επισχύσεις και Θεοί) σε 5 διαφορετικές στοίβες, ανακατέψτε τις και τοποθετήστε τις κλειστές στο πλάι. Αφήστε χώρο δίπλα σε κάθε στοίβα για τα σκάρτα της.
6. Επιλέξτε έναν παίκτη για τον ρόλο του Άδη και δώστε του τις 9 κάρτες Αχέροντα (5 Χαρακτήρες διπλής όψης και 4 ξόρκια) και τα 2 λάβάρά του. Επιλέξτε έναν άλλον παίκτη για το ρόλο της Καλλιστώ και δώστε του την καρτέλα με την Ακρόπολη της Μεγάλης Άρκτου (γυρίστε μία από τις άλλες Ακρόπολεις ανάποδα) και τα 4 λάβάρά της. Κατόπιν, δώστε σε κάθε άλλο παίκτη από μία καρτέλα Ακρόπολης (είτε τυχαία είτε με επιλογή) μαζί με τα 4 λάβάρά της.
7. Ανακατέψτε τις 4 κάρτες Νομισμάτων και δώστε τυχαία μία σε κάθε παίκτη κλειστά. Ο παίκτης που πήρε την κάρτα με το κράνος είναι ο Πρώτος Παίκτης και την τοποθετεί μπροστά του για υπενθύμιση. Επιστρέψτε τις υπόλοιπες 3 κάρτες στο κουτί.

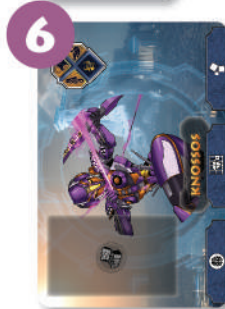
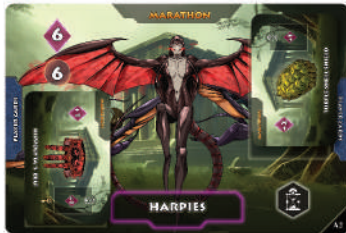
Στήσιμο για 2 παίκτες

Στο παιχνίδι για 3 ή 4 παίκτες ο Άδης και η Καλλιστώ συμμετέχουν πάντα. Στο παιχνίδι με 2 παίκτες όμως μόνο ένας από τους 2 ρόλους παίρνει μέρος και παίζει εναντίον μίας από τις Ακρόπολεις. Επιλέξτε ποιον από τους 2 ρόλους θέλετε να συμπεριλάβετε και αγνοήστε τα βήματα που αναφέρονται στον άλλον, επιστρέφοντας τα περιεχόμενα που αναφέρονται σε αυτόν στο κουτί - δε θα χρειαστούν.

Επιπλέον, όταν περιλαμβάνεται ο Άδης σε παιχνίδι για 2 παίκτες, μόνο 2 Άθλοι χρησιμοποιούνται. Αφαιρέστε έναν από τους 3 στην τύχη και επιστρέψτε τον στο κουτί. Επαναλάβετε αυτή τη διαδικασία και στην αρχή των επόμενων γύρων.



X	X	X







ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι διαρκεί 3 γύρους. Σε κάθε γύρο συγκεντρώνετε αρχικά Χαρακτήρες και τους χρησιμοποιείτε για να ολοκληρώσετε Άθλους, παλεύοντας με το τέρας σε καθέναν απ' αυτούς αλλά και ενάντια σε άλλους παίκτες.

Μετά το τέλος 3 γύρων, ακολουθεί μια τελική αναμέτρηση με τον Κρόνο η οποία και θα κρίνει τον τελικό νικητή.

Κάθε γύρος αποτελείται από 3 φάσεις:

1. Συγκέντρωση Χαρακτήρων
2. Ανάθεση Χαρακτήρων
3. Έκβαση Μαχών

Στη Συγκέντρωση Χαρακτήρων, συγκροτείτε μια ομάδα από Χαρακτήρες που θα χρησιμοποιήσετε στις επερχόμενες μάχες. Στην Ανάθεση Χαρακτήρων στέλνετε αυτούς τους Χαρακτήρες να μονομαχήσουν με βάση τις δυνάμεις τους και στην Έκβαση Μαχών καθορίζεται ο νικητής κάθε μάχης και η ανταμοιβή του.

Οι νικητές των μαχών καθορίζονται με βάση 3 Κατηγορίες Μάχης: Πυγμή (■), Δέος (◆) και Πονηριά (●). Στις περισσότερες μάχες, ελέγχεται η δύναμη των χαρακτήρων που συμμετέχουν σε 2 από αυτές τις Κατηγορίες ενώ στην Τελική Μάχη χρησιμοποιούνται και οι 3. Θα πρέπει κάθε φορά να επιλέγετε τους Χαρακτήρες που θα συγκεντρώσετε καθώς και το που θα τους στείλετε να μονομαχήσουν με βάση τις Κατηγορίες Μάχης των Άθλων καθώς και τις διαθέσιμες ανταμοιβές τους.



Κατηγορίες Μάχης κάρτας Χαρακτήρα



1. Συγκέντρωση Χαρακτήρων

Στη φάση αυτή, μαζεύετε Χαρακτήρες στην πλευρά σας και προετοιμάζεστε για τις μάχες που θα ακολουθήσουν.

Τραβήξτε από τη στοίβα των Ανιχνευτών (♣) τόσες κάρτες όσο το διπλάσιο του αριθμού των παικτών (4 σε ένα παιχνίδι για 2 παίκτες, 6 σε παιχνίδι για 3 παίκτες και 8 σε παιχνίδι για 4 παίκτες) και τοποθετήστε τις με την όψη προς τα πάνω στο κέντρο του τραπέζιου ώστε όλοι να μπορούν να τις δουν. Αν οποιαδήποτε στιγμή η στοίβα δεν έχει αρκετές κάρτες, ανακατέψτε τα σκάρτα της και σχηματίστε μια νέα στοίβα για να τραβάτε απ' αυτήν.

Στη συνέχεια κάθε παίκτης, με τη φορά του ρολογιού και ξεκινώντας από τον Πρώτο Παίκτη, παίρνει έναν από τους Ανιχνευτές και τον αφήνει μπροστά του (με την όψη προς τα πάνω). Όταν όλοι έχουν πάρει με αυτόν τον τρόπο από μία κάρτα, επαναλάβετε τη διαδικασία αλλά με αντίστροφη σειρά - ο τελευταίος στη σειρά παιζιματος επιλέγει πρώτος και ο Πρώτος παίκτης παίρνει την τελευταία εναπομείνουσα κάρτα. Κατόπιν, ο Πρώτος Παίκτης δίνει την κάρτα Πρώτου Παίκτη στον επόμενο παίκτη στ' αριστερά του.



Παράδειγμα

Ο Γιάννης, η Βίκυ και ο Μιχάλης παίζουν μία παρτίδα για 3 παίκτες. Ξεκινούν τη φάση Συγκέντρωσης Χαρακτήρων τραβώντας 6 Ανιχνευτές. Ο Γιάννης είναι ο Πρώτος Παίκτης οπότε επιλέγει τον Μίνωα και τον τοποθετεί μπροστά του. Η Βίκυ κατόπιν επιλέγει τον Δαίδαλο και ο Μιχάλης την Ηλέκτρα. Ο Μιχάλης τώρα επιλέγει ξανά οπότε παίρνει τον Ιόλαο. Η Βίκυ παίρνει την Ανδρόμεδα και ο Γιάννης παίρνει την τελευταία κάρτα, την Τελέσιλλα. Κατόπιν, ο Γιάννης δίνει την κάρτα Πρώτου Παίκτη στη Βίκυ.

Επαναλάβετε τη διαδικασία αυτή με τους άλλους 4 τύπους Χαρακτήρων (Υπασπιστές, Επίλεκτοι, Ενισχύσεις και Θεοί), με τον Πρώτο Παίκτη να αλλάζει κάθε φορά. Στο τέλος της όλης διαδικασίας θα πρέπει όλοι να έχουν από 10 κάρτες μπροστά τους, 2 από κάθε τύπο.

Ο παίκτης που παίζει τον Άδη, πετάει στα σκάρτα τους 2 Θεούς που επέλεξε (τους πήρε για να τους στερήσει από τους άλλους) και κρατάει τις υπόλοιπες 8 κάρτες μπροστά του ώστε όλοι να μπορούν να τις δουν. Οι υπόλοιποι παίκτες παίρνουν και τις 10 κάρτες που επέλεξαν στο χέρι τους.

Στη συνέχεια, περνάτε στην επόμενη φάση.



2. Ανάθεση Χαρακτήρων

Σε αυτή τη φάση στέλνετε τους Χαρακτήρες σας να πολεμήσουν σε μάχες και να μαζέψουν πολύτιμους θησαυρούς.

Η φάση αυτή αποτελείται από 2 βήματα:

- Όλυμπος
- Τέρατα

Όλυμπος

Κάθε παίκτης, με εξαίρεση τον Άδη, επιλέγει μία κάρτα από το χέρι του που να μην είναι Ενίσχυση και την αναθέτει στην Τελική Αναμέτρηση. Στον πρώτο γύρο, κάθε παίκτης τοποθετεί την κάρτα του κλειστή (με την όψη προς τα κάτω), δίπλα από την καρτέλα του Ολύμπου και βάζει από πάνω της ένα από τα λάβάρά του για υπενθύμιση. Στους επόμενους 2 γύρους κάθε παίκτης βάζει την κάρτα του κλειστή μαζί με τις υπόλοιπές του κάρτες, κάτω από το λάβαρό του.

Σας προτείνουμε να στείλετε τουλάχιστον 1 Θεό στην Τελική Αναμέτρηση κατά τη διάρκεια όλου του παιχνιδιού (ενδεχομένως και παραπάνω), διαφορετικά η Τελική Αναμέτρηση θα είναι εξαιρετικά δύσκολη να κερδηθεί.



Παράδειγμα

Είναι το βήμα του Ολύμπου στη φάση Ανάθεσης Χαρακτήρων του πρώτου γύρου και ο Μιχάλης είναι ο Πρώτος Παίκτης. Αποφασίζει να στείλει έναν από τους Επίλεκτους Χαρακτήρες του στον Όλυμπο. Τοποθετεί το λάβαρο της Κνωσού που έχει δίπλα στην καρτέλα του Ολύμπου και βάζει τον Χαρακτήρα του κλειστό, κάτω από αυτό. Ακολουθεί ο Πάννης ο οποίος όμως παίζει τον Άδη οπότε δεν στέλνει κανέναν Χαρακτήρα στον Όλυμπο. Μένει η Βίκυ η οποία παίζει την Καλλιστώ. Τοποθετεί το λάβαρο της Μεγάλης Άρκτου δίπλα στον Όλυμπο και βάζει από κάτω του κλειστό έναν από τους Θεούς της.

Τέρατα

Ξεκινώντας με τον Πρώτο Παίκτη, κάθε παίκτης, με τη σειρά, αναθέτει από έναν Χαρακτήρα σε μια από τις μάχες μπροστά σας. Ο Πρώτος Παίκτης αναθέτει τον πρώτο του Χαρακτήρα, μετά ο παίκτης στα αριστερά του και ούτω καθεξής έως ότου όλοι αναθέσετε όλους τους Χαρακτήρες που θέλετε.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Μπορείτε να αναθέσετε οποιονδήποτε Χαρακτήρα από το χέρι σας εκτός από Ενισχύσεις (III). Αυτοί χρησιμοποιούνται μόνο στην επόμενη φάση. Επίσης, να έχετε κατά νου τις Κατηγορίες Μάχης από τις οποίες θα κριθεί κάθε μάχη, πριν αναθέσετε κάποιον Χαρακτήρα εκεί. Αυτές φαίνονται στην αριστερή πλευρά κάθε καρτέλας Άθλου, μαζί με τη δύναμη του Τέρατος σε αυτές, την οποία και προσπαθείτε να ξεπεράσετε.

Οι παρακάτω κανόνες ισχύουν όταν αναθέτετε έναν Χαρακτήρα:

- Μπορείτε να επιλέξετε οποιαδήποτε από τις διαθέσιμες καρτέλες Άθλων ή την καρτέλα του Αχέροντα που έχει ο Άδης μπροστά του.
- Σε κάθε καρτέλα Άθλου υπάρχουν 2 πλευρές με κάθε μία να αντιστοιχεί στον Θησαυρό που είναι τοποθετημένος προς αυτήν. Όταν αναθέτετε έναν Χαρακτήρα σε μια καρτέλα, τοποθετήστε τον στην πλευρά με τον Θησαυρό που θέλετε να πάρετε.
- Μόνο ένας παίκτης μπορεί να αναθέτει Χαρακτήρες στην κάθε πλευρά μιας καρτέλας. Αν ένας αντίπαλός σας έχει ήδη επιλέξει μία πλευρά ενός Άθλου, μπορείτε να βάλετε τους δικούς σας Χαρακτήρες μόνο στην άλλη πλευρά. Αν και οι 2 πλευρές ενός Άθλου έχουν ήδη Χαρακτήρες άλλων παικτών, εσείς δεν μπορείτε να αναθέσετε εκεί κανέναν από τους Χαρακτήρες σας. Επιπλέον, δεν μπορείτε να βάλετε Χαρακτήρες σας και στις 2 πλευρές του ίδιου Άθλου.
- Όταν τοποθετεί ένας παίκτης τον πρώτο Χαρακτήρα του δίπλα σε μια καρτέλα, βάζει δίπλα στην κάρτα του και το λάβαρό του. Το τοποθετεί με την μπλε πλευρά εάν είναι ο πρώτος παίκτης που βάζει Χαρακτήρα εκεί ή με την κόκκινη πλευρά αν είναι ο δεύτερος.
- Ο πρώτος Χαρακτήρας που ανατίθεται σε κάθε πλευρά μιας καρτέλας πρέπει να τοποθετείται ανοιχτός (με την όψη προς τα πάνω). Οι επόμενοι Χαρακτήρες στην ίδια πλευρά τοποθετούνται κλειστοί.
- Μπορούν να ανατεθούν μέχρι 3 Χαρακτήρες σε κάθε πλευρά μιας καρτέλας. Αν δηλαδή έχετε ήδη τοποθετήσει 3 Χαρακτήρες σε μια καρτέλα, δεν μπορείτε να προσθέσετε άλλους εκεί.

Αν έρθει η σειρά ενός παίκτη και δεν επιθυμεί να αναθέσει άλλους Χαρακτήρες, μπορεί να επιλέξει να πάει πάσο. Αν το κάνει αυτό, δεν έχει δικαίωμα να προσθέσει Χαρακτήρες για το υπόλοιπο της φάσης.

Όταν όλοι οι παίκτες πάνε πάσο, προχωρήστε στην επόμενη φάση.





Άδης

Όταν παίζετε με τον Άδη, μία από τις καρτέλες στην οποία μπορείτε να αναθέσετε τους Χαρακτήρες σας είναι και αυτή του Αχέροντα. Υπάρχουν όμως ορισμένοι επιπλέον κανόνες σχετικά με τον Άδη και τον Αχέροντα που θα πρέπει να γνωρίζετε:


- Η καρτέλα του Αχέροντα έχει μόνο έναν Θησαυρό για να διεκδικήσουν οι παίκτες και μόνο μία πλευρά για να αναθέσουν τους Χαρακτήρες του. Στην άλλη πλευρά θεωρείται πάντα ότι μπαίνει ο Άδης.
- Οι Κατηγορίες Μάχης από τις οποίες κρίνεται η μάχη στον Αχέροντα, είναι αυτές που εμφανίζονται στον πιο πάνω Θησαυρό στην καρτέλα του. Αυτό σημαίνει ότι θα είναι διαφορετικές από γύρο σε γύρο.
- Η Καρτέλα του Αχέροντα δείχνει πάνω της ένα μπλε λάβαρο που σημαίνει ότι ο Άδης θεωρείται εξ' αρχής ο "πρώτος" παίκτης εκεί. Οποιοσδήποτε άλλος παίκτης αναθέσει Χαρακτήρα του εκεί, θα πρέπει να βάλει το λάβαρο του με την κόκκινη πλευρά.
- Ο Άδης, όταν αναθέτει Χαρακτήρες σε κάποια μάχη, μπορεί να αναθέσει μόνο τους δικούς του Χαρακτήρες που έχουν δύο όψεις (Περσεφόνη, Κέρβερος και οι 3 Έμπουσες) και τα 4 Ξόρκια του. Οι Χαρακτήρες που πήρε στη Συγκέντρωση Χαρακτήρων (πλην των Ενισχύσεων) μπορούν να μπουν στις μάχες μόνο μέσω των Ξορκιών αυτών. (Οι Ενισχύσεις παρ' όλα αυτά μπορούν να παιχτούν κανονικά στην επόμενη φάση - δείτε την Έκβαση Μαχών)
- Τα Ξόρκια του Άδη ανατίθενται κανονικά, σαν να ήταν Χαρακτήρες - είτε με την όψη προς τα πάνω όταν είναι η πρώτη κάρτα σε μια πλευρά, είτε με την όψη προς τα κάτω σε άλλες περιπτώσεις. Όπως και να 'χει, η ιδιότητα τους θα εκτελεστεί κατά τη διάρκεια της επόμενης φάσης, στην Έκβαση Μαχών, στην αρχή της μάχης στην οποία έχουν ανατεθεί.
- Όταν ο Άδης αναθέτει τους Χαρακτήρες του στον Αχέροντα, θα πρέπει να τους βάλει με την πλευρά του Αχέροντα προς τα πάνω. Όταν τους αναθέτει σε κάποια καρτέλα Άθλου, θα πρέπει να μπουν με την άλλη πλευρά προς τα πάνω.
- Όλες οι κάρτες του Άδη (οι Χαρακτήρες του και τα Ξόρκια του) στο τέλος του γύρου επιστρέφουν στο χέρι του. Υπάρχει όμως μία εξαίρεση: Η Περσεφόνη, αν ποτέ ανατεθεί σε κάποια καρτέλα Άθλου, δεν επιστρέφει στον Άδη αλλά αφαιρείται από το παιχνίδι.

Κάρτες Ξορκιών Άδη


Call of Cerberus

Παίξε αυτή την κάρτα με την όψη προς τα κάτω σε μια μάχη κατά τη διάρκεια της ανάθεσης. Όταν επιλύεται η μάχη, αποκάλυψε αυτή την κάρτα και αντικατάστησέ την με τον Κέρβερο. Ή παίξε αυτή την κάρτα ως Ενίσχυση. Δώσε +2 στον Κέρβερο.


Enslaved Soul

Παίξε αυτή την κάρτα με την όψη προς τα κάτω σε μια μάχη κατά τη διάρκεια της ανάθεσης. Όταν επιλύεται η μάχη, αποκάλυψε αυτή την κάρτα και αντικατάστησέ την με μια κάρτα υπασπιστή  μπροστά σου.

Enslaved Soul

Παίξε αυτή την κάρτα με την όψη προς τα κάτω σε μια μάχη κατά τη διάρκεια της ανάθεσης. Όταν επιλύεται η μάχη, αποκάλυψε αυτή την κάρτα και αντικατάστησέ την με μια κάρτα επίλεκτου  μπροστά σου.

Enslaved Soul

Παίξε αυτή την κάρτα με την όψη προς τα κάτω σε μια μάχη κατά τη διάρκεια της ανάθεσης. Όταν επιλύεται η μάχη, αποκάλυψε αυτή την κάρτα και αντικατάστησέ την με μια κάρτα ανιχνευτή  μπροστά σου.



Παράδειγμα

Είναι το βήμα των Τεράτων στη φάση Ανάθεση Χαρακτήρων και ο Μιχάλης εξακολουθεί να είναι ο Πρώτος Παίκτης. Ξεκινάει αναθέτοντας τον Ιόλαο στη δεξιά πλευρά της Ιθάκης, με την όψη προς τα πάνω. Παίρνει επίσης ένα από τα λάβαρα του με την Κνωσό και το τοποθετεί με την μπλε πλευρά προς τα πάνω δίπλα στην κάρτα που έπαιξε. Ο Γιάννης μετά αναθέτει έναν από τους Χαρακτήρες του, τις Εμπούσες - Υπασιπιστές, στη δεξιά πλευρά του Μαραθώνα. Εφόσον δεν είναι στον Αχέροντα, τις τοποθετεί με την άλλη τους πλευρά προς τα πάνω. Δίπλα τους βάζει και ένα λάβαρό του με την μπλε πλευρά να φαίνεται. Η Βίκυ αποφασίζει να μπει και αυτή στην Ιθάκη οπότε αναθέτει τον Λεωνίδα στην αριστερή πλευρά της καρτέλας. Βάζει την κάρτα της με την όψη προς τα πάνω και δίπλα της ένα λάβαρο της Μεγάλης Αρκτού με την κόκκινη πλευρά προς τα πάνω, εφόσον είναι η δεύτερη παίκτρια εκεί.

Ο Μιχάλης θέλει να ενισχύσει την πλευρά του στην Ιθάκη οπότε αποφασίζει να στείλει εκεί τον θεό Ερμή. Εφόσον είναι ο δεύτερος Χαρακτήρας που αναθέτει σε αυτή τη μάχη, τον βάζει με την όψη προς τα κάτω, δίπλα από τον Ιόλαο. Ο Γιάννης θέλει κι αυτός να ενισχύσει τη δική του πλευρά στον Μαραθώνα, οπότε αποφασίζει να παίξει εκεί ένα από τα Ξόρκια του, το Υπόδουλη Ψυχή (♣). Εφόσον είναι η δεύτερη κάρτα σε αυτή την πλευρά, την τοποθετεί με την όψη προς τα κάτω. Η Βίκυ κατόπιν αναθέτει την Ανδρομέδα στον Αχέροντα. Τοποθετεί την κάρτα της με την όψη προς τα πάνω στα δεξιά της καρτέλας και βάζει και ένα λάβαρο της Μεγάλης Αρκτού δίπλα στην κάρτα, με την κόκκινη πλευρά προς τα πάνω μια και ο Άδης θεωρείται ότι έχει ήδη ένα μπλε λάβαρο εκεί.

Οι παίκτες συνεχίζουν να αναθέτουν Χαρακτήρες μέχρι όλοι τους να πάνε πάσο.


3. Έκβαση Μαχών



Στη φάση αυτή κρίνετε την έκβαση των μαχών, με τους νικητές να κερδίζουν ως ανταμοιβή πολύτιμους θησαυρούς. Στη αρχή κάθε μάχης έρχεστε αντιμέτωποι με κάποιον άλλον παίκτη και στη συνέχεια με το Τέρας που φυλάει τον κάθε θησαυρό.

Οι μάχες κρίνονται μία μία, με τη σειρά, ξεκινώντας με αυτή που είναι ακριβώς από κάτω από τον Όλυμπο και πηγαίνοντας προς τα κάτω. Αυτό σημαίνει ότι ο Αχέροντας, όταν συμμετέχει, είναι πάντα η τελευταία μάχη που κρίνεται σε κάθε γύρο. Αν σε κάποια καρτέλα Άθλων μόνο ένας παίκτης έχει βάλει Χαρακτήρες, τότε ο παίκτης αυτός παίρνει κατευθείαν τον Θησαυρό της πλευράς του (δείτε *Κερδίζοντας έναν Θησαυρό* παρακάτω) και συνεχίζει με τη μάχη ενάντια στο Τέρας. Διαφορετικά, εάν 2 παίκτες έχουν αναθέσει τους Χαρακτήρες τους στην ίδια καρτέλα, γίνεται πρώτα μάχη μεταξύ τους και μετά ο νικητής μόνο, έρχεται αντιμέτωπος με το Τέρας.

Μάχη μεταξύ παικτών

Για να κρίνετε τη μάχη μεταξύ 2 παικτών, ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

- Γυρίστε όλες τις κάρτες των παικτών ώστε να είναι με την όψη προς τα πάνω.
- Εφαρμόστε ιδιότητες που ενεργοποιούνται στην αρχή μιας μάχης. Εάν είναι πάνω από μία, ο παίκτης με το μπλε λάβαρο καθορίζει τη σειρά με την οποία θα εφαρμοστούν.
- Κάθε παίκτης προσθέτει τις δυνάμεις των Χαρακτήρων του στις Κατηγορίες Μάχης που δείχνει ο Άθλος και τοποθετεί τους ξύλινους κύβους του στην καρτέλα Έκβασης Μάχης, στις αντίστοιχες θέσεις. Εάν έχουν κάποιο μπόνους από Θησαυρό προηγούμενης μάχης (δείτε *Κερδίζοντας έναν Θησαυρό* παρακάτω), το προσθέτουν και αυτό.
- Οι παίκτες μετά μπορούν να παίξουν Ενισχύσεις για να επηρεάσουν το αποτέλεσμα της μάχης. Ξεκινώντας με αυτόν που έχει το μπλε λάβαρο, οι δύο παίκτες παίζουν εναλλάξ Ενισχύσεις έως ότου και οι 2 να πάνε πάσο ή να έχουν παίξει από 3 Ενισχύσεις ο καθένας. Υπενθυμίζουμε ότι οι Ανιχνευτές () σε μια μάχη, μειώνουν τον αριθμό των Ενισχύσεων που μπορεί να παίξει ο αντίπαλος.


Συνήθως, οι Ενισχύσεις θα είναι κάρτες Χαρακτήρων με το σύμβολο των Ενισχύσεων () που οι παίκτες παίζουν από το χέρι τους. Κάποιες κάρτες όμως, μπορεί να έχουν ιδιότητες που να ενεργοποιούνται ως Ενισχύσεις, όπως για παράδειγμα η ιδιότητα των Επίλεκτων Χαρακτήρων () που τους επιτρέπει να χρησιμοποιήσουν έναν Θησαυρό από το Οπλοστάσιο του παίκτη ή οι ιδιότητες της κάθε Ακρόπολης που έχουν ξεκλειδωθεί. Αυτές μετράνε κανονικά στο όριο των 3 Ενισχύσεων ανά μάχη του κάθε παίκτη.

Αρκετές Ενισχύσεις δίνουν κάποιο μπόνους στη δύναμη ενός Χαρακτήρα σε μια από τις 3 Κατηγορίες Μάχης. Αν αναφέρεται συγκεκριμένα κάποια Κατηγορία, το μπόνους προστίθεται σε αυτόν τον αριθμό μόνο. Διαφορετικά, ο παίκτης επιλέγει σε ποια Κατηγορία της επιλογής του θα το προσθέσει. Εάν αναφέρονται δύο ή παραπάνω μπόνους, κάθε ένα προστίθεται σε διαφορετική Κατηγορία της επιλογής του παίκτη. Σε κάθε περίπτωση, όποτε αλλάζει η δύναμη ενός Χαρακτήρα σε κάποια Κατηγορία, μετακινήστε αντίστοιχα τον κύβο του παίκτη στην καρτέλα Έκβασης Μάχης.

Εάν ένας παίκτης πάει πάσο και επιλέξει να μην παίξει κάποια Ενίσχυση, δεν μπορεί να παίξει μετά άλλες Ενισχύσεις σε αυτή τη μάχη (σαν απάντηση για παράδειγμα σε μια Ενίσχυση του αντιπάλου του), ακόμα και αν δεν είχε συμπληρώσει το όριο των τριών.

Εάν κάποιος Χαρακτήρας απενεργοποιηθεί ως αποτέλεσμα μιας Ενίσχυσης, γυρίστε την κάρτα του ανάποδα. Δε συμμετέχει πλέον στη μάχη και η δύναμή του (καθώς και οποιοσδήποτε Θησαυρός του είχε δοθεί - δείτε παρακάτω) δεν προσμετράται πια - αφαιρέστε την από την καρτέλα Έκβασης Μάχης. Εάν ο παίκτης με τον απενεργοποιημένο Χαρακτήρα κάνει έπειτα μάχη με το Τέρασ εκεί (δείτε παρακάτω), ο Χαρακτήρας ενεργοποιείται ξανά - γυρίστε τον με την όψη προς τα πάνω.

Χρήση Θησαυρού από Επίλεκτο Χαρακτήρα

Ως Ενίσχυση, μπορείτε να πάρετε έναν Θησαυρό από το Οπλοστάσιό σας (που τον έχετε κερδίσει σε προηγούμενη μάχη - δείτε Κερδίζοντας έναν Θησαυρό παρακάτω) και να τον δώσετε σε κάποιον Επίλεκτο () Χαρακτήρα για να τον χρησιμοποιήσει. Κατόπιν, αυξήστε τη δύναμη του Χαρακτήρα στις Κατηγορίες Μάχης που αναγράφει ο Θησαυρός, μετακινώντας τον κύβο του παίκτη στην καρτέλα Έκβασης Μάχης αντίστοιχα. Στο τέλος της μάχης, επιστρέψτε τον Θησαυρό πίσω στο Οπλοστάσιο. Δεν μπορεί να ξαναχρησιμοποιηθεί εντός του ίδιου γύρου.

Ιδιότητες Ακροπόλεων

Αν έχετε ξεκλειδώσει κάποια ιδιότητα της Ακρόπολής σας (δείτε Κερδίζοντας έναν Θησαυρό παρακάτω), μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε ως Ενίσχυση. Αυτές οι ιδιότητες μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο μία φορά σε όλο το παιχνίδι. Συνεπώς, όταν χρησιμοποιήσετε κάποια τέτοια ιδιότητα, μετακινήστε την κάρτα του Θησαυρού με την οποία την είχατε ξεκλειδώσει, πάνω από την καρτέλα ώστε να καλύπτεται το σύμβολό της.

Έχετε υπόψη ότι οι 3 ιδιότητες στην καρτέλα του Αχέροντα λειτουργούν ακριβώς όπως οι ιδιότητες των Ακροπόλεων και εφόσον ξεκλειδωθούν από τον Άδη, μπορεί να τις χρησιμοποιήσει κι αυτός ως Ενισχύσεις.

Αφότου οι 2 παίκτες παίξουν όσες Ενισχύσεις επιθυμούν, ελέγξτε τη δύναμή τους στις 2 Κατηγορίες της μάχης αυτής. Υπάρχουν 2 πιθανά αποτελέσματα:

- Αν ένας παίκτης κερδίσει και στις δύο Κατηγορίες (έχει υψηλότερη δύναμη από τον αντίπαλό του) ή κερδίσει στη μία και είναι ισόπαλος στην άλλη, κερδίζει την μάχη απέναντι στον άλλον παίκτη και παίρνει τον Θησαυρό της πλευράς του, τοποθετώντας τον στην Ακρόπολή του. Στη συνέχεια, προχωράει στη μάχη εναντίον του Τέρατος, παλεύοντας μαζί του για να κερδίσει και τον άλλον Θησαυρό. Ο παίκτης που έχασε δεν παίρνει τίποτα.
- Αν κάθε παίκτης κερδίζει από μία Κατηγορία ή είναι ισόπαλοι και στις δύο, η μάχη μεταξύ τους τελειώνει ισόπαλη. Στην περίπτωση αυτή, και οι δύο παίκτες θα αναμετρηθούν με το Τέρασ, ο καθένας για τον Θησαυρό της πλευράς του.

Winning a Treasure

Όποτε κερδίζετε έναν Θησαυρό, τον τοποθετείτε στην Ακρόπολή σας και έχετε 2 επιλογές: Μπορείτε είτε να τον βάλετε στο Οπλοστάσιό σας (και να τον έχετε διαθέσιμο σε μελλοντικές μάχες για να τον δίνετε σε Επίλεκτους Χαρακτήρες ως Ενίσχυση) είτε να τον χρησιμοποιήσετε για να ξεκλειδώσετε μια ιδιότητα της Ακρόπολής σας.

Εάν επιλέξετε να βάλετε τον Θησαυρό στο Οπλοστάσιό σας, τοποθετήστε την κάρτα με την όψη προς τα πάνω (οριζόντια πλευρά) πάνω στην καρτέλα σας, στη θέση του Οπλοστασίου. Μπορείτε από εδώ και πέρα να τον δίνετε σε Επίλεκτους Χαρακτήρες (δείτε Χρήση Θησαυρού από Επίλεκτο Χαρακτήρα πιο πάνω).



Εάν επιλέξετε να ξεκλειδώσετε μια ιδιότητα της Ακρόπολής σας, γυρίστε την κάρτα του Θησαυρού ανάποδα (κάθετη πλευρά) και τοποθετήστε την κάτω από την καρτέλα σας, ακριβώς εκεί που είναι η ιδιότητα που θέλετε να ξεκλειδώσετε. Αυτό σας παρέχει 2 οφέλη: α) Μια φορά σε όλο το παιχνίδι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτή την ιδιότητα (δείτε Ιδιότητες Ακροπόλεων πιο πάνω) και β) έχετε πλέον ένα **μόνιμο μπόνους** σε όλες τις μελλοντικές μάχες, σε κάποια από τις Κατηγορίες Μάχης. Το μπόνους αυτό μάλιστα παραμένει ακόμα και αν χρησιμοποιήσετε την ιδιότητα της Ακρόπολης.





Παράδειγμα

Είναι η φάση της Έκβασης Μαχών. Οι παίκτες έχουν ήδη κρίνει την έκβαση των πρώτων 2 μαχών και τώρα η Βίκυ και ο Μιχάλης κρίνουν τη μάχη στην Ιθάκη. Ξεκινάνε γυρίζοντας όλες τις κάρτες τους στη μάχη με την όψη προς τα πάνω. Η Βίκυ έχει στην πλευρά της τον Λεωνίδα που είναι Υπασιπιστής. Η ιδιότητα του ενεργοποιείται στην αρχή της μάχης και ακυρώνει το μόνους που δίνει στον Μιχάλη το Κλαδί Ελιάς στην Ακρόπολή του. Κατόπιν, υπολογίζουν και οι δύο τη δύναμή τους σε κάθε Κατηγορία Μάχης.

Η Βίκυ έχει τον Αχιλλέα και τον Λεωνίδα στη μεριά της. Αθροίζοντας τις δυνάμεις τους έχει συνολικά **9** και **7**. Ο Μιχάλης έχει τον Ιόλαο και τον Ερμή. Αθροίζοντας τις δυνάμεις τους έχει **6** και **7**. Μπορούν τώρα να παίξουν Ενισχύσεις. Ο Μιχάλης έχει το μπλε λάβαρο οπότε ξεκινάει πρώτος και παίζει τον Πυθαγόρα από το χέρι του. Η ιδιότητά του του επιτρέπει να δώσει σε έναν Χαρακτήρα (που δεν είναι Θεός) +3 σε μια Κατηγορία και +2 σε μια άλλη. Επιλέγει να δώσει στον Ιόλαο **+3** και **+2** κάνοντας το σύνολο του **9** και **9**. Έρχεται η σειρά της Βίκυς και χρησιμοποιεί την ιδιότητα του Αχιλλέα: Παίρνει τον Δίσκο της Φαιστός από το Οπλοστάσιό της και του τον δίνει, παρέχοντας του **+2** ώστε να φτάσει συνολικά τα **11**.

Ο Μιχάλης δεν έχει άλλες Ενισχύσεις να παίξει οπότε πάει πάσο. Η Βίκυ πάει κι αυτή πάσο. Το τελικό αποτέλεσμα είναι ότι η Βίκυ κερδίζει στην Πυγμή **1** και ο Μιχάλης κερδίζει στην Πονηριά **1**. Το αποτέλεσμα είναι ισόπαλο οπότε κανείς τους δεν κερδίζει κάποιον Θησαυρό. Θα πρέπει λοιπόν να παλέψουν και οι 2 με τη Λάμια, το Τέρας του Άθλου, για να διεκδικήσει ο καθένας τον Θησαυρό της πλευράς του.

Μάχη εναντίον Τέρατος

Όταν ένας παίκτης μάχεται εναντίον ενός Τέρατος, η έκβαση κρίνεται ακριβώς με τον ίδιο τρόπο όπως η μάχη ενάντια σε άλλον παίκτη. Οι μόνες διαφορές είναι ότι δεν παίζονται Ενισχύσεις εναντίον του παίκτη (εκείνος μπορεί να παίξει έως 3 Ενισχύσεις ως συνήθως) και ότι η δύναμη του Τέρατος στις 2 Κατηγορίες Μάχης είναι σταθερή και ίση με τους αναγραφόμενους αριθμούς στην καρτέλα του. Επιπλέον, αν ο παίκτης αντιμετώπισε πριν κάποιον άλλον παίκτη για τον Άθλο αυτό, ότι ιδιότητες παίχτηκαν μέσω Ενισχύσεων, διατηρούνται. Με άλλα λόγια, οι κύβοι στην καρτέλα Έκβασης Μάχης παραμένουν εκεί που ήταν πηγαίνοντας από τη μια μάχη στην άλλη.

Όπως και πριν, υπάρχουν πάλι 2 πιθανά αποτελέσματα από τη μάχη:

- Αν ο παίκτης κερδίσει και στις δύο Κατηγορίες ή κερδίσει τη μία και έρθει ισόπαλια στην άλλη, κερδίζει τη μάχη ενάντια στο Τέρας και παίρνει τον Θησαυρό.
- Αν ο παίκτης έχει λιγότερη δύναμη από το Τέρας σε κάποια από τις Κατηγορίες ή είναι ισόπαλος μαζί του και στις δύο, χάνει τη μάχη. Όχι μόνο δεν κερδίζει τον Θησαυρό αλλά αντιθέτως ο Θησαυρός τοποθετείται στην καρτέλα του Ολύμπου και θα βοηθήσει τον Κρόνο κατά την Τελική Αναμέτρηση (δείτε Τελική Αναμέτρηση παρακάτω).

Παράδειγμα

Συνεχίζοντας τη μάχη στην Ιθάκη από πριν, και οι δύο παίκτες πρέπει να παλέψουν με τη Λάμια για τον Θησαυρό της πλευράς τους. Η δύναμη της Λάμιας είναι 6 σε κάθε Κατηγορία. Η Βίκυ έχει 11 και 7 ενώ ο Μιχάλης έχει 9 και 9. Και οι δύο παίκτες έχουν αρκετή δύναμη για να κερδίσουν τη Λάμια οπότε δεν παίζουν κάποια επιπλέον Ενίσχυση. Η Βίκυ κερδίζει τον Αμφορέα του Κροίσου και τον χρησιμοποιεί για να ξεκλειδώσει μια ιδιότητα στην καρτέλα της. Ο Μιχάλης απ' την άλλη, κερδίζει το Τόξο του Οδυσσέα και το τοποθετεί στο Οπλοστάσιό του.

Μάχη στον Αχέροντα

Μάχη στον Αχέροντα γίνεται μόνο αν ένας από τους παίκτες (εκτός του Άδη) έχει αναθέσει Χαρακτήρες εκεί. Αν αυτό δεν έχει γίνει, ο Άδης κερδίζει αυτόματα τον πιο πάνω Θησαυρό στην καρτέλα του Αχέροντα. Διαφορετικά, εξελίσσεται μάχη μεταξύ των 2 παικτών για το ποιος θα πάρει τον Θησαυρό αυτό:

- Αν ένας παίκτης κερδίζει και στις δύο Κατηγορίες ή κερδίζει στη μία και έρθει ισόπαλος στην άλλη, κερδίζει τη μάχη και παίρνει τον Θησαυρό (κάνοντας ότι θα έκανε και με οποιονδήποτε άλλο Θησαυρό).
- Αν οι 2 παίκτες είναι ισόπαλοι και στις 2 Κατηγορίες ή κερδίζει από μία Κατηγορία ο καθένας τους, τότε δεν κερδίζει τη μάχη κανείς και ο Θησαυρός φεύγει (επιστρέφτε τον στο κουτί).

Οποτεδήποτε ο Άδης κερδίζει έναν Θησαυρό (είτε από τον Αχέροντα είτε από κάποιον Άθλο), τον χρησιμοποιεί ακριβώς όπως και οποιονδήποτε άλλος παίκτης: Μπορεί είτε να τον βάλει στο Οπλοστάσιό του για να τον δώσει σε Επιλεκτούς Χαρακτήρες είτε να τον χρησιμοποιήσει για να ξεκλειδώσει κάποια από τις 3 ιδιότητες στην καρτέλα του. Προσοχή όμως, το Οπλοστάσιο του Άδη δεν είναι πάνω στην καρτέλα του (όπως συμβαίνει με τις καρτέλες των άλλων παικτών). Αντ' αυτού, κρατήστε τους Θησαυρούς που πάνε εκεί σε μια στοίβα στο πλάι, φροντίζοντας να μην μπερδευτεί με του Θησαυρούς του Αχέροντα που τοποθετούνται πάνω στην καρτέλα του.

Όταν κριθούν όλες οι μάχες, ο γύρος ολοκληρώνεται. Αφαιρέστε τους 3 Άθλους από τη μέση και τοποθετήστε αυτούς που αντιστοιχούν στον επόμενο γύρο (αυτούς με το γράμμα Β για τον 2ο γύρο και αυτούς με το γράμμα Γ για τον 3ο γύρο). Βρείτε τους Θησαυρούς που αντιστοιχούν σε αυτούς τους Άθλους και τοποθετήστε τους στις αντίστοιχες θέσεις, με την όψη προς τα πάνω (οριζόντια πλευρά).

Τέλος, οι παίκτες πετούν στα σκάφτα ότι κάρτες έχουν απομείνει στο χέρι τους και ξεκινούν τον επόμενο γύρο.

KRONOS SCYTHE

+2 Πυγμή 


+2 Κλειδιά 


KRONOS COINS

+2 Λέος 

+2 Κλειδιά 

NESTORS RING

+2 Πονηριά 

+2 Κλειδιά 

Τελική Αναμέτρηση & Τέλος Παιχνιδιού

Στην Τελική Αναμέτρηση, οι παίκτες χρησιμοποιούν τους Θησαυρούς που μάζεψαν σε μια τελική σύγκρουση που θα καθορίσει το μέλλον ολόκληρου του κόσμου! Η Καλλιστώ, που είναι στην πλευρά του Κρόνου, θα παλέψει ενάντια στους ανθρώπους σε μια προσπάθεια να τους αποτρέψει από το να φτάσουν τον τρελό τιτάνα. Παράλληλα, ο Άδης είναι έτοιμος να προκαλέσει τον Κρόνο για να διεκδικήσει τον θρόνο του Ολύμπου για τον εαυτό του.

Η Τελική Αναμέτρηση γίνεται σε βήματα. Οι παρακάτω κανόνες εξηγούν τι γίνεται στο παιχνίδι με 3 ή 4 παίκτες. Για το παιχνίδι 2 παικτών, δείτε την αντίστοιχη ενότητα παρακάτω.

Πριν ξεκινήσετε, κάθε παίκτης μετράει τον συνολικό αριθμό κλειδιών που έχουν οι Θησαυροί τους, υπολογίζοντας και αυτούς στο Οπλοστάσιό τους αλλά και αυτούς με τους οποίους ξεκλείδωσαν ιδιότητες στην Ακρόπολή τους. Ο αριθμός αυτός καθορίζει διάφορα πράγματα κατά την Τελική Αναμέτρηση.

Καλλιστώ εναντίον Ακροπόλεων

Σε αυτό το πρώτο βήμα, η Καλλιστώ, που δουλεύει για τον Κρόνο, θα προσπαθήσει να σταματήσει τους παίκτες των Ακροπόλεων σε μια σειρά από μάχες.

Ο Άδης δε συμμετέχει σε αυτό το βήμα.

Αποκαλύψτε τις 3 κάρτες Κατηγορίας Μάχης και τοποθετήστε τις στη μέση του τραπεζιού, τη μία δίπλα στην άλλη. Από τα αριστερά προς τα δεξιά, καθορίζουν τη σειρά με την οποία θα κριθούν οι παίκτες στις Κατηγορίες αυτές.

Κάθε παίκτης παίρνει τους 3 Χαρακτήρες που ανέθεσε στην Τελική Αναμέτρηση κατά τη διάρκεια των προηγούμενων γύρων και, αφού λάβει υπόψη του τη σειρά των Κατηγοριών, τοποθετεί από έναν Χαρακτήρα του με την όψη προς τα κάτω, δίπλα από κάθε κάρτα Κατηγορίας Μάχης. Οι παίκτες μπορούν αν θέλουν να δώσουν σε κάθε Χαρακτήρα και από έναν Θησαυρό από το Οπλοστάσιό τους, τοποθετώντας τον κάτω από την κάρτα του Χαρακτήρα ώστε να παραμένει κρυφός από τους άλλους παίκτες.

Όταν όλοι οι παίκτες το κάνουν αυτό, ξεκινάνε οι μάχες! Για αρχή, αποκαλύπτουν όλοι τον Χαρακτήρα και τον Θησαυρό που έχουν δίπλα από την πρώτη κάρτα Κατηγορίας Μάχης. Κατόπιν, συγκρίνουν τη συνολική δύναμη τους στην Κατηγορία της κάρτας. Παίρνουν τη δύναμη του Χαρακτήρα που τοποθέτησαν, του προσθέτουν το μπόνους από τον Θησαυρό που του έδωσαν καθώς και όποιο άλλο μπόνους μπορεί να έχουν από Θησαυρούς στην Ακρόπολή τους (που τους έχουν χρησιμοποιήσει για να ξεκλειδώσουν ιδιότητα - όχι στο Οπλοστάσιό τους). Σημειώνουν το σύνολο στην καρτέλα Έκβασης Μάχης με έναν κύβο τους και ο παίκτης με τον υψηλότερο αριθμό είναι ο νικητής της πρώτης μάχης. Σε περίπτωση ισοπαλίας μεταξύ δύο ή περισσότερων παικτών, ο νικητής ανάμεσα τους είναι αυτός που έχει συγκεντρώσει τα περισσότερα κλειδιά. Αν εξακολουθεί να υφίσταται ισοπαλία, ο νικητής ανάμεσα τους είναι ο παίκτης που έπαιξε τελευταίος στη φάση Ανάθεσης Μάχης του τελευταίου γύρου.

Οι παίκτες στη συνέχεια αποκαλύπτουν τον Χαρακτήρα τους δίπλα από τη δεύτερη κάρτα Κατηγορίας Μάχης. Επαναλαμβάνουν την ίδια διαδικασία με πριν, αυτή τη φορά όμως μετράνε τη δύναμη και των δύο Χαρακτήρων στη δεύτερη Κατηγορία, μαζί με ότι μπόνους έχουν. Όπως και πριν, ο παίκτης με το υψηλότερο αποτέλεσμα είναι ο νικητής της 2ης μάχης, με τις ισοπαλίες να κρίνονται με τον ίδιο τρόπο. Εάν ο ίδιος παίκτης κέρδισε και τις δύο μάχες, είναι ο νικητής αυτού του βήματος. Διαφορετικά, προχωρήστε και στην 3η μάχη, γύρω από την 3η κάρτα Κατηγορίας Μάχης.




Όλοι οι παίκτες αποκαλύπτουν τον Χαρακτήρα τους στην 3η κάρτα και επαναλαμβάνουν τη διαδικασία, αυτή τη φορά αθροίζοντας τη δύναμη και των τριών Χαρακτήρων τους σε αυτή την Κατηγορία, μαζί με όποια μπόνους παρέχουν οι Θησαυροί. Ο παίκτης με το υψηλότερο άθροισμα είναι ο νικητής, με τυχόν ισοπαλία να καθορίζεται όπως και πριν.

Ο παίκτης που κατάφερε να κερδίσει 2 από τις 3 μάχες είναι ο νικητής του βήματος αυτού. Σε περίπτωση τριπλής ισοπαλίας (σε παιχνίδι 4 παικτών), ο νικητής καθορίζεται με τον ίδιο ακριβώς τρόπο όπως και στις επιμέρους μάχες: κερδίζει ο παίκτης με τα περισσότερα κλειδιά και αν υπάρχει κι εκεί ισοπαλία, ο παίκτης που έπαιξε τελευταίος στην Ανάθεση Χαρακτήρων του τρίτου γύρου.


Εάν ο νικητής είναι από μία από τις Ακρόπολεις, συνεχίζει για να αντιμετωπίσει όποιον είναι κυρίαρχος στον Όλυμπο. Αφήστε τους κύβους του παίκτη στην καρτέλα Έκβασης Μάχης γιατί θα χρειαστούν σε επόμενο βήμα. Αν νικήτρια είναι η Καλλιτώ, δίνει όλους τους Θησαυρούς της στον Κρόνο, τοποθετώντας τους στην καρτέλα του Ολύμπου μαζί με τους Θησαυρούς που πήγαν εκεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, κάνοντας τον ακόμο πιο ισχυρό. Στην περίπτωση αυτή, αφαιρείτε όλους τους κύβους από την καρτέλα.

Τελική Αναμέτρηση - Παράδειγμα 1


Είναι η Τελική Αναμέτρηση και η Βίκυ, που παίζει την Καλλιτώ, έχει να αντιμετωπίσει τον Μιχάλη που έχει για Ακρόπολή του την Κνωσό. Ξεκινάει αποκαλύπτοντας τις 3 Κατηγορίες Μάχης.


Η σειρά είναι Δέος , Πονηριά  και Πυγμή .

Και οι δύο παίκτες κοιτάνε τους 3 Χαρακτήρες που είχαν αναθέσει στον Όλυμπο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και αποφασίζουν που θα τους τοποθετήσουν. Κοιτάνε επίσης τους Θησαυρούς που έχουν στα Όπλοστάσιά τους για να δώσουν από έναν σε κάθε Χαρακτήρα τους. Όταν είναι έτοιμοι, τοποθετούν και οι δύο δίπλα σε κάθε κάρτα Κατηγορίας Μάχης από έναν Χαρακτήρα με έναν Θησαυρό κρυμμένο από κάτω του.

Ξεκινούν αποκαλύπτοντας τους Χαρακτήρες τους κάτω από την κάρτα με το σύμβολο του Δέους . Η Βίκυ έχει τοποθετήσει την Αφροδίτη με τον Μηχανισμό των Αντικυθήρων. Αυτό της δίνει $10 + 2$. Σε συνδυασμό με το μόνιμο μπόνους του 1 από την Σπλαχνική Πέτρα στην Ακρόπολή της, καταλήγει με ένα σύνολο 13 .

Ο Μιχάλης από την άλλη, έχει τοποθετήσει τη Δήμητρα με το Ρολόι του Αρχιμήδη. Αυτά αντιστοιχούν σε 9 και 1 . Προσθέτει άλλον ένα 1 από την Ασπίδα Κελύφους Χελώνας στην Ακρόπολή του, με αποτέλεσμα να φτάνει συνολικά το 11 . Η Βίκυ με 13 είναι η ξεκάθαρη νικήτρια αυτής της μάχης.

Συνεχίζουν με την επόμενη κάρτα Κατηγορίας Μάχης η οποία απεικονίζει το . Η Βίκυ αποκαλύπτει την Κλώθω με τη Μάσκα του Διονύσου και ο Μιχάλης την Ήρα με το Δαχτυλίδι του Νέστορα. Τώρα όμως, προσθέτουν και τη δύναμη των πρώτων Χαρακτήρων που έπαιξαν στην προηγούμενη κάρτα. Αθροίζοντας και τα μπόνους από τους Θησαυρούς τους, το σύνολό τους είναι 15 για τη Βίκυ και 21 για τον Μιχάλη. Αυτό σημαίνει ότι ο Μιχάλης κερδίζει τη μάχη οπότε θα πρέπει να αναμετρηθούν και στην 3η Κατηγορία για να βγει ο τελικός νικητής ανάμεσα τους.

Στην τρίτη κάρτα Κατηγορίας Μάχης η Βίκυ αποκαλύπτει την Αθηνά με το Σπαθί του Λεωνίδα ενώ ο Μιχάλης αποκαλύπτει τη Νέμεση με το Χρυσόμαλλο Δέρασ. Λαμβάνοντας υπόψη τη δύναμη και των τριών Χαρακτήρων του καθενός στην Πυγμή  καθώς και τους Θησαυρούς τους, καταλήγουν και οι 2 με 13 . Εφόσον είναι ισόπαλοι, ο νικητής θα κριθεί από τον συνολικό αριθμό κλειδιών που έχουν οι παίκτες. Η Βίκυ έχει συνολικά 8 κλειδιά και ο Μιχάλης έχει 12. Αυτό σημαίνει ότι ο Μιχάλης κερδίζει την 3η μάχη και κατά συνέπεια, έχοντας κερδίσει 2 από τις 3 μάχες, καταφέρνει να κατατροπώσει την Καλλιτώ!

Άδης εναντίον Κρόνου

Σε αυτό το βήμα, ο Άδης διεκδικεί τον Θρόνο του Ολύμπου από τον Κρόνο.

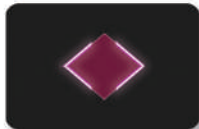
Υπολογίστε τη δύναμη της κάθε πλευράς και στις 3 Κατηγορίες, σημειώνοντας την στην καρτέλα Έκβασης Μάχης (χρησιμοποιήστε τους κύβους ενός από τους άλλους παίκτες για τον Κρόνο).

Η δύναμη του Κρόνου και στις 3 Κατηγορίες ξεκινάει από τις τιμές που αναγράφονται στην καρτέλα του. Για να υπολογίσετε το πόσο θα αλλάξουν οι τιμές αυτές, πάρτε όλους τους Θησαυρούς στην καρτέλα του Ολύμπου και γυρίστε τις με την όψη προς τα κάτω (κάθετη πλευρά). Κατόπιν, αυξήστε τη δύναμη του Κρόνου σε κάθε Κατηγορία, με βάση τις αναγραφόμενες τιμές στους Θησαυρούς. Μετρήστε επίσης τον συνολικό αριθμό των κλειδιών που εμφανίζονται πάνω σε αυτούς. Αν ο Κρόνος έχει συγκεντρώσει 6 ή παραπάνω κλειδιά, παίρνει ένα επιπλέον μπόνους σε κάθε Κατηγορία, ίσο με τον αριθμό των παικτών.

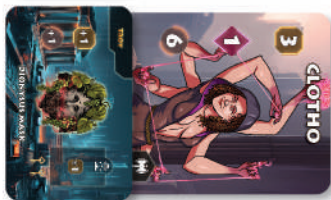
Η δύναμη του Άδη επίσης καθορίζεται από τα κλειδιά που έχει συγκεντρώσει. Πάνω στην καρτέλα του Αχέροντα αναγράφονται οι αρχικές τιμές της δύναμής του σε κάθε Κατηγορία, με βάση τον συνολικό αριθμό από κλειδιά στους Θησαυρούς του.



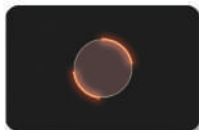
13



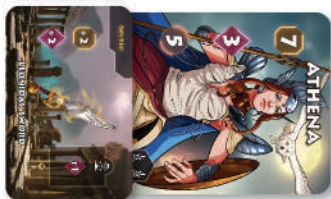
11



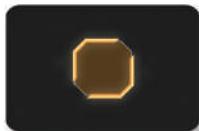
15



21

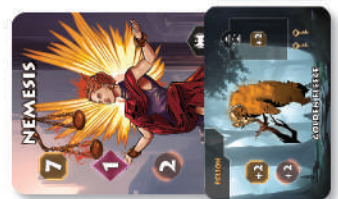
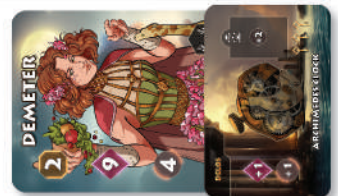


13



13

VS



(Τελική Αναμέτρηση - Παράδειγμα 1)

Αφού τις σημειώσετε στην καρτέλα Έκβασης Μάχης, γυρίστε τους Θησαυρούς στο Οπλοστάσιό του ανάποδα (κάθετη πλευρά) και αυξήστε τη δύναμη του Άδη σε κάθε Κατηγορία, με βάση τις αναγραφόμενες τιμές σε όλους τους Θησαυρούς (και αυτούς στο Οπλοστάσιο, και αυτούς στην καρτέλα του που χρησιμοποιήθηκαν για να ξεκλειδώσουν κάποια ιδιότητα).

Όταν ολοκληρωθεί η παραπάνω διαδικασία, συγκρίνετε τη δύναμη της κάθε πλευράς στις 3 Κατηγορίες Μάχης. Όποιος έχει την υψηλότερη τιμή στην κάθε Κατηγορία, κερδίζει την επιμέρους μάχη. Σε περίπτωση ισοπαλίας, νικήτρια είναι η πλευρά με τα περισσότερα κλειδιά. Αν υπάρχει κι εκεί ισοπαλία, κερδίζει την Κατηγορία ο Κρόνος.

Όποιος κερδίζει 2 από τις 3 Κατηγορίες, είναι ο νικητής της μεγάλης μάχης και είναι αυτός που θα κάτσει στον θρόνο του Ολύμπου! Αν η Καλλιστώ κέρδισε στο προηγούμενο βήμα και ο Άδης κερδίζει αυτό, τότε ο Άδης κερδίζει και το παιχνίδι. Αν Η Καλλιστώ κέρδισε προηγουμένως και ο Κρόνος είναι ο νικητής αυτής της μάχης, κερδίζει αυτή το παιχνίδι.

Αν όμως η Καλλιστώ έχασε πριν, ο νικητής θα αναδειχθεί στο τελευταίο βήμα. Αφήστε τους κύβους του νικητή στην καρτέλα Έκβασης Μάχης και αφαιρέστε τους κύβους του ηττημένου.

Τελική Αναμέτρηση - Παράδειγμα 2

Είμαστε στο δεύτερο βήμα της Τελικής Αναμέτρησης και ο Πάννης, που παίζει τον Άδη, θέλει να δει αν θα καταφέρει να κερδίσει τον Κρόνο. Ξεκινούν μετρώντας τα κλειδιά τους για να καθορίσουν τη δύναμή τους. Ο Κρόνος έχει συνολικά 6 κλειδιά. Αυτά επαρκούν για να του δώσουν το +3 μπόνους σε όλες τις Κατηγορίες Μάχης οπότε η δύναμη του γίνεται 16 σε κάθε μία από αυτές. Προσθέτοντας τα μπόνους από τους Θησαυρούς του, ο Κρόνος καταλήγει με **18**, **18** και **18**.

Ο Άδης από την άλλη πλευρά έχει 6 κλειδιά από τους Θησαυρούς του. Αυτό σημαίνει ότι η δύναμη του ξεκινάει από το 14 σε όλες τις Κατηγορίες. Προσθέτοντας τα μπόνους από όλους τους Θησαυρούς του, καταλήγει με **16**, **17** και **15**. Δυστυχώς για αυτόν, ο Κρόνος τον κερδίζει και στις 3 Κατηγορίες οπότε μένει εκτός παιχνιδιού.

Ακρόπολη εναντίον Ολύμπου

Το τελικό αυτό βήμα εκτελείται μόνο αν ένα παίκτης Ακρόπολης κέρδισε στη μάχη ενάντια στην Καλλιστώ. Στην περίπτωση αυτή, ο παίκτης θα πρέπει τώρα να αντιμετωπίσει μόνος τον νικητή του Ολύμπου - είτε τον Άδη είτε τον Κρόνο.

Εάν όλα τα παραπάνω βήματα έχουν εκτελεστεί σωστά, θα πρέπει να υπάρχουν κύβοι 2 παικτών πάνω στην καρτέλα Έκβασης Μάχης. Του ενός χρώματος θα ανήκουν στον παίκτη της Ακρόπολης και του άλλου χρώματος θα ανήκουν είτε στον Άδη, είτε στον Κρόνο. Μετακινήστε τους κύβους του παίκτη της Ακρόπολης ώστε να ανταποκρίνονται στη συνολική του δύναμη σε κάθε Κατηγορία (προσμετρώντας και τους 3 Χαρακτήρες σε όλες τις Κατηγορίες καθώς και τα μπόνους από όλους τους Θησαυρούς). Συγκρίνετε τη δύναμη της κάθε πλευράς και στις 3 Κατηγορίες Μάχης. Όποιος έχει την υψηλότερη δύναμη σε κάθε Κατηγορία κερδίζει την επιμέρους μάχη. Σε περίπτωση ισοπαλίας, νικητής είναι αυτός που έχει τα περισσότερα κλειδιά. Εάν και πάλι υπάρχει ισοπαλία, τότε εάν στον Όλυμπο είναι ο Κρόνος, κερδίζει αυτός. Διαφορετικά, την επιμέρους μάχη κερδίζει ο παίκτης που έπαιξε τελευταίος στη φάση Ανάθεσης Μάχης του τελευταίου γύρου.

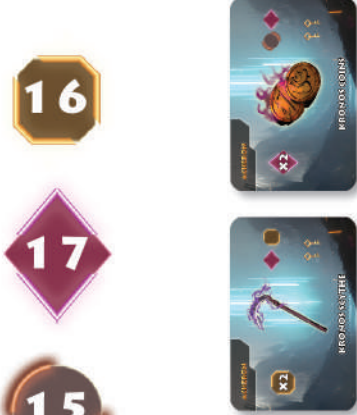
Όποιος κερδίζει στις 2 από τις 3 Κατηγορίες, είναι ο νικητής της Τελικής Αναμέτρησης! Αν αυτός είναι ο Κρόνος, τότε όλοι οι παίκτες χάνουν και το παιχνίδι δεν έχει νικητή. Διαφορετικά, ο νικητής της Τελικής Αναμέτρησης (Άδης ή παίκτης Ακρόπολης) είναι και ο νικητής του παιχνιδιού!



VS



18
18
18



16
17
15

(Τελική Αναμέτρηση - Παράδειγμα 2)

Τελική Αναμέτρηση - Παράδειγμα 3

Είμαστε στο τελικό βήμα και ο Μιχάλης έχει να αντιμετωπίσει τον ίδιο τον Κρόνο! Κοιτάει τους 3 Χαρακτήρες που έπαιξε στο πρώτο βήμα και αθροίζει τη δύναμη τους σε όλες τις Κατηγορίες Μάχης, συμπεριλαμβάνοντας τα μπόνους από τους 3 Θησαυρούς που τους είχε αναθέσει καθώς και τα μπόνους από τους Θησαυρούς στην καρτέλα του. Το αποτέλεσμα είναι συνολική δύναμη **13**, **19** και **25**. Αυτή επαρκεί για να κερδίσει τον Κρόνο σε 2 από τις 3 Κατηγορίες οπότε ο Μιχάλης κερδίζει το παιχνίδι και καταφέρνει να σώσει την ανθρωπότητα!

Τελική Αναμέτρηση σε παιχνίδι για 2 παίκτες

Η Τελική Αναμέτρηση όταν παίζουν 2 παίκτες εξαρτάται από το ποιο συμμετέχουν.

Εάν είναι **Καλλιστώ εναντίον Ακρόπολης**, εκτελείτε το πρώτο βήμα (δείτε Καλλιστώ εναντίον Ακροπόλεων). Εάν νικήτρια είναι η Καλλιστώ, κερδίζει και το παιχνίδι! Αν όμως νικήσει τη μάχη ο παίκτης της Ακρόπολης, παλεύει μετά με τον Κρόνο (δείτε Ακρόπολη εναντίον Ολύμπου). Εάν τον νικήσει, κερδίζει και το παιχνίδι. Διαφορετικά, εάν νικήσει ο Κρόνος, χάνουν και οι δύο παίκτες και το παιχνίδι λήγει χωρίς νικητή.

Εάν είναι **Άδης εναντίον Ακρόπολης**, ξεκινήστε με τη μάχη μεταξύ Άδη και Κρόνου (δείτε Άδης εναντίον Κρόνου). Κατόπιν, ο παίκτης της Ακρόπολης αντιμετωπίζει, στο τελευταίο βήμα, τον νικητή ανάμεσά τους. Εάν ούτε ο Άδης, ούτε ο παίκτης της Ακρόπολης καταφέρουν να κερδίσουν τον Κρόνο, χάνουν και οι δύο και το παιχνίδι λήγει χωρίς νικητή. Διαφορετικά, ο παίκτης που έχει απομείνει κερδίζει το παιχνίδι!



ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ / ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

Οι παρακάτω παραλλαγές είναι για έμπειρους παίκτες του παιχνιδιού που θέλουν να δοκιμάσουν ένα πιο αυξημένο επίπεδο δυσκολίας. Μπορείτε να προσθέσετε όσες από τις παρακάτω παραλλαγές θέλετε, απλά φροντίστε να είναι όλοι οι παίκτες πλήρως ενημερωμένοι για αυτές πριν ξεκινήσετε.

- Κατά το στήσιμο του παιχνιδιού μπορείτε να επιλέξετε την πίσω πλευρά της καρτέλας του Ολύμπου. Σε αυτή την περίπτωση, ο Κρόνος ξεκινάει την Τελική Αναμέτρηση με δύναμη 15 σε όλες τις Κατηγορίες και παίρνει το επιπλέον μπόνους με 5 μόνο κλειδιά (αντί για 6).
- Όταν παλεύετε με κάποιο Τέρασ για τον Θησαυρό του, αγνοήστε τα αποτελέσματα τυχόν Ενισχύσεων που παίξατε προηγουμένως, στη μάχη ενάντια σε άλλον παίκτη στον ίδιο Άθλο. Επιπλέον, η δύναμη του Τέρατος σε κάθε Κατηγορία είναι ενισχυμένη - παίρνει τα μπόνους που αναγράφονται στην πάνω όψη (οριζόντια πλευρά) του Θησαυρού για τον οποίον μάχεστε.
- Όποτε μια μάχη στον Αχέροντα τελειώνει σε ισοπαλία, αντί για να ξεσκαρτάρεται ο Θησαυρός, τον παίρνει ο Άδης, δεν μπορεί όμως να τον αξιοποιήσει πλήρως. Γυρίστε την κάρτα προς τα κάτω (κάθετη πλευρά) και τοποθετήστε την κάτω από την καρτέλα του Αχέροντα, στο πάνω μέρος της, ώστε μόνο τα 2 κλειδιά να φαίνονται. Τα κλειδιά αυτά, θα μετράνε κανονικά στο σύνολο του Άδη, στην Τελική Αναμέτρηση, αλλά δε θα του δίνουν κάποιο άλλο μπόνους.
- Όποτε αναθέτετε κάποιον Χαρακτήρα στον Όλυμπο, την πρώτη φορά που θα είναι κάποιος Θεός, θα πρέπει να τον βάλετε με την όψη προς τα πάνω.
- Αφότου καθορίσετε τον Πρώτο Παίκτη κατά το στήσιμο του παιχνιδιού (και όποτε ο Πρώτος Παίκτης αλλάζει κατά τη διάρκειά του) κάθε παίκτης κρατάει την κάρτα Νομισμάτων που είχε μπροστά του. Στη φάση της Έκβασης Μαχών, μπορεί να γυρίσει την κάρτα Νομισμάτων του ανάποδα, αντί για να παίξει κάποια Ενίσχυση. Η κίνηση αυτή του επιτρέπει να περιμένει ή να πάει "πάσο" προσωρινά, χωρίς όμως να χάνει τη δυνατότητα να παίξει κι άλλες Ενισχύσεις στην ίδια μάχη. Η ιδιότητα αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο μία φορά ανά γύρο. Στην αρχή του επόμενου γύρου, γυρίστε όλες τις κάρτες Νομισμάτων ώστε να είναι με την όψη προς τα πάνω.
- Αντί για να αποκαλύψετε τις 3 Κατηγορίες Μάχης στην αρχή της Τελικής Αναμέτρησης, μπορείτε να αποκαλύψετε από μία κάρτα στην αρχή κάθε φάσης Ανάθεσης Χαρακτήρων και να χρησιμοποιήσετε τη σειρά αυτή στην Τελική Αναμέτρηση.
- Αντί για να ξεσκαρτάρετε όλες σας τις κάρτες στο τέλος της φάσης Έκβασης Μαχών, μπορείτε να κρατήσετε 1 κάρτα Ενίσχυσης για τον επόμενο γύρο. Μπορείτε να το κάνετε αυτό και στον τελευταίο γύρο και να κρατήσετε μια κάρτα Ενίσχυσης για να παίξετε στο πρώτο βήμα της Τελικής Αναμέτρησης.
- Κάποιες κάρτες Χαρακτήρων απεικονίζουν το σύμβολο της Μεγάλης Άρκτου κάτω από τη δύναμη τους στις 3 Κατηγορίες. Αυτοί οι Χαρακτήρες είναι οι μισθοφόροι της Καλλιστώ. Αντί για να τους ανακατέψετε στη στοίβα του καθενός, αφήστε τους στην άκρη καθώς στήνετε το υπόλοιπο παιχνίδι. Κατά τη διάρκεια της φάσης Συγκέντρωσης Χαρακτήρων, όποτε είναι να τραβήξετε κάρτες από μια στοίβα, τραβήξτε 2 λιγότερες και προσθέστε τους 2 Μισθοφόρους αυτού του είδους. Αυτοί οι Χαρακτήρες μπορούν να επιλεγθούν από τους παίκτες ως συνήθως, αλλά δεν μπορούν να σταλούν στον Όλυμπο - συμμετέχουν μόνο σε μάχες. Επιπλέον, όταν είναι να ξεσκαρταριστούν, αντί γι' αυτό βάλτε τους στην άκρη για να χρησιμοποιηθούν ξανά στη Συγκέντρωση Χαρακτήρων του επόμενου γύρου. Στη φάση Ανάθεσης Χαρακτήρων του τελευταίου γύρου, αν η Καλλιστώ έχει κάποιον από τους μισθοφόρους της, μπορεί κατ' εξαίρεση να αναθέσει κάποιον από αυτούς στον Όλυμπο.
- Αν θέλετε να κάνετε το παιχνίδι πιο εύκολο ή να το παίξετε με μικρά παιδιά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την πίσω πλευρά στις καρτέλες των Άθλων. Σε αυτή την περίπτωση ελέγχετε μόνο 1 Κατηγορία σε κάθε μάχη, κάνοντας την πιο απλή.

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Κεντρική Ιδέα και Θεματική Σύλληψη:
Παναγιώτης Ιωάννης Βασιλάκος

Σχεδιασμός Παιχνιδιού:
Ισίδωρος Δαβάζογλου, Παναγιώτης Ιωάννης Βασιλάκος

Συμβουλευτική επί του παιχνιδιού:
Κωνσταντίνος Καραγιάννης

Εικονογράφηση:
Γιατράς Ντένις, Κανάκης Αύγουστος, Κούρτης Μπάμπης, Μαυρομάτη Γεωργία, Γώγου Έλενα, Αγγελίδου Ειρήνη, Δααβούρας Μάριος

Σχεδιασμός Εξωφύλλου:
Γιατράς Ντένις

Σχεδιασμός Βιβλίου Κανόνων:
Θάνος Κωνσταντινίδης, Δημήτρης Αναστασιάδης

Art Direction
Παναγιώτης Ιωάννης Βασιλάκος, Δημήτρης Αναστασιάδης

Επιμέλεια Κανόνων:
Βαγγέλης Μπαγιαρτάκης

Παραγωγή:
Παναγιώτης Ιωάννης Βασιλάκος

Δοκιμές Παιχνιδιού:
Βαγγέλης Κράτσας, Αντώνης Καρυώτης, Γιάννης Μιχαλόπουλος, Elizaveta Smirnova, Μαρία Μεντρίνου, Μιχαέλα Ντουκάκη, Δέσποινα Μενδρινού, Diana Hobjila, Ελένη Γιαννάκου, Ευθύμης Παπούλιας, Χριστίνα Βασιλάκου

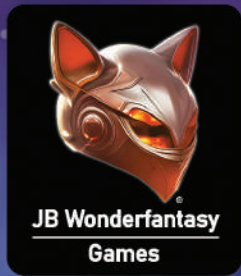
Εκτύπωση:
ΕΝΤΥΠΟ & AF GAMES

Οι χαρακτήρες των καρτών είναι εμπνευσμένοι από αληθινούς ανθρώπους, καλούς φίλους και συγγενείς.

© 2024 JB Wonderfantasy Game

All rights reserved





jbwonderfantasygames.com
jbwonderfantasygames@gmail.com

