

მეფე ურბნო

წესების წიგნი



საკრეპი

კომპონენტები	3
მოთამაშეები და კარტები	3
თამაშის გაწყობა	5
თამაშის მიზანი	5
მისიები და ქულების სისტემა	6
თამაშის პროცესი	7
ძალის კრისტალი	10
კუბი	14
გრაგნილი	15
თამაშის გამარჯვებული	15
დანართი: მისიების და გრაგნილების დეტალური ახსნა	16

კომპონენტები

25 მისია



20 ბაკანილი



32 სათამაშო კარტი



45 ქუბი



1 ქულების ბლიკნისი



1 წესების წიგნი



10 კალის ჰაისტალი



მოთამაშეები და ქაჩტები

თამაში შეუძლია 2-4 მოთამაშეს.

ორი მოთამაშის შემთხვევაში უნდა გამოვიყენოთ მხოლოდ ის მისიები, რომელსაც ბარათზე მწვანედ მონიშნული აქვს ციფრი „2“.

სამი მოთამაშის შემთხვევაში უნდა გამოვიყენოთ მხოლოდ ის მისიები, რომელსაც ბარათზე მწვანედ მონიშნული აქვს ციფრი „3“.

ოთხი მოთამაშის შემთხვევაში უნდა გამოვიყენოთ ყველა მისიის ბარათი.



თამაში ასევე შესაძლებელია წყვილებში. წყვილებში თამაშის დროს დამატებითი წესი არ არსებობს.

გამარჯვებულია წყვილი რომელიც, თამაშის ბოლოს ჯამურად დააგროვებს მეტ ქულას.

თამაშში მონაწილეობს 32 სათამაშო კარტი, რომელიც იყოფა 4 სხვადასხვა ფერის კარტად. თითოეულ ფერში კარტები იყოფა სიძლიერის მიხედვით, რომელსაც ეწოდება კარტის რანგი. ყველა რანგის კარტს მინიჭებული აქვს შესაბამისი ქულა.

იხილეთ ერთი ფერის კარტები მათი რანგის მიხედვით მალლიდან დაბლა:



სათამაშო კარტებს აქვთ უნიკალური მალეები. (იხილეთ გვ.10)
 თამაშში ასევე მონაწილეობს 25 მისია (იხილეთ გვ. 6),
 45 კუბი (იხილეთ გვ.14) და 20 გრაგნილი (იხილეთ გვ.15)

თამაშის განყოფილება

აურიეთ მისიების და გრაფიკების დასტები და დააწყვეთ ისინი პირდაპირ სათამაშო მაგიდაზე. დაალაგეთ ძალის კრისტალები და კუბები ამ დასტებთან ახლოს. აურიეთ სათამაშო კარტები და დადეთ სათამაშო სივრცის ცენტრში. აიღეთ ქულების ბლოკნოტი და ჩააბარეთ ერთ მოთამაშეს, რათა მან აწარმოოს ქულების აღრიცხვა.

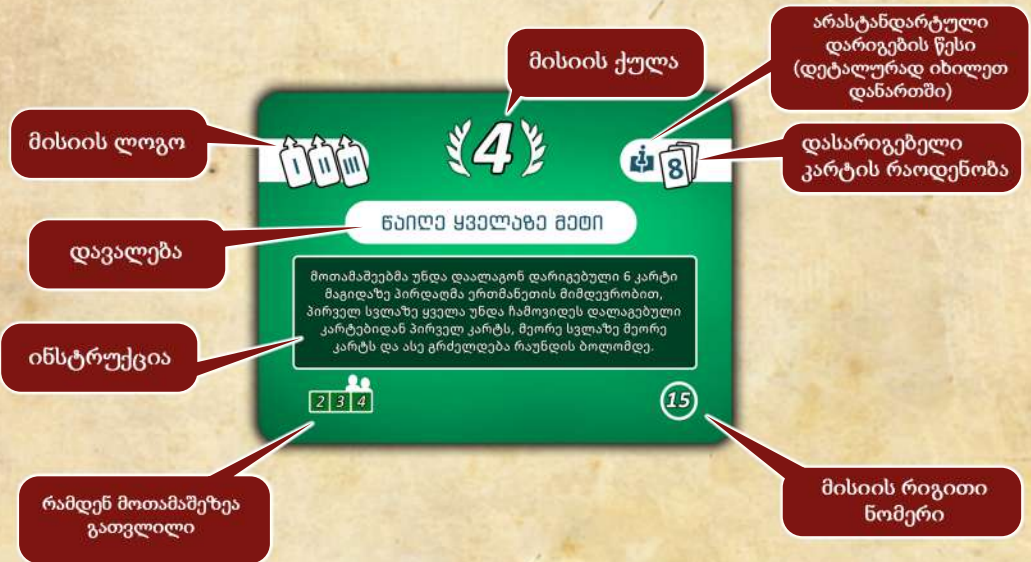


თამაშის მიზანი

თამაშის მიზანი არის მისიების შესრულება, რომლის დროსაც ყოველ შესრულებულ მისიაზე მოთამაშეები იწერენ ქულებს. მოთამაშე, რომელსაც 12 რაუნდის შემდეგ ექნება ყველაზე მეტი ქულა არის გამარჯვებული.

მისია და ქულაგის სისტემა

თამაშში მოცემულია 25 განსხვავებული მისია. მისიის ბარათზე აღწერილია დავალება და შესაბამისი ქულა ამ დავალების შესრულებისთვის. მისიის მიხედვით, მოთამაშეს შეიძლება მოემატოს ან დააკლდეს ქულა. თამაშში არის 2 სახის მისია: მისია, რომელზეც მოთამაშეები იმატებენ ან იკლებენ ფიქსირებულ ქულას და მისია, რომელზეც მოთამაშეები იმატებენ ან იკლებენ ცვლად ქულას. მისიაზე დატანილია ფიქსირებული და ცვლადი ქულების ნიშანი, დარიგების წესი, დავალება და ქულა.




თამაშის პრინციპი

დაკრება

დარიგებას იწყებს მოთამაშე, რომლის დაბადების დღის თარიღი არის ყველაზე ახლოს. იმისათვის, რომ დავიწყეთ თამაში, მოთამაშემ, რომელიც აღრიცხავს ქულებს, უნდა გამოაცხადოს დომინანტი ფერი, რომელიც დატანილია ქულების ბლოკნოტზე. ქულების ბლოკნოტზე ასახული დომინანტი ფერი იცვლება ყოველი რაუნდის შემდეგ. დომინანტი ფერის გამოცხადების შემდეგ, დამრიგებელმა უნდა აიღოს მისი კარტი დასტის ზემოდან, ამოატრიალოს და დადოს პირაღმა დასტის გვერდზე ისე, რომ ყველა მოთამაშე ხედავდეს მისი დავალებას. ამის შემდეგ, დამრიგებელმა უნდა აურიოს სათამაშო კარტი და დაარიგოს მისიაზე მოცემული დარიგების წესის მიხედვით. დარიგება ხდება შემდეგი პრინციპით, დამრიგებელი დარიგებას იწყებს მის მარცხნივ მჯდომი მოთამაშიდან და არიგებს თითო-თითო კარტს საათის ისრის მიმართულებით.

დომინანტი ფერი

კარტი	ფერი/სახელი				
1	შავი				
2	წითელი				
3	ყვითელი				
4	ლურჯი				
5	ყვითელი				
6	წითელი				
7	ლურჯი				
8	შავი				
9	წითელი				
10	ყვითელი				
11	შავი				
12	ლურჯი				
ჯანი					



ჩესურსების აჩვენა





მას შემდეგ, რაც დარიგდება და მოთამაშეები გაეცნობიან საკუთარ კარტებს, იწყება რესურსების არჩევის ფაზა. ამ ფაზაში მოთამაშეებმა უნდა აირჩიონ ოთხი კომბინაციიდან მხოლოდ ერთი და მიიღონ შესაბამისი კომბინაციით განსაზღვრული რესურსები:

კომბინაცია 1: 2 ძალის კრისტალი (იხილეთ გვ. 10)

კომბინაცია 2: 10 კუბი (იხილეთ გვ.14)

კომბინაცია 3: 1 ძალის კრისტალი და 5 კუბი

კომბინაცია 4: 1 გრაგნილი (იხილეთ გვ.15).

კომბინაცია 1	კომბინაცია 2	კომბინაცია 3	კომბინაცია 4
<p>2X ძალის კრისტალი</p> 	<p>10X კუბი</p> 	<p>1X ძალის კრისტალი 5X კუბი</p> 	<p>1X გრაგნილი</p> 

არჩევანს პირველი აკეთებს დამრიგებლის მარცხნივ მჯდომი მოთამაშე და გრძელდება საათის ისრის მიმართულებით. ამგვარად თამაში უკვე მზად არის დასაწყებად. ძალის კრისტალები და კუბები არ გადადის შემდეგ რაუნდში. იმ შემთხვევაში, თუ მოთამაშე მოცემულ რაუნდში ვერ დახარჯავს აღებულ ძალის კრისტალს ან კუბს მთლიანად, მაშინ ეს რესურსები განოლდება და შემდეგ რაუნდში მოთამაშეს თავიდან მოუწევს მათი აღება. გრაგნილის ბარათი მოთამაშეს რჩება თამაშის ბოლომდე, ან იმ მომენტამდე, სანამ მოთამაშე გაააქტიურებს ამ ბარათს.

ქაჩის ჩამოსვლის წესი

რაუნდს იწყებს დამრიგებლის ხელმარცხნივ მჯდომი მოთამაშე. მას შეუძლია ნებისმიერი ერთი კარტის ჩამოსვლა სურვილისამებრ. სვლა გრძელდება საათის ისრის მიმართულებით. ამ სვლაზე, ყველა მოთამაშე ვალდებულია დაარტყას პირველი ჩამოსული კარტის შესაბამისი ფერის კარტი, ხოლო იმ შემთხვევაში თუ მოთამაშეს არ აქვს ამ ფერის კარტი, მაშინ ის ვალდებულია დაარტყას დომინანტი ფერის კარტი, ხოლო თუ ვერცერთი ეს პირობა ვერ სრულდება, მოთამაშეს შეუძლია დაარტყას ნებისმიერი კარტი.

კონა

კონა ეწოდება ერთ სვლაზე ჩამოსული კარტების ერთობლიობას.

კონის წალახის წესი

კონა მიაქვს იმ მოთამაშეს, რომელიც ჩამოვიდა ყველაზე მაღალი ციფრის მქონე დომინანტი ფერის კარტს, ხოლო თუ დომინანტი ფერის კარტი არ ჩამოსულა ამ სვლაზე, მაშინ ყველაზე მაღალი ციფრის მქონე პირველად ჩამოსული კარტის შესაბამისი ფერის კარტს. თანაბარი ციფრების შემთხვევაში უმაღლესად ითვლება პირველად ჩამოსული კარტის ციფრი. მოთამაშე, რომელიც წაიღებს კონას, იწყებს შემდეგ სვლას.

რაუნდი მთავრდება, როდესაც მოთამაშეებს აღარ დარჩებათ ჩამოსასვლელი კარტები. იმ მოთამაშეებმა, რომლებმაც შეასრულეს მისიაზე ასახული დავალება, ეწერებათ შესაბამისი ქულეები, რომლის ჩანიშვნაც უნდა მოხდეს ქულეების ბლოკნოტში. ამის შემდეგ, იწყება ახალი რაუნდი. დამრიგებლის პოზიცია გადადის მარცხნივ მჯდომ მოთამაშეზე. დამრიგებელი ატრიელებს ახალ მისიას და პროცესი გრძელდება იგივე პრინციპით. თამაში მთავრდება 12 რაუნდის შემდეგ.



მაგალითი 1: მოცემულ რაუნდში, დომინანტი ფერი არის ყვითელი. სვლა დაიწყო “ა” მოთამაშემ, შესაბამისად კონა მიაქვს “ბ” მოთამაშეს, რადგან ის ჩამოვიდა ყველაზე მაღალი ციფრის მქონე დომინანტი ფერის კარტს.

მაგალითი 2: მოცემულ რაუნდში, დომინანტი ფერი არის წითელი. სვლა დაიწყო “ა” მოთამაშემ, შესაბამისად კონა მიაქვს “გ” მოთამაშეს, რადგან მოცემულ სვლაზე არ ჩამოსულა დომინანტი ფერის კარტი და “გ” მოთამაშე ჩამოვიდა ყველაზე მაღალი ციფრის მქონე პირველად ჩამოსული კარტის შესაბამისი ფერის კარტს

ქალის კრისტალი

ყველა რანგის კარტს აქვს თავისი უნიკალური ძალა. იმისათვის, რომ გამოვიყენოთ კარტის ძალა, უნდა გვექონდეს ძალის კრისტალი, რომლის აღებაც შესაძლებელია კარტის დარიგების შემდეგ, რესურსების არჩევის ფაზაში (იხილეთ გვ. 8). ძალის კრისტალის გამოყენება მოთამაშეს შეუძლია, მხოლოდ საკუთარ კარტზე. ძალის კრისტალის გამოყენება ხდება მას შემდეგ, როდესაც მოთამაშე ჩამოვა კარტს, კარტის ჩამოსვლის წესების შესაბამისად. ამის შემდეგ, თუ მას სურს ამ კარტზე ძალის გააქტიურება, მაშინ მან უნდა დახარჯოს ერთი ცალი ძალის კრისტალი და დაადოს ეს კრისტალი ჩამოსულ კარტს, რაც ნიშნავს იმას, რომ ამ კარტზე უნიკალური ძალა უკვე აქტიურია. ერთ სვლაზე გამოყენებული ძალის კრისტალების რაოდენობა შეზღუდული არ არის. იხილეთ კარტების ძალის განმარტება მათი რანგის მიხედვით:

ფერები



უნიკალური ძალა „აირჩიე ვინ იწყებს სვლას“ - ფერმერის უნიკალური ძალის გამოყენების შემთხვევაში, მოთამაშეს შეუძლია აირჩიოს ნებისმიერი მოთამაშე (თავისი თავის ჩათვლით), რომელიც დაიწყებს შემდეგ სვლას, მიუხედავად იმისა თუ ვინ წაიღებს ბოლო კონას. ერთ სვლაზე შესაძლებელია, მხოლოდ ერთი ფერმერის ძალის გამოყენება.

მაგალითი: მოცემულ რაუნდში დომინანტი ფერი არის ყვითელი. სვლა დაიწყო „ა“ მოთამაშემ და ჩამოვიდა ფერმერის კარტს. მან გამოიყენა ძალის კრისტალი, რის შემდეგაც განაცხადა, რომ შემდეგ სვლას დაიწყებს „გ“ მოთამაშე. მიუხედავად იმისა, რომ ამ სვლაზე კონა წაიღო „ბ“ მოთამაშემ, ფერმერის ძალის მიხედვით შემდეგ სვლას დაიწყებს „გ“ მოთამაშე.



ასასინი



უნიკალური ძალა „დაარტყი ნებისმიერ ფერს“ - ასასინის უნიკალური ძალის გამოყენების შემთხვევაში, მიუხედავად იმისა თუ რა ფერის კარტი არის ჩამოსული პირველი, მოთამაშეს შეუძლია გვერდი აუაროს კარტის ჩამოსვლის წესს და ჩამოვიდეს ასასინის კარტი იმ შემთხვევაშიც კი თუ მას უწევდა სხვა კარტის დარტყმა.

მაგალითი: მოცემულ რაუნდში დომინანტი ფერი არის ლურჯი. სვლა დაიწყო „გ“ მოთამაშემ და ჩამოვიდა ყვითელი ფერის კარტს. „ბ“ მოთამაშეს სურს, რომ წაიღოს კონა, თუმცა ის ვალდებულია, რომ დაარტყას ისეთი კარტი, რომელიც მას არ ამღევს ამის საშუალებას. „ბ“ მოთამაშემ გამოიყენა ძალის კრისტალი და ჩამოვიდა დომინანტი ფერის ასასინი, რამაც მისცა საშუალება, რომ გვერდი აეარა ჩამოსვლის წესს და არ ჩამოსულიყო ყვითელი ფერის კარტს, შესაბამისად მან წაიღო კონა.



მკვლევარი



უნიკალური ძალა „აღმოაჩინე კარტი“ - მკვლევარის ძალის გამოყენების შემთხვევაში, მოთამაშე შეძლებს ერთი პრინციპით იღებს ერთ კარტს წინა სვლის კონიდან და შეუძლია ჩაანაცვლოს თავისი კარტით ან დააბრუნოს აღებული კარტი. მკვლევარის ძალის გამოყენება არ შეიძლება პირველ სვლაზე. იმ შემთხვევაში თუ ერთ სვლაზე მკვლევარის ძალას გამოიყენებს ერთ მოთამაშეზე მეტი, მაშინ მოთამაშე, რომელმაც პირველმა გამოიყენა ეს ძალა ირჩევს წინა სვლის კონიდან კარტს პირველი, ხოლო ამის შემდეგ ირჩევს ის მოთამაშე, რომელმაც შემდეგმა გამოიყენა ეს ძალა და ასე გრძელდება საათის ისრის მიმართულებით.

მაგალითი: მოცემულ სვლაზე „ბ“ მოთამაშე ჩამოვიდა მკვლევარის კარტს და გამოიყენა ძალის კრისტალი, შესაბამისად მან უნდა აიღოს შემთხვევითობის პრინციპით ერთი კარტი წინა სვლის კონიდან და დააბრუნოს ერთი ნებისმიერი კარტი. (შეუძლია დააბრუნოს იგივე კარტი)



XJXJ



უნიკალური ძალა „მიაქვს დაბალს“ - ჯუჯის უნიკალური ძალის გამოყენების შემთხვევაში, მოთამაშე ცვლის კარტების წაღების წესს მოცემულ სვლაზე, რაც ნიშნავს იმას, რომ მოცემულ სვლაზე კონა მიაქვს იმ მოთამაშეს, რომელიც ჩამოვიდა ყველაზე დაბალი ციფრის მქონე დომინანტი ფერის კარტს, ხოლო თუ დომინანტი ფერის კარტი არ ჩამოსულა ამ სვლაზე, მაშინ ყველაზე დაბალი ციფრის მქონე პირველად ჩამოსული კარტის შესაბამისი ფერის კარტს. ერთ სვლაზე შესაძლებელია მხოლოდ ერთი ჯუჯის ძალის გამოყენება.

მაგალითი: მოცემულ რაუნდში დომინანტი ფერი არის წითელი. სვლა დაიწყო „გ“ მოთამაშემ. „ბ“ მოთამაშეს სურს, რომ წაიღოს კონა, თუმცა მისი ჩამოსული კარტი არ არის დომინანტი ფერის და კარტის ციფრი არ არის ყველაზე მაღალი ყვითელი ფერის კარტი, შესაბამისად „ბ“ მოთამაშემ გამოიყენა ძალის კრისტალი და შეცვალა კონის წაღების წესი, რადგან მისი კარტი არის ყველაზე დაბალი ყვითელი ფერის კარტი, მან წაიღო კონა.



XADQXAI



უნიკალური ძალა „დაარტყას უმდაბლესი“ - ჯადოქრის უნიკალური ძალის გამოყენების შემთხვევაში, მოთამაშე ცვლის კარტების ჩამოსვლის წესს მოცემულ სვლაზე, რაც ნიშნავს იმას, რომ ამ სვლაზე, კარტის ძალის გამოყენების შემდეგ, ყველა დაარტყილი მოთამაშე ვალდებულია დაარტყას პირველად ჩამოსული კარტის შესაბამისი ფერის უმდაბლესი კარტი, ხოლო იმ შემთხვევაში თუ მოთამაშეს არ აქვს ამ ფერის კარტი, მაშინ ის ვალდებულია დაარტყას დომინანტი ფერის უმდაბლესი კარტი, ხოლო თუ ვერცერთი ეს პირობა ვერ სრულდება, მოთამაშეს შეუძლია დაარტყას ნებისმიერი ფერის უმდაბლესი კარტი. ერთ სვლაზე შესაძლებელია მხოლოდ ერთი ჯადოქრის ძალის გამოყენება.

მაგალითი: სვლა დაიწყო „ა“ მოთამაშემ და ჩამოვიდა ლურჯი ფერის კარტი. „ბ“ მოთამაშეს სურს, რომ წაიღოს კონა. მან გამოიყენა ძალის კრისტალი და ჩამოვიდა ჯადოქარის კარტი, რაც ნიშნავს იმას, რომ „გ“ და „დ“ მოთამაშეები ვალდებული არიან ჩამოვიდნენ ყველაზე დაბალი ლურჯი ფერის კარტს. ამ შემთხვევაში „ბ“ მოთამაშეს ვეღარ მიაქვს კონა, ვინაიდან „დ“ მოთამაშის ყველაზე დაბალი ლურჯი ფერის კარტი გამოდგა რაინდის კარტი, რომლის ციფრიც უფრო მაღალია, შესაბამისად კონა წაიღო „დ“ მოთამაშემ.



რანდი



უნიკალური ძალა „გააუქმე დომინანტი ფერი“ - რანდის უნიკალური ძალის გამოყენების შემთხვევაში, მოთამაშე ცვლის კარტების წაღების წესს მოცემულ სვლაზე, რაც ნიშნავს იმას, რომ ამ ძალის გამოყენების შემდეგ ჩამოსული დომინანტი ფერის კარტი კარგავს უპირატესობას. ეს პირობა არ მოქმედებს ძალის გამოყენებამდე ჩამოსული დომინანტი ფერის კარტებზე, შესაბამისად ასეთ სიტუაციაში ძალის გამოყენებამდე ჩამოსული დომინანტი ფერის კარტები ინარჩუნებენ უპირატესობას. ერთ სვლაზე შესაძლებელია მხოლოდ ერთი რანდის ძალის გამოყენება.

მაგალითი: მოცემულ რაუნდში დომინანტი ფერი არის შავი. სვლა დაიწყო „ა“ მოთამაშემ და ჩამოვიდა ლურჯი ფერის კარტს. „ბ“ მოთამაშეს სურს, რომ წაიღოს კონა. მან იცის, რომ დარჩენილ ჩამოსასვლელ კარტებში არ არის ლურჯი ფერის ქურუმი და იმპერატორი, შესაბამისად მან გამოიყენა ძალის კრისტალი და ჩამოვიდა რანდის კარტი. ვინაიდან, ამ სვლაზე „გ“ და „დ“ მოთამაშეს არ ჰქონდა ლურჯი ფერის კარტი, ისინი ჩამოვიდნენ დომინანტის ფერის კარტს, თუმცა რანდის ძალის მიხედვით მათმა კარტებმა დაკარგეს დომინანტი ფერის უპირატესობა და კონა წაიღო „ბ“ მოთამაშემ.



ქურუმი



უნიკალური ძალა „შეუცვალე ფერი“ - ქურუმის უნიკალური ძალის გამოყენების შემთხვევაში, მოთამაშეს შეუძლია მოცემულ სვლაზე, სურვილისამებრ შეცვალოს ჩამოსული ქურუმის კარტის ფერი. მოთამაშეს არ შეუძლია ჩამოსული კარტი გადააქციოს დომინანტი ფერის კარტად, თუმცა თუ ჩამოსული ქურუმის კარტი არის დომინანტი ფერის, მოთამაშეს შეუძლია გადააქციოს სხვა ნებისმიერ ფერად.

მაგალითი: მოცემულ რაუნდში დომინანტი ფერი არის ლურჯი. სვლა დაიწყო „ა“ მოთამაშემ და ჩამოვიდა ყვითელი ფერის კარტი. „დ“ მოთამაშეს არ სურს კონის წაღება, თუმცა მას მოუწია ყვითელი ფერის ქურუმის ჩამოსვლა, რომელიც არ აძლევს მას ამის საშუალებას. „დ“ მოთამაშემ გამოიყენა ძალის კრისტალი და გამოაცხადა, რომ მისი ყვითელი ფერის ქურუმი გახდა შავი ფერის, შესაბამისად კონა წაიღო „ა“ მოთამაშემ.



იხპეკაშორი



უნიკალური ძალა „გათიშე ძალები“ - იმპერატორის უნიკალური ძალის გამოყენების შემდეგ ჩამოსულ კარტებზე იკრძალება ძალების და კუბების გამოყენება, ხოლო ამ ძალის გამოყენებამდე ჩამოსული კარტების ძალები და კუბები რჩება აქტიური. ერთ სვლაზე შესაძლებელია მხოლოდ ერთი იმპერატორის ძალის გამოყენება.

მაგალითი: სვლა დაიწყო „ა“ მოთამაშემ და ჩამოვიდა ლურჯი ფერის იმპერატორს. მას სურს კონის წაღება, შესაბამისად მან გამოიყენა ძალის კრისტალი და არ მისცა საშუალება ამ სვლაზე, რომ სხვა მოთამაშეებსაც გამოეყენებინათ კარტის ძალები, რაც გაზრდიდა იმის შანსს, რომ „ა“ მოთამაშეს ვერ წაეღო ეს კონა. შესაბამისად კონა წაიღო „ა“ მოთამაშემ.



კუბი

კუბი არის ელემენტი, რომელიც საშუალებას აძლევს მოთამაშეს სურვილისამებრ გაზარდოს ან შეამციროს კარტის ციფრი მოცემულ სვლაზე. იმისათვის, რომ გამოვიყენოთ ეს ელემენტი, უნდა გვქონდეს კუბი, რომლის ალვებზე შესაძლებელია კარტის დარიგების შემდეგ, რესურსების არჩევის ფაზაში (იხილეთ გვ. 8). კუბის გამოყენება მოთამაშეს შეუძლია, მხოლოდ საკუთარ კარტზე. ამ ელემენტის გამოყენება ხდება მას შემდეგ, რაც მოთამაშე ჩამოვა კარტს, კარტის ჩამოსვლის წესების შესაბამისად და თუ მას სურს ამ კარტის ციფრის გაზრდა ან შემცირება, მაშინ მან უნდა დახარჯოს და დაადოს იმ რაოდენობის კუბი კარტს, რა რაოდენობითაც მას სურს, რომ გაზარდოს ან შეამციროს კარტის ციფრი. ამის შემდეგ მის მიერ ჩამოსული კარტის ციფრი შეცვლილია. ერთ სვლაზე გამოყენებული კუბების რაოდენობა შეზღუდული არ არის.



გრაგნილი

გრაგნილი არის დამხმარე ბარათი, რომელიც მოთამაშეს აძლევს უპირატესობას და ეხმარება მას მისიების შესრულებაში. ბარათზე აღწერილია დადებითი ეფექტი, რომელიც შეუძლია გამოიყენოს მოთამაშემ ერთ კონკრეტულ რაუნდში. მოთამაშეს შეუძლია გამოიყენოს გრაგნილი და გაააქტიუროს მისი ეფექტი მას შემდეგ, რაც დარიგდება კარტი და მანამდე, სანამ დაიწყება რესურსების არჩევის ფაზა. ერთ რაუნდში შესაძლებელია მხოლოდ ერთი გრაგნილის გამოყენება. გრაგნილის გამოყენების უფლება, პირველი ეძლევა დამრიგებლის მარცხნივ მჯდომ მოთამაშეს, ხოლო თუ ის არ გამოიყენებს გრაგნილის ბარათს ან მას უბრალოდ არა აქვს ბარათი, უფლება ეძლევა მის შემდეგ მჯდომ მოთამაშეს და ასე გრძელდება საათის ისრის მიმართულებით.

გრაგნილის მიღება შესაძლებელია რესურსების არჩევის ფაზაში (იხ.გვ.8). გრაგნილის გამოყენება აკრძალულია იმ რაუნდში, რომელშიც მოხდა მისი არჩევა.

გრაგნილი არის დამალული სხვა მოთამაშეებისგან თამაშის განმავლობაში, ხოლო როდესაც მოთამაშე გაააქტიურებს გრაგნილს მან უნდა ამოატრიალოს იმ გრაგნილის ბარათი, რომლის გააქტიურებაც სურს და დაიდოს წინ პირადმა. გააქტიურებული გრაგნილი, რაუნდის ბოლოს გადის თამაშიდან.

თამაშის გათავისუფლება

მოთამაშის ქულების დათვლა ხდება შემდეგი პრინციპით. 12 რაუნდის შემდეგ დაჯამდება ყველა მოთამაშის ქულა შესრულებული მისიების მიხედვით და თუ მოთამაშეს დარჩა გამოუყენებელი გრაგნილი (არა აქვს მნიშვნელობა რა რაოდენობით) მაშინ მას დაემატება კიდევ 2 ქულა. ამის შემდეგ, მოთამაშეს, რომელსაც ექნება ყველაზე მეტი ქულა არის გამარჯვებული. იმ შემთხვევაში თუ ორ მოთამაშეს აღმოაჩნდა თანაბარი ქულა, მაშინ გამარჯვებული არის ის მოთამაშე, რომელმაც დაიწერა უფრო ნაკლები უარყოფითი ქულა, ხოლო თუ დაწერილი უარყოფითი ქულები არის თანაბარი, მაშინ გამარჯვებული არის ის მოთამაშე, რომელსაც არ დარჩა გამოუყენებელი გრაგნილის ბარათი.

დანართი: მისიაგის და გრაგნილგის დეტალური ანსნა

მომეზნეთ მისია ან გრაგნილი მათ ზარათზე დატანილი შესაბამისი ნომრით და იხილეთ მათი დეტალური განმარტება, მაგალითები და ინსტრუქცია.

მისიაგი

მომეზნეთ მისია ან გრაგნილი მათ ზარათზე დატანილი შესაბამისი ნომრით და იხილეთ მათი დეტალური განმარტება, მაგალითები და ინსტრუქცია.

1 დამრიგებელი არიგებს 8 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მოცემული მისია არის ფიქსირებული შესაბამისად ქულას იწერს მხოლოდ ის მოთამაშე, რომელიც წაიღებს ზუსტად 3 კონას.

2 დამრიგებელი არიგებს 8 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მოცემული მისია არის ფიქსირებული შესაბამისად ქულას იკლებს მხოლოდ ის მოთამაშე, რომელიც წაიღებს ყველა ფერის კარტს.

3 დამრიგებელი არიგებს 8 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მოცემული მისია არის ცვლადი, შესაბამისად მოთამაშე იწერს 1 ქულას ყოველ წადებულ ლურჯი ფერის კარტზე.

4 დამრიგებელი არიგებს 8 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მოცემული მისია არის ცვლადი, შესაბამისად მოთამაშე იწერს 1 ქულას ყოველ წადებულ ყვითელი ფერის კარტზე.

5 დამრიგებელი არიგებს 8 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მოცემული მისია არის ფიქსირებული შესაბამისად ქულას იწერს მხოლოდ ის მოთამაშე, რომელიც წაიღებს 4 ან მეტ კონას.

6 დამრიგებელი არიგებს 8 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მოცემული მისია არის ფიქსირებული შესაბამისად ქულას იწერს მხოლოდ ის მოთამაშე, რომელსაც რაუნდის ბოლოს არ ექნება წადებული არცერთი ჯუჯის და ჯადოქარის კარტი.

7 დამრიგებელი არიგებს 8 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მოცემული მისია არის ცვლადი შესაბამისად მოთამაშე რაუნდის ბოლოს იწერს 2 ქულას ყველა წადებულ კონაზე, რომლის ციფრების ჯამი არის 25 ან ნაკლები.

8 დამრიგებელი არიგებს 8 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მოცემული მისია არის ფიქსირებული შესაბამისად ქულას იწერს მხოლოდ ის მოთამაშე, რომელსაც რაუნდის ბოლოს წაღებული ექნება ოთხივე ფერის კარტი.

9 დამრიგებელი არიგებს 8 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მოცემული მისია არის ცვლადი, შესაბამისად მოთამაშე იკლებს 1 ქულას ყოველ წაღებულ წითელი ფერის კარტზე.

10 დამრიგებელი არიგებს 8 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მოცემული მისია არის ცვლადი, შესაბამისად მოთამაშე იკლებს 1 ქულას ყოველ წაღებულ შავი ფერის კარტზე.

11 დამრიგებელი არიგებს 8 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მოცემული მისია არის ფიქსირებული. რაუნდის ბოლოს მოთამაშეებმა უნდა დაითვალონ ყველა წაღებული კარტების ციფრების ჯამი. ქულას იწერს მხოლოდ ის მოთამაშეს, რომლის წაღებული კარტების ციფრების ჯამი იქნება 80 ან მეტი.

12 დამრიგებელი არიგებს 7 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მოცემული მისია არის ფიქსირებული, შესაბამისად ქულას იკლებს მხოლოდ ის მოთამაშე, რომელიც წაიღებს კენტი რაოდენობის კონას.

13 დამრიგებელი არიგებს პირველ სამ კარტს ყველა მოთამაშისთვის გახსნილად და დებს ამ კარტებს მაგიდაზე პირადმა ერთმანეთის მიყოლებით, ხოლო შემდეგი სამი კარტი რიგდება დაფარულად. მოთამაშეები ხელში იღებენ მხოლოდ სამ დაფარულ კარტს. გახსნილი კარტების ჩამოსვლა ხდება პირდაპირ მაგიდიდან. მისია არის ფიქსირებული, შესაბამისად ქულას იწერს მხოლოდ ის მოთამაშე, რომელიც წაიღებს ზუსტად 1 კონას.

14 დამრიგებელი არიგებს 6 კარტს. შემდეგ, დარჩენილი კარტიდან 6 კარტს დებს პირდაღმა მაგიდაზე. სანამ პირველი მოთამაშე ჩამოვა კარტს, უნდა ამოტრიალდეს ერთი კარტი მაგიდაზე დადებული 6 კარტიდან და იმ სვლაზე ამ კარტის ფერი იქნება დომინანტი ფერი. მეორე სვლაზე, მაგიდაზე დადებული 6 კარტიდან უნდა ამოტრიალდეს ახალი კარტი და ამჯერად ამ სვლაზე ახალი ამოტრიალებული კარტის ფერი იქნება დომინანტი ფერი და ამ პრინციპით გრძელდება მთელი რაუნდი. მოცემული მისია არის ფიქსირებული, შესაბამისად ქულას იწერს მხოლოდ ის მოთამაშე, რომელიც წაიღებს ზუსტად 2 კონას

15 დამრიგებელი არიგებს 6 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მას შემდეგ, რაც მოთამაშეები ნახავენ კარტს, გამოიყენებენ ან არ გამოიყენებენ გრაგნილს და აირჩევენ რესურსებს, მათ უნდა დაალაგონ დარიგებული 6 კარტი მაგიდაზე ერთმანეთის მიმდევრობით მათი სურვილისამებრ. პირველ სვლაზე ყველა მოთამაშე ვალდებულია ჩამოვიდეს ის კარტი, რომელიც არის პირველი მიმდევრობაში, შემდეგ სვლაზე უნდა ჩამოვიდნენ მეორე კარტს და ასე გაგრძელდება რაუნდის ბოლომდე. მისია არის ფიქსირებული, შესაბამისად ქულას იწერს მხოლოდ ის მოთამაშე, რომელიც წაიღებს ყველაზე მეტ კონას.

16 დამრიგებელი არიგებს 8 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მოცემული მისია არის ფიქსირებული შესაბამისად ქულას იკლებს მხოლოდ ის მოთამაშე, რომელიც წაიღებს 4 ან მეტ კონას.

17 დამრიგებელი არიგებს 7 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მოცემული მისია არის ფიქსირებული შესაბამისად ქულას იკლებს მხოლოდ ის მოთამაშე, რომელიც წაიღებს ზუსტად 2 კონას.

18 დამრიგებელი არიგებს 8 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. პირველი ოთხი კარტი რიგდება დაფარულად და იდება პირდაპირ მაგიდაზე ერთმანეთის მიყოლებით, ხოლო შემდეგი ოთხი კარტი რიგდება გახსნილად და იდება პირადად, თითო გახსნილი კარტი თითო დაფარული კარტის ზემოდან. მას შემდეგ, რაც მოთამაშე ჩამოვა გახსნილ კარტს, მან უნდა აიღოს ხელში ამ გახსნილი კარტის ქვეშ მოთავსებული დაფარული კარტი. სანამ დაფარულ კარტს მოთამაშე არ აიღებს ხელში, მანამდე ამ კარტის ჩამოსვლა აკრძალულია. მოცემული მისია არის ცვლადი, შესაბამისად მოთამაშე იწერს 1 ქულას ყოველ წადებულ კონაზე.

19 დამრიგებელი არიგებს 8 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. პირველი 4 კარტი რიგდება დაფარულად და იდება მაგიდაზე პირდაპირ ერთმანეთის ზევიდან, ხოლო შემდეგი 4 კარტი რიგდება დაფარულად ხელში ასაღებად. მოთამაშეები ვალდებული არიან ჩამოვიდნენ კარტები მხოლოდ ხელში აღებული 4 კარტიდან. მას შემდეგ, რაც მოთამაშე ჩამოვა კარტს ხელიდან, მან უნდა აიმატოს 1 კარტი მაგიდაზე დადებული კარტებიდან. მოთამაშეები არ ნახულობენ მაგიდაზე დადებულ კარტებს. მოცემული მისია არის ცვლადი, შესაბამისად მოთამაშე იწერს 1 ქულას ყოველ წადებულ ჯადოქრის და ჯუჯის კარტზე.

20 დამრიგებელი არიგებს 8 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მას შემდეგ, რაც მოთამაშეები გაეცნობიან კარტს, გამოიყენებენ ან არ გამოიყენებენ გრაგნილს და აირჩევენ რესურსებს, თითოეულმა მოთამაშემ უნდა გადასცეს თავისი კარტი მთლიანად მათ საპირისპიროდ მჯდომ მოთამაშეს. მოცემული მისია ითამაშება წყვილებში, შესაბამისად ქულა იწერს მხოლოდ ის წყვილი, რომელიც ჯამურად წაიღებს მეტ კონას. თითოეული მოთამაშის წყვილი არის მის საპირისპიროდ მჯდომი მოთამაშე.

21 დამრიგებელი არიგებს 8 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მას შემდეგ, რაც მოთამაშეები გაეცნობიან კარტს, გამოიყენებენ ან არ გამოიყენებენ გრაგნილს და აირჩევენ რესურსებს, თითოეულმა მოთამაშემ უნდა გადასცეს თავისი კარტი მთლიანად მათ საპირისპიროდ მჯდომ მოთამაშეს. მოცემული მისია ითამაშება წყვილებში, შესაბამისად ქულას იწერს მხოლოდ ის წყვილი, რომელიც ჯამურად წაიღებს ნაკლებ კონას. თითოეული მოთამაშის წყვილი არის მის საპირისპიროდ მჯდომი მოთამაშე.

22 დამრიგებელი არიგებს 6 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მოცემული მისია არის ფიქსირებული შესაბამისად ქულას იწერს მხოლოდ ის მოთამაშე, რომელიც წაიღებს ყველაზე მეტ კონას. ყოველი სვლის შემდეგ, თითოეულმა მოთამაშემ უნდა გადასცეს მთლიანი კარტი მათ მარცხნივ მჯდომ მოთამაშეს.

23 დამრიგებელი არიგებს 8 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მოცემული მისია არის ცვლადი, შესაბამისად მოთამაშე იწერს 2 ქულას თუ ის წაიღებს ყველაზე მეტ ერთი ფერის კარტს. ქულის დაწერა შესაძლებელია ოთხივე ფერში ერთმანეთის დამოუკიდებლად. თუ მოთამაშეებმა წაიღეს თანაბარი რაოდენობის ერთი ფერის კარტი, მაშინ იმ ფერში არცერთი მოთამაშე არ იწერს ქულას.

24

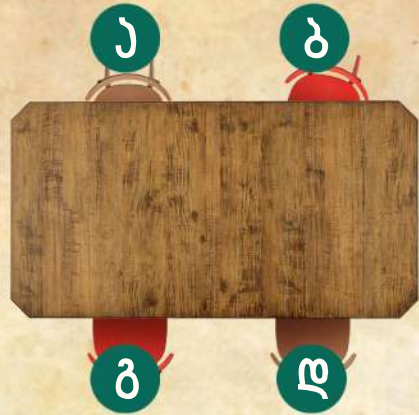
დამრიგებელი არიგებს 8 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მას შემდეგ, რაც მოთამაშეები გაეცნობიან კარტს, გამოიყენებენ ან არ გამოიყენებენ გრაგნილს და აირჩევენ რესურსებს, თითოეულმა მოთამაშემ უნდა გაყოს კარტი შუაზე თავისი სურვილისამებრ და დაალაგოს მაგიდაზე პირდაპირ, ისე რომ თითოეულ ნახევარში იყოს იყოს 4 კარტი. ამის შემდეგ, თითოეული მოთამაშის მარჯვნივ მჯდომმა მოთამაშემ შემთხვევითობის პრინციპით უნდა აირჩიოს ერთ-ერთი ნახევარი, ხოლო მეორე ნახევარი გადის თამაშიდან, რაც ნიშნავს იმას, რომ რაუნდი გრძელდება მხოლოდ დარჩენილი 4 კარტით. მოცემული მისია არის ფიქსირებული შესაბამისად ქულას იწერს მხოლოდ ის მოთამაშე, რომელიც არ წაიღებს არცერთ კონას.

25

დამრიგებელი არიგებს 8 კარტს თითოეული მოთამაშისთვის. მას შემდეგ, რაც მოთამაშეები გაეცნობიან კარტს, გამოიყენებენ ან არ გამოიყენებენ გრაგნილს და აირჩევენ რესურსებს, თითოეულმა მოთამაშემ უნდა გადასცეს ნებისმიერი 3 კარტი მის მარჯვნივ მჯდომ მოთამაშეს. მოცემული მისია არის ცვლადი, შესაბამისად მოთამაშე იკლებს 1 ქულას ყოველ კონაზე



გრავნილი



1 მოცემულ რაუნდში დომინანტი ფერი არის შავი. "ა" მოთამაშემ გაააქტიურა გრავნილი და გამოაცხადა დომინანტი ფერი წითელი, შესაბამისად რაუნდში შეიცვლება დომინანტი ფერი და გახდება წითელი.

2 მოცემულ რაუნდში დომინანტი ფერი არის ყვითელი. გრავნილის გააქტიურების შემდეგ, "ბ" მოთამაშემ გამოაცხადა ფერი წითელი (მას არ შეუძლია ყვითელი ფერის გამოცხადება, რადგან ეს ფერი არის დომინანტი მოცემულ რაუნდში). ამის შემდეგ "ა" მოთამაშემ უნდა გადასცეს ნებისმიერი წითელი ფერის კარტი "ბ" მოთამაშეს, ხოლო კარტის მიღების შემდეგ "ბ" მოთამაშემ უნდა დაუბრუნოს ნებისმიერი კარტი (შეუძლია დაუბრუნოს იგივე კარტი). გაცვლის დასრულების შემდეგ, "ბ" მოთამაშე იგივე ქმედებას ასრულებს "გ" და "დ" მოთამაშეებთან. ამ შემთხვევაში "დ" მოთამაშეს არა აქვს წითელი ფერის კარტი, შესაბამისად მას შეუძლია მისცეს ნებისმიერი კარტი "ბ" მოთამაშეს.

3 "ა" მოთამაშემ გაააქტიურა გრავნილი და მოცემულ მისიაზე დაიწერა 4 ქულა, შესაბამისად მან გაიორმაგა ქულები და 4 ქულის ნაცლად დაიწერა 8 ქულა.

4 "ბ" მოთამაშემ გაააქტიურა გრავნილი, ვინაიდან მან ჩათვალა, რომ დარიგებული კარტებით ის ვერ დაიწერდა სასურველ ქულას მისიაზე, შესაბამისად კარტი დარიგდება ხელახლა. ხელახალი დარიგების დროს, მოცემული მისია და დამრიგებელი არ იცვლება ამ რაუნდში.

5 რესურსების არჩევის ფაზაში, „გ“ მოთამაშემ აირჩია გრავნილი და აიღო მოცემული ბარათი, შესაბამისად მან მომენტალურად უნდა აიღოს ახალი ბარათი გრავნილის დასტიდან, ხოლო არსებული ბარათი მას რჩება თამაშის ბოლომდე. საბოლოო ქულების დათვლის ეტაპზე ეს გრავნილი ითვლება, როგორც გამოუყენებელი გრავნილი. (იხილეთ თავი „თამაშის გამარჯვებული“ გვ. 15)

6 "ბ" მოთამაშემ გაააქტიურა გრავნილი, შესაბამისად ამ რაუნდში უქმდება რესურსების არჩევის ფაზა.

7 „ა“ მოთამაშემ გაააქტიურა გრაგნილი. შესაბამისად მოცემულ რაუნდში მან უნდა აარჩიოს ნებისმიერი გრაგნილი, რომელიც უკვე გააქტიურდა თამაშის მანძილზე. „ა“ მოთამაშემ აირჩია გრაგნილი „დაარიგე კარტი თავიდან“, რომელიც უკვე გააქტიურებული კონდა „ბ“ მოთამაშეს წინა რაუნდში და შესაბამისად „ა“ მოთამაშემ გამოიყენა ამ გრაგნილის ეფექტი.

8 „გ“ მოთამაშემ გაააქტიურა გრაგნილი, შესაბამისად მან უნდა აიღოს გრაგნილის დასტიდან 3 ბარათი და ამოირჩიოს ერთ-ერთი, ხოლო დარჩენილი 2 გრაგნილი გადის თამაშიდან. ამის შემდეგ „გ“ მოთამაშეს შეუძლია სურვილისამებრ გაააქტიუროს ამორჩეული გრაგნილი მოცემულ რაუნდში ან შეინახოს მომავალ რაუნდებში გასააქტიურებლად.

9 „დ“ მოთამაშემ გაააქტიურა გრაგნილი, შესაბამისად რესურსების არჩევის ფაზაში, მას შეუძლია აირჩიოს 2 ტიპის რესურსი. მას შეუძლია აირჩიოს 3 ძალის კრისტალი და 5 კუბი, ან 2 ძალის კრისტალი და 10 კუბი ან 1 ძალის კრისტალი და 15 კუბი. მოთამაშეს არ შეუძლია აირჩიოს გრაგნილი.

10 „ა“ მოთამაშემ გაააქტიურა გრაგნილი. მოცემული რაუნდის მეორე სვლაზე, „ბ“ მოთამაშემ წაიღო კონა, შესაბამისად „ა“ მოთამაშემ გამოიყენა გრაგნილის ეფექტი და „ბ“ მოთამაშეს წართვა წაღებული კონა. ეს კონა რაუნდის ბოლოს ჩაითვლება, როგორც „ა“ მოთამაშის მიერ წაღებული კონა.

11 გრაგნილის გაააქტიურება შესაძლებელია მხოლოდ ფიქსირებული მისიების დროს. „ა“ მოთამაშემ გაააქტიურა გრაგნილი. მოცემულ რაუნდში მისიის დავალება არის „წაიღე ზუსტად 3 კონა“. „ა“ მოთამაშემ რაუნდის ბოლოს წაიღო 4 კონა, შესაბამისად გრაგნილის ეფექტის მიხედვით ის იკლებს 1 კონას და წაღებული კონის რაოდენობას ამცირებს 3 კონამდე, შესაბამისად „ა“ მოთამაშეს მისია ეთვლება შესრულებულად.

12 „ბ“ მოთამაშემ გაააქტიურა გრაგნილი. რაუნდის ბოლოს მან წაიღო 5 კონა. შესაბამისად, მისიის ქულას დაემატება 5 ქულა.

13 „ა“ მოთამაშემ გაააქტიურა გრაგნილი. მან ამოირჩია „ბ“ მოთამაშე და გაუცვალა მას მთლიანი კარტი, შესაბამისად „ა“ მოთამაშე რაუნდს ითამაშებს „ბ“ მოთამაშის კარტით.

14 „ა“ მოთამაშემ გაააქტიურა გრაგნილი. ყველა სვლაზე, მას შეუძლია გვერდი აუაროს კარტის ჩამოსვლის რიგითობას და ჩამოვიდეს კარტი ბოლოს. პირველი სვლა დაიწყო „დ“ მოთამაშემ, შესაბამისად „ა“ მოთამაშე ვალდებულია ჩამოვიდეს კარტი რიგით მეორემ, თუმცა გრაგნილის ეფექტის გამოყენებით მან გამოტოვა რიგი და გადაწვიტა, რომ ჩამოვიდეს კარტი რიგით მეოთხემ (ბოლომ).

15

„ა“ მოთამაშემ გაააქტიურა გრაგნილი. რესურსების არჩევის ფაზაში „ბ“ მოთამაშემს აირჩია 2 ძალია კრისტალი, „გ“ მოთამაშემ 10 კუბი, ხოლო „დ“ მოთამაშემ გრაგნილი. შესაბამისად, გრაგნილის ეფექტის მიხედვით, „ა“ მოთამაშე იღებს დამატებით 2 ძალის კრისტალს და 10 კუბს, გარდა იმისა რასაც თვითონ აირჩევს რესურსების არჩევის ფაზაში.

16

გრაგნილის ეფექტის გამოყენება შესაძლებელია რაუნდში მხოლოდ ერთ სვლაზე. „ა“ მოთამაშემ გაააქტიურა გრაგნილი. მას სურს, რომ მესამე სვლაზე წაიღოს კონა, თუმცა ჩამოსული კარტი არ აძლევს მას ამის საშუალებას, შესაბამისად მან გამოიყენა გრაგნილის ეფექტი და წაიღო მოცემული კონა, მიუხედავად იმისა თუ რა კარტებს ჩამოვიდნენ სხვა მოთამაშეები და გამოიყენეს თუ არა მათ კარტის ძალები ან კუბები. ანალოგიური პრინციპით, გრაგნილის ეფექტის გამოყენებით მას შეუძლია არ წაიღოს კონა, თუ ჩამოსული კარტი არ აძლევს მას ამის საშუალებას. იმ შემთხვევაში, თუ სვლას იწყებს „ა“ მოთამაშე და მას არ სურს, რომ წაიღოს კონა, მაშინ ის უნდა ჩამოვიდეს ნებისმიერ კარტს, გამოიყენოს გრაგნილის ეფექტი და გამოაცხადოს კარტის ფერი, შესაბამისად ამ სვლაზე კონა მიყავს იმ მოთამაშეს, რომელიც ჩამოვა ყველაზე მაღალი ციფრის მქონე დომინანტი ფერის კარტს, ხოლო თუ დომინანტი ფერის კარტი არ იქნება, მაშინ ყველაზე მაღალი ციფრის მქონე „ა“ მოთამაშის მიერ გამოცხადებული ფერის კარტს. თუ არცერთი ეს პირობა არ შესრულდება, კონას წაიღებს „ა“ მოთამაშე.

17

რესურსების არჩევის ფაზაში, „ბ“ მოთამაშემ აირჩია გრაგნილი და აიღო მოცემული ბარათი, შესაბამისად მან უნდა ამოატრილოს გრაგნილი და გაააქტიუროს ის მიღებისთანავე, რაც ნიშნავს, რომ „ბ“ მოთამაშეს დაემატება 3 ქულა მომენტალურად.

18

გრაგნილის გააქტიურებისთანავე „ა“ მოთამაშემ მიიღო დამატებით 1 ძალის კრისტალი. მას შეუძლია მთელი რაუნდის განმავლობაში, გარდა საკუთარი კარტებისა, ძალის კრისტალი გამოიყენოს ასევე მისი მოწინააღმდეგის კარტებზეც თავის სასარგებლოდ.

19

„ა“ მოთამაშემ გაააქტიურა გრაგნილი და აირჩია „ბ“ მოთამაშე, შესაბამისად ყველა სვლას რაუნდის განმავლობაში დაიწყებს „ბ“ მოთამაშე, მიუხედავად იმისა თუ ვინ წაიღებს კონას ნებისმიერ სვლაზე. „ა“ მოთამაშეს ასევე, შეუძლია აირჩიოს საკუთარი თავი.

20

„ა“ მოთამაშემ გაააქტიურა გრაგნილი, შესაბამისად მოცემულ რაუნდში მას შეუძლია ნებისმიერ ჩამოსულ კარტზე გამოიყენოს ნებისმიერი ძალა. „ა“ მოთამაშემ დაიწყო სვლა და ჩამოვიდა იმპერატორის კარტი. მას არ სურს ამ კონის წაღება, შესაბამისად მან იმპერატორის კარტზე გამოიყენა ჯუჯის ძალა „მიაქვს დაბალს“, შესაბამისად დიდი ალბათობით „ა“ მოთამაშე არ წაიღებს ამ კონას.

www.bgeragames.com

