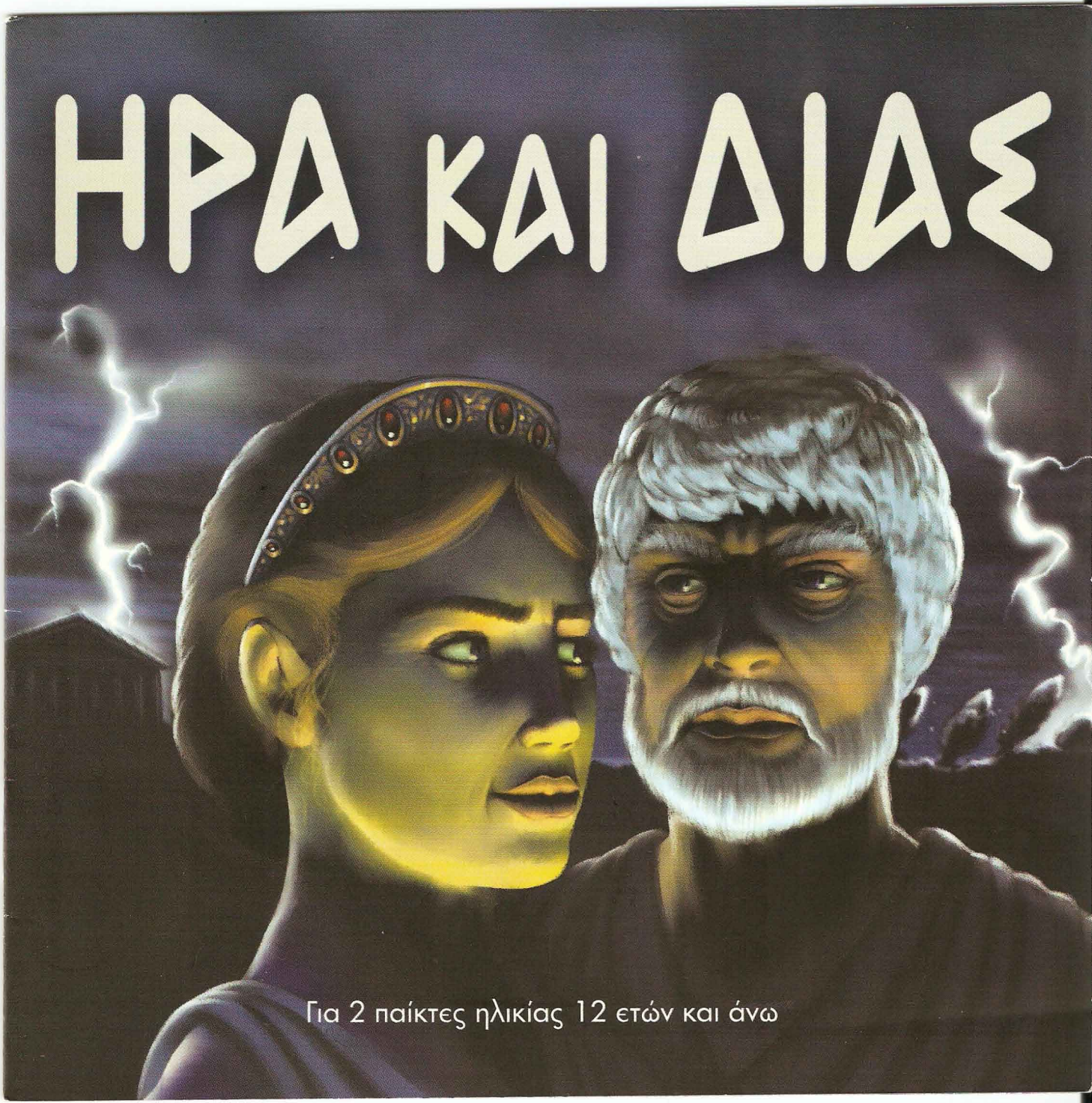
ΗΡΑ ΚΑΙ ΔΙΑΣ



Για 2 παίκτες ηλικίας 12 ετών και άνω

Όταν οι Θεοί καυγαδίζουν, η Γη τρέμει!

Ο Δίας, ο πατέρας των Θεών, και η γυναίκα του η Ήρα, συχνά διαφωνούν για θέματα της Γης αλλά και του Ολύμπου. Αυτή τη φορά όμως η διαφορά ξεκίνησε από μια απιστία του Δια με την ιέρεια της Ήρας, την Ιώ και κατέληξε σε άγρια διαμάχη, με τον Δία και την Ήρα να καλούν τους άλλους Θεούς του Ολύμπου αλλά και θνητούς από τη Γη για να τους στηρίξουν. Ο Κύκλωπας, η Μέδουσα, η Αμαζόνα, η Ύδρα, ο Πήγασος και άλλοι πολλοί έσπευσαν να βοηθήσουν, ενώ οι δυο Θεοί πήραν από έναν όμηρο (η Ήρα την Ιώ και ο Δίας τον Άργο). Οι παίκτες ενσαρκώνουν την Ήρα και το Δία και χρησιμοποιούν στρατηγική αλλά και πονηριά για να αξιοποιήσουν τους συμμάχους τους ενάντια στους συμμάχους του αντιπάλου για να σώσουν τους ομήρους. Ο νικητής τα παίρνει όλα, και τους ομήρους αλλά και τον έλεγχο του Ολύμπου!

ΣΚΟΠΟΣ

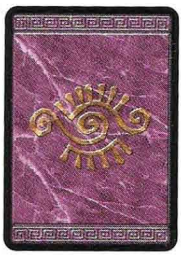
Η Ήρα νικά αν βρει τον Άργο και τον ελευθερώσει.
Ο Δίας νικά αν βρει την Ιώ και την ελευθερώσει.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

86 κάρτες (κάθε παίκτης έχει μια τράπουλα 43 καρτών)
1 φιγούρα του Δία
1 φιγούρα της Ήρας
2 πίνακες περίληψης ιδιοτήτων

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

- Οι παίκτες κάθονται ο ένας απέναντι στον άλλο.
- Ο ένας παίκτης παίρνει τις κάρτες της Ήρας (μώβ) και ο άλλος παίκτης τις κάρτες του Δία (πράσινες).



Κάθε παίκτης παίρνει τη φιγούρα του Θεού που εκπροσωπεί και την τοποθετεί στην δική του πλευρά του τραπεζιού. Επίσης παίρνει τον πίνακα περίληψης ιδιοτήτων που του αντιστοιχεί. Οι πίνακες αυτοί περιγράφουν με λίγα λόγια τις ιδιότητες των καρτών και πόσο συχνά εμφανίζονται στην τράπουλα.

- Κάθε παίκτης ανακατεύει την τράπουλά του και τραβά εννέα κάρτες για αρχικό του χέρι. Τις κάρτες αυτές τις κρατά κρυφές από τον αντίπαλό του. Οι υπόλοιπες κάρτες τοποθετούνται κλειστές σε μια στοίβα δίπλα στην φιγούρα του.

Αν ένας παίκτης τραβήξει μία από τις κάρτες ομήρων (Άργος ή Ιώ) ως μία από τις εννέα του χεριού, τη δείχνει στον αντίπαλό του, τραβάει μια άλλη κάρτα για να την αντικαταστήσει και, αφού επιστρέψει την κάρτα ομήρου στην τράπουλά του, την ανακατεύει και πάλι.

ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ

- Κάθε παίκτης έχει μια τράπουλα 43 καρτών.
- Οι περισσότερες από τις κάρτες έχουν στην πάνω αριστερά και δεξιά γωνία τους έναν αριθμό από το 0 έως το 7. Ο αριθμός αυτός είναι η δύναμη της κάρτας σε μια αναμέτρηση. Όσο μεγαλύτερος ο αριθμός, τόσο πιο δυνατή είναι η κάρτα. Οι κάρτες αυτές κατεβαίνουν με την όψη προς τα κάτω όταν πρωτοπαίζονται.

- Κάποιες κάρτες έχουν ένα μυθολογικό σύμβολο κάτω από τον αριθμό τους. Αυτές οι κάρτες έχουν ιδιότητες οι οποίες εξηγούνται αργότερα αλλά βρίσκονται και στους πίνακες περίληψης.

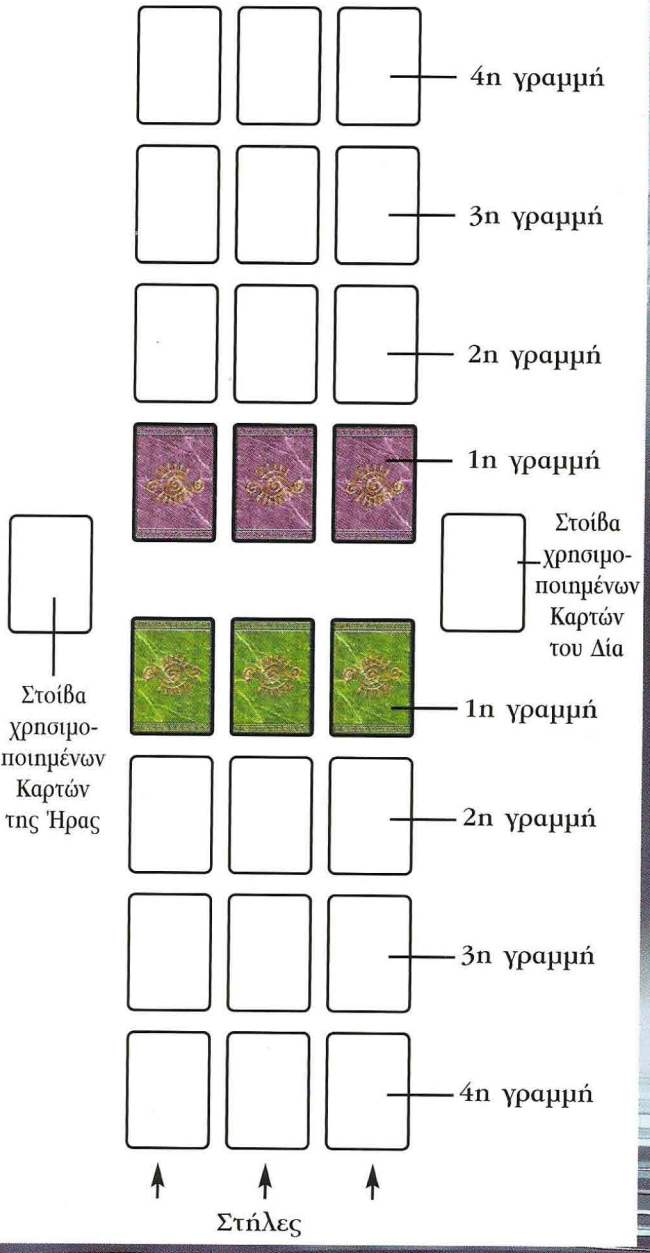
- Κάποιες κάρτες στην πάνω αριστερά και δεξιά γωνία τους έχουν μόνο το μυθολογικό σύμβολο και κανέναν αριθμό. Αυτές οι κάρτες δεν κατεβαίνουν ποτέ στο τραπέζι, αλλά χρησιμοποιείται η ιδιότητά τους και μετά τοποθετούνται στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του παίκτη. Οι ιδιότητες τους εξηγούνται αργότερα αλλά βρίσκονται και στους πίνακες περίληψης.

- Όλες οι κάρτες που έχουν μυθολογικό σύμβολο (είτε έχουν αριθμό είτε όχι) λέγονται κάρτες Μυθολογίας.

ΤΟ ΠΕΔΙΟ ΤΗΣ ΜΑΧΗΣ

- Κάθε παίκτης επιλέγει τρεις κάρτες από το χέρι του και τις τοποθετεί στο τραπέζι με την όψη προς τα κάτω, τη μια δίπλα στην άλλη σε μία οριζόντια γραμμή.
- Ο χώρος στον οποίο τοποθετούνται οι κάρτες του παίκτη ονομάζεται πεδίο της μάχης.
- Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες θα προσθέσουν και άλλες κάρτες στο πεδίο της μάχης. Κάθε παίκτης μπορεί να προσθέσει έως και τρεις ακόμα γραμμές με 1, 2 ή 3 κάρτες σε καθεμία. Οι γραμμές αυτές δημιουργούνται πίσω από την πρώτη.
- Έτσι, πίσω από κάθε κάρτα της πρώτης γραμμής, ο παίκτης μπορεί να τοποθετήσει 1, 2 ή 3 κάρτες. Η κάρτα της πρώτης γραμμής και αυτές από πίσω της σχηματίζουν μια στήλη. Μια στήλη μπορεί να έχει 1, 2 ,3 ή 4 κάρτες.
- Ένας παίκτης λοιπόν μπορεί να σχηματίσει έως τέσσερις γραμμές και τρεις στήλες στη μεριά του.

Το πεδίο της μάχης θα δείχνει κάπως έτσι:



ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οι παίκτες παίζουν διαδοχικά γύρους ξεκινώντας με τον παίκτη της Ήρας.
Στο γύρο του ένας παίκτης έχει έναν αριθμό από πόντους, τους οποίους χρησιμοποιεί για να κάνει ενέργειες. Οι πόντοι αυτοί είναι τόσοι, όσες είναι οι στήλες του παίκτη στην αρχή του γύρου. Άρα θα έχει 1, 2 ή 3 πόντους, εκτός και αν έχει παίξει τη φιγούρα του Δία ή της Ήρας, οπότε έχει 4 πόντους. *Για παράδειγμα αν ένας παίκτης ξεκινήσει το γύρο του με 2 στήλες, έχει 2 πόντους για να χρησιμοποιήσει.*

Ένας παίκτης μπορεί να κάνει τις ακόλουθες ενέργειες σε ένα γύρο, ξοδεύοντας ένα πόντο για καθεμία:

1. Να τραβήξει μια κάρτα,
2. Να κατεβάσει μια κάρτα στο τραπέζι,
3. Να επιτεθεί σε μια κάρτα του αντιπάλου, ή
4. Να χρησιμοποιήσει μια κάρτα Μυθολογίας.

Ο παίκτης μπορεί να κάνει οποιαδήποτε ενέργεια όσες φορές θέλει σε ένα γύρο, αρκεί κάθε φορά να έχει πόντους για να πληρώσει γι' αυτήν. Οι ενέργειες μπορούν να γίνουν με οποιαδήποτε σειρά.

Για παράδειγμα, ένας παίκτης μπορεί (με 3 πόντους) να τραβήξει μια κάρτα, να επιτεθεί σε μια αντίπαλη κάρτα και μετά να ξανατραβήξει μια κάρτα.

Ο παίκτης **πρέπει** να χρησιμοποιήσει όλους τους πόντους που έχει στη διάθεσή του. Δεν μπορεί να τους φυλάξει για αργότερα ή να αρνηθεί να τους χρησιμοποιήσει.

Σημείωση: Αν ένας παίκτης στην αρχή του γύρου του δεν έχει δικές του κάρτες κατεβασμένες στο πεδίο της μάχης, **χάνει** το παιχνίδι! (δείτε Τέλος του Παιχνιδιού και Νικητής)

1. Το τράβηγμα μιας κάρτας κοστίζει έναν πόντο. Ο παίκτης παίρνει την πιο πάνω κάρτα από την τράπουλά του και την προσθέτει στο χέρι του. Ένας παίκτης μπορεί να έχει το πολύ **δώδεκα** κάρτες στο χέρι του. Όταν έχει φτάσει σ' αυτό το όριο, δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτή την ενέργεια.

2. Το κατέβασμα μιας κάρτας στο τραπέζι κοστίζει έναν πόντο. Ο παίκτης κατεβάζει την κάρτα κλειστή στη δική του πλευρά του πεδίου της μάχης.

Η κάρτα μπορεί να τοποθετηθεί μπροστά, πίσω ή ανάμεσα σε άλλες κάρτες σε μία στήλη του πεδίου της μάχης. Αν ο παίκτης θέλει να την τοποθετήσει εκεί που ήδη βρίσκεται μια άλλη κάρτα του, τότε μετακινεί την κάρτα αυτή και όσες βρίσκονται από πίσω της προς τα πίσω (προς το μέρος του) για να δημιουργήσει χώρο για την νέα κάρτα. Όταν η νέα κάρτα θα έχει παιχτεί, οι κάρτες της στήλης θα πρέπει να είναι κοντά η μία στην άλλη και να μην υπάρχουν κενά.

Ένας παίκτης δε χρειάζεται να γεμίσει μια γραμμή με τρεις κάρτες πριν ξεκινήσει μια νέα γραμμή. Ομοίως, δεν χρειάζεται να γεμίσει μια στήλη πριν τοποθετήσει κάρτες σε άλλη.

Ένας παίκτης δεν μπορεί οικειοθελώς να αφαιρέσει μια από τις κάρτες του από το πεδίο της μάχης. Γι αυτό όλες του οι κινήσεις θα πρέπει να είναι προσεκτικά σχεδιασμένες.
Όπως προαναφέρθηκε, ένας παίκτης μπορεί να μετακινήσει μια κάρτα του τοποθετώντας μια νέα κάρτα. Επίσης, αν παιχτεί ο Διόνυσος επιτρέπεται σε ένα παίκτη να αλλάξει σειρά στις κάρτες μιας γραμμής ή στήλης.

Υπενθύμιση: Ο κάθε παίκτης μπορεί να σχηματίσει το πολύ 4 γραμμές και 3 στήλες.

Ένας παίκτης μπορεί να κοιτά τις κλειστές κάρτες που έχει κατεβάσει οποιαδήποτε στιγμή.

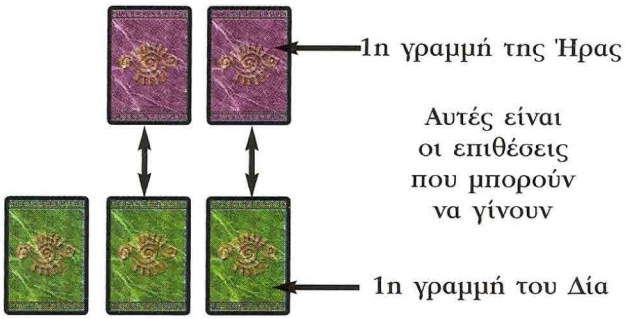
3. Η επίθεση σε μια κάρτα του αντιπάλου κοστίζει έναν πόντο.

Οι παίκτες μπορούν να επιτεθούν σε κάρτες από το δεύτερο γύρο τους και μετά.

4. Η χρησιμοποίηση μιας κάρτας Μυθολογίας κοστίζει έναν πόντο. Ο παίκτης αφού χρησιμοποιήσει την ιδιότητα της κάρτας, την τοποθετεί στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του.

Η ΕΠΙΘΕΣΗ

- Όταν δυο αντίπαλες κάρτες βρίσκονται ακριβώς απέναντι η μια στην άλλη (χωρίς κενά ανάμεσά τους), τότε μπορεί να γίνει επίθεση. Ένας παίκτης δεν μπορεί να επιτεθεί σε μια κάρτα **διαγώνια**.
- Ένας παίκτης δεν είναι υποχρεωμένος να ξεκινήσει μια επίθεση εκτός και αν δεν μπορεί να κάνει καμία άλλη ενέργεια.
  Σημείωση: οι παίκτες δεν μπορούν να κάνουν επίθεση στον πρώτο τους γύρο.
- Μόνο οι κάρτες της πρώτης γραμμής (με εξαίρεση τον Πήγασο) μπορούν να κάνουν ή να δεχτούν επίθεση. Η Ιώ, ο Άργος, η Μέδουσα και η Πανδώρα δεν μπορούν ποτέ να κάνουν επίθεση.
- Ο παίκτης που κάνει την επίθεση, σπρώχνει την επιτιθέμενη κάρτα μπροστά (προς την κάρτα που δέχεται την επίθεση), γυρίζει την κάρτα με την όψη προς τα πάνω (αν δεν είναι ήδη γυρισμένη)



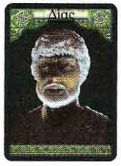
και ανακοινώνει την δύναμή της. Ο αντίπαλός του γυρίζει την κάρτα που δέχεται την επίθεση (αν και αυτή δεν ήταν ήδη γυρισμένη) και ανακοινώνει την δύναμή της. Η κάρτα με την μεγαλύτερη δύναμη κερδίζει τη μάχη. Η κάρτα που έχασε τοποθετείται με την όψη προς τα πάνω στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του κατόχου της. Η κάρτα που νίκησε παραμένει με την όψη προς τα πάνω στην πρώτη γραμμή και μπορεί να ξαναεπιτεθεί στον ίδιο γύρο, εφόσον βέβαια ο παίκτης έχει διαθέσιμους πόντους.

- Αν οι δυο κάρτες έχουν την ίδια δύναμη, και οι δύο χάνουν.
- Αν μια κάρτα χάσει σε μια επίθεση και τοποθετηθεί στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών, ο κάτοχός της μετακινεί τις υπόλοιπες κάρτες της ίδιας στήλης προς τα εμπρός για να καλύψουν το κενό.

ΜΥΘΟΛΟΓΙΚΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ

Κάποιες κάρτες έχουν μυθολογικές δυνάμεις (έχουν ένα μυθολογικό σύμβολο) εκτός από την δύναμή τους και κάποιες άλλες έχουν μόνο μυθολογικές δυνάμεις. Οι μυθολογικές δυνάμεις των καρτών εξηγούνται παρακάτω:

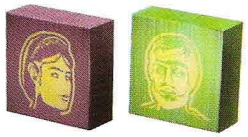
Ήρα και Δίας



Όταν παιχτούν, η Ήρα ή ο Δίας εισέρχονται στο πεδίο της μάχης.

- Στο γύρο που η Ήρα ή ο Δίας παίζονται, ο παίκτης κερδίζει τέσσερις πόντους για να χρησιμοποιήσει, άσχετα από τον αριθμό των στηλών που έχει σχηματίσει. Αν η κάρτα παιχτεί αφού ο παίκτης έχει ήδη χρησιμοποιήσει έναν ή περισσότερους πόντους, δεν κερδίζει ακόμα τέσσερις, αλλά θεωρεί ότι ξεκίνησε το γύρο του με τέσσερις πόντους.

- Ο παίκτης **δεν** πληρώνει πόντους για να παίξει αυτή την κάρτα.



- Η κάρτα πηγαίνει στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών όταν παιχτεί, και η φιγούρα του Δία ή της Ήρας τοποθετείται στη πρώτη γραμμή του παίκτη, αντικαθιστώντας μια κάρτα που βρίσκεται εκεί. Όλες οι κάρτες αυτής της στήλης, συμπεριλαμβανομένης και της κάρτας που αντικαταστάθηκε μετακινούνται μια θέση προς τα πίσω. Αν μια στήλη έχει 4 κάρτες, η φιγούρα του Δία ή της Ήρας δεν μπορεί να τοποθετηθεί εκεί. Αν όλες οι στήλες έχουν 4 κάρτες, ο παίκτης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτή την κάρτα. Ο Δίας ή η Ήρα δεν μπορούν να τοποθετηθούν σε μια άδεια στήλη.
- Όταν μια φιγούρα έχει τοποθετηθεί, ο παίκτης δεν μπορεί να την μετακινήσει, ακόμα και με το Διόνυσο. Μπορεί όμως να την αφαιρέσει, χρησιμοποιώντας μία από τις ενέργειές του. Ο αντίπαλος δεν μπορεί να επιτεθεί ούτε και με τον Πήγασο από το χέρι του σε κάρτα στήλης που περιέχει φιγούρα.
- Για να αφαιρέσει την φιγούρα της Ήρας ή του Δία από την πρώτη γραμμή του αντιπάλου του, ένας παίκτης πρέπει να της επιτεθεί παίζοντας την κάρτα του Πήγασου από το χέρι του. Όταν γίνει αυτό, τοποθετεί τον Πήγασο στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του, και ο αντίπαλός του αφαιρεί την φιγούρα από το πεδίο της μάχης. Η φιγούρα παραμένει στην μεριά του τραπεζιού του κατόχου της, καθώς υπάρχει η πιθανότητα να ξαναμπεί στο παιχνίδι με την κάρτα του Πλούτωνα. Κατόπιν, ο αντίπαλος μετακινεί της κάρτες που βρίσκονταν πίσω από τη φιγούρα προς τα εμπρός για να καλύψουν το κενό.
- Όσο η φιγούρα του Δία ή της Ήρας βρίσκεται στην πρώτη γραμμή του, ένας παίκτης έχει τέσσερις πόντους για να χρησιμοποιήσει κάθε γύρο, άσχετα από τον αριθμό στηλών που έχει σχηματίσει.

Μέδουσα

Η Μέδουσα σε μια επίθεση μπορεί να νικηθεί μόνο από τον Ήρωα ή την Αμαζόνα.

- Όταν οποιαδήποτε κάρτα εκτός του Ήρωα ή της Αμαζόνας επιτεθεί στη Μέδουσα, χάνει την μάχη και πάει στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών. Η Μέδουσα παραμένει με την όψη προς τα πάνω στο πεδίο της μάχης.
- Όταν ο Ήρωας ή η Αμαζόνα επιτεθούν στη Μέδουσα, αυτή χάνει και πάει στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών. Ο Ήρωας ή η Αμαζόνα παραμένουν στο πεδίο της μάχης.
- Η Μέδουσα είναι μια ισχυρή αμυντική κάρτα. Δεν μπορεί ποτέ να επιτεθεί.

Πανδώρα

Η Πανδώρα, με το περίφημο κουτί της, είναι μια πολύ επικίνδυνη κάρτα – και για τον παίκτη και για τον αντίπαλό του.

- Όταν οποιαδήποτε κάρτα επιτεθεί στην Πανδώρα, όλες οι κάρτες σε αυτή την στήλη (και των δυο παικτών) χάνονται και πάνε στην αντίστοιχη για την καθεμία στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών. Ο κάθε παίκτης καθορίζει την σειρά με την οποία οι κάρτες του πάνε στις στοίβες. *Αν η Ιώ ή ο Άργος βρίσκεται στην στήλη που επηρεάζεται, ο παίκτης που την/τον χάνει χάνει και το παιχνίδι. (δείτε Τέλος του Παιχνιδιού και Νικητής) Αν στη στήλη που επηρεάζεται υπάρχει κάποια φιγούρα, αυτή χάνεται και επιστρέφει στον κάτοχό της.*
- Αν ένας παίκτης επιτεθεί με τον Πήγασο σε μια κάρτα που βρίσκεται στο χέρι του αντιπάλου του και η κάρτα αυτή είναι η Πανδώρα, ο αντίπαλος χάνει όλες τις κάρτες από το χέρι του και τις τοποθετεί στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του με τη σειρά που θέλει. *Αν η Ιώ ή ο Άργος βρίσκονται στο χέρι του αντιπάλου, αυτός χάνει το παιχνίδι (δείτε Τέλος του Παιχνιδιού και Νικητής).*

Η Πανδώρα δεν μπορεί να κάνει επίθεση.

Πήγασος

Σε μια επίθεση, ο Πήγασος έχει αξία μόνο 1. Στην ουσία όμως, ο Πήγασος είναι ανιχνευτής. Ο Πήγασος μπορεί να χρησιμοποιηθεί με διάφορους τρόπους:

1. Ο Πήγασος μπορεί να επιτεθεί σε μια κάρτα που βρίσκεται στο χέρι του αντιπάλου. Για ένα πόντο, ένας παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει τον Πήγασο για να επιτεθεί σε μια κάρτα στο χέρι του αντιπάλου. Ο παίκτης τοποθετεί τον Πήγασο στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του και διαλέγει τυχαία μια κάρτα από το χέρι του αντιπάλου του.

- Αν η επιλεγμένη κάρτα είναι η Ιώ ή ο Άργος, το παιχνίδι τελειώνει και νικητής είναι ο παίκτης που έπαιξε τον Πήγασο! (δείτε Τέλος του Παιχνιδιού και Νικητής) *Συμβουλή: καλό είναι ένας παίκτης να μην κρατά για πολλή ώρα την Ιώ ή τον Άργο στο χέρι του.*
- Αν η επιλεγμένη κάρτα έχει μυθολογικό σύμβολο (εκτός από τον Ήρωα και την Αμαζόνα), την τοποθετεί στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του αντιπάλου του.
- Αν η επιλεγμένη κάρτα έχει δύναμη από 2 έως 7, τοποθετείται με την όψη προς τα πάνω στην 1η γραμμή του αντιπάλου του, σε μια στήλη της επιλογής του. Δεν μπορεί να τοποθετηθεί σε μια στήλη με 4 κάρτες ή σε μια στήλη με τη φιγούρα της Ήρας ή του Δία στην 1η γραμμή. Αν δεν υπάρχει γραμμή στην οποία να μπορεί να τοποθετηθεί, η κάρτα πηγαίνει στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του αντιπάλου. ή

2. Ο Πήγασος μπορεί να επιτεθεί σε μια κάρτα ή στη φιγούρα του αντιπάλου στην 1η γραμμή. Για ένα πόντο, ένας παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει τον Πήγασο για να επιτεθεί σε μια κάρτα ή στη φιγούρα της Ήρας ή του Δία στην 1η γραμμή του αντιπάλου. Ο Πήγασος πηγαίνει στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του παίκτη και ο αντίπαλός του γυρίζει την κάρτα που δέχτηκε την επίθεση με την όψη προς τα πάνω (αν δεν ήταν ήδη γυρισμένη). Αν η κάρτα που δέχτηκε την επίθεση έχει δύναμη 0 ή 1 πηγαίνει στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών, ειδάλλως παραμένει στο πεδίο της μάχης με την όψη προς τα πάνω. Αν ο παίκτης χρησιμοποιήσει τον Πήγασο για να επιτεθεί στη φιγούρα του Δία ή της Ήρας, ο αντίπαλος αφαιρεί την φιγούρα από το πεδίο της μάχης. *Σημείωση: Για ένα πόντο, ένας παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει τον Πήγασο για να αναγκάσει τον αντίπαλό του να αποκαλύψει μια κάρτα της πρώτης γραμμής του.* ή

3. Ο Πήγασος μπορεί να τοποθετηθεί στο πεδίο της μάχης. *Ένας παίκτης μπορεί να παίξει τον Πήγασο με την όψη προς τα κάτω στην δική του πλευρά του πεδίου της μάχης σαν να είναι μια απλή κάρτα με αριθμό. Επειδή η κάρτα είναι με την όψη προς τα κάτω, ο αντίπαλος δεν ξέρει ποια είναι και έτσι μπορεί να νομίζει ότι είναι μια πιο ισχυρή κάρτα. Αν βρίσκεται στην 1η γραμμή του παίκτη, μπορεί να τον χρησιμοποιήσει για επιθέσεις κανονικά. Όταν ο Πήγασος κατεβεί στο πεδίο της μάχης, δεν μπορεί πια να χρησιμοποιήσει τη μυθολογική του δύναμη.*

Πυθία

Η Πυθία μπορεί να κατασκοπεύσει τις κάρτες του αντιπάλου και είναι η μόνη κάρτα η οποία είναι πιο δυνατή από τη Νέμεση και τον Ποσειδώνα.

Η Πυθία μπορεί να χρησιμοποιηθεί με διάφορους τρόπους:

1. Να κατασκοπεύσει το χέρι του αντιπάλου Για ένα πόντο ένας παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει την Πυθία για να υποχρεώσει τον αντίπαλό του να του δείξει όλες τις κάρτες που έχει στο χέρι του. Κατόπιν η Πυθία πηγαίνει στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών. Αν η Πυθία βρεί τον Ποσειδώνα ή τη Νέμεση στο χέρι του αντιπάλου, τότε αυτός πρέπει να τους τοποθετήσει στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του.

Αν η Πυθία βρεί την Ιώ, τον Άργο ή την Πανδώρα δεν υπάρχει καμία συνέπεια, αλλά ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτή την πληροφορία προς όφελός του. ή

2. Να επιτεθεί στον Ποσειδώνα ή τη Νέμεση. Η Πυθία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να επιτεθεί σε μια κάρτα του αντιπάλου. Όπως με κάθε επίθεση, η Πυθία πρέπει να βρίσκεται στην 1η γραμμή και να επιτεθεί στην αντίπαλη κάρτα που βρίσκεται μπροστά της. Όταν η Πυθία επιτίθεται στον Ποσειδώνα ή τη Νέμεση τους νικά και ο αντίπαλος πρέπει να τους τοποθετήσει στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του. Όταν επιτίθεται ή δέχεται επίθεση από οποιαδήποτε άλλη κάρτα, ισχύουν οι γνωστοί κανόνες για το αποτέλεσμα. Αν ο Ποσειδώνας ή η Νέμεση επιτεθούν στην Πυθία, αυτή χάνει και πηγαίνει στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του κατόχου της. ή

3. Να αποκαλύψει τις κάρτες σε μια στήλη του αντιπάλου Για έναν πόντο, ένας παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει την Πυθία για να αποκαλύψει όλες τις κάρτες που βρίσκονται με την όψη προς τα κάτω σε μια στήλη του αντιπάλου. Ο παίκτης που χρησιμοποιεί την Πυθία αποφασίζει ποια στήλη θα αποκαλυφθεί, και μετά τοποθετεί την Πυθία στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του. *Σημείωση: η χρησιμοποίηση της Πυθίας για να αποκαλυφθούν κάρτες του αντιπάλου δεν έχει καμία συνέπεια αν η Πανδώρα, η Ιώ, ο Άργος, η Νέμεση ή ο Ποσειδώνας είναι ανάμεσα στις κάρτες που αποκαλύφθηκαν.*

Σειρήνες

Ένας παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει τις σειρήνες για να αποπλανήσουν τους συμμάχους του αντιπάλου του και να τους φέρουν με το μέρος του.

Για έναν πόντο, ένας παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει τις Σειρήνες για να πάρει την πιό πάνω κάρτα από τη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του αντιπάλου του, εφόσον αυτή έχει δύναμη 1-7. Τοποθετεί την κάρτα στο χέρι του και μπορεί να την παίξει στον ίδιο γύρο ή σε κάποιον επόμενο σαν να ήταν δική του, ενώ η κάρτα των Σειρήνων τοποθετείται στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του. Αν η πιο πάνω κάρτα της στοίβας του αντιπάλου δεν έχει δύναμη 1-7 ο παίκτης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει τις Σειρήνες. *Σημείωση: επειδή οι κάρτες έχουν διαφορετικές πλάτες, ο αντίπαλος μπορεί εύκολα να αναγνωρίσει μια κάρτα του στο χέρι του παίκτη.*

Πλούτωνας

Ένας παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει τον Πλούτωνα για να πάρει πίσω μια κάρτα από τη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του.

Για έναν πόντο, ένας παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει τον Πλούτωνα για να ψάξει τη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του και να πάρει μια κάρτα πίσω στο χέρι του. Η κάρτα που πάρθηκε μπορεί να παιχτεί αμέσως ή σε έναν επόμενο γύρο. Ο παίκτης δεν είναι υποχρεωμένος να δείξει ή να πει στον αντίπαλό του ποια κάρτα πήρε. Ο Πλούτωνας μετά τη χρήση του πηγαίνει στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών.

Περσεφόνη

Ένας παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει την Περσεφόνη για να ξαναπάρει Πήγασους στο χέρι του. Για έναν πόντο, ένας παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει την Περσεφόνη για να πάρει έως 3 Πήγασους από τη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του και να τους τοποθετήσει στο χέρι του, για να τους χρησιμοποιήσει στον ίδιο ή σε επόμενους γύρους του. Αν υπάρχουν λιγότεροι Πήγασοι στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών (ή ακόμη και κανένας) τους παίρνει όλους. Η Περσεφόνη μετά τη χρήση της πηγαίνει στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του παίκτη. Σημείωση: ισχύει το όριο των 12 καρτών για το χέρι του παίκτη.

Διόνυσος

Ένας παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει το Διόνυσο για να αλλάξει θέση σε κάρτες που βρίσκονται στη δική του μεριά του πεδίου της μάχης

- Για έναν πόντο, ένας παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει το Διόνυσο για να μετακινήσει μια από τις κάρτες του σε μια διαφορετική στήλη. Μπορεί να τοποθετήσει την κάρτα μπροστά, ανάμεσα ή πίσω από τις κάρτες της νέας στήλης.
- Μιας και δεν μπορεί να τοποθετήσει περισσότερες από τέσσερις κάρτες σε μια στήλη, ένας παίκτης δεν μπορεί να μετακινήσει μια κάρτα σε μια στήλη η οποία ήδη έχει φτάσει σε αυτό το όριο. Επίσης, δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει το Διόνυσο για να μετακινήσει τη φιγούρα του Δία ή της Ήρας.
- Ένας παίκτης μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει το Διόνυσο για να μετακινήσει μια από τις κάρτες του από τη θέση που βρίσκεται σε μια άλλη θέση στην ίδια στήλη. Μπορεί να τοποθετήσει την κάρτα μπροστά, ανάμεσα ή πίσω από τις κάρτες της στήλης.
- Μετά τη χρήση του, ο Διόνυσος πηγαίνει στην στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών του παίκτη.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΝΙΚΗΤΗΣ

Το παιχνίδι μπορεί να τελειώσει με διάφορους τρόπους:

- Όταν ένας παίκτης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει όλους τους πόντους του, ο αντίπαλος κερδίζει.
- Όταν ένας παίκτης δεν έχει καμία κάρτα στη δική του μεριά του πεδίου της μάχης στο ξεκίνημα ενός γύρου, ο αντίπαλος κερδίζει.
- Όταν ένας παίκτης επιτεθεί στην κάρτα ομήρου του αντιπάλου του (Ιώ ή Άργο) στην 1η γραμμή του αντιπάλου με μια κάρτα δύναμης 0-7, ο παίκτης κερδίζει.
- Όταν ένας παίκτης χρησιμοποιήσει τον Πήγασο για να επιτεθεί σε μια κάρτα στο χέρι του αντιπάλου του και επιλέξει την κάρτα ομήρου, ο παίκτης κερδίζει.
- Όταν ένας παίκτης χρησιμοποιήσει τον Πήγασο για να επιτεθεί σε μια κάρτα στο χέρι του αντιπάλου και επιλέξει την Πανδώρα, ενώ ταυτόχρονα ο αντίπαλος κρατά στο χέρι του και την κάρτα ομήρου, ο παίκτης κερδίζει.
- Όταν ένας παίκτης επιτεθεί στην Πανδώρα και ο αντίπαλός του έχει την κάρτα ομήρου στην ίδια στήλη, ο παίκτης κερδίζει.

Αν και οι δυο παίκτες έχουν την κάρτα ομήρου τους σε αυτή τη στήλη, ο παίκτης που επιτέθηκε στην Πανδώρα χάνει.

Μερικές συμβουλές για αρχάριους:

- Οι κάρτες που οι παίκτες τοποθετούν στην 1η γραμμή στην αρχή του παιχνιδιού παίζουν σπουδαίο ρόλο στο παιχνίδι. Μια ή δυο ισχυρές κάρτες στην 1η γραμμή είναι καλή ιδέα, όμως ένας παίκτης ο οποίος χάνει τις πιο ισχυρές κάρτες του στην αρχή της παρτίδας βρίσκεται σε μειονεκτική θέση.
- Αν και οι επιθέσεις μπορούν να αρχίσουν από το δεύτερο γύρο, είναι συχνά προτιμότερο ένας παίκτης να οργανώσει τις δυνάμεις του πριν αρχίσει να επιτίθεται.
- Στην 1η γραμμή, η Μέδουσα προστατεύει τις κάρτες της στήλης της, αλλά περιορίζει τη δυνατότητα του παίκτη να επιτεθεί στις αντίπαλες κάρτες.
- Ο Πήγασος μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποκαλύψει τις κάρτες του αντιπάλου που βρίσκονται με την όψη προς τα κάτω. Ακόμη, ο Πήγασος είναι ο μόνος τρόπος για να νικηθούν οι φιγούρες της Ήρας και του Δία.
- Με το να κρατά την κάρτα ομήρου (Ιώ ή Άργο) στο χέρι του, ένας παίκτης μπορεί να την κρατήσει μακριά από το πεδίο της μάχης και να καθυστερήσει τη διάσωσή της. Όμως ο Πήγασος μπορεί να την βρει στο χέρι του παίκτη, είτε κατευθείαν είτε βρίσκοντας την Πανδώρα εκεί.

- Η χρησιμοποίηση της φιγούρας του Δία ή της Ήρας μπορεί να ενισχύσει μια αδύναμη 1η γραμμή, όμως συχνά αυτή δεν είναι μια καλή κίνηση στην αρχή του παιχνιδιού.
- Οι κάρτες με μυθολογικά σύμβολα είναι ισχυρές, αλλά όταν παίζονται από το χέρι του παίκτη, καταλήγουν μετά τη χρήση τους στη στοίβα χρησιμοποιημένων καρτών και άρα έχουν στιγμιαίο όφελος.
- Ο Ήρωας και η Αμαζόνα μπορούν να γίνουν σπουδαία όπλα κατά της Μέδουσας προς το τέλος του παιχνιδιού.
- Η Πανδώρα με το επικίνδυνο κουτί της είναι μια πολύ απρόβλεπτη κάρτα.
- Μια παρτίδα μπορεί πολύ συχνά να τελειώσει επειδή ένας παίκτης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει τους πόντους του.

Μια μικρή σύνοψη των μυθολογικών προσώπων του παιχνιδιού:

ΑΜΑΖΟΝΑ

Μια γυναίκα πολεμίστρια, γνωστή για τις κυνηγετικές και μαχητικές της ικανότητες.

ΑΠΟΛΛΩΝΑΣ

Ο Θεός των προφητειών, της μουσικής και της θεραπείας, ήταν γιος του Δία και δίδυμος αδελφός της Άρτεμης. Νίκησε τον Πύθωνα για να γίνει Θεός στους Δελφούς και μετά μιλούσε στην Πυθία, η οποία μετέφερε τα λόγια του στους ανθρώπους.

ΑΡΓΟΣ

Ο Άργος που τα βλέπει όλα είχε 100 μάτια, τα οποία χρησιμοποιούσε για να προσέχει την Ιώ, την οποία ο Δίας αγαπούσε. Ο Ερμής κοίμησε τον Άργο διηγούμενός του μακρόσυρτες ιστορίες ώστε να μπορέσει ο Δίας να τον σκοτώσει, όμως η Ήρα τον έσωσε την τελευταία στιγμή μεταμορφώνοντάς τον σε παγώνι.

ΑΡΠΥΙΑ

Οι Άρπυιες ήταν βρώμικα πουλιά με κοφτερά νύχια και κεφάλι γυναίκας, που συχνά τα κατηγορούσαν ότι έκλεβαν μωρά.

ΑΡΤΕΜΗ

Η παρθένα Θεά του κυνηγιού, ήταν κόρη του Δία και δίδυμη αδελφή του Απόλλωνα.

ΓΙΓΑΝΤΑΣ

Παιδιά της Θεάς Γης και αδελφοί των Κυκλώπων, οι Γίγαντες δεν μπορούσαν να πάθουν κακό από τους Θεούς, τους νίκησε όμως ο Ηρακλής.

ΔΙΑΣ

Υπέρτατος Θεός του Ολύμπου και σύζυγος της Ήρας. Κυβερνούσε τον ουρανό, αλλά ερωτεύθηκε την Ιώ. Η αγάπη του γι'αυτήν οδήγησε στη διαμάχη του με την Ήρα.

ΔΙΟΝΥΣΟΣ

Ο Θεός του κρασιού, ήταν γιός του Δία και της θνητής Σεμέλης. Όταν έμαθε η Ήρα ότι η Σεμέλη ήταν έγκυος από τον σύζυγό της, δόλια την έπεισε να ζητήσει από το Δία να παρουσιαστεί μπροστά της με όλη του την μεγαλοπρέπεια. Όταν αυτός της εμφανίστηκε ανάμεσα σε κεραυνούς και αστραπές, η Σεμέλη κάηκε από τη φωτιά. Για να γλυτώσει τότε τον αγέννητο ακόμα Διόνυσο, ο Δίας τον πήρε από τα σπλάχνα της και τον κράτησε κλεισμένο στο μηρό του τρείς μήνες.

ΕΡΙΝΥΑ

Οι Ερινύες ήταν θηλυκά πνεύματα τα οποία χρησιμοποιούσαν οι Θεοί για να βασανίζουν τους ενόχους.

ΗΡΑ

Ήταν η Θεά του γάμου, σύζυγος του Δία και βασίλισσα του Ολύμπου. Με τον Δία είχαν τέσσερα παιδιά. Συχνά τον ζήλευε για τις φημολογούμενες απιστίες του, ειδικά με την Ιώ. Λέγεται ότι μπορούσε να αλλάξει πολλές μορφές με αγαπημένη της αυτή ενός πουλιού.

ΗΡΩΑΣ

Ένας άντρας με μεγάλη δύναμη και ικανότητα, ο οποίος αντιμετώπιζε όλα τα προβλήματα με γενναιότητα. Ο φόβος και η αποτυχία ήταν λέξεις άγνωστες σε αυτόν.

ΙΩ

Η Ιώ, ιέρεια της Ήρας, τράβηξε την προσοχή του Δία. Η αγάπη του γι'αυτήν προκάλεσε μεγάλη αναταραχή ανάμεσα σ' αυτόν και την Ήρα. Η Ήρα μετέτρεψε την Ιώ σε αγελάδα για να την κρύψει από το Δία και ζήτησε από τον Άργο να την προσέχει. Ο Δίας όμως δεν ξεγελάστηκε και χρησιμοποίησε διάφορες μεθόδους για να διασώσει την αγαπημένη του Ιώ.

ΚΕΝΤΑΥΡΟΣ

Τα πλάσματα αυτά –μισοί άνθρωποι, μισοί άλογα- ήταν το αποτέλεσμα της παράνομης ένωσης του Ιξίονα με τη Νεφέλη, η οποία είχε πάρει τη μορφή της Ήρας.

ΚΥΚΛΩΠΑΣ

Μονόφθαλμοι γίγαντες της φυλής που έχτισε τον Όλυμπο για τους Θεούς. Ήταν αδελφοί των Γιγάντων.

ΜΕΔΟΥΣΑ

Ένα τρομερό θηλυκό τέρας με φίδια αντί για μαλλιά στο κεφάλι της. Λέγεται ότι όσοι την έβλεπαν κατάματα πέτρωναν επιτόπου. Την σκότωσε ο Περσέας, ένας σπουδαίος ήρωας, χρησιμοποιώντας μια γυαλισμένη ασπίδα, η οποία την έκανε να δεί το πρόσωπό της και να πετρώσει η ίδια.

ΝΕΜΕΣΗ

Η Θεά της θείας εκδίκησης. Ήταν η μόνη γυναίκα που δεν μπορούσε ο Δίας να επηρρεάσει.

ΠΑΝΔΩΡΑ

Ξεγελάστηκε από τους Θεούς αλλά και την ίδια της την περιέργεια και άνοιξε ένα κουτί από το οποίο ξεπήδησαν όλα τα κακά του κόσμου. Παρ' όλα αυτά, η ελπίδα βρισκόταν στον πάτο του κουτιού.

ΠΕΡΣΕΦΟΝΗ

Ήταν η κόρη του Δία και της Δήμητρας. Την απήγαγε ο Πλούτωνας και την μετέφερε στον Κάτω Κόσμο, όπου και την έκανε γυναίκα του. Αργότερα, πείστηκε να την αφήνει να επιστρέφει στη Γή για μισό χρόνο, φέρνοντας μαζί της την Άνοιξη και το Καλοκαίρι.

ΠΗΓΑΣΟΣ

Ένα φτερωτό άλογο το οποίο μπορεί να νικά ισχυρότερους εχθρούς.

ΠΛΟΥΤΩΝΑΣ

Ο Θεός των νεκρών και άρχοντας του Κάτω Κόσμου, ο Πλούτωνας ήταν ο σύζυγος της Περσεφόνης. Επειδή ο κόσμος πίστευε ότι όποιος πρόφερε το όνομά του θα είχε κακή τύχη, συχνά τον αποκαλούσαν «ο αόρατος».

ΠΟΣΕΙΔΩΝΑΣ

Ο Θεός της Θάλασσας και αδελφός του Δία και του Πλούτωνα. Οι τρείς τους μοίρασαν τον κόσμο: ο Δίας πήρε τον Ουρανό, ο Ποσειδώνας τη Θάλασσα, και ο Πλούτωνας τον Κάτω Κόσμο.

ΠΥΘΙΑ

Ιέρεια και μάντισσα του Απόλλωνα στους Δελφούς.

ΣΕΙΡΗΝΕΣ

Πανέμορφες γυναίκες που παρέσυραν τους ναυτικούς στο θάνατο.

ΥΔΡΑ

Η Ύδρα ήταν ένα τερατώδες πολυκέφαλο θαλάσσιο πλάσμα. Λέγεται ότι όταν κάποιος της έκοβε ένα κεφάλι, δύο φύτρωναν στη θέση του.