

VLAADA CHVÁTIL

TASH-KALAR

ARENA OF LEGENDS

از سرزمین‌های یخ زده‌ی زمستان بی‌پایان، از دشت‌های برفی و کوه‌های پوشیده از کریستال‌های یخی، جدیدترین مکتب تاش-کالار سر برآورده: *Everfrost*.

Everfrost یک دسته کارت است که می‌توان آنرا مثل تمامی دسته کارت‌های بازی اصلی استفاده کرد. اگر با مکتب **Everfrost** بازی کنید، ۱۸ کارت و مجموعه مهره‌های آن را دریافت خواهید کرد. همچنین یک صفحه‌ی امتیازشماری برای نحوه‌ی بازی **Deathmatch melee** وجود دارد.

بسیاری از موجودات **Everfrost** دارای اثرات یخی ❄️ هستند که می‌توان آنها را برای استفاده در آینده ذخیره کرد. این امکانات تاکتیکی بازی کردن با **Everfrost** را چالش برانگیز می‌کنند. قدرت این دسته کارت در توانایی شما برای انتخاب بهترین زمان جهت حمله نهفته است.



اثرات یخ زده



اگر کارتی دارای یک تاثیر یخ زده باشد، به صورت مورب بر روی آن نوشته شده است و یک علامت ❄️ قبل از آن وجود دارد. برخی از کارت‌های **Everfrost** فقط دارای اثرات نرمال هستند. برخی هم فقط دارای یک تاثیر یخ زده هستند. برخی هر دو را دارا هستند. یک تاثیر یخ زده در زمان احضار اتفاق نمی‌افتد. این تاثیر برای استفاده در آینده ذخیره می‌شود. زمانی که تاثیرات نرمال کارت اعمال شد، کارت را به رو در مقابل خود قرار دهید و آن را بسوزانید. تا زمانی که از تاثیر یخ زده‌ی کارت استفاده نکنید در مقابل شما باقی خواهد ماند.

آب شدن یک تاثیر یخ زده

شما می‌توانید تاثیر یخ زده را در هر کدام از نوبت‌های خود آب کنید، حتی در نوبتی که آن موجود احضار می‌شود. زمان اجرای آن درست مثل یک کارت **flare** است - قبل یا بعد از یک اقدام. (همچنین می‌توانید قبل یا بعد از یک **flare** آن را استفاده کنید، و می‌توان از یک **flare** قبل یا بعد از یک تاثیر یخ زده استفاده کرد). مثل **flare** ها، شما نمی‌توانید یک تاثیر یخ زده را در زمان اجرای تاثیر دیگری آب کنید. آب کردن یک تاثیر یخ زده هیچ کدام از اقدامات شما را استفاده نمی‌کند. زمانی که یک تاثیر یخ زده را آب می‌کنید، تاثیر آن را بر اساس قوانین معمول بازی اعمال کنید و سپس آن کارت را بسوزانید.

تاثیر یخ زده در صورت اینکه برای آن موجود یا مهره اتفاقی بی‌افتد تحت تاثیر قرار نخواهد گرفت. حتی اگر آن موجود به عنوان بخشی از تاثیر نرمال خودش نابود شود، تاثیر یخ زده بر روی میز قرار می‌گیرد تا بعداً استفاده شود.

تنها ۱ تاثیر یخ زده

شما فقط می‌توانید ۱ تاثیر یخ زده در مقابل خود داشته باشید. اگر موجود دیگری که دارای تاثیر یخ زده است احضار کنید، باید یا تاثیر یخ زده قبلی یا کارت جدیدی که دارای اثر یخ زده است را بسوزانید - انتخاب با شماست.

نکته: شما نمی‌توانید با استفاده‌ی فوری از تاثیر یخ‌زده‌ی یک موجود این قانون سوزاندن تاثیر یخ زده را دور بزنید. انتخاب اینکه کدام تاثیر یخ زده را نگاه دارید بخشی از اقدام احضار است. تا زمانی که اقدام تمام نشود نمی‌توان تاثیر یخ زده را آب کرد.

بازی تیمی

تاثیرات یخ زده بین هم تیمی‌ها مشترک نیست. اگر شما یک موجود احضار کنید، فقط شما می‌توانید از تاثیر یخ زده آن استفاده کنید و فقط شما می‌توانید آن را در نوبت خودتان انجام دهید (نه زمانی که هم تیمی شما کنترل نوبتش را به شما پاس می‌دهد). اما، چون می‌توان در زمان اجرای یک اقدام کنترل نوبت را پاس داد، شما می‌توانید یک تاثیر یخ زده را آب کنید و سپس کنترل نوبتتان را به هم تیمی خود بدهید تا آن را اعمال کند.

کلمات کلیدی جدید

تاثیر یخ زده: تاثیری که قبل از آن علامت ❄️ آورده شده است یا کارتی که دارای یک تاثیر یخ زده است.

قرار دادن یک تاثیر یخ زده در بازی: قرار دادن کارتی که دارای تاثیر یخ زده است در مقابل خودتان بر روی میز. اگر قبلاً یک کارت دارای تاثیر یخ زده در بازی دارید، باید یکی از این دو کارت را بدون انجام تاثیر آن بسوزانید.

بیرون انداختن یک مهره از بازی: در پایان نوبت، به جای بازگرداندن مهره به صاحبش، آن را از بازی خارج کنید. بنابراین ذخیره‌ی آن بازیکن از آن نوع مهره ۱ عدد کاهش پیدا خواهد کرد.

نوبت هر بازیکن دیگر یا نوبت بعدی تیم: این بدان معنی است که اگر به شکل تیمی بازی نمی‌کنید، نوبت بعدی تمام بازیکنان دیگر. اگر به شکل تیمی بازی می‌کنید، این حالت فقط بر نوبت بعدی آن تیم اعمال می‌شود، بنابراین فقط بازیکنی که نوبت بعدی را بازی می‌کند تحت تاثیر قرار می‌گیرد.

خانه‌ی تصویر معکوس: هر خانه‌ای که با رنگ زرد مشخص شده باشد یک خانه‌ی آبی رنگ متناظر داراست. برای دیدن این تناظر، یک آینه را در وسط تصور کنید، خانه‌ی زرد رنگ را در آینه انعکاس دهید تا به خانه آبی برسید. تصویر معکوس یک خانه‌ی زرد رنگ، خانه‌ی آبی رنگی در همان ردیف است که در فاصله‌ی یکسانی از خط میان خانه‌ی زرد و آبی قرار دارد.

تبدیل به رنگ یک دشمن: جهت تبدیل مهره‌ی خودتان به رنگ یک مهره‌ی دشمن، آن مهره را با یک مهره‌ی هم رده‌ی دشمن عوض کنید، مگر اینکه رتبه‌ی متفاوتی ذکر شده باشد. (این عمل به عنوان نابود کردن مهره‌ی خودتان محسوب می‌شود، اما هیچ یک از وظایف نیازی به یادآوری آن ندارند). اگر هیچ مهره‌ی دشمنی در دسترس نیست، هیچ اتفاقی نمی‌افتد.

A Game by Vlaada Chva'til

مترجم: نیما مسقدي