


VLAADA CHVÁTIL & DÁVID TURCZI

TASH-KALAR

ARENA OF LEGENDS

موجودات مرموز گود مسابقه را متحول می کنند، فضا و زمان را در هم می آمیزند و چیزهایی که هنوز به وقع نپیوسته را آشکار می کنند. زمانی که با تاکتیک های Etherweave آشنا شوید، با رابطه ی علت و معلول بازی خواهید کرد!

Ehtereave یک دسته کارت بازی است که می توانید مثل تمام دسته کارت های بازی از آن استفاده کنید. این افزونه شامل ۱۸ کارت موجودات، ۱۷ مهره ی غیر افسانه ای، ۳ مهره ی افسانه ای و یک صفحه ی امتیازشماری برای بازی به سبک Deathmatch Melee است.

بسیاری از موجودات Etherweave دارای اثرات ریسمانی  هستند که در زمان به عقب سفر می کنند. حتی قبل از اینکه الگوی آن موجود ایجاد شود می توان آن را بازی کرد، که این امر آنها را بسیار قدرتمند می کند. هزینه ی چنین قدرتی این است که شما باید راهی برای احضار آن موجود پیدا کنید در غیر این صورت به دلیل رها کردن رشته ها در پرده ی فضا و زمان باید جریمه بپردازید.




ETHERWEAVE

Expansion Deck



اثرات ریسمانی

تأثیر ریسمانی به شکل مورب بر روی کارت نوشته شده و در کنار آن یک علامت  قرار دارد. برخی از کارت‌های Etherweave فقط دارای اثرات عادی هستند. برخی فقط یک اثر ریسمانی دارند. برخی هر دو را دارند.

بازی کردن یک اثر ریسمانی

تأثیر ریسمانی یک موجود را می‌توانید آزادانه در نوبتتان بازی کنید، به غیر از نوبت اول بازی. این کار به عنوان یک اقدام به حساب نمی‌آید، و نیازی به الگویی بر روی صفحه ندارد.

اثر ریسمانی یک موجود را می‌توانید قبل یا بعد از هر اقدام در نوبتتان بازی کنید، اما در زمان اعمال تأثیرات دیگر نمی‌توانید آنها را بازی کنید. کارت را از دستتان بازی کنید و **به رو بر روی دسته کارت‌های خودتان قرار دهید**. اثر ریسمانی مشخص شده را انجام دهید.

موجود منتظر

زمانی که یک اثر ریسمانی را از دست خود بازی می‌کنید، آن کارت تبدیل به موجود منتظر شما می‌شود. تا زمانی که این موجود را احضار نکنید نمی‌توانید یک اثر ریسمانی از دستتان بازی کنید.

موجود منتظر را می‌توانید به شکل معمول احضار کنید: الگوی آن را بسازید، احضار را اعلام کنید، اثرات را به شکل عادی اعمال کنید (اگر اثری موجود بود)، و کارت را بسوزانید. احضار یک موجود منتظر یک اقدام به حساب می‌آید. زمانی که موجود احضار شد، دیگر موجود منتظری ندارید و می‌توانید یک اثر ریسمانی دیگر بازی کنید.

موجود منتظر شما شبیه به یک کارت در دست شماست. شما می‌توانید آن را شبیه به هر موجود دیگری احضار کنید، زمانی که در پایان نوبت از دسته کارت‌هایتان کارت می‌کشید، آن را به عنوان یکی از ۳ کارت دستتان که باید در پایان نوبت داشته باشید حساب کنید. (بنابراین نهایتاً ۲ کارت Etherweave به شکل فیزیکی در دستتان خواهید داشت).

موجود منتظر در بالای دسته کارت شما باقی می‌ماند تا این قانون را به شما یادآوری کند، اما بخشی از دسته کارت شما نیست. کارت بالایی دسته کارت شما در واقع کارت زیرین این کارت است. زمانی که خواستید تمام شدن کارت‌های خود را بررسی کنید، موجود منتظر را بشمارید.

تفاوت اصلی بین موجود منتظر و یک کارت در دست شما این است که موجود منتظر شما را از بازی کردن یک اثر ریسمانی دیگر منع می‌کند و شما نمی‌توانید از اقدام سوزاندن کارت برای خلاص شدن از یک موجود منتظر استفاده کنید.


جریمه‌ی علت و معلول

اجبار کردن علت هزینه دارد: تا زمانی که یک موجود منتظر داشته باشید، به عنوان ۲ امتیاز منفی برای شما به حساب می‌آید. در سبک High Form، به عنوان مثال، اگر شما در پایان نوبتتان ۹ امتیاز و یک موجود منتظر داشته باشید، در واقع شما فقط ۷ امتیاز دارید و باعث پایان دادن به بازی نمی‌شوید.

زمانی که به سبک Deathmatch Melee بازی می‌کنید، جریمه‌ی ۲ امتیازی به تمام رنگ‌ها اعمال می‌شود، اما این را با حرکت دادن نشانگرها در صفحه‌ی امتیازشمار نشان ندهید. در عوض، فقط به یاد داشته باشید که شما ۲ امتیاز بیشتر نیاز دارید تا بازی را تمام کنید. لطفاً توجه کنید که صفحه‌ی امتیاز Etherweave دارای دو فضای بیشتر به این منظور است.

(اگر همچنان در پایان بازی یک موجود منتظر داشتید، می‌توانید نشانگرها را بر روی صفحات امتیازشماری جابجا کنید، تا به این ترتیب امتیاز نهایی خودتان را ببینید).

کلمات کلیدی جدید

اثر ریسمانی: تاثیری که قبل از آن علامت  قرار گرفته باشد.

موجود منتظر: زمانی که یک اثر ریسمانی را از دستتان بازی می‌کنید، آن کارت تبدیل به موجود منتظر شما می‌شود. این کارت تا زمانی که احضار شود یا یک اثر باعث سوزانده شدن آن یا بازگشتش به دست شما شود، به عنوان موجود منتظر شما شناخته می‌شود. **کپی کردن یک اثر ریسمانی:** اثری که کپی می‌کنید را اجرا کنید. زمانی که یک تاثیر عادی یک تاثیر ریسمانی را کپی می‌کند، تاثیر کپی شده یک تاثیر ریسمانی نیست. بنابراین می‌توانید حتی در صورت داشتن یک موجود منتظر، تاثیر ریسمانی را کپی کنید. **جابجایی:** جای دو مهره با هم عوض می‌شود. هیچکدام از بین نمی‌روند.

خانه‌ی بدون رنگ: خانه‌ای که نه قرمز باشد و نه سبز.

جهات معکوس: جهتی که ۱۸۰ درجه با جهت اول فاصله دارد.

تاثیر لینک شده: اگر انجام دادن تمامی بخش‌های این اثر امکان‌پذیر است، باید انتخاب خود را به شکلی انجام دهید که تمامی بخش‌های آن را اجرا کنید. اگر این کار امکان‌پذیر نیست، هیچ بخشی از تاثیر نباید انجام شود.

مثال: **Polarity Queen** می‌گوید که شما باید ۲ مهره را در جهات معکوس حرکت دهید. چون این یک تاثیر لینک شده است، شما باید دو مهره‌ای را انتخاب کنید که بتوانید در جهات معکوس آنها را حرکت دهید و نمی‌توانید مهره‌ی اول را در جهتی حرکت دهید که نتوانید مهره‌ی دوم را در جهت معکوس آن حرکت دهید.

نکاتی در مورد برخی از کارتها

تاثیر ریسمانی **Merchant of Time** را نمی‌توان کپی کرد. اگر این موجود، موجود منتظر شماسست، تلاش برای سوزاندن یا بازگرداندن آن به دست شما هیچ تاثیری ندارد. مهره‌ای که بر روی **Merchant of Time** قرار می‌گیرد به عنوان مهره‌ی نابود شده حساب نمی‌شود. آن مهره به عنوان مهره‌ی درون زمین حساب نمی‌شود- مخصوصا، برای بررسی یک کارت **flare** آن را نشمارید، و در سبک **High form** مهره‌ی افسانه‌ای که بر روی **Merchant of Time** قرار گرفته را ۱ امتیاز حساب نکنید. علاوه بر این، نمی‌توان از آن مهره برای اقدام احضار یا "قرار دادن" استفاده کرد، حتی اگر کمبود مهره وجود داشته باشد.

Paradox Warm این شانس را به شما می‌دهد که در زمان استفاده کردن از اثر ریسمانی آن، آن را بسوزانید. اگر شما این اثر را کپی کنید، می‌توانید موجود منتظر خود را بسوزانید، که می‌تواند **Paradox Warm** یا یک موجود دیگر باشد.

Gate of Oblivion به شکل عادی به شما اجازه می‌دهد یک مهره‌ی نابود شده را به عنوان دو مهره‌ی نابود شده حساب کنید. هرچند اگر از این اثر ریسمانی دو بار (یا سه بار) در یک نوبت استفاده کنید، هر مهره‌ی نابود شده سه بار حساب می‌شود (یا ۴ بار).

A GAME BY VLAADA CHVÁTIL & DÁVID TURCZI

مترجم: نیما مسقدی

© Czech Games Edition, October 2017.

www.CzechGames.com