

## **DRUIDS (Δρυίδες)**

Από την αρχαιότητα οι Δρυίδες του ΦΟΥΤΑΡΚ είχαν την ικανότητα να δημιουργήσουν πολύτιμα φυλαχτά, σκαλίζοντας ρουνικά σύμβολα σε πετράδια. Δρυίδες, παιχνίδι με χαρτιά για 2 έως 4 παίκτες από 10 χρονών και πάνω.

### **ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ**

24 κάρτες SERVANT – υπηρέτης( 4 σετ κόκκινο, μπλε, μαύρο και πράσινο εξώφυλλο, με αξία από 1 έως 6)

4 πιόνια (κόκκινο, μπλε, μαύρο και πράσινο)

6 κάρτες SCORE - βαθμολογία.

12 κάρτες MYSTIC LOCATIONS - μυστικιστικά τοπία (2 σειρές από 6 τοπία)

54 κάρτες GEM, πετράδια (6 σειρές πετραδιών με αξία από 1 έως 9)

οδηγίες

### **ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ**

Δώστε στον κάθε παίχτη ένα σετ από κάρτες SERVANT και ένα πιόνι στο ίδιο χρώμα, Βάλτε τις κάρτες SCORE στο τραπέζι ώστε να σχηματίσουν μια στήλη με τα πιόνια στον πάτο. Ανακατέψτε ξεχωριστά τις τράπουλες που περισσεύουν. Τοποθετήστε 6 κάρτες MYSTIC LOCATION ξεσκεπασμένες σε σχήμα στήλη. Μοιράστε 4 κάρτες GEM σε κάθε παίχτη και κράτιστε πέρα το υπόλοιπο της τράπουλας σκεπασμένο. Ο κάθε παίχτης διαλέγει τυχαία 3 κάρτες SERVANT από το σετ του. Ξεκινάει ο μεγαλύτερος παίχτης σε ηλικία (ο σοφότερος δρυίδης), και το παιχνίδι εξελίσσεται δεξιόστροφα.

### **ΠΩΣ ΠΕΖΕΤΑΙ**

Ο παίχτης που έχει σειρά παίζει δυο χαρτιά που κρατάει και τα κατεβάζει σκεπασμένα. Τοποθετεί τις κάρτες SERVANT στο χαμηλότερο σημείο μιας κάρτα MYSTIC LOCATION σχηματίζοντας μια γραμμή και τις κάρτες GEM στο ψηλότερο σημείο μιας κάρτα MYSTIC LOCATION σχηματίζοντας μια στήλη. Μπορεί να παίξει τις κάρτες σε 1 η σε 2 διαφορετικά MYSTIC LOCATIONS.

**Προσοχή** - Ο παίχτης παίζει 1 κάρτα GEM και 1 SERVANT η 2 GEM, αλλά δεν μπορεί να παίξει 2 κάρτες SERVANT. Ύστερα, αν θέλει, μπορεί να ξεσκαρτάρει σκεπασμένη μια κάρτα GEM.

Η σειρά του έχει τελειώσει και ο παίχτης παίρνει καινούριες κάρτες, πρέπει να έχει συνολικά 7 κάρτες. Μαζεύει τις κάρτες μια μια από την τράπουλα GEM και από την τράπουλα SERVANT. Ο παίχτης αποφασίζει πόσα GEM και πόσα SERVANT θα έχει στο χέρι του.

Το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο δεξιόστροφα.

## **ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΣΗ**

### **Πως μαζεύονται τα φυλαχτά.**

Στην αρχή τις σειράς, προτού παίξει οποιαδήποτε κάρτα, ο παίχτης μπορεί να μαζέψει τα ρουνικά φυλαχτά από μια (μόνο μια) MYSTIC LOCATION. Το τοπίο πρέπει να έχει τουλάχιστον 3 κάρτες γύρο του από τα οποία τι μια αναγκαστικά SERVANT. Όταν μαζεύουμε τα φυλαχτά οι κάρτες GEM φανερώνονται. Όλες οι GEM που είναι ίδιες με το GEM του MYSTIC LOCATION μεταμορφώνονται σε Runic AMULETS (ρουνικά φυλαχτά) και η συνολική βαθμολογία είναι το σύνολο των οξιών των καρτών GEM (π.χ. μια μαύρη κάρτα GEM σχηματίζει πόντους σε μια μαύρη κάρτα MYSTIC LOCATION). Όλες οι διαφορετικές GEM δεν μετρούνται.

### **Πως μοιράζονται οι πόντοι**

Κάθε Runic AMULET αντιστοιχεί σε 1 πόντο στην κάρτα SCORE (ο παίχτης μετακινεί το πιόνι του ένα κύκλο μπροστά στην στήλη SCORE CARD).

Ο πιο γρήγορος SERVANT (μικρότερη αξία) μαζεύει τόσα Runic AMULETS όσο είναι η αξία του (π.χ. SERVANT με αξία 2 παίρνει 2 Runic AMULETS). Οι υπόλοιποι SERVANT περνούν Runic AMULETS σύμφωνα με την αξία τους (από την μικρότερη στην μεγαλύτερη). Σε περίπτωση ισοπαλίας (ίδια αξία) οι SERVANTS παίρνουν Runic AMULETS σύμφωνα με τη σειρά παιχνιδιού των παιχτών. Όλα τα Runic AMULETS πρέπει να μοιραστούν.

Εάν δεν απομείνουν Runic AMULETS ο τελευταίος SERVANT δεν παίρνει τίποτα αλλά...

### **...Ο τελευταίος τα παίρνει όλα.**

Εάν τα Runic AMULETS που απομένουν ξεπερνούν την αξία του τελευταίου SERVANT, ο ίδιος τα παίρνει όλα. Να είναι κανίς τελευταίος μπορεί να είναι θετικό.

### **Καινούρια MYSTIC LOCATION.**

Αυτή την φάση του παιχνιδιού ολοκληρώθηκε, το MYSTIC LOCATION αντικαταστάστε με ένα καινούριο (εάν έχουν μείνει κάρτες) και το παιχνίδι συνεχίσετε όπως περιγράφεται στο σημείο «ΠΩΣ ΠΕΖΕΤΑΙ»

### **ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**

Όταν έχουν παιχτεί όλες οι κάρτες MYSTIC LOCATION εκτός από μια, το παιχνίδι τελειώνει και κερδίζει ο παίχτης που βρίσκεται πιο ψηλά στην κάρτα SCORE.

**Προσοχή** – Εάν ένα πιόνι ξεπεράσει την τελευταία κάρτα SCORE, η πρώτη κάρτα μετακινείται στην τελευταία θέση της στήλης, εάν στην πρώτη κάρτα υπάρχει ένα πιόνι το παιχνίδι τελειώνει και κερδίζει ο παίχτης που έχει το πιόνι του στην ψηλότερη θέση.

