



1821

Η ΜΑΧΗ / ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ & ΡΙΣΚΟΥ

ΟΔΗΓΙΕΣ



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Μετά από 400 χρόνια σκλαβιάς, οι Έλληνες αγωνιστές είναι έτοιμοι να διώξουν τους δυνάστες Οθωμανούς. Στη μακρινή Μολδοβλαχία, τον Φεβρουάριο του 1821, με τη στήριξη της Φιλικής Εταιρείας, ο Αλέξανδρος Υψηλάντης επιτίθεται στους Οθωμανούς και ξεσπά η Ελληνική Επανάσταση. Το κίνημα εξαπλώνεται σε όλη την Ελλάδα, όπου μικρές ομάδες αρματολών, κλεφτών και φιλελλήνων παίρνουν τα όπλα στα χέρια τους και επαναστατούν. Στις 25 Μαρτίου του 1821, ο Παλαιών Πατρών Γερμανός υψώνει το λάβαρο της Επανάστασης στην Αγία Λαύρα και ορκίζει σε αυτό τους αγωνιστές.

Και εδώ αρχίζει η δική σας συμμετοχή. Μαζί με τους υπόλοιπους παίκτες θα πολεμήσετε τις δυνάμεις των Οθωμανών στην προσπάθειά σας να τους διώξετε από την Ελλάδα. Σε κάθε γύρο θα έχετε ενισχύσεις με νέους αγωνιστές, ανάλογα με τη ζημιά που προκαλέσατε στους Οθωμανούς! Αποστολές καιριες για τη νίκη των Ελλήνων θα παίξουν σημαντικό ρόλο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μην ξεχνάτε όμως, δεν είστε μόνοι! Κατά τις επιθέσεις των Οθωμανών μπορείτε να καλείτε τους άλλους παίκτες ως συμμάχους για να σας ενισχύσουν στην άμυνά σας απέναντι στους Οθωμανούς.

Πάμε να δώσουμε τη ΜΑΧΗ για την Επανάσταση!

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

180 μινιατούρες / Στρατεύματα Ελλήνων
σε 4 διαφορετικές αποχρώσεις του μπλε



20 κάρτες Γεγονότων
15 κάρτες Αποστολών



1 ταμπλό



45 μινιατούρες / Στρατεύματα Οθωμανών
σε κόκκινο χρώμα



5 μπλε ζάρια
5 κόκκινα ζάρια



Βιβλίο με τους Ήρωες της Επανάστασης



ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το «1821, Η Μάχη» είναι ένα ημι-συνεργατικό παιχνίδι, όπου οι Οθωμανοί παίζουν μόνοι τους, δηλαδή δεν τους ελέγχει κανένας παίκτης. Ο σκοπός σας είναι απλός, αλλά πολύ σημαντικός: να ελευθερώσετε την Ελλάδα! Θα πρέπει να κατακτάτε τις περιοχές των Οθωμανών μετακινώντας τα στρατεύματά σας σε αυτές και να δίνετε μάχες. Ανάλογα με το αποτέλεσμα των ζαριών, θα κερδίζετε ή θα χάνετε περιοχές. Αν καταφέρετε και νικήσετε όλα τα στρατεύματα των Οθωμανών σε μία περιοχή, την απελευθερώνετε και την παίρνετε υπό την Επιρροή σας. Αν νομίζετε ότι μία μάχη είναι άνιση, τότε μπορείτε να καλέσετε έναν άλλον παίκτη για ενίσχυση. Κάθε περιοχή που έχετε απελευθερώσει και ελέγχετε, σας προσφέρει πόντους Φήμης. Προσέξτε όμως, οι υπόλοιποι παίκτες μπορεί να ασκήσουν μεγαλύτερη Επιρροή σε περιοχή που ελέγχετε και να σας την κλέψουν. Μόλις όλοι οι παίκτες καταφέρουν να νικήσουν όλους τους Οθωμανούς πάνω στο ταμπλό, το παιχνίδι τελειώνει και κερδίζει ο παίκτης με την περισσότερη Φήμη (δείτε παρακάτω: **Τέλος του παιχνιδιού**).

ΤΑΜΠΛΟ

Το ταμπλό του παιχνιδιού χωρίζεται σε περιοχές. Οι περιοχές ενώνονται μεταξύ τους με σύνορα. Στην Πελοπόννησο θα βρείτε 4 περιοχές από τις οποίες θα αρχίσετε την Επανάσταση! Επίσης, οι 4 αριθμημένες περιοχές στις άκρες του ταμπλό είναι οι Περιοχές Ενίσχυσης Οθωμανών, όπου τοποθετούνται τα Οθωμανικά Στρατεύματα στην αρχή του γύρου τους.



Περιοχή Ενίσχυσης



Περιοχές Αφειτηρίας



ΣΤΡΑΤΕΥΜΑΤΑ

Οι μινιατούρες/Στρατεύματα χωρίζονται σε Έλληνες (4 αποχρώσεις του μπλε) και Οθωμανούς (κόκκινο). Υπάρχουν 2 είδη Στρατευμάτων: οι πεζικάριοι και τα κανόνια. Ένα κανόνι αντιστοιχεί σε 3 πεζικάριους. Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να αντικαθιστάτε στην ίδια περιοχή 3 πεζικάριους με 1 κανόνι.



Πεζικάριος



Κανόνι

ΚΑΡΤΕΣ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ

Κάθε κάρτα έχει ένα κείμενο που περιγράφει μια Αποστολή, δηλαδή το τι πρέπει να κάνετε για να την ολοκληρώσετε, καθώς και ένα κείμενο με την Αμοιβή της Αποστολής. Ο αριθμός στο πάνω μέρος της κάρτας είναι οι πόντοι Φήμης που προσφέρει η Αποστολή, αν ολοκληρωθεί.

Κάποιες Αμοιβές μπορείτε να τις χρησιμοποιείτε συνέχεια, ενώ κάποιες μόνο μία φορά στο παιχνίδι. Αν κατά τη διάρκεια ενός γύρου ολοκληρώσετε τις προϋποθέσεις μιας ή περισσότερων Αποστολών, τότε τις κερδίζετε και τις τοποθετείτε ανοικτές μπροστά σας.

ΚΑΡΤΕΣ ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ

Στην αρχή του γύρου των Οθωμανών, θα ανοίγετε μια κάρτα Γεγονότων. Οι κάρτες Γεγονότων περιέχουν ένα μικρό ιστορικό κείμενο και ένα κείμενο εντολής, το οποίο αλλάζει την πορεία του παιχνιδιού, υπέρ των Ελλήνων ή των Οθωμανών.

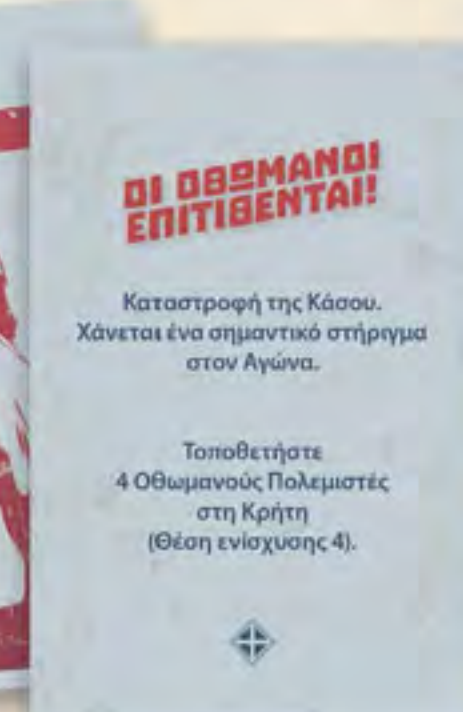
ΖΑΡΙΑ

Υπάρχουν 5 μπλε και 5 κόκκινα ζάρια. Θα χρησιμοποιείτε τα μπλε ζάρια για τους Έλληνες και τα κόκκινα για τους Οθωμανούς.



Φήμη

Αμοιβή



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Τοποθετήστε το ταμπλό στο κέντρο του τραπεζιού. Ανακατέψτε τις κάρτες Γεγονότων και τις κάρτες Αποστολών και τοποθετήστε τις δίπλα στο ταμπλό, σε ξεχωριστές στοίβες, με την όψη προς τα κάτω. Ανοίξτε τις 4 πρώτες κάρτες Αποστολών, έτσι ώστε να τις βλέπετε όλοι. **Σημείωση:** Μόλις μία Αποστολή ολοκληρωθεί, ανοίγετε μία καινούργια από τη στοίβα. Τοποθετήστε τα ζάρια δίπλα στο ταμπλό. Διαλέξτε, ο καθένας, μία απόχρωση από τα Ελληνικά Στρατεύματα και τοποθετήστε τα **όλα** μπροστά σας. Αυτό είναι το απόθεμά σας, 35 πεζικάριοι και 10 κανόνια. Τοποθετήστε τα Οθωμανικά Στρατεύματα δίπλα στο ταμπλό, έτσι ώστε να τα φτάνετε όλοι. Τοποθετήστε από έναν Οθωμανό πεζικάριο σε όλες τις περιοχές του ταμπλό, εκτός από τις 4 περιοχές Ενίσχυσης και τις 4 περιοχές της Πελοποννήσου. Ρίξτε από ένα ζάρι. Ο παίκτης που έφερε τη μεγαλύτερη ζαριά, παίζει πρώτος. Ο πρώτος παίκτης τοποθετεί 5 Έλληνες πεζικάριους σε μία από τις 4 περιοχές της Πελοποννήσου. Ο επόμενος παίκτης στα αριστερά του, κάνει το ίδιο και συνεχίζετε έτσι μέχρι όλοι οι παίκτες να έχετε βάλει από 5 πεζικάριους σε μία από τις περιοχές της Πελοποννήσου (δείτε την διπλανή εικόνα με παράδειγμα στησίματος με 4 παίκτες).



ΑΣ ΑΡΧΙΣΕΙ Η ΜΑΧΗ!

Ο κάθε γύρος χωρίζεται σε 2 φάσεις: την Ελληνική και την Οθωμανική. Πρώτα θα παίξετε όλοι οι παίκτες με τη σειρά, την Ελληνική Φάση και μετά θα παίξετε την Οθωμανική. Σε κάθε Ελληνική Φάση θα ακολουθείτε 3 βήματα με την εξής σειρά: 1ο Ενίσχυση: Θα λαμβάνετε νέα Στρατεύματα και θα τα τοποθετείτε στις περιοχές που ελέγχετε. 2ο Επίθεση: Θα επιτίθεστε σε Οθωμανικές περιοχές ή θα καταλαμβάνετε φιλικές περιοχές (αν το θέλετε). 3ο Μετακίνηση: Θα μετακινείτε από μία περιοχή που ελέγχετε σε μία άλλη δικιά σας περιοχή Στρατεύματα (αν το θέλετε). Ας δούμε τα 3 βήματα αναλυτικά:



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΦΑΣΗ:

1. Ενίσχυση: Στην αρχή κάθε γύρου (ακόμα και του πρώτου) θα λαμβάνετε ενισχύσεις. Δηλαδή για κάθε Οθωμανό που νικήσατε στον προηγούμενο γύρο τοποθετήστε σε οποιαδήποτε περιοχή ή περιοχές που ελέγχετε από έναν πεζικάριο. Σας προτείνουμε, για κάθε απώλεια που προκαλέσατε στους Οθωμανούς (είτε ως επιτιθέμενος είτε ως αμυνόμενος) να αφαιρέσετε από το απόθεμά σας αντίστοιχους πεζικάριους και να τους κρατήσετε στην άκρη. Αυτές θα είναι οι ενισχύσεις σας για τον επόμενο γύρο. Πάντα θα παίρνετε 3 πεζικάριους για Ενίσχυση, ακόμα και αν νικήσατε λιγότερους από 3 Οθωμανούς. Παράδειγμα: Ο Δημήτρης νίκησε στον προηγούμενο γύρο 5 Οθωμανούς. Στην επόμενη φάση Ενίσχυσης, τοποθετεί σε μία περιοχή του 3 πεζικάριους και σε μία άλλη περιοχή του 2. **Πρώτος Γύρος:** Στον πρώτο γύρο, επειδή δεν έχετε προκαλέσει απώλειες στους Οθωμανούς, θα λάβετε 3 πεζικάριους. Τοποθετήστε τους από το απόθεμά σας στην περιοχή της Πελοποννήσου που ελέγχετε ήδη (στο σύνολο θα έχετε 8 πεζικάριους).

2. Επίθεση: Μόλις ενισχύσετε τις περιοχές σας, μπορείτε να αποφασίσετε αν θέλετε να κάνετε Επίθεση. Αν Επιτεθείτε, στόχος σας είναι να κατακτήσετε μία Οθωμανική περιοχή νικώντας όλα τα Στρατεύματα που βρίσκονται ήδη σε αυτή. Οι μάχες γίνονται με τη χρήση των ζαριών. Αν επιλέξετε να επιτεθείτε:

- Μπορείτε να Επιτεθείτε μόνο σε μία περιοχή που έχει κοινά σύνορα με μία δικιά σας περιοχή.
- Μπορείτε να κάνετε πολλαπλές Επιθέσεις σε πολλαπλές περιοχές.
- Μπορείτε να Επιτεθείτε μόνο από μία περιοχή τη φορά. Δεν μπορείτε να συνδυάσετε Στρατεύματα από 2 περιοχές σας και να Επιτεθείτε.
- Η Επίθεση σε μία περιοχή συνεχίζεται μέχρι να υπάρξει ένας νικητής, δηλαδή να τελειώσουν τα Στρατεύματα μίας πλευράς.

Μόλις αποφασίσετε πού θα Επιτεθείτε, επιλέξτε τον αριθμό των Στρατευμάτων με τα οποία θα Επιτεθείτε και μετακινήστε τα στην περιοχή που επιτίθεστε.

Σημαντικό: Μία περιοχή δεν μπορεί να παραμείνει κενή. Πρέπει πάντα να αφήνετε έναν πεζικάριο (το λιγότερο) πίσω, για να φρουρεί την περιοχή και να ασκεί Επιρροή σε αυτή.

Η Μάχη! Πριν αρχίσει η Επίθεση, μπορείτε να καλέσετε **έναν** Σύμμαχο (δείτε παρακάτω: **Σύμμαχοι**). Η ΜΑΧΗ ξεκινά! Ο επιτιθέμενος ρίχνει τόσα ζάρια όσα είναι τα στρατεύματά του στην περιοχή και ο αμυνόμενος αμύνεται αντίστοιχα. Ισχύουν οι παρακάτω περιορισμοί: Ο επιτιθέμενος δεν μπορεί να

ρίξει πάνω από 5 ζάρια και ο αμυνόμενος ρίχνει τόσα ζάρια όσα είναι τα Στρατεύματα που έχει στην περιοχή μείον 1, με μέγιστο τα 4 ζάρια και ελάχιστο το 1 ζάρι. Οι παίκτες που εμπλέκονται στη μάχη πρέπει να ρίξουν τα ζάρια ταυτόχρονα.

Ποιος κερδίζει τη Μάχη; Αφού ρίξετε τα ζάρια, τοποθετήστε τα στο πάνω μέρος του ταμπλό, στις αντίστοιχες θέσεις (μπλε ζάρια στη θέση Ζάρια Επίθεσης/ Άμυνας Ελλήνων και Συμμάχων και κόκκινα ζάρια στη θέση των Οθωμανών). Συγκρίνετε τα ζάρια μεταξύ τους, αρχίζοντας από τα μεγαλύτερα αποτελέσματα και συνεχίζοντας στα αμέσως μικρότερα. Αν το ζάρι του επιτιθέμενου είναι μεγαλύτερο από του αμυνόμενου, τότε ο αμυνόμενος αφαιρεί έναν πεζικάριό του από τη μάχη. Αν το ζάρι του αμυνόμενου είναι μεγαλύτερο ή ίσο με του επιτιθέμενου, τότε ο επιτιθέμενος αφαιρεί έναν πεζικάριό του από τη μάχη. Καμία πλευρά δεν μπορεί να έχει περισσότερες απώλειες από τα ζάρια που έριξε. Συνεχίζετε να ρίχνετε τα ζάρια μέχρι να νικήσετε όλους τους αμυνόμενους ή να χάσετε όλους τους επιτιθέμενους. Αν νικήσετε όλους τους αμυνόμενους κερδίσατε την περιοχή. Οι απώλειες των Ελλήνων τοποθετούνται στην θέση του ταμπλό «Απώλειες Ελλήνων» και οι απώλειες των Οθωμανών τοποθετούνται πίσω στο απόθεμά τους.

Παράδειγμα 1:

ZAPIA EΛΛHHNΩN ZAPIA OΘΩMANΩN



Ο Έλληνας επιτίθεται με 2 πεζικάριους και ρίχνει 2 μπλε ζάρια. Ο Οθωμανός έχει 2 πεζικάριους και ρίχνει 1 κόκκινο ζάρι. Ο Έλληνας έφερε 6 και 2, ενώ ο Οθωμανός 4. Κερδίζει ο Έλληνας καθώς έχει μεγαλύτερο αποτέλεσμα στο ζάρι του σε σχέση με τη μεγαλύτερη ζαριά του Οθωμανού. Το επιπλέον ζάρι του Έλληνα δεν προκαλεί επιπλέον απώλεια, καθώς ο Οθωμανός έριξε μόνο 1 ζάρι. Η Επίθεση συνεχίζεται με τον Έλληνα να ρίχνει 2 ζάρια και τον Οθωμανό 1 μέχρι να υπάρξει νικητής στην περιοχή.

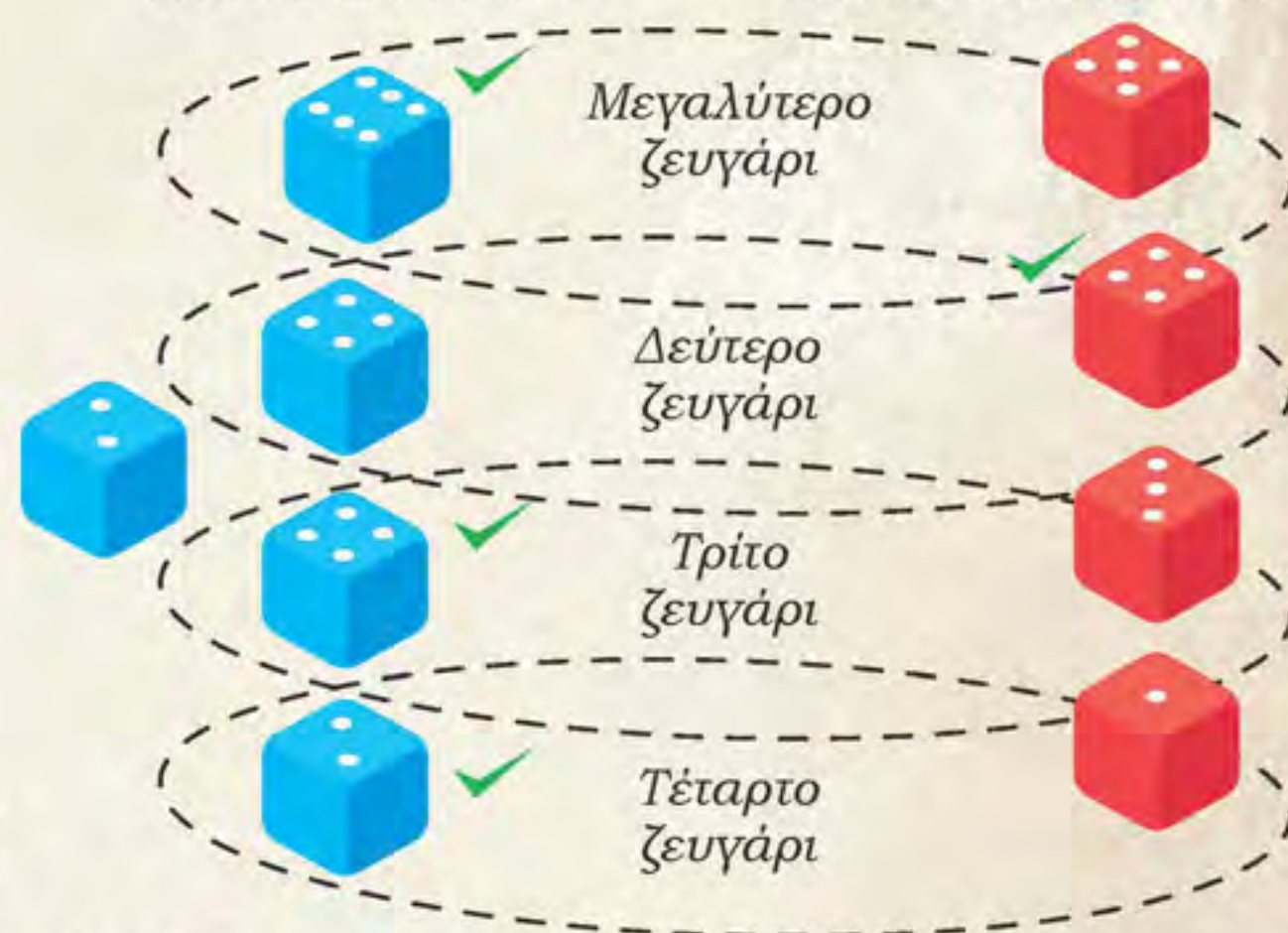
Σημαντικό: Όσα περισσότερα ζάρια ρίχνετε, τόσες περισσότερες είναι οι πιθανότητες να κερδίσετε. Ωστόσο, αυτό αυξάνει τα Στρατεύματα που στέλνετε σε μάχη, άρα και τις πιθανές σας απώλειες. Τα κόκκινα ζάρια, σας προτείνουμε να τα ρίχνει ο παίκτης στα αριστερά του επιτιθέμενου παίκτη.

Ελληνικές περιοχές Στον γύρο σας, πέρα από τις μάχες με τους Οθωμανούς, μπορείτε επίσης να ασκήσετε Επιρροή σε **διπλανές** περιοχές άλλων Ελλήνων. Ο κάθε παίκτης ασκεί Επιρροή σε κάθε περιοχή που ελέγχει, ίση με τον αριθμό των Στρατευμάτων πάνω της. Αν θέλετε να πάρετε υπό τον έλεγχό σας περιοχή άλλου Έλληνα, απλά χρειάζεται να μετακινήσετε τόσα Στρατεύματά σας σε μία Ελληνική περιοχή που δεν ελέγχετε, όσα τα Στρατεύματα που υπάρχουν σε αυτή, συν ένα. Τα Στρατεύματα που αφαιρέθηκαν γυρίζουν στο απόθεμα του παίκτη και όχι στις Απώλειες Ελλήνων. Τα Στρατεύματα που χρειάστηκαν για να κερδίσουν τη νέα περιοχή παραμένουν εκεί και δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν ξανά στο βήμα Επίθεση.

3. Μετακίνηση: Μόλις τελειώσετε τη φάση Επίθεσης, ανεξάρτητα αν επιτεθήκατε ή όχι, μπορείτε να κάνετε μία Μετακίνηση Στρατευμάτων. Μετακινήστε όσα Στρατεύματα επιθυμείτε από μία περιοχή σας σε μία άλλη. Αυτό μπορείτε να το κάνετε για να τοποθετήσετε τα Στρατεύματά σας καλύτερα για την άμυνα του Οθωμανικού γύρου ή να οργανώσετε καλύτερα τα Στρατεύματά σας για την Επίθεση του επόμενου γύρου. Μην ξεχνάτε, δεν μπορείτε να αφήνετε ποτέ μία περιοχή που ελέγχετε κενή.

Παράδειγμα 2:

ZAPIA EΛΛHHNΩN ZAPIA OΘΩMANΩN



Ο Έλληνας επιτίθεται με 6 Πεζικάριους και ρίχνει 5 ζάρια. Ο Οθωμανός έχει 5 πεζικάριους και ρίχνει 4 ζάρια. Ο Έλληνας έφερε 6-4-4-2-2, ενώ ο Οθωμανός 5-4-3-1. Συγκρίνουν τις ζαριές τους και ο Έλληνας έχει μία μόνο απώλεια. Η Επίθεση συνεχίζεται με τον Έλληνα να ρίχνει 4 ζάρια και τον Οθωμανό 1 μέχρι να υπάρξει νικητής στην περιοχή.





ΟΘΩΜΑΝΙΚΗ ΦΑΣΗ:

1.Γεγονός: Μόλις όλοι οι Έλληνες παίξουν τη Φάση τους, είναι η ώρα για τη Φάση των Οθωμανών. Τραβήξτε και διαβάστε την πρώτη κάρτα από τη στοίβα Γεγονότων. Ακολουθήστε τις οδηγίες της και τοποθετήστε την στα σκάρια. Οι κάρτες Γεγονότων αλλάζουν το παιχνίδι, προς το συμφέρον των Ελλήνων ή των Οθωμανών. Αν τελειώσει η τράπουλα, ανακατέψτε τις κάρτες που βρίσκονται στα σκάρια και δημιουργήστε μία νέα στοίβα καρτών.

2.Ενίσχυση: Μόλις ξέσπασε η Επανάσταση, οι Οθωμανοί άρχισαν να στέλνουν ενισχύσεις στον ελλαδικό χώρο. Μισθοφόροι και σύμμαχοί τους άρχισαν να προελαύνουν προς τις περιοχές όπου υπάρχει αντίσταση. Στο παιχνίδι, αυτό μεταφράζεται με το να εισβάλουν νέα Στρατεύματα Οθωμανών από τις 4 περιοχές Ενίσχυσης του ταμπλό. Για να υπολογίσετε τις ενισχύσεις των Οθωμανών μετράτε πόσα Στρατεύματα Ελλήνων υπάρχουν στη θέση του ταμπλό «Απώλειες Ελλήνων» και διαιρείτε το άθροισμα δια του 4 (στρογγυλοποιώντας προς τα κάτω). Τοποθετήστε τόσους Οθωμανούς πεζικάριους σε κάθε θέση Ενίσχυσης του ταμπλό, αρχίζοντας από τη νούμερο 1. Έπειτα, γυρίστε τα Στρατεύματα των παικτών που είναι στις «Απώλειες Ελλήνων» πίσω στα αποθέματά τους. Αν μία περιοχή Ενίσχυσης έχει Στρατεύματα Ελλήνων, η ενίσχυση γίνεται κανονικά και θα ακολουθήσει μάχη.

Παράδειγμα: Υπάρχουν 14 πεζικάριοι στη θέση «Απώλειες Ελλήνων» ($14 / 4 = 3.5 \rightarrow$ δηλαδή 3). Τοποθετήστε από 3 πεζικάριους σε κάθε θέση Ενίσχυσης του ταμπλό.

3.Μετακίνηση: Οι Οθωμανικές δυνάμεις κινούνται στο ταμπλό σε κάθε γύρο, αν μπορούν, αλλά το πού θα κινηθούν το επιλέγουν... μόνες τους! Κάθε περιοχή που έχει παραπάνω από μία μονάδα Οθωμανών, μετακινείται **μία** μόνο θέση προς την κοντινότερη περιοχή με Έλληνα, αφήνοντας πάντα πίσω έναν πεζικάριο. Περιοχές με έναν μόνο πεζικάριο δεν κουνιούνται. Αν η απόσταση της περιοχής με τον κοντινότερο Έλληνα είναι ίδια με μία άλλη, τότε οι Οθωμανοί κινούνται στην περιοχή με τους περισσότερους Έλληνες. Αν ακόμα υπάρχει ισοβαθμία, τότε κινούνται τυχαία προς μία από τις περιοχές (ορίστε σε κάθε ισοβαθμη περιοχή από ένα αποτέλεσμα στο ζάρι, ρίξτε το και ανάλογα με το αποτέλεσμα κινήστε τους Οθωμανούς προς την αντίστοιχη περιοχή).

4.Επίθεση: Η Επίθεση των Οθωμανών λειτουργεί ακριβώς τον ίδιο με την Επίθεση της φάσης των Ελλήνων, με τη διαφορά ότι ο Έλληνας παίκτης μπορεί να καλέσει για Σύμμαχο έναν συμπαίκτη του (δείτε παρακάτω: Σύμμαχοι). Οι Οθωμανοί μπορούν να κάνουν μία Επίθεση ανά περιοχή, δηλαδή αν νικήσουν μία περιοχή παραμένουν εκεί μέχρι τον επόμενο γύρο που θα κινηθούν πάλι. Κατά την φάση Επίθεσης των Οθωμανών, μπορούν να γίνουν πολλαπλές μάχες σε διαφορετικά σημεία του ταμπλό. Ολοκληρώστε τις Επιθέσεις των Οθωμανών από τον παίκτη με τη λιγότερη Φήμη, προς αυτόν με την περισσότερη.

Το παιχνίδι συνεχίζεται με τον παραπάνω τρόπο, με τους Έλληνες και τους Οθωμανούς να μάχονται για τις περιοχές της Ελλάδας.

Παράδειγμα:

Ο Γιάννης επιτίθεται με 5 Πεζικάριους σε μία Οθωμανική περιοχή που έχει και αυτή 5. Φωνάζει για Συμμάχους. Ο Λευτέρης, ο πρώτος παίκτης στα αριστερά του, δε δέχεται αλλά ο Μάριος, που είναι ο επόμενος, δέχεται. Ο Γιάννης ρίχνει 4 ζάρια και ο Μάριος 1, με τους Οθωμανούς να ρίχνουν 4.



Ο Γιάννης χάνει μία μονάδα και νικάει δύο Οθωμανούς. Ο Μάριος νικάει μία μονάδα Οθωμανών.

ΣΥΜΜΑΧΟΙ

Η Ελλάδα απελευθερώθηκε επειδή οι Έλληνες συσπειρώθηκαν και κατάφεραν να νικήσουν τους Οθωμανούς. Αυτό έγινε με συμμαχίες ανάμεσα σε οπλαρχηγούς, στρατηγούς και αρματολούς της εποχής. Και εσείς, για να νικήσετε, θα πρέπει να συνεργαστείτε με τους υπόλοιπους παίκτες για να νικήσετε. Κατά τη διάρκεια της Φάσης Επιθέσεων (Ελλήνων και Οθωμανών) μπορείτε να καλέσετε Συμμάχους. Στην αρχή της επίθεσης ή της άμυνας σας ανακοινώνετε ότι χρειάζεστε Συμμάχους. Ο πρώτος παίκτης στα αριστερά σας έχει τον πρώτο λόγο αν θα σας υποστηρίξει ή όχι. Αν δεχτεί, τότε μπορεί να μετακινήσει έναν μόνο πεζικάριό του στη μάχη σας, όπου και θα πάρει μέρος. Αν δε δεχτεί, τότε είναι η σειρά του επόμενου παίκτη να δεχτεί ή να αρνηθεί κ.ο.κ. Ο Σύμμαχος ρίχνει και αυτός από ένα ζάρι επίθεσης ή άμυνας στη μάχη και μπορεί να νικήσει μονάδες Οθωμανών ή να χάσει δική του. Το ζάρι του το τοποθετεί στη θέση «Ζάρια Συμμάχων» και ακολουθεί τους ίδιους κανόνες με τους παραπάνω για τη μάχη. Σε περίπτωση ισοβαθμίας του ενεργού παίκτη με τον Σύμμαχο, κερδίζει ο ενεργός παίκτης. Στο τέλος της μάχης, αν η μονάδα του Συμμάχου είναι ακόμα στην περιοχή, γυρίζει πίσω στην περιοχή από όπου ήρθε. Αν κατά τη διάρκεια της μάχης η μονάδα του Συμμάχου χάσει, μπορείτε να καλέσετε ξανά Σύμμαχο πριν ρίξετε τα ζάρια.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει με 2 τρόπους. Αν όλες οι Αποστολές έχουν ολοκληρωθεί ή αν το ταμπλό δεν έχει κανέναν Οθωμανό. Ανεξάρτητα με ποιον τρόπο το παιχνίδι τελειώσει, σας αξίζουν συγχαρητήρια, καθώς καταφέρατε να νικήσετε τους Οθωμανούς και να απελευθερώσετε την Ελλάδα. Νικητής του παιχνιδιού είναι ο παίκτης με την περισσότερη Φήμη (δείτε παρακάτω: Φήμη). Σε περίπτωση ισοβαθμίας, ο παίκτης με τις περισσότερες περιοχές κερδίζει. Αν ακόμα υπάρχει ισοβαθμία, ο παίκτης με τον μεγαλύτερο στρατό στο ταμπλό κερδίζει.

Φήμη: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα αποκτάτε Φήμη. Η Φήμη σας καθορίζεται από το σύνολο των περιοχών στις οποίες ασκείτε Επιρροή συν τη Φήμη από τις ολοκληρωμένες Αποστολές σας.

Συμβουλές:

- Στις μάχες, τις ισοπαλίες (στα ζάρια) τις κερδίζει ο αμυνόμενος με τον επιτιθέμενο να μπορεί να έχει περισσότερα ζάρια στην επίθεσή του. Με αυτό τον τρόπο υπάρχει μία ισορροπία ανάμεσα σε αμυνόμενο και επιτιθέμενο. Χρησιμοποιήστε αυτή τη διαφορά προς το όφελός σας. Μάχες που μπορεί να φαίνονται ανίκητες, μπορεί να γυρίσουν!
- Το παιχνίδι είναι ημι-συνεργατικό. Θα πρέπει να βοηθάτε τους άλλους παίκτες ως Σύμμαχοι για να νικήσετε όλους τους Οθωμανούς. Δεν μπορείτε να νικήσετε μόνοι σας. Ως Σύμμαχοι θέλετε να βοηθάτε επίσης, καθώς είναι ένας τρόπος να αυξήσετε τον αριθμό των Στρατευμάτων που θα Ενισχύσετε στον επόμενο γύρο.
- Στο τέλος του παιχνιδιού νικάει ο παίκτης με την περισσότερη Φήμη. Μην επικεντρώνεστε μόνο στην επίθεση αλλά και στον έλεγχο περιοχών.
- Αν δεν επιτίθεστε, δε θα έχετε αρκετές Ενισχύσεις. Κρατήστε μία καλή ισορροπία ανάμεσα στον έλεγχο περιοχών και της επίθεσης.
- Οι Οθωμανοί, σε αντίθεση με τους Έλληνες, δεν μπορούν να συνεχίσουν να επιτίθενται σε πολλαπλές περιοχές στον ίδιο γύρο, εφόσον κατακτήσουν μία περιοχή. Χρησιμοποιήστε το προς όφελός σας.
- Οι κάρτες Γεγονότων που ενισχύουν τις 2 πλευρές είναι επιπρόσθετες από αυτές του βήματος Ενίσχυσης.
- Στην απίθανη περίπτωση που δεν έχετε αρκετά Στρατεύματα για να ενισχύσετε μία πλευρά, απλά δεν την ενισχύετε. Όπως και στην πραγματικότητα, τα στρατεύματα είναι συγκεκριμένα. Η διανομή τους στο πεδίο μάχης και ο αριθμός τους είναι αυτά που καθορίζουν τη νίκη από την ήττα.

Playtesters:

Νίκος Σταύρου, Έλενα Κανέλλου, Τίνα Κανέλλου, Αλέξανδρος Μπάρμπας, Νατάσα Μάντζιου, Τάνια Τράκα, Μάριος Γιαννόπουλος, Κωνσταντίνα Θεοδώρου.

1821

ΝΕΑ ΣΕΙΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑΣ



Ξεφτέρια™

ΜΗΝΕ ΨΑΧΙΕ... ΜΑΘΑΙΝΕ!

ΒΙΒΛΙΟ ΜΑΖΙ ΜΕ
ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΝΩΣΕΩΝ



1821

Πρόσωπα & Μάχες
της Επανάστασης

ΓΝΩΣΕΩΝ



ΚΥΝΗΓΙ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ™

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ



ΥΠΕΡΑΤΟΥ HYPERTRUMPS®

Προϊόν της
Α. Δεσύλλας Μον. Ε.Π.Ε
Χρυσοστόμου 12
121 32 Περιστερί - Αθήνα
info@desyllasgames.gr

