

دليل اللعب

صراع الأساطير



سوبرمان
SUPERMAN

كريتوس
KRATOS

القائد
THE COMMANDER

باتمان
BATMAN



نظرة عامة والإعداد

الهدف

اللعبة لأربعة لاعبين، كل لاعب يقود بطلاً واحداً، والمعاركة حرة: كل لاعب ضد الجميع. من تصل صحته إلى الصفر يخرج فوراً، ويفوز آخر بطل يبقى في الميدان. (ولثلاثة لاعبين: انظر صفحة اللوحة).

الإعداد

1. ضع اللوحة وسط الطاولة. يُستحسن أن يجلس كل لاعب إلى جانب مملكته.
2. يضع كل لاعب بطاقة شخصيته أمامه: عليها الصحة وقيمة الحركة ونوع الهجوم وخانة البداية، وعداد الغضب لكريتوس.
3. كل لاعب يخلط رزمته ويضعها مقلوبة، ثم يسحب 5 بطاقات.
4. يبدأ كل بطل بصحته كاملة ويوضع في خانة البداية المرقمة: سوبرمان في 1، وباتمان في 2، والقائد في 3، وكريتوس في 4. الخانات الأربع المرقمة وحدها نقاط البداية.
5. يبدأ الدور الأول اللاعب الأصغر سناً، ثم يتوالى اللعب مع عقارب الساعة.

رزمة البطاقات

لكل بطل رزمة من 30 بطاقة من أربعة أنواع:

النوع	العدد	الاستعمال
هجوم	10	في إجراء الهجوم
دفاع	8	للدفاع ضد هجوم
مزدوجة	6	هجوم أو دفاع
خطة	6	في إجراء الخطة

قيمة التعزيز — هي الرقم الكبير في الدائرة العلوية للبطاقة، بحد أقصى 3. وبطاقة الخطة (بلا رقم) تعزيرها 1.

الرزمة تتكوّن من بطاقات مختلفة تتكرر بعدد نسخها. الرقم الصغير أسفل كل بطاقة (مثل 3/30) هو عدد نسخها في الرزمة من 30.

الأبطال الأربعة

البطل	نوع الهجوم	الصحة	الحركة	البداية	الغضب
 سوبرمان	عن بُعد	16	2	الخانة 1	—
 باتمان	تُحدّد القيم على بطاقة شخصيته			الخانة 2	—
 القائد	عن بُعد	20	1	الخانة 3	—
 كريتوس	قريب	18	3	الخانة 4	0 إلى 5

بطاقتا باتمان والقائد قيد التجويز، وسُدرج قيمهما النهائية عند اعتماد بطاقتيهما. **القريب (Melee)** يهاجم الخانات المتجاورة فقط، و**عن بُعد (Ranged)** يهاجم المنطقة المشتركة (انظر قواعد الميدان).

الصحة والغضب

تُسجّل الصحة بعدد أو قرص صحة، وتنقص نقطة مع كل نقطة ضرر.

الغضب (كريتوس فقط): عدّاد من 0 إلى 5 يبدأ من 0. بعد كشف البطاقتين يستطيع كريتوس صرف نقطة أو نقطتين من غضبه، وتضيف كل نقطة +1 إلى قيمة بطاقته في هذه المعركة (هجوماً أو دفاعاً). ما يزيد على 5 عند الكسب يضيع.

الخروج من اللعبة

عندما تنزل صحة بطل إلى الصفر يُزال من اللوحة فوراً، وتخرج بطاقاته من اللعب، وتخلو خاتته. يستمر الباقيون في دورهم بالترتيب نفسه.

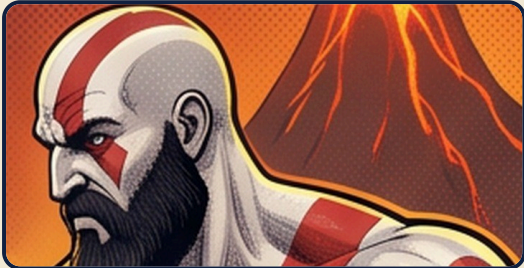
في دورك يلزم أن تنفذ **إجراءات**، ولا يجوز تخطي إجراء. يمكنك اختيار إجراءين مختلفين أو تكرار الإجراء نفسه مرتين. الإجراءات ثلاثة: **الحركة، والخطّة، والهجوم**.



الإجراء: الحركة



1. **اسحب** بطاقة من أعلى رزمتك إلى يدك. في الحركة تسحب أولاً ثم تتحرك.
2. **حرّك** بطلك عدداً من الخانات يساوي أو يقل عن **قيمة حركته**. الحركة اختيارية، ويمكنك ألا تتحرك. الخانتان المتصلتان بجسر مباشر متجاورتان.
 - تدخل فقط خانات فارغة متصلة بجسر بخانتك.
 - لا تمر عبر خانة يشغلها خصم.
 - لا تنه حركتك في خانة مشغولة.
3. **تعزّيز الحركة (اختياري)**: اترك بطاقة من يدك، وأضف الرقم المطبوع في دائرتها العلوية (بحد أقصى 3، وبطاقة الخطّة 1) إلى قيمة حركتك. لا يُنفذ تأثير البطاقة المتروكة.



الإجراء: الخطّة



1. اختر بطاقة **خطّة** من يدك والعب بها.
2. نفّذ التأثير المكتوب عليها.
3. ضع البطاقة في كومة التخلص.



الإجراء: الهجوم



- لا يجوز لك الهجوم إذا لم يكن في يدك بطاقة هجوم، أو لم يكن أمام بطلك هدف مسموح به. إن كان في المدى أكثر من خصم فاختر **هدفاً واحداً فقط**، ولا يشارك في المعركة غيرك وغيره.
- خطوات الهجوم الخمس في الصفحة التالية، وشرح كلمات البطاقات بعدها.**

الإجراء: الهجوم

1 أعلن الهدف



- **المقاتل القريب:** هدفه مقاتل في خانة متجاورة فقط.
- **المقاتل عن بُعد:** هدفه مقاتل في خانة متجاورة، أو أي خصم في منطقة مشتركة معه مهما كانت المسافة.
- إن وُجد أكثر من خصم في المدى فاختر هدفاً واحداً.

2 اختر البطاقات



- المهاجم يختار بطاقة **هجوم** (أو مزدوجة) ويضعها مقلوبة.
- المدافع، إن أراد الدفاع وكانت معه بطاقة **دفاع** (أو مزدوجة)، يضعها مقلوبة أيضاً. الدفاع اختياري.

3 اكشف البطاقتين معاً



- تنكشف البطاقتان في وقت واحد، وتنفذ تأثيرات «أثناء المعركة». إذا وُجد أكثر من تأثير، فتأثير المدافع أولاً. بعد ذلك يستطيع كريبتوس صرف غضبه.

4 احسب النتيجة



- يتلقى المدافع ضرراً يساوي قيمة بطاقة الهجوم، بعد أن تُطرح منها قيمة بطاقة الدفاع إن وُجدت.
- لكل نقطة ضرر تنقص صحة المقاتل نقطة.
- إذا وقع ضرر، فاز المهاجم. وإذا لم يقع أي ضرر، فاز المدافع.

5 ما بعد المعركة والتنظيف



- نفذ تأثيرات «بعد المعركة» المكتوبة على البطاقات (تأثير المدافع أولاً).
- ضع كل البطاقات التي لعبت في كومة التخلص الخاصة بصاحبها.

مثال على دور

- القيم افتراضية:** سوبرمان (صحته 16) في مملكته الزمردية، وكريبتوس (صحته 18) يقف على خانة حدود بين الزمردية والبنفسجية، وباتمان في المملكة الذهبية.
1. **الإجراء الأول (حركة):** يسحب سوبرمان بطاقة، ولا يتحرك لأن مكانه جيد.
 2. **الإجراء الثاني (هجوم):** خانة الحدود تنتمي إلى الزمردية أيضاً، فيستطيع سوبرمان ضرب كريبتوس من بعيد. يختار سوبرمان كريبتوس هدفاً وحيداً، ولا يشارك باتمان في المعركة.
 - يلعب سوبرمان بطاقة هجوم قيمتها 4 مقلوبة، ويلعب كريبتوس بطاقة دفاع قيمتها 2 مقلوبة.
 - تنكشفان معاً، والضرر = $4 - 2 = 2$ ، فتصير صحة كريبتوس 16.
 - تُنفذ تأثيرات «بعد المعركة»، ثم تُرمى البطاقتان.
 3. **نهاية الدور:** في يد سوبرمان أقل من 7 بطاقات، فلا يتخلص من شيء، وينتقل الدور إلى اللاعب التالي مع عقارب الساعة.

نهاية الدور

1. إذا زاد ما في يدك عن 7 بطاقات، فتخلص من الزائد حتى يبقى 7. يجوز أن يزيد عدد البطاقات عن 7 أثناء الدور، لكن التخلص واجب في نهايته.
2. يبدأ دور اللاعب التالي مع عقارب الساعة.

نهاية اللعبة

من تصل صحته إلى الصفر يخرج فوراً. يفوز **آخر بطل باق** في الميدان.

كلمات البطاقات المفتاحية

توقيت التأثيرات

- **بلا كلمة توقيت** (بطاقات الخطة): يُنفذ التأثير فور لعب البطاقة.
- **أثناء المعركة**: يؤثر في المعركة نفسها (تعديل قيمة أو إلغاء تأثيرات). يُنفذ عند كشف البطاقتين، قبل حساب الضرر.
- **بعد المعركة**: يُنفذ بعد حساب الضرر.
- إذا وُجد أكثر من تأثير في التوقيت نفسه، يُنفذ تأثير المدافع أولاً.

الفوز بالمعركة

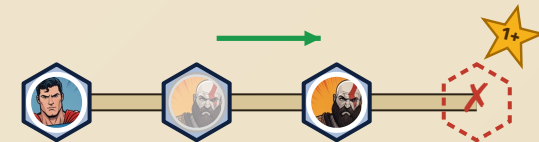
- **يفوز المهاجم** إذا سبب هجومه نفسه ضرراً للمدافع (لا ضرر تأثيرات البطاقات).
- **يفوز المدافع** إذا لم يقع أي ضرر.

مثال على الدفع

ادفع حتى 3 خانات: ينتقل الخصم 3 خانات بعيداً عن الدافع.



لا توجد خانة أبعد: يتوقف الدفع بعد خانتين، ويتلقى الخصم 1 ضرر إضافي إذا نصت البطاقة على ذلك.



الكلمة	المعنى
الضرر المباشر	ضرر ينقص الصحة مباشرة، ولا تنقصه قيمة الدافع، ولا يُعتبر هجوماً.
استعادة الصحة	ترفع الصحة بالعدد المكتوب، ولا تتجاوز صحة البداية (سوبرمان 16، كريبتوس 18، القائد 20).
الدفع	ينقل الدافع بطل الخصم خانة بعد خانة حتى العدد المكتوب. كل خطوة إلى خانة فارغة متصلة بجسر بالخانة الحالية، و أبعد عن الدافع (أي أن طريقها إلى الدافع أطول). إن أمكن أكثر من اختيار فالدافع هو من يختار. يتوقف الدفع إذا لم توجد خانة أبعد، وتُنفذ البطاقة عندها ما نصت عليه (مثل ضرر إضافي).
النقل	يوضع المقاتل في الخانة المحددة مباشرة، دون المرور بما بينها.
الطيران	أثناء الحركة يمر المقاتل عبر خانات يشغلها الخصم، ولا ينهي حركته في خانة مشغولة.
الإجراء الإضافي	يزيد عدد إجراءات هذا الدور بواحد.
أعد إلى أسفل الرزمة	توضع البطاقة مقلوبة أسفل رزمتك.
الغضب	خاص بكريبتوس: عدّاد من 0 إلى 5، يبدأ من 0. بعد كشف البطاقتين يصرف نقطة أو نقطتين، وتضيف كل نقطة 1+ إلى قيمة بطاقته في هذه المعركة. الزيادة فوق 5 تضيع.
نص البطاقة	إذا تعارض نص البطاقة مع الدليل، فنص البطاقة هو الأصل (مثل بطاقة تسمح بالهجوم من خانتين).
الرزمة الفارغة	إذا وجب السحب ورزمتك فارغة، لا تُعاد بطاقات التخلّص، ويتلقى بطلك 2 ضرر بدل السحب (مرة لكل تأثير أو إجراء).

1. الميدان

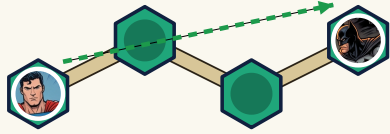
- الميدان **خانات سداسية** متصلة بجسور. الخانتان المتصلتان بجسر مباشر **متجاورتان**.
- في كل خانة مقاتل واحد فقط.
- الميدان أربع **ممالك**، لكل مملكة لون، وكل خانات المملكة **منطقة واحدة**.
- الخانة **العاجية** ذات النقطتين الملونتين هي **خانة حدود**، وتنتمي إلى المنطقتين اللتين تمثلهما النقطتان معاً.
- الخانة المركزية الداكنة تنتمي إلى **المناطق الأربع كلها**.

2. من يستطيع ضرب من

- المقاتل القريب (Melee)**: يهاجم مقاتلاً في خانة **متجاورة** فقط.
- المقاتل عن بُعد (Ranged)**: يهاجم مقاتلاً في خانة متجاورة مهما كان لونها، أو أي مقاتل في **منطقة مشتركة** مهما كانت المسافة.
- إذا لم يشترك المقاتلان في منطقة ولم يتجاورا، فلا هجوم عن بُعد بينهما.
- من يقف على خانة حدود يستطيع ضرب أهداف المنطقتين، ويستطيع أهداف المنطقتين ضربه.
- من يقف في **المركز** يستطيع ضرب أي خصم من أي مملكة، ويستطيع أي خصم يهاجم عن بُعد ضربه. هو مكشوف للجميع.

3. الرموز

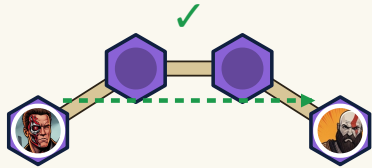
الشارات المرقمة والنقاط الملونة والزخارف على الخانات علامات بصرية فقط، ولا تغير ما تقوله القواعد عن الحدود والمركز والبدایات.



كل خانات المملكة منطقة واحدة: هجوم عن بُعد مهما كانت المسافة



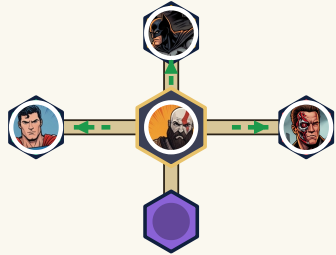
متجاورتان: خانتان متصلتان بجسر مباشر



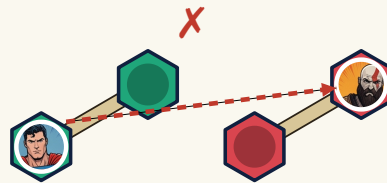
منطقة مشتركة: هجوم عن بُعد مهما كانت المسافة



خانة الحدود: من يقف عليها يضرب ويُضرب من المنطقتين

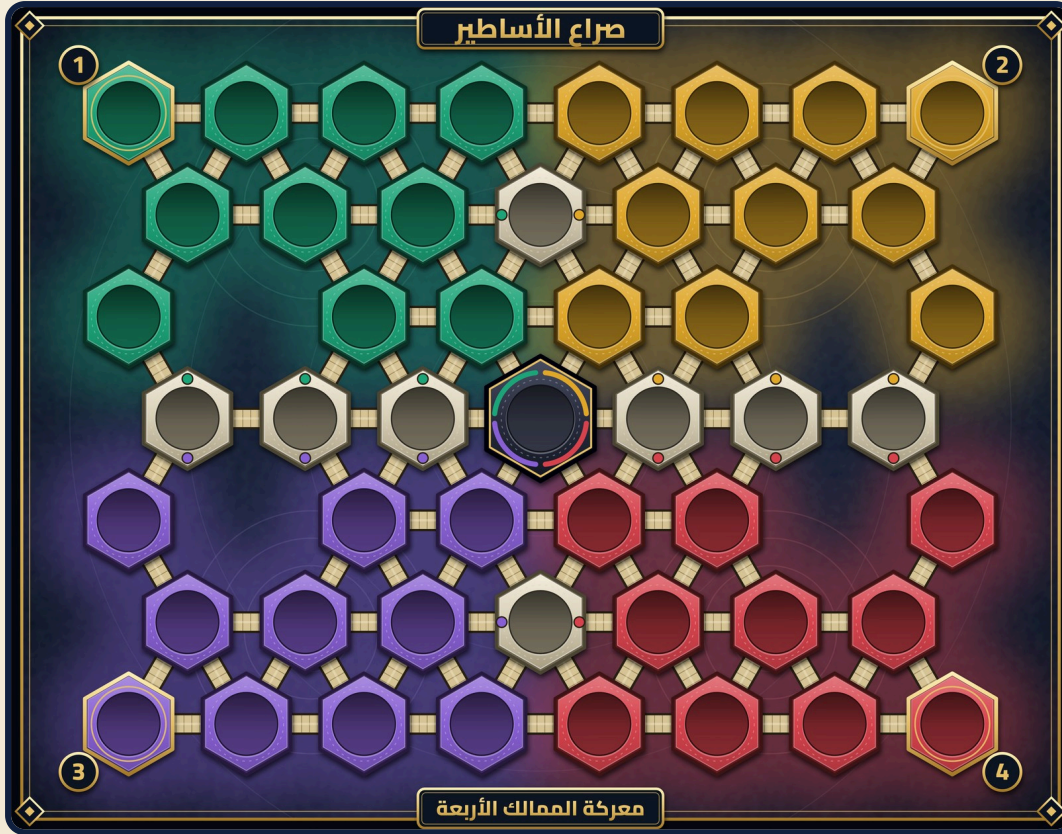


المركز: منطقة للجميع، ومن فيه مكشوف من الكل



لا منطقة مشتركة ولا تجاور: لا هجوم عن بُعد

اللوحة: الممالك الأربع



نظرة على اللوحة: 49 خانة: 40 خانة في الممالك الأربع (10 لكل مملكة)، و 8 خانات حدود، وخانة مركزية واحدة. المسافة من كل خانة بداية إلى المركز 5 خطوات، فلا يبدأ أحد أقرب أو أبعد من غيره.

الممالك

المملكة	البداية	البطل	تجاور
الزمردية	1	سوبرمان	2 (خانة حدود واحدة) و 3 (ثلاث خانات حدود)
الذهبية	2	باتمان	1 (خانة حدود واحدة) و 4 (ثلاث خانات حدود)
البنفسجية	3	القائد	1 (ثلاث خانات حدود) و 4 (خانة حدود واحدة)
القرمزية	4	كريتوس	2 (ثلاث خانات حدود) و 3 (خانة حدود واحدة)

الحلقة والمركز

- كل مملكة تجاور مملكتين فقط. المملكتان المتقابلتان قطرياً (1 و 4، و 2 و 3) لا تلتقيان إلا في المركز أو عبر مملكة أخرى.
- على كل جانب من الحدود الأفقية ثلاث خانات حدود متتالية، وعلى الحدود العمودية خانة حدود واحدة في الأعلى وواحدة في الأسفل.
- من يقف على خانة حدود مكشوف لمملكتين، لكنه يرى المملكتين أيضاً.
- المركز مجاور لست خانات: خانة حدود، وأربع خانات من الممالك. من يدخله يضرب الجميع ويُضرب من الجميع.

لعبة ثلاثة لاعبين

أخرج بطلاً واحداً، وتبقى مملكته (مع بدايتها) فارغة في هذه الجولة. تبقى خاناتها متاحة للحركة، ولا يوضع فيها مقاتل ابتداءً. القواعد كلها كما هي، ويفوز آخر بطل باقٍ. يُنصح بإخراج باتمان لتكون الممالك الثلاث الباقية 1 و 3 و 4 على سلسلة، والقائد في الوسط (البداية 3).

نصائح استراتيجية (منفصلة عن القواعد)

دورك

- إجراءان في كل دور، ولا يجوز تخطي إجراء.
- **الحركة:** اسحب بطاقة ثم تحرك حتى قيمة حركتك.
- **الخطة:** العب بطاقة خطة ونفذ تأثيرها.
- **الهجوم:** بطاقة هجوم وهدف واحد مسموح به.

خطوات الهجوم

1. أعلن الهدف (واحد فقط).
2. اختر البطاقات مقلوبة.
3. اكشف البطاقتين معاً.
4. الضرر = قيمة الهجوم - قيمة الدفاع.
5. ما بعد المعركة والتنظيف.

نهاية الدور واللعبة

- تخلص مما زاد على 7 بطاقات في يدك.
- الدور يتبع عقارب الساعة.
- من تصل صحتة للصفر يخرج، ويفوز آخر بطل باقٍ.

حدود المملكة: خانة الحدود تكشفك لمملكتين. إن كنت تهاجم عن بُعد فابق داخل مملكتك ما دام لك هدف، ولا تخرج إلى الحدود إلا لضربة محسوبة.



القريب والمركز: المركز يعطيك أهدافاً من كل الممالك، لكن كل من يهاجم عن بُعد سيراك. ادخله ومعك دفاع وبطاقة هجوم، وغادره بسرعة.



المتقابلان: خصمك في المملكة المقابلة قطرياً لا يستطيع ضربك عن بُعد إلا في المركز، فاترك الأمر لمن بينكما.



لا تبقى بين اثنين: من يقف على خانة حدود يتعرض لخصمين. اجعل الآخرين يقاتلون بعضهم قبل أن تدخل.



مميزات اللعبة

صراع الأساطير

EPIC BATTLE GAME

معارك تكتيكية



قتال ملحمي



قدرات فريدة



استراتيجية بلا حدود



تحدّ أساطير أخرى...

أربعة أبطال أسطوريين من عوالم مختلفة في معركة حرة على لوحة الممالك الأربع. اختر بطلك، وابن خطتك، وكن آخر بطل يبقى في الميدان.



كريتوس
KRATOS



القائد
THE COMMANDER



باتمان
BATMAN



سوبرمان
SUPERMAN



© جميع الحقوق محفوظة
EPIC BATTLE GAME

