





TELLSTONES

KING'S GAMBIT



TELLSTONES™

KING'S GAMBIT

Învăță regulile pe playtellstones.com

Designul jocului

Manual de reguli

Testare

Artă

Designul manualului

Ilustrațiile manualului

Povești din Runeterra

Secrete suplimentare bine păzite de

Editare

Chris Cantrell

Prashant Saraswat

Maxfield Stewart, Dean Douglas
Prashant Saraswat, Charley Choucard
Ryan Rinkel

Danny Beck, Craig Parkinson
Jose Martin

Marc Neidlinger

Grady Frederick

Michael Yichao, Michael Wieske

Vivianette Ocasio, Matt Dunn

Laurie Goulding, Abigail Harvey

Runeterra este un tărâm al magiei și al aventurii, unde campionii puternici luptă pentru a decide soarta națiunilor și pentru a salva lumea de ororile străvechi, care amenință întreaga existență...

Multe dintre popoarele Runeterei joacă Tellstones. Deși jocul poate varia ușor

în funcție de cultură, fără sau trib, este aproape mereu descris drept un duel al minților – o cacealma în care ambii jucători încep cu aceeași informație. Tellstones îți va pune la încercare atât memoria și concentrarea, cât și capacitatea de a-ți păcăli adversarul.



Înainte de joc

Tellstones: King's Gambit se joacă cu șapte piese, pe care este înscris câte un simbol unic. Primul jucător care adună trei puncte câștigă.

La începutul jocului, așază preșul orizontal între jucători – de-a lungul partidei, acesta va fi Hotarul.



Așază toate piesele cu fața în sus lângă preș, astfel încât ambii jucători să vadă clar simbolurile. Aceasta e Rezerva.



"Rezerva"



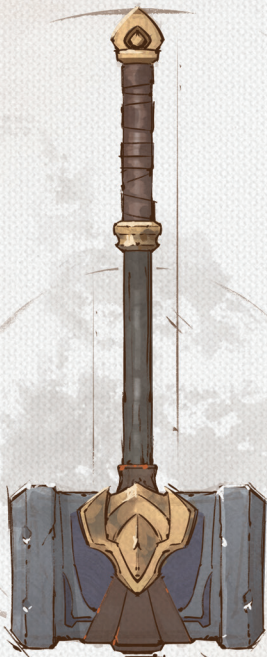
"Hotarul"

Apoi fiecare jucător ia un jeton de scor și îl așază lângă preș.

Alege o piesă la nimereală din Rezerva și pune-o cu fața în sus la mijlocul Hotarului. Acum hotărâți cine va fi primul.

Când e rândul unui jucător, acesta poate alege una dintre cele șase acțiuni pe care le are la dispoziție, fie pentru a manipula Hotarul, fie pentru a încerca să câștige puncte. După ce un jucător a efectuat o acțiune, e rândul adversarului să acționeze.





Celățenii Demaciei cunosc Tellstones și sub numele de "King's Gambit".

Legende povestesc că acum câteva secole, Demacia era condusă de regele Santon I. Fratele său, Amigus, îi contestase dreptul la tron, iar disputa lor amenința să degenereze într-un război civil. Încercând să evite manipulările și vărsarea de sânge, cei doi s-au înțeles să joace o rundă de Tellstones pentru a decide cine avea să fie regele de drept, iar cine avea să piardă urma să devină Prim-Mareșal.

Santon a riscat totul pentru a-și salva supușii și a câștigat. Domnia lui a fost lungă și dreaptă, iar Amigus l-a slujit cu devotament până în ziua morții.

Acțiuni

4

Plasează

Alege o piesă din Rezervă și indică-i adversarului unde s-o plaseze pe Hotar. Piesa trebuie plasată cu fața în sus, în stânga sau în dreapta unei piese deja plasate.



Atenție: Când vrei să așezi, să ascunzi sau să muți o piesă, reține că tu o alegi, dar adversarul face acțiunea în locul tău.

Ascunde

Alege o piesă cu fața în sus de pe Hotar și spune-i adversarului s-o întoarcă. Poziția piesei pe Hotar nu se schimbă.



Mută

Alege oricare două piese de pe Hotar (indiferent dacă sunt cu fața în sus sau în jos) și spune adversarului să le schimbe între ele. Chiar și după ce sunt mutate, piesele nu se întorc pe cealaltă parte.



Spionează

Ia o piesă cu fața în jos de pe Hotar și vezi ce simbol are înscris, fără să vadă și adversarul tău, apoi pune-o înapoi în poziția originală. Însă dacă adversarul tău a câștigat un punct în ultima rundă (fie a sa, fie a ta), poți spiona până la cel mult trei piese cu fața în jos, în orice ordine dorești.



Pentru a câștiga puncte, trebuie să îți "**provoci**" adversarul sau să-l "**sfidezi**". Când un jucător câștigă pentru prima oară un punct, își pune jetonul de scor pe partea sa a Hotarului, folosindu-l pentru a ține scorul.

Provocare

Alege o piesă cu fața în jos de pe Hotar și **provoacă-ți adversarul să-ți spună ce simbol are**.

Adversarul trebuie să-ți dea un răspuns. După ce ți-a răspuns, adversarul întoarce piesa cu fața în sus.

Dacă a ghicit simbolul, primește un punct, iar dacă nu, tu primești un punct.

Piesa rămâne cu fața în sus până când este "ascunsă" cu o altă acțiune.

Nu uita: În cazul "spionajului", dacă adversarul a punctat în ultima rundă, poți spiona până la cel mult trei piese cu fața în jos, nu doar una.

Primul jucător care ajunge la trei puncte câștigă jocul.



Sfidare

Dacă crezi că poți ghici toate piesele cu fața în jos de pe Hotar, spune-i adversarului "Știu toate simbolurile ascunse".

Acesta are trei opțiuni:



"Te cred, ai câștigat un punct."
(Primești un punct.)



"Nu te cred, arată-mi."
(Numește toate piesele cu fața în jos, apoi întoarce-le pe cealaltă parte, în orice ordine.)



"Nu-mi pasă, și eu le știu."
(Adversarul ți-a furat "sfidarea"! Acum TU trebuie să alegi între opțiunile I și II.)

Dacă în timpul unei "sfidări" un jucător identifică în mod corect toate piesele cu fața în jos de pe Hotar, obține victoria indiferent de punctele adunate.

Pe de altă parte, dacă greșește numele vreunei piese, victoria îi revine adversarului.



Reguli nescrise



Jucătorii veterani de Tellstones din Demacia se distrează uneori pe seama adversarilor în timp ce aceștia își joacă tura. Îi păcălesc cu glume și exagerări, laudându-le cu voce tare deciziile strategice, strigând numele diferitelor simboluri la întâmplare sau începând diverse discuții despre vreme și ce s-a mai întâmplat pe la curtea regală.

Indiferent de ce îndrăgă adversarul, important e să reții piesele pe care le alege sau le ridică. Regele Santon I era renumit pentru capacitatea de a vorbi verzi și uscate, în timp ce memora piesele...

8

Deși n-a fost mereu așa, echilibrul și corectitudinea sunt acum idealuri respectate în Demacia. Conform tradiției, la începutul jocului, piesa "Balanță" este mereu așezată prima pe Hotar.

Deoarece deseori înțelepciunea se măsoară în ani, obiceiul e ca cel mai în vârstă jucător să aleagă dacă vrea să fie primul.



Avangarda Neînfricată este formată din cei mai bine antrenați și mai talentați soldați din armata demaciană, gata să înfrunte orice inamic de pe câmpul de luptă. O luptă între acești războinici formidabili este inimaginabilă, chiar și după cele mai crunte certuri. Pentru a-și vărsa năduful, dacă împrejurările sunt favorabile, Căpitanul-de-Săbii le poate ordona să "traseze hotarul".

Fiecare războinic are propriul său set de piese pentru Tellstones. Sunt plasate două Rezerve și două Hotare separate, iar cele două seturi se joacă simultan și independent. Situația ilustrează perfect filosofia de luptă a Avangardei: pentru a obține victoria, uneori trebuie doar să aștepți ca un adversar ambițios să se încreadă prea mult în propriile forțe.

Piese de joc demaciene

Deși există ceva variație la nivel local, simbolurile folosite pentru King's Gambit au o semnificație culturală proprie extrem de importantă.

Uneori se spune că temperamentul sau adevăratele intenții ale unui jucător pot afecta ce piese alege... sau ce piese uită.

Coroana

Tronul reprezintă un jurământ solemn de a-ți pune viața în slujba poporului demacian.



Scutul

Armata demaciană luptă ca să apere, nu ca să distrugă.



Sabia

Adevărul și lumina sabiei Ocrotitoare vor alunga întunericul din inimile inamicilor.



Steagul

Suntem mereu mândri de cine suntem și nu ne-ascundem niciodată principiile.





Cavalerul

Cavalerii neînfricați și armășarii lor credincioși, cei ce n-au răgaz și care nu cer niciodată o răsplată.

Barosul

Barosul rățăcit al lui Orlon este simbolul înființării națiunii noastre, reprezentând voința și dreptatea pe care ne-am clădit regatul.



Balanța

Nimeni nu e mai presus de legile regatului, iar dreptatea noastră este absolută.



Aliații luptă împreună



În mod tradițional, King's Gambit se joacă în doi, dar recent, o variantă pentru patru jucători numită King's Round, a început să se răspândească în tavernele Mărețului Oraș al Demaciei.

Cele două perechi de jucători își schimbă locurile, iar fiecare jucător îi spune adversarului din stânga cum să manipuleze Hotarul.

Joel se desfășoară în sensul acelor de ceasornic, iar coechipierii pot discuta între ei despre tactici și strategii. Cu toate acestea, sfaturile trebuie rostite astfel încât și adversarii să le audă.

În timpul unui "spionaj", un jucător îi poate spune coechipierului să se uite la o piesă cu fața în jos. Dacă adversarii tocmai au punctat, echipa jucătorului se poate uita la maximum trei piese în total.

"Provocările" și "sfidările" vizează echipa, dar adversarul din stânga jucătorului tot trebuie să decidă cum răspunde. În mod similar, "sfidările" sunt finalizate de coechipieri, care alternează, numesc piesele și le întorc.

