





TELLSTONES

KING'S GAMBIT



# TELLSTONES™

## KING'S GAMBIT

Μάθετε τους κανόνες στο [playtellstones.com](http://playtellstones.com)

*Σχεδιασμός παιχνιδιού*

Chris Cantrell

*Εγχειρίδιο*

Prashant Saraswat

*Δοκιμή παιχνιδιού*

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

*Εικονογράφηση*

Danny Beck, Craig Parkinson  
Jose Martin

*Σχεδίαση εγχειριδίου*

Marc Neidlinger

*Εικονογράφηση εγχειριδίου*

Grady Frederick

*Μυθολογία της Γης των Ρούνων*

Michael Yichao, Michael Wieske

*Επιπλέον μυστικά που φιλοούν ζηλότυπα οι*

Vivianette Ocasio, Matt Dunn

*Επιμέλεια*

Laurie Goulding, Abigail Harvey

TELLSTONES™ & © 2013 Riot Games, Inc. Με επιφύλαξη κάθε νόμιμου δικαιώματος.

Η Γη των Ρούνων είναι ένας κόσμος μαγείας και περιπέτειας. Εδώ, πανίσχυροι ήρωες συγκρούονται για να κρίνουν τη μοίρα ολόκληρων εθνών ή μάχονται με πανάρχαια πλάσματα που απειλούν την ύπαρξη του ίδιου του κόσμου...

Το Tellstones είναι ένα διαδομένο παιχνίδι στη Γη των Ρούνων.

Κάθε λαός έχει τη δική του παραλλαγή του παιχνιδιού, αλλά σε κάθε περίπτωση είναι μια μονομαχία μυαλών, ένα παιχνίδι μπλόφας στο οποίο και οι δύο παίκτες γνωρίζουν αρχικά τις ίδιες πληροφορίες. Οι παίκτες πρέπει να συγκρατούν πληροφορίες, να εστιάζουν σωστά, αλλά και να ξεγελούν τον αντίπαλό τους.



# Προετοιμασία

Το *Tellstones: King's Gambit* παίζεται με ένα σετ από επτά πέτρες, καθεμία με το δικό της, μοναδικό σύμβολο. Κερδίζει όποιος συλλέξει πρώτος τρεις πόντους.

Αρχικά, τοποθετήστε το ταμπλό —ή Γραμμή, όπως λέγεται στο παιχνίδι— ανάμεσα στους δύο παίκτες.



Απόθεμα

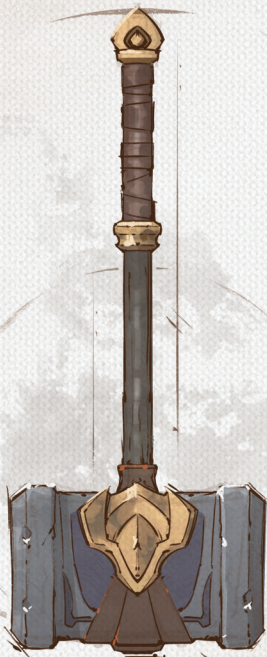
Γραμμή

Κάθε παίκτης παίρνει ένα ποίλι και το τοποθετεί δίπλα στο ταμπλό.

Επιλέξτε τυχαία μια πέτρα από το Απόθεμα και τοποθετήστε την ανοιχτή στη μέση της Γραμμής. Αποφασίστε ποιος θα παίξει πρώτος.

Στον γύρο σας μπορείτε να επιλέξετε μία από έξι ενέργειες είτε για να διαχειριστείτε τη Γραμμή είτε για να συλλέξετε πόντους. Όταν τελειώσετε τον γύρο σας, είναι η σειρά του αντιπάλου να παίξει.





3

Για τους πιστούς Ντεμασιανούς, το Tellstones είναι περισσότερο γνωστό ως «King's Gambit» (Ελιγμός του Βασιλιά).

Πριν από πολλούς αιώνες, ζούσε ο θρυλικός Βασιλιάς Σάντον ο Πρώτος. Όμως, ο αδερφός του, ο Άμιγκους, διεκδικούσε τον θρόνο και η σύγκρουσή τους απειλούσε να βυθίσει ολόκληρο το βασίλειο σε εμφύλιο πόλεμο. Θέλοντας να αποφύγουν την αιματοχυσία και την ίντριγκα, οι δυο τους αποφάσισαν ότι όποιος νικούσε σε μια παρτίδα Tellstones θα γινόταν ο αδιαμφισβήτητος βασιλιάς, ενώ ο άλλος θα γινόταν ο πιστός του στρατάρχη.

Ο Σάντον ρίσκαρε τα πάντα εκείνη τη μέρα για να σώσει τις ζωές του λαού του. Τελικά νίκησε και βασίλεψε δίκαια για πολύ καιρό, ενώ ο Άμιγκους τον υπηρέτησε πιστά μέχρι τον θάνατό του.

# Ενέργειες

4

## Τοποθέτηση

Δείξτε μια πέτρα στο Απόθεμα και πείτε στον αντίπαλο σε ποια θέση στη Γραμμή να την τοποθετήσει. Η νέα πέτρα τοποθετείται ανοικτή, αριστερά ή δεξιά από τις πέτρες που έχουν παιχτεί ήδη.



*Σημαντικό: όταν κάνετε Τοποθέτηση, Απόκρυψη ή Αλλαγή, εσείς διαλέγετε τις πέτρες που επηρεάζονται, αλλά η εντολή σας πραγματοποιείται πάντοτε από τον αντίπαλο.*

## Απόκρυψη

Δείξτε μια ανοικτή πέτρα στη Γραμμή και πείτε στον αντίπαλο να τη γυρίσει ανάποδα. Η θέση της πέτρας στη Γραμμή δεν αλλάζει.



## Αλλαγή

Δείξτε δύο πέτρες στη Γραμμή (ανοικτές, κλειστές ή μία και μία) και πείτε στον αντίπαλο να αλλάξει θέση μεταξύ τους. Οι πέτρες παραμένουν ανοικτές ή κλειστές μετά την αλλαγή θέσης.



## Κρυφοκοίταγμα

Κοιτάζτε το σύμβολο μιας κλειστής πέτρας στη Γραμμή, χωρίς να το δείξετε στον αντίπαλο, και βάλτε την πάλι στην ίδια θέση. Αν ο αντίπαλός σας πήρε πόντο στη δική του ή τη δική σας προηγούμενη σειρά, μπορείτε να Κρυφοκοιτάξετε έως και τρεις κλειστές πέτρες, με οποιαδήποτε σειρά.





Για να πάρετε πόντους, μπορείτε να **Προκαλέσετε** ή να **Καιρηθείτε**. Όταν ένας παίκτης παίρνει τον πρώτο του πόντο, βάζει το πούλι του στη δική του πλευρά και μετράει με αυτό τη βαθμολογία του.

## Πρόκληση

Δείξτε μια κλειστή πέτρα στη Γραμμή και πείτε στον αντίπαλο: «Σε προκαλώ να ονομάσεις αυτήν την πέτρα.»

Ο αντίπαλος πρέπει να υπακούσει. Όταν απαντήσει, γυρίζει την πέτρα με το σύμβολο προς τα πάνω.

Αν μάντεψε σωστά, παίρνει έναν πόντο. Διαφορετικά, παίρνετε εσείς έναν πόντο.

Η πέτρα παραμένει ανοικτή μέχρι να γυρίσει και πάλι σε κάποια μελλοντική Απόκριση.

*Ομηθείτε: όταν Κρυφοκοιτάτε, αν ο αντίπαλος πήρε πόντο στη δική του ή τη δική σας προηγούμενη σειρά, μπορείτε να κοιτάξετε έως και τρεις κλειστές πέτρες, αντί για μία.*

*Κερδίζει όποιος συλλέξει πρώτος τρεις πόντους.*



## Καίχημα

Αν νομίζετε ότι μπορείτε να ονομάσετε όλες τις κλειστές πέτρες στη Γραμμή, πείτε στον αντίπαλο: «Ξέρω όλα τα κρυμμένα σύμβολα».



Ο αντίπαλος έχει τρεις επιλογές:



Να πει «Σε πιστεύω, πάρε έναν πόντο.»  
(Παίρνετε έναν πόντο)



Να πει «Δεν σε πιστεύω, απόδειξέ το.»  
(Πρέπει να ονομάσετε και να γυρίσετε όλες τις κλειστές πέτρες, με οποιαδήποτε σειρά)



Να πει «Δεν με νοιάζει, τα ξέρω κι εγώ.»  
(Ο αντίπαλος κλέβει το Καίχημά σας!  
Τώρα πρέπει να διαλέξετε εσείς από τις επιλογές I ή II)

Αν κάποιος παίκτης ονομάσει σωστά όλα τα κρυμμένα σύμβολα στη Γραμμή σε ένα Καίχημα, τότε νικάει αμέσως, ανεξάρτητα από τους πόντους που έχει μαζέψει.

Όστόσο, αν κάνει λάθος έστω και σε μία πέτρα, χάνει το παιχνίδι αμέσως.



# Αγραφοι Κανόνες



Οι έμπειροι Ντεμασιανοί παίκτες του Tellstones κάνουν το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον χειραγωγώντας τις ενέργειες του αντιπάλου. Με χιούμορ και κέφι, μπερδεύουν και ξεγελάνε τον αντίπαλό τους επαινώντας φωναχτά τις στρατηγικές του αποφάσεις, αναφέρουν τυχαία σύμβολα χωρίς λόγο, μιλάνε για τον καιρό ή προσπαθούν να πιάσουν κουβέντα για τα τελευταία νέα από τη βασιλική αυλή.

Ό,τι κι αν πει ο αντίπαλός σας, εσείς πρέπει να θυμάστε τις πέτρες που δείχνουν ή παίρνουν στο χέρι τους. Ο Βασιλιάς Σάντον ο Πρώτος φημιζόταν για την ικανότητά του να μιλάει ασταμάτητα για διάφορα άσχετα θέματα, ενώ παράλληλα απομνημόνευε τις κινήσεις των πετρών...

Αν και δεν τηρούνται πάντοτε, η ισορροπία και η δικαιοσύνη είναι τα ιδανικά που σέβεται περισσότερο ο λαός της Ντεμάσια. Κατά συνέπεια, στην αρχή του παιχνιδιού, η πρώτη πέτρα που τοποθετείται είναι η Ζιγαριά.

Επειδή η σοφία συνήθως έρχεται με τα χρόνια, παραδοσιακά ο μεγαλύτερος σε ηλικία παίκτης επιλέγει αν θα παίξει πρώτος.



Η Ατρόμητη Φρουρά αποτελείται από τους πιο καλά εκπαιδευμένους λόχους του στρατού της Ντεμάσια και μπορεί να αντιμετωπίσει οποιοδήποτε εχθρό στο πεδίο της μάχης. Είναι αδιανόητο ότι αυτοί οι επίλεκτοι πολεμιστές θα πολεμούσαν ποτέ μεταξύ τους, ακόμη και στην πιο έντονη διαφωνία ή καυγά. Έτσι, αν το επιτρέπουν ο χρόνος και οι περιστάσεις, ο Ξιφομάχος-Λοχαγός θα τους διατάξει να «τραβήξουν τις γραμμές».

Κάθε πολεμιστής έχει το δικό του σετ Tellstones και στήνονται ξεχωριστά Αποθέματα και Γραμμές. Τα σετ δεν συνδυάζονται, αλλά παίζονται ταυτόχρονα. Αυτή είναι η φιλοσοφία της Ατρόμητης Φρουράς: για να κατακτήσεις τη νίκη, μερικές φορές χρειάζεται απλώς να περιμένεις να κάνει λάθος ο αντίπαλος και να προκαλέσει μόνος του την καταστροφή του.

# Τα Σύμβολα της Ντεμάσια

Αν και υπάρχουν διάφορες τοπικές παραλλαγές, τα σύμβολα του King's Gambit έχουν πολιτισμική σημασία που ξεπερνά τα αυστηρά όρια του παιχνιδιού.

Πολλοί ισχυρίζονται ότι οι προθέσεις ή ο χαρακτήρας του παίκτη ίσως επιηρεάζουν τις πέτρες που επιλέγουν... ή αυτές που ξεχνάνε.

## Το Στέμμα

Όποιος κάθεται στον θρόνο, αφιερώνει τη ζωή του στην υπηρεσία της Ντεμάσια.



## Η Ασπίδα

Οι στρατιές της Ντεμάσια δεν επιτίθενται πρώτα, αλλά αμύνονται.



## Το Σπαθί

Η αλήθεια και η φώτιση του Ξίφους της Προστάτιδας διώχνει το σκοτάδι από τις καρδιές των εχθρών μας.



## Η Σημαία

Η σημαία μας κυματίζει υπερήφανα. Δεν κρύβουμε ποιο είμαστε ή γιατί πολεμάμε.





## Ο Ιππότης

Ατρόμητοι πολεμιστές και πιστά  
άτια —υπακούν στο κάλεσμα  
του καθήκοντος και δεν ζητούν  
ανταμοιβή.

## Το Σφυρί

Το Σφυρί του Όρλον  
συμβολίζει την ίδρυση του  
έθνους μας και τα ισχυρά  
θεμέλια στα οποία  
βασίστηκε η  
ίδρυση του  
βασιλείου  
μας.



## Η Ζυγαριά

Κανείς δεν είναι υπεράνω  
του Νόμου. Η  
δικαιοσύνη μας  
είναι απόλυτη.



## Οι Σύμμαχοι Πολεμούν Μαζί



Αν και το King's Gambit συνήθως παίζεται με δύο παίκτες, πρόσφατα παρουσιάστηκε μια νέα παραλλαγή, γνωστή ως «King's Round» (Γύρος του Βασιλιά), στα καπηλειά της Μεγάλης Πόλης της Ντεμάσια.

Δύο ζευγάρια παικτών κάθονται εναλλάξ γύρω από το τραπέζι και ο καθένας λέει στον αντίπαλο στα αριστερά του τι να κάνει στη Γραμμή.

Η σειρά αλλάζει δεξιόστροφα, αλλά οι συμπαίκτες μπορούν να συνεννοηθούν μεταξύ τους ή να αποκαλύψουν τι γνωρίζουν για τη Γραμμή —όμως πρέπει να μιλάνε πάντα φωναχτά, ώστε να τους ακούνε όλοι στο τραπέζι.

Στο Κρυφοκοίταγμα, ένας παίκτης μπορεί να ζητήσει από τον συμπαίκτη του να κοιτάξει μια κλειστή πέτρα. Αν κάποιος αντίπαλος πήρε μόλις έναν πόντο, οι παίκτες μιας ομάδας μπορούν να δουν έως τρεις πέτρες, συνολικά και οι δύο.

Οι Προκλήσεις και τα Καηγήματα στοχεύουν τις ομάδες, αλλά ο αντίπαλος στα αριστερά του παίκτη πρέπει να δηλώσει πώς θα αντιδράσουν. Τα Καηγήματα ολοκληρώνονται με τους συμπαίκτες να παίζουν εναλλάξ, ονομάζοντας και ανοίγοντας κλειστές πέτρες.

