

MAGNES OMNI

Only one can catch the momentum

Το **Magnes Omni** είναι ένας εξομοιωτής που ελέγχει απο το παρόν «την Στιγμή» καταστροφής ενός πολιτισμού στο παρελθόν, μέσω της διάστασης του χρόνου.

Περιεχόμενα Παιχνιδιού:

- 1 ξύλινα βιβλίο τηλεμεταφοράς-Κουτί
- 9 ξύλινα πλακάκια-Ταμπλό του Παιχνιδιού
- 16 ξύλινα πιόνια -Ηλεκτρόνια
- 4 ξυλινες πυραμίδες-Πόλεις
- 16 ξύλινα κυκλάκια-Πόροι Πόλεως
- 4 ξύλινοι κύβοι-Κύβοι Διάστασης
- 1 ξύλινος κύκλος-Μετρητής Στιγμής
- 1 ξύλινο ζάρι

Στήσιμο παιχνιδιού:

- 1.Βάλτε τα 9 πλακάκια με την ακόλουθη σειρά.
- 2.Βάλτε το **Μετρητή Στιγμής** στο κέντρο στην θέση S.
- 3.Βάλτε τις 4 ομάδες ηλεκτρονίων στις 4 βάσεις εκκίνησης στο «**παρόν**» με τις αντίστοιχες **Πόλεις** και τους **Πόρους**.

Συνθήκη Νίκης:

Κερδίζει ο παίκτης που θα ελέγξει τον μεγαλύτερο αριθμό **κβαντων** μέσω των **Πόλεων** στο «**παρελθόν**», **την στιγμή** που ο Μετρητής Στιγμής κάνει ένα πλήρη δεξιόστροφο κύκλο και ξαναφτάσει στην θέση S.Ισοπαλίες δεκτές.

7	8	9
4	5	6
1	2	3

Βιβλίο Τηλεμεταφοράς

Ενεργειακό Ζάρι

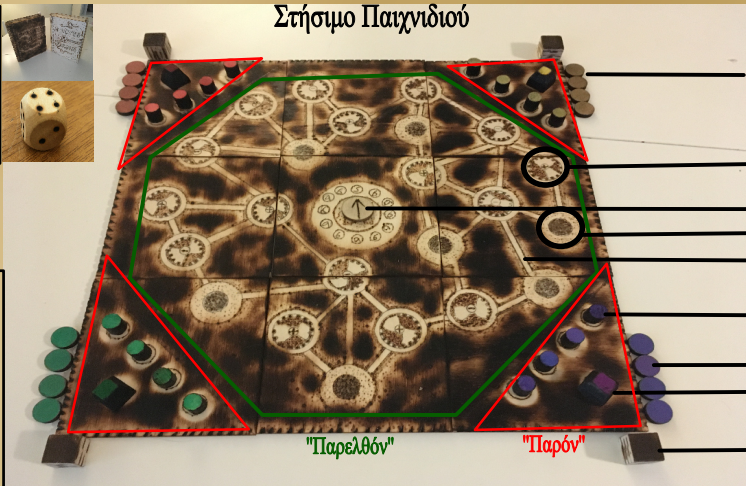
Requirements:

⌚:15-40 minutes

2-4 players

Age:12+

Στήσιμο Παιχνιδιού



Στρατός
Μαγνητισμός
Χρόνος
Εξαπάτηση

Πως παίζεται το Magnes Omni

1.Κάθε παίκτης παίρνει 1 ομάδα (Ηλεκτρόνια-Πόλη-Πόροι) και 2 ομάδες όταν οι παίκτες είναι 2. Το παιχνίδι παίζεται σε γύρους.Ο παίκτης με το υψηλότερο ζάρι ξεκινά, και η σειρά των παικτών συνεχίζεται δεξιόστροφα (όπως οι δείκτες του ρολογιού).

2.Κάθε παίκτης όταν είναι η σειρά του,επιλέγει κρυφά 1 Πόρο Πόλης και τον βάζει πάνω στη Πόλη στο «**παρόν**» Μετά ρίχνει το ζάρι και κινεί τα ηλεκτρόνια ξεκινώντας με άλματα απο το «**παρόν**» στο «**παρελθόν**», και διαμέσου μιας **Μαύρη Τρύπας- Πόλης** καταλήγει σε κάποιο **κβάντο**.

3.Στο «**παρελθόν**» οι παίκτες:1) κινούν τα ηλεκτρόνια με το ζάρι μέσω των γραμμων τηλεμεταφοράς ώστε να συγκρουστούν με αντίπαλα ηλεκτρόνια στην ίδια **Μαυρη Τρύπα ή κβάντο**. 2.)Δεν κινούν τα ηλεκτρόνια και κάνουν **Υπερκίνηση** όταν έχουν **Βαρυτική Πόλη**.

4.Ένας παίκτης κινείται και επιτίθεται με ηλεκτρόνια μόνο στη σειρά του,αλλά αμύνεται όποτε χρειαστεί.

5.Σε καθε κβαντο ή Μαύρη Τρύπα μπαινει μονο ένα ηλεκτρόνιο.Τα ηλεκτρόνια επίσης μπορούν να εκτελούν άλμα απο Μαύρη Τρύπα σε Μαύρη Τρύπα αλλά όχι απο Μαύρη Τρύπα σε Βαρυτική Πόλη.

6.Στο τέλος ενός γύρου ο τελευταίος παίκτης γυρνα δεξιόστροφα μια θέση τον Μετρητή,ξεκινώντας απο το S.

Κύβος Διάστασης:Είναι μια άλλη διάσταση όπου μεταφέρεται κάθε ηλεκτρόνιο που χάνει μια μάχη και κάθε ένας Πόρος Πόλης που έχει αντικατασταθεί απο έναν άλλο πόρο ή έχει εξαντληθεί .

Πόρος Πόλης:Κάθε ομάδα έχει 4 είδη πόρων Πόλης (Στρατός,Μαγνητισμός,Χρόνος,Εξαπάτηση).Κάθε παίκτης επιλέγει κρυφά 1 Πόρο και τον βάζει πάνω στη Πόλη μέχρι να εξαντληθεί ή να αντικατασταθεί με άλλον.

Εξαντληση Πόρου:Ένας πόρος Πόλης μπορεί να χρησιμοποιηθεί **σταδιακά** απο έναν παίκτη μεσω της κίνησης των 4 ηλεκτρονίων και των **Μαχών** τους με αντίπαλα Ηλεκτρόνια.Το καθε ηλεκτρόνιο που χάνει μάχη πάει στον Κύβο Διάστασης και όταν πάνε και τα 4 τότε ο πόρος **εξαντλείται**.Μπορει να εξαντληθεί και **άμεσα** χωρίς να κινήθούν τα ηλεκτρόνια, κάνοντας **Υπερκίνηση** βάζοντας τον πόρο απευθείας στον Κύβο Διάστασης.Η **Υπερκίνηση** γίνεται μόνο όταν ο παίκτης έχει **Βαρυτική Πόλη**.Ένας Πόρος Πόλης που εξαντλήθηκε αντικαθίσταται όταν υπάρχει με άλλον πόρο απο το «**παρόν**»,εάν υπάρχει.

Μάχη Ηλεκτρονίων : Όταν τα 2 αντίπαλα ηλεκτρόνια που συγκρούονται έχουν **διαφορετικούς Πόρους Πόλης** επικρατεί το ηλεκτρόνιο με βάση τον κανόνα ισχύος: (Πέτρα> Ψαλίδι>Χαρτί):Στρατός>Μαγνητισμός>Χρόνος >Στρατός.Όταν τα 2 ηλεκτρόνια έχουν τον **ίδιο Πόρο Πόλεως** η έστω το 1 έχει τον **Πόρο Εξαπάτησης** κερδίζει την μάχη το μεγαλύτερο το ζάρι .Σε ισοπαλία στο αριθμό του ζαριού οι αντίπαλοι ξαναρίχνουν μέχρι να βγει ο νικητής.Ο νικητής δύναται να τηλεμεταφέρει την Πόλη του πάνω σε Μαύρη Τρύπα ως **Βαρυτική Πόλη** . Κάθε φορά που ένα ηλεκτρόνιο,χάνει μια **Μάχη Ηλεκτρονίων** απο αντίπαλο ηλεκτρόνιο σε κβάντο,τοποθετείται δίπλα στον Κύβο Διάστασης, ενώ αν η **Μάχη** γίνει σε Μαύρη Τρύπα το χαμένο ηλεκτρόνιο βγαίνει εκτός παιχνιδιού.Τα ηλεκτρόνια επανέρχονται στο «**παρόν**» όταν μπουν και τα 4 στον Κύβο Διάστασης ή όταν ο παίκτης κάνει **Αντικατάσταση Πόρου Πόλης**.

Βαρυτική Πόλη: Είναι η Πόλη μιας ομάδας που τηλεμεταφέρεται επάνω σε μια Μαυρη Τρύπα, μετά απο μια νικηφόρα μάχη των ηλεκτρονίων της ομάδας. Η Βαρυτική πόλη έχει ισχύ 2 ηλεκτρονίων και ελέγχει τα συνδεδεμένα με αυτήν κβάντα που μετρούν ως **πόντοι νίκης στο τέλος του παιχνιδιού**. Τα κοινά ελεγχόμενα κβάντα και από άλλες Β. Πόλεις προσμετρώνται ως πόντοι απο κοινού. Η Πόλη στο παρόν χρησιμοποιεί τις ιδιότητες των πόρων στις μάχες, αλλά ως Βαρυτική ο πόρος προσδίδει την δυνατότητα της **Υπερκίνησης**.

Κατακτηση Βαρυτικής Πόλης: Ένας παίκτης, αν έχει διαθέσιμους πόρους μπορεί να κατακτήσει αντίπαλη Βαρυτική Πόλη μεσω επίθεσης στην Πόλη με 1 ηλεκτρόνιο κάνοντας 2 νικες στην σειρά με την χρήση ζαριού του. Αν δεν έχει πόρους με τον ίδιο τρόπο μπορεί να **μετακινήσει** την Β. Πόλη ενός αντιπάλου σε μια άλλη Μαυρη Τρύπα. Αν το ηλεκτρόνιο χάσει κατα την επίθεση αυτή, ακόμα και απο την πρώτη ζαριά, μεταφέρεται προσωρινά δίπλα στον Κύβο Διάστασης, όπως γίνεται μετά απο μια μαχη ηλεκτρονίων.



Υπερκίνηση Στρατού

Ένας παίκτης που έχει **Στρατό** ως Πόρο Πόλης όταν είναι Βαρυτική, έχει την επιλογή οποιαδήποτε στιγμή και ενώ είναι η σειρά του, να μην κινήσει τα ηλεκτρόνια του. Μπορεί να καταναλώσει - "κάψει" απευθείας τον πόρο του βάζοντάς τον στον Κύβο Διάστασης, για να κάνει μια **Υπερκίνηση Στρατού**, με επιθεση σε μια αντίπαλη Βαρυτική Πόλη δημιουργώντας Μάχη 1 ζαριάς. Εάν ο επιτιθέμενος νικήσει, **κατακτά** την αντίπαλη Πόλη ενώ αν χάσει, χάνει τον έλεγχο της δική του Πόλης. Εάν ο αμυνόμενος χάσει χάνει την Πόλη του και τοποθετεί τον Πόρο του στον δικό του Κύβο Διαστασης. Σε κάθε περίπτωση για να ελεγχθεί μια αντίπαλη Βαρυτική Πόλη απαιτείται η τοποθέτηση ενός Πόρου Πόλης της νικήτριας ομάδας ηλεκτρονίων. Ένας παίκτης χωρίς Πόλη συνεχίζει χωρίς πόρους μέχρι να επανακτήσει την Πόλη του.



Υπερκίνηση Εξαπάτησης

Όταν ένας παίκτης έχει ως Πόρο Βαρυτικής Πόλης την **Εξαπάτηση** η έκβαση της Μάχης με ένα αντίπαλο Ηλεκτρόνιο με οποιοδήποτε πόρο καθορίζεται με Μάχη Ζαριού. Επίσης έχει την επιλογή να μην κινήσει ηλεκτρόνια και να "κάψει" τον πόρο και να κάνει την **Υπερκίνηση Εξαπάτησης**, αντικαθιστώντας τον Πόρο Εξαπάτησης με πόρο απο τον Κύβο Διάστασης.



Υπερκίνηση Χρόνου



Ένας παίκτης που έχει ως Πόρο Βαρυτικής Πόλης τον **Χρόνο** στην έχει την επιλογή να μην κινήσει τα ηλεκτρόνια του, αλλά να καταναλώσει "κάψει" τον πόρο του βάζοντάς τον στον Κύβο Διάστασης και να δημιουργήσει μια **Υπερκίνηση Χρόνου**. Με αυτήν τη κίνηση δημιουργείται **παραμόρφωση χρόνου** με αποτέλεσμα ο παίκτης να μπορεί να μετακινήσει δεξιόστροφα ή αριστερόστροφα τον μετρητή στιγμή 3 επιπλέον σημεία εκτός του γύρου που παίζεται.



Υπερκίνηση Μαγνητισμού



Ένας παίκτης που έχει **Μαγνητισμό** ως Πόρο Πόλης όταν είναι Βαρυτική, μπορεί στην σειρά του να μην κινήσει τα ηλεκτρόνια του, αλλά να καταναλώσει "κάψει" πλήρως τον πόρο του βάζοντάς τον στον Κύβο Διάστασης και να κάνει μια **Υπερκίνηση Μαγνητισμού** ώστε δημιουργήσει παραμόρφωση γεωμαγνητικού πεδίου στο ταμπλο, δηλαδή **απομόνωση** ενός πλακιδίου της επιλογής του εκτός του κεντρικού. Κάθε απομονωμένη Πόλη ή κομμένο κβάντο, απομονώνεται και από τη νίκη. Το πεδίο μπορεί να αποκατασταθεί μόνο εάν ένας παίκτης καταναλώσει τον μαγνητικό του πόρο.

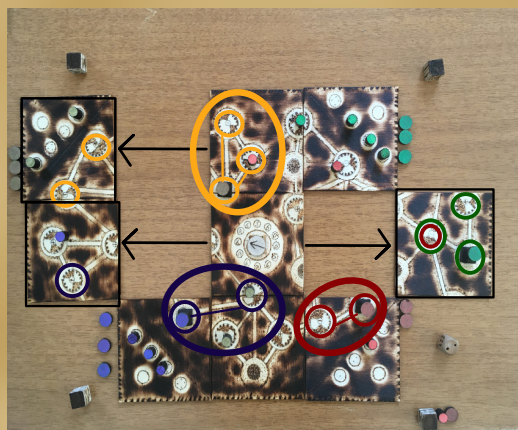
Αντικατάσταση Πόρου Πόλης: Ένας παίκτης μπορεί στην σειρά του, πριν ρίξει το ζαρί ή πριν κάνει μια Υπερκίνηση, να αντικαταστήσει τον πόρο Πόλης με έναν νέο Πόρο που βρίσκεται στο **«παρόν»** και να επαναφέρει τα τυχόν υπάρχοντα ηλεκτρόνια που βρίσκονται στον Κύβο Διάστασης. Η αντικατάσταση του Πόρου Πόλης γίνεται μόνο με Πόρους που είναι στο παρόν, αφού αυτοί δεν έχουν εξαντληθεί όπως αυτοί που βρίσκονται στον Κύβο Διαστασης. Η Αντικατάσταση Πόρου δεν προσμετράται ως κίνηση για τον παίκτη. Σε μια Πόλη χωρίς Πόρους, τα ηλεκτρόνια της ομάδας που χάνουν μια Μάχη Ηλεκτρονίων δεν πάνε στον Κύβο Διάστασης, αλλά βγαίνουν εκτός παιχνιδιού, όπως γίνεται και σε μια Μάχη εντός μιας Μαύρης Τρύπας.

Συντονιστικές Οδηγίες

1. Ο πόρος που "καίγεται" κατά την Υπερκίνηση αντικαθίσταται όταν υπάρχει, από ένα μη εξαντλημένο πόρο πόλης που βρίσκεται στο **«παρόν»**.
2. Ένας παίκτης δικαιούται μια Υπερκίνηση στη σειρά του.

Νικώντας στο Magnes Omni

Ο Μετρητής Στιγμής στο S.Ta 3 αποσπασμένα πλακάκια είναι εκτός μέτρησης πόντων λόγω παραμόρφωσης μαγνητικού πεδίου. Νικήτης είναι ο κίτρινος που η Πόλη ελέγχει 2 κβάντα με τις άλλες πόλεις να ελέγχουν απο 1.



more info: www.magnesomni.com