2

POMSTA KRáĽOVNEJ NIOBE

Board : OLYMPUS IN RUINS

Artemis, bohyňa lovu a dvojča boha Apolóna, bola nielen ochrankyňou lesa, ale aj krutou vrahyňou. Raz zabila sedem dcér tébskej kráľovnej Niobé za to, že urazila jej matku Léto. Legenda však hovorí aj o tom, že spolu s Apolónom zabili všetkých 14 Niobiných potomkov. Tá sa totiž Léto vysmievala, že má menej detí.

ENG:
Artemis is the daughter of Zeus and the twin sister of Apollo. Artemis is the huntress and the protector of animals. At the same time, she's the goddess of childbirth and the destroyer of young women. Artemis once killed six daughters of Niobe for insulting her mother, Leto. Someone says, Artemis and Apollo killed all 14 children of Niobe.

Forces

Každý hráč hodí kockou a vyššie číslo si vybera prvý svojho boha,
Artemis začína za skalou, Apolo v ruinách.
Hráči majú povolené na seba útočiť.

Player 1
Gods : Apollo
Troops : Circe

Player 2
Gods : Artemis
Troops : Hounds of Artemis

Apollo + Circe´s wolfs (2)
Artemis + Hounds of Artemis

Setup

Rozmiestni Bohov na štartovnú pozíciu (Modrá alebo Červená Oblasť).
Umiestí NPC do ich oblastí (Zelená oblasť): Amazonky (oblasť skaly), Toxotai, Argonauts (oblasť Lesa), Spartans, Hoplites (oblasť Ruín).
Rozlož žetóny predstavujúce Dedinčanov (Niobine deti)do oranžovej oblasti.

Vytvor balíček kariet pre NPC , z kariet jednotiek.

Victory

VÝHRA JEDNÉHO HRÁČA: HRÁČ KTORÝ PRVÝ ÚLOVÝ 7 NIOBINÝCH POTOMKOV .
SPOLOČNÁ VÝHRA: AK JE ULOVENÝCH VŠETKÝCH 14 POTOMKOV.
PREHRA: AK JE JEDEN Z BOHOV ZABITÝ.



SPECIAL RULES

NPC

Po ťahu prvého hráča nasleduje druhý hráč. Po druhom hráčovi vyhodnocujú ťah NPC.

Karty NPC jednotiek majú vlasný balíček na ťahanie. Z ktorého sa na začiatku ťahu NPC potiahňu 3 karty ktoré sa vyhodnotia.

NPC,ak boli zničené, či poškodené, sa na začiatku ťahu obnovia do ich štartovnej oblasti, ak prišla ich karta. Obnovenie sa neberie ako "špeciálna akcia", po "obnovení" jednotka môže v tom istom kole útočiť, alebo sa pohybovať.

NPC zaútočí vždy na najbližšieho Boha. Druhý hráč vyhodnocuje útok, zo všetkými bonusmy.(Les, Skala, plošný útok, atd....)

NPC sa môžu pohybovať od štartovnej oblasti maximálne o 2 oblasti.

NPC vždy využívajú schopnosť Guard/Ochránca.

NPC vždy oplácajú útok z blízka, bez zahratia aktivačnej karty.

Hráči

Hráči nemajú aktivačné karty jednotiek, namiesto toho sa rozhodnú:
- zahrať jednu jednotku, a s ňou sa hýbať a útočiť, (resp. Artemisin talent pohyblivosť dovoľuje opačne, t.j.: útočiť a potom pohyb!),

- zahrať jednu jednotku, a využiť jej schopnosť, napr Apolloa Lýra, ako keby hrač zahral aktivačnú kartu jednotky aj kartu vojny,

- hrať dva jednotky ale len sa s nimi hýbať. (resp. povolať)

Ľudský Štít

Ak jednotka NPC bráni v čistej streľbe na žetón "Niobiných detí", hráč musí nájsť inú pozíciu na steľbu alebo vyzabíjať NPC brániace mu v streľbe na cieľ.
Bohovia ktorým schopnosť dovoľuje "ignorovať prekážky v streľbe", v tomto scenári nefunguje.