

## Ένα παιχνίδι ταχύτητας και παρατηρητικότητας

Μια επική μάχη ταχύτητας, παρατηρητικότητας και ψευδαισμάτων.  
Μόδες ενώ παίζεις  
Ηλικίες 8+  
Δε χρειάζονται οδηγίες παιχνιδιού για να παίξεις.  
84 κάρτες  
2+ παίκτες

Το ασπίδα και η ονομασία είναι κατοχυρωμένα προϊόν  
Σχεδιασμένο από τον Ιωάννη Εργετζή

**Anemos** (άνεμος) – ANEMOS είναι η ελληνική λέξη για τον Άνεμο, τον αέρα

Μπορείς να είσαι τόσο γρήγορος όσο ο άνεμος και να αρπάζεις τον κύβη απην από τους αντιπάλους σου. Ωστόσο, θα πρέπει να είσαι προσεκτικός! Το σύμβολο μπορεί να μοιάζουν ίδιο, αλλά να είναι απίλυα όμοια. Προσπάθησε να είσαι ο πρώτος που μ' έχει κυρίε κάρτες στο χέρι του και γίνε ο Έλληνας ήρωας που πάντα ονειρευόσουν.  
Το **Παιχνίδι ANEMOS** είναι ένα παιχνίδι με κάρτες που δοκιμάει την ταχύτητά σου και τις απτικές σου ικανότητες. Οι 84 ασπιδικές κάρτες έχουν ζωντανά χρώματα και μιμησιακό σχεδιασμό αρχαίων ελληνικών συμβόλων και θα κάνουν ακόμα πιο ενδιαφέρον το παιχνίδι με τους φίλους και την οικογένεια.  
Ένα παιχνίδι εύκολο να σπείρει και εύκολο να παίζει. Το μόνο που χρειάζεται είναι καρτερή ματιά, γρήγορη σκέψη, ψευδαισμία και γρήγορα χέρια.

### Όροι του παιχνιδιού:

Τοποθετείς τον ζήλο κύβη στο κέντρο του τραπεζιού. ανακατεύεις με μοιράστε ίδιο αριθμό καρτών σε όλους τους παίκτες. Οι κάρτες που περισσεύουν τοποθετούνται κάτω από τον κύβη, στο μέρος που ονομάζεται 'πλατεία'. Οι παίκτες έχουν τις κάρτες τους κλειστές σε μία στοίβα μπροστά τους.  
Ο νεότερος παίκτης αρχίζει να παίζει, ανοίγοντας την επάνω κάρτα και τοποθετώντας την ανοικτή μπροστά από τη στοίβα του και προς το κέντρο του παιχνιδιού, δημιουργώντας μία νέα στοίβα από ανοικτές κάρτες (με την πλευρά του συμβόλου ανοικτή). Οι κάρτες θα πρέπει να ανοίγονται τριβώντας τις με φορά προς το κέντρο του τραπεζιού, ώστε οι αντίπαλοι να είναι αυτοί που θα δουν το περιεχόμενο της κάρτας πρώτοι, ώστε να απορροφούν φωνηένωμα οβήματα παιχνιδιού.

Κάθε σπένεμος παίκτης επαναλαμβάνει το ίδιο. Το παιχνίδι παίζεται δεξιάστροφα.  
Αν η παος από τους παίκτες γυρίσει μια κάρτα της οποίας το σύμβολο είναι ίδιο με το σύμβολο της κάρτας που έχει κλείσει από τους αντιπάλους ανοικτή, τότε οι δύο παίκτες με το ίδιο σύμβολο 'αγωνίζονται', προσπαθώντας να διεκδικήσουν τον κύβη, πριν να γίνει ο αντίπαλος.  
Ο χαμένος της διεκδικασίας παίρνει όλες τις ανοικτές δικές του κάρτες, τις ανοικτές κάρτες του αντιπάλου και οποιοδήποτε κάρτες υπάρχουν στην 'πλατεία' και τις τοποθετεί κλειστές στο τέλος της στοίβας του με τις κλειστές κάρτες. Το παιχνίδι συνεχίζεται, ανοίγοντας ο χαμένος παίκτης μία νέα κάρτα.

### Ειδικές Κάρτες:

Χέρια σε αντίθετη κατεύθυνση: Όλοι οι παίκτες θα πρέπει να τοποθετήσουν ένα χέρι τους στον κύβη όσο πιο γρήγορα μπορούν (το ένα επάνω στο άλλο). Ο παίκτης (που τον τοποθετεί τελευταίος) το χέρι του μαζεύει όλες τις ανοικτές κάρτες όλων των αντιπάλων, καθώς και οποιοδήποτε κάρτες υπάρχουν στην 'πλατεία' και τις τοποθετεί κλειστές στο τέλος της στοίβας του με τις κλειστές κάρτες.

Χέρια που πλησιάζουν μεταξύ τους: Όλοι οι παίκτες προσπαθούν να διεκδικήσουν τον κύβη. Ο πιο γρήγορος που αρπάζει τον κύβη μπορεί να επιλέξει εάν και με ποια θέση να ανταλλάξει τις κάρτες του. Για παράδειγμα, εάν ο γρηγορότερος παίκτης έχει 10 κλειστές κάρτες και κάποιος αντίπαλος έχει 3 κλειστές κάρτες, τότε ο νικητής μπορεί να ανταλλάξει τις 10 κάρτες του με τις 3 του αντιπάλου, και τελικά να μείνει με τις λιγότερες κάρτες.  
Χρωματιστά πόδια: Οι παίκτες με μόνονα για το σύμβολο των καρτών τους αλλά για το χρώμα του συμβόλου. Το παιχνίδι συνεχίζεται έτσι, μέχρι να καλυφθεί η κάρτα των χρωματιστών ποδιών.

**3 Πόδια:** Όλοι οι παίκτες διεκδικούν τον κύβη. Ο πιο γρήγορος τοποθετεί τις ανοικτές του κάρτες στην 'πλατεία' και ξεκινά τον επόμενο γύρο του παιχνιδιού.

**4 Πόδια:** Ο παίκτης που ανοίγει τη συγκεκριμένη κάρτα φωνάζει τη λέξη 'Κύβη' και όλοι οι παίκτες πρέπει να ανοίξουν άμεσα από μία κάρτα (ελέγχοντας ο κάθε παίκτης τις νέες κάρτες που μόλις άνοιξε). Το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά.

Σε οποιοδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, εάν κάποιος από τους παίκτες κάνει κάποιο από τα παρακάτω λάθη, τότε θα πρέπει να μαζέψει όλες τις ανοικτές κάρτες όλων των αντιπάλων, καθώς και οποιοδήποτε κάρτες υπάρχουν στην 'πλατεία' και τις τοποθετεί κλειστές στο τέλος της στοίβας του με τις κλειστές κάρτες.

- Ο παίκτης διεκδικεί τον κύβη, ενώ δε θα έπρεπε
- Ο παίκτης ρίχνει κάτω τον κύβη.
- Ο παίκτης χρησιμοποιεί οβήματα μέσα για να διεκδικήσει τον κύβη (σπρώχνει, κτυπάει κλπ)

### Τέλος του παιχνιδιού:

Ο παίκτης που έχει ξεφραχθεί όλες του τις κάρτες είτε στους αντιπάλους του, είτε στην 'πλατεία' είναι ο νικητής.



## A game of speed and observation

An epic battle of speed, observation and composure

Ages 8+  
No reading required to play  
84 pieces  
2+ players

Designs and name are subject to copyright  
Designed by Ioannis Ergetzis

**Anemos** (ánemos) – the Greek word for wind

Can you be as fast as the wind and grab the kyona before you opponents do? Be careful though, symbols might look the same but they may just be similar. Be the first that has no cards in hand and become the Greek hero you always dreamed of being.

**Anemos** is a card game that tests your speed and visual skills. The 90 made to last cards have lively mimimistic, ancient Greek symbols which will make you have a real blast with friends and family.  
Easy to set up, easy to play. All you need is a sharp eye, fast thinking, maybe some composure and a quick hand.

### How to play:

**Place the wooden pillar,** known as the 'Kyona' in the center of the table. Shuffle and deal equal number of cards to each player. The remaining cards that cannot be distributed are placed under the Kyona in a place called 'plata'. Players keep their cards in a face down stack in front of them.  
The youngest player gets to play first by flipping over the top card from their stack and placing it down, facing the middle of the table, so the opponents can have the first look of the card (avoiding in such ways unfair playing), creating a pile of 'opened' cards (symbols side).  
Each player will use the same in a clockwise direction.  
If one of the players flips a card and the symbols matches the symbol an opponent has, then these two players 'battle' by trying to grab the kyona before the other one does.  
The loser of the battle places all of his/her opened cards, the winner's opened cards as well as any card in the Plata at the bottom of his face down stack and starts the next round by flipping a new card.

### Special cards

**Opposing hands:** All players must put one of their hands on top of the kyona as fast as they can (one on top of the other). The person that places his/her hand last gathers all of the opened cards from every opponent plus any possible cards from the plata and places them under his/her face down stack.  
**Hands reaching one another:** All players reach for the kyona. The fastest gets to select if and with who he/she wants to swap the face down cards. Having in such way the fastest player has 10 face down cards and another has only 3, he/she can swap cards, leaving in such way 3 and the opponent 10.  
**Colored legs:** the players do not battle for the design of their symbols but for the color of their symbols. This game plays on until the card is covered by another card.

**4 legs:** All players reach for the kyona. The fastest gets to place his/her opened card in the plata and starts next round.  
**3 legs:** The player that flipped this card says 'kyona' and all players open a card simultaneously, continuing game as is. At any time of the game, if one of the players commits one of the following 'mistakes' they have to take all of the opened cards as well as any of the cards in the plata  
• Player grabs the kyona when he shouldn't have.  
• Player knocks down the kyona.  
• Player uses unfair, unjust ways of obtaining the kyona (pushing, hitting etc).

### End of the game

The player that has passed around to other players or in the plata, all of their cards is declared the winner.

## 一款关于速度与观察的游戏

一场关于速度，观察以及沉着应对的史诗般的战斗
年龄 9+
玩游戏时无需阅读
84 件
2个以上玩家
设计及名称受版权保护
由 Ioannis Ergeletsis 设计
Anemos (ánemos 阿那莫斯- 在希腊语中是风的意思

你能像风那样快地在你的对手之前抓到“克奥纳”吗？一定要小心哦，标志可能看起来一样，但它们只是相似而已。成为第一个手中没有纸牌的，成为你一直梦想中的希腊英雄。

**Anemos** 阿那莫斯是一款测试你的速度和视觉技巧的纸牌游戏。84张纸牌，每张都设计有独特的古希腊标志。这会帮助你和朋友还有家人真正的玩到尽兴。
简单的设置，简单的操作。你所需要的就是一双锐利的眼睛，敏捷的思考者，还可能需要一点沉着冷静以及一动作迅速的对手。

### 游戏规则:

把木墩放在桌子的中心位置，把它命名为“克奥纳”。洗牌并且把相同数量的纸牌发个每一位玩家。剩下不能发的纸牌要放在“克奥纳”下面的一个被命名为“普拉提亚”的位置。玩家们要把他们手中的牌面朝下堆放在自己面前。
由年龄最小的玩家翻开在他面前堆放的顶部第一张牌，并且把这张牌放面朝桌子中心放下，这样对手就可以对此牌有了第一印象（为了避免不公平竞争），自由设定一个位置把已“翻开”牌（有标志的一面）堆放在一起。
同上，所有的玩家顺时针以此类推。
如果其中一个玩家翻出牌的标志和对手的一样，那么这两位2玩家将要进行一次“战斗”，就是试着对于对手之前抓到“克奥纳”。
战斗中的失败者要将他们所有已翻开的牌，胜利者所有已翻开的牌以及“普拉提亚”那里的任何一张牌放在他面前的那堆牌里，并且开始翻新的牌进行下一轮游戏。

### 特殊牌

**对抗手**: 所有玩家必须以最快的速度把他们的手放在“克奥纳”的顶部（一个人的手在另一个之上）。如果一个玩家的手最后一个到达，那么需要收集所有对手已翻开的牌以及“普拉提亚”下的任何一张牌，并且要放在他/她面前的那堆牌里。
**问向彼此**: 所有的玩家都去抢“克奥纳”。最先抢得的玩家有权选择任何一位对手来交换他们彼此面朝下的牌。比如，如果最先抢得的玩家有10张面朝下的牌，而对方只有3张，那么他/她可以用自己的10张来交换对方的3张。
**颜色说**: 玩家不用为了对手的标志图案而进行战斗，而是为了他们标志的颜色而战。这个游戏会一直持续到这张牌被另一张牌所覆盖。
**三条说**: 所有玩家都去抢“克奥纳”。最先抢得的玩家可以把他/她所有已翻开的纸牌放在“普拉提亚”那里，然后开始进行下一轮游戏。
**四条说**: 当一个玩家翻到此牌时要说“克奥纳”，所有的玩家同时翻开一张牌，继续游戏。

在游戏中任何时间里，如果一个玩家说他/她违反了以下其中的错误，那么犯错误方就必须拿走所有已翻开牌和任何一张在“普拉提亚”的牌:

- 玩家在不应该抓“克奥纳”的时候抓了。
- 玩家碰倒“克奥纳”。
- 玩家用不公平、不正当的手段得到“克奥纳”（推换，击打等等）

### 游戏结束

超过其他玩家或者“普拉提亚”，最先清空自己手中牌的玩家将胜利者。

## Игра скорости и наблюдения

Эпическая битва скорости, наблюдения и самообладания
Аges 8+
Нет чтения не требуется, чтобы играть
84 штук
2+ игронов

Проекты и имя являются объектом авторского права
Разработанный Ioannis Ergeletsis

**Anemos** (ánemos) – греческое слово, ветер

Монете ли вы были столь же быстро, как ветер и захватить кубла перед вами оппоненты? Будьте осторожны, символы могут выглядеть одинаково, но они могут быть просто похожи. Будьте первым, кто нет карт в руке и стан греческой герой вы всегда мечтали быть.

Anemos это митчанная игра, которая превратит вашу остроту и визуальные навыки. 90 символов последние карты имеют оцифрованные минималистичные древнегреческие символы, которые делают вас есть реальный взрыв с друзьями и семьей.
Легко для того чтобы установить, легко играть. Все, что вам нужно, это открытый глаз, быстрое мышление, возможно, некоторые хладнокровие и быструю руку.

### Как играть:

Поместите деревянный Пилар, известный как 'Кубла' в центре стола. Перемешать и дело равное количество карт для каждого игрока. Остальные карты, которые не могут быть распределены помещены под Кубла в месте под названием 'Платя'. Игроны держат свои карты в стек лицевой стороной вниз перед ними.

Самый молодой игрок получает играть сначала литья верхнюю карту из своего стека и поместить его вниз, лицом к середине стола, так что противники могут иметь первый внешний вид карты (иногда таким образом, нестойкой игры), создание муча «открытых» карт (символы стороны).
Каждый игрок делает то же самое в направлении по часовой стрелке.

Если один из игроков переворачивает карту и символы совпадают с символом оппонент, то эти два игрока "бой", пытаясь захватить кубла перед другой делат.

Проигравший битвы помещает все его / ее открытые карт, победителя открыл карты, а также любую карту в Платия в нижней части его лицевой стороной вниз и называет следующий раунд, переворачивая новую карту.

### Специальные карты

**Противоположные руки**: Все игроки должны поставить одну из своих рук на верхней части кубла так же карты, как они могут (один на вершине другого). Целовек, который помещает его / ее руку в последний раунд собирает все открытые карты от каждого опонента плюс любые возможные карты с Платия и помещает их под его / е лицевой стороной вниз стека.

Руки достижения друг друга: Все игроки достают карты за кубла. Самый быстрый получает, чтобы выбрать, если и кем он / она хочет поменять лицом вниз карты. Например, если самый быстрый игрок имеет 10 карт лицевой стороной вниз, а другой имеет только 3, он / она может поменять карты, имея там обмен 3 и противника 10.

Цветные ноги: игроки не разрешают за дизайн своих символов, но за цвет их символов. Эта игра на, пока карта не покрывается другой картой.

3 ноги: Все игроки достают карты за кубла. Самый быстрый получает поместить его / ее открытую карту в Платия и начинается следующий раунд.

4 ноги: Игрок, который перевернул эту карту говорит 'Кубла' и все игроки открыть карту одновременно, продолжая игру, как есть.

В любое время игры, если один из игроков совершает одно из следующих «ошибок», которые они должны принять все открытые карты, а также любой из карт в Платия:

- Игрок захватывает кубла, когда он не должны иметь.
- Игрок сбивает кубла.
- Игрок использует несправедливые, непропорциональные способы получения кубла (толкание, удары и т.д.)

### Конец игры

Игрок, который прошел вокруг других игроков или в Платия, все свои карты, объявляет победителем.