

פול פיטרסון

התנגשות!



משחק טריפת הקלפים המגניב ביותר!



תוכן עניינים

- 2 התנגשות! התנגשות!
- 2 מטרת המשחק
- 2 תכולת המשחק
- 2 התנגשו עם ה-iPad שלכם!
- 3 הכנת המשחק
- 4 ככה זה עובד
- 5 הפיצוץ הגדול
- 6 תראו איך אתם נראים!
- 6 לוחמים
- 6 פעולות
- 7 הכירו את הקלפים שלכם!
- 8 תנאי השימוש
- 9 מהומה רבה על כל דבר
- 10 הצוותים
- 11 ועכשיו לתודות...
- 12 חוקי הבסיס (נא לא לפוצץ!)

התנגשות!

קרב בקלפים עבור 2-4 שחקנים

מטרת המשחק

מטרתכם במשחק היא אחת ויחידה: לשלוט בעולם כולו! השתמשו בלוחמים שלכם כדי למחוץ את בסיסי האויב ולהשמידם. השחקן (או השחקנית) הראשון שיצבור 15 נקודות ניצחון (נק"נ) הוא המנצח!

תכולת המשחק

משחק זה מכיל:

• 8 צוותים הכוללים 20 קלפים בכל צוות

(סך הכול 160 קלפים)

• 16 קלפי בסיסים

• ספר חוקים זה

התנגשו עם ה-iPad שלכם!

לפרטים נוספים על יישומון התנגשות! (Smash Up) מבית היוצר של AEG וחברת PlayDek עבור מכשירי iPad, iPhone ו-iPod Touch, היכנסו לאתר:

www.alderac.com/smashup



הפנת המשחק

כל שחקן מערבב שתי הפיסות צוותים המכילות 20 קלפים כל אחת, כך שתהיה לו חפיסה אחת בת 40 קלפים.

בלי לשחק בבוץ

אם תרצו לשחק לפי חוקי התחרות הרשמיים, הניחו את כל הצוותים במרכז השולחן. בחרו באקראי מי יהיה השחקן המתחיל; אותו שחקן יבחר לעצמו את הצוות הראשון. השחקן הבא, עם כיוון השעון, יבחר צוות. כשיגיע התור לשחקן האחרון הוא יבחר שני צוותים, ובחירת הצוות השני תמשיך בסדר הפוך מבחירת הצוות הראשון.



רובו-נינג'ות!

ערבבו את כל קלפי הבסיסים יחד כדי ליצור ערימה אחת של בסיסים. שלפו בסיסים כמספר השחקנים ועוד אחד (לדוגמה, במשחק של שלושה שחקנים שלפו ארבעה בסיסים).

הניחו את הבסיסים כשפניהם כלפי מעלה במרכז השולחן. כל שחקן שולף חמישה קלפים מהחפיסה שלו. אם אין לוחמים ביד ההתחלתית שלכם, הציגו את היד לשאר השחקנים, השליכו אותה לערימה הקלפים המנוצלים ושלפו יד חדשה של חמישה קלפים. אתם חייבים לשמור את היד הזאת (גם אם אין בה לוחמים).

מי שקם הכי מוקדם הבוקר יהיה השחקן הפותח. המשיכו במשחק לפי כיוון השעון.

כעת אתם מוכנים להתחיל להתנגש בכמה בסיסים.

אם יש לכם שני עותקים של התנגשות, שחקנים שונים יוכלו לבחור באותו הצוות, וכך להפגיש בקרב מכשפים נגד מכשפים, למשל.

אולם אסור לשחקן אחד לשחק עם שני עותקים של אותו הצוות. כאילו, בחיאת.



כפה זה עובד

1. חממו מנועים!

חלק מהיכולות שלכם קורות רק בתחילת התור. אם יש לכם יכולות כאלה, זה השלב שבו זה קורה. אם לשחקן הפעיל יש יותר מיכולת אחת כזו, הוא בוחר באיזה סדר הפעולות יבוצעו.

2. שחקו קלפים

בתורכם, אתם רשאים לשחק קלף לוחם אחד וקלף פעולה אחד... בחינם! שחקו את הקלפים באיזה סדר שתמצאו. אתם יכולים לשחק גם רק קלף אחד, או לא לשחק קלפים כלל.

לוחמים

כדי לשחק לוחם, בחרו בסיס כלשהו והניחו את קלף הלוחם לצדו כשהוא פונה אליכם או צמוד לפאת הקלף הקרובה אליכם. בצעו את הפעולה או ההשפעה המתוארת בקלף (קלפים המתחילים במילה "מיוחד" הם קלפים בעלי השפעה מיוחדת. ראו עמוד 8 לפירוט המלא).

פעולות

כדי לשחק פעולה, הראו את הקלף לשחקנים האחרים ואז מלאו אחר הוראות ההשפעה המופיעות בקלף. בום! עכשיו השליכו את הפעולה לערימת הקלפים שנוצלו (אלא אם מדוברת בהשפעה **מתמשכת**).

3. בדקו אם פוצצתם משהו

אחרי שסיימתם לשחק את הקלפים שלכם, בדקו האם יש בסיסים כלשהם שכבר מוכנים לפיצוץ (פרטים בעמוד הבא). אם אכן יש בסיסים שדירוגם מתאים לפיצוץ, אתם חייבים לפוצץ אותם.

לאחר פיצוץ הבסיס בדקו, האם לאחד השחקנים יש 15 נק"נ או יותר? אם כן, ראו את ההסבר בפרק "סוף סוף, הסוף" שבעמוד הבא.

4. שלפו שני קלפים

כמו שזה נשמע. מספר הקלפים המרבי שאתם יכולים להחזיק בידכם הוא עשרה קלפים. אם יש לכם יותר מעשרה קלפים לאחר ששלפתם שניים, השליכו קלפים לערימת הקלפים שנוצלו עד שמספר הקלפים בידכם ירד לעשרה קלפים.

אם אתם צריכים לשלוף או לחשוף קלף מהחפיסה שלכם אולם החפיסה נגמרה, ערבבו את ערימת הקלפים המנוצלים שלכם; אז הניחו אותה כשפניה כלפי מטה – וכעת זוהי חפיסת הקלפים החדשה שלכם. התחילו לשלוף ממנה כנדרש.

5. סוגרים את הבסטה

כל דבר שקורה בסופו של התור קורה בשלב הזה. לאחר מכן התור עובר לשחקן הבא משמאל.

רמאי! למה מה קרה שאתה תשחק פעמיים?

השפעות יכולות לקרות רק כאשר אתם מניחים את הקלף מידכם - פעולה הנקראת "לשחק" קלף - או אם חלה השפעה שגורמת לכם "לשחק" קלף. אם רק הזתם לוחם מבסיס לבסיס לא שיחקתם אותו, ולכן אין לבצע את ההשפעה של הלוחם שוב.



הפיצוץ הגדול

קטן שהוא ערך הנק"נ השמאלי ביותר המופיע על הקלף. חייב להיות לכם לפחות לוחם אחד בבסיס על מנת שתוכלו להשתתף בחלוקת הנק"נ של הבסיס.

חזרו לעמדות שלכם

אחרי הפיצוץ, השחקנים יכולים להשתמש ביכולות מיוחדות הקורות אחרי שבסיס מפוצץ. או אז כל הקלפים שעדיין נמצאים על קלף הבסיס חוזרים לערימות הקלפים המנוצלים של בעלי הקלפים. זה לא משמיד את הלוחמים, אבל עשוי להפעיל יכולות שמתרחשות כאשר הם חוזרים לערימת הקלפים המנוצלים.

הניחו את הבסיס המפוצץ בערימת הבסיסים שנוצלו. החליפו אותו בקלף העליון ביותר בערימת הבסיסים הזמינים, אם נותרו כאלו.

בדקו אם יש בסיסים אחרים המוכנים לפיצוץ. אם כן, פוצצו אותם באותה הדרך.

סוף סוף, הסוף!

בסופו של כל תור, אם אחד השחקנים הגיע ל-15 נק"נ, השחקן (או השחקנית!) שצבר הכי הרבה נק"נ הוא המנצח. אם יש תיקו על המקום הראשון, המשיכו לשחק תור אחר תור עד שיהיה תור שבסיומו לא יהיה יותר תיקו. לעולם לא תחלקו את המקום הראשון! מלבד בין שני הצוותים שלכם. החבר'ה האלה הם החברים הכי טובים לעולמי-עולמים.

אם הסכום הכולל של כל הלוחמים המוצבים באחד הבסיסים שווה לנקודת הפיצוץ של הבסיס או גדול ממנה, פוצצו אותו. אם בשלב פיצוץ הבסיסים יש יותר מבסיס אחד המוכן לפיצוץ, השחקן שזהו תורו יחליט על סדר הפיצוץ של הבסיסים.

לאחר שבחרתם בסיס לפיצוץ, כל אחד מהשחקנים יכול להשתמש ביכולות המיוחדות של לוחמיו שקורות לפני שבסיס מפוצץ. אם כתוצאה מהיכולות המיוחדות סכום העוצמה נגד הבסיס יורד אל מתחת לנקודת הפיצוץ שלו, הוא עדיין מתפוצץ.

כך למשל, אם שחקנית פיראטית רואה שהיא הסגנית בבסיס העמק הנעלם, מאחר שהבסיס שווה לה 0 נק"נ, היא משחקת את קלף הפעולה הרם מפרש! שתכונתו המיוחדת מעבירה את כל הלוחמים שלה לבסיס אחר. פעולה זו מורידה את העוצמה הכללית המופעלת נגד הבסיס לפחות מ-12, אולם מאחר שכבר התחלתם בתהליך הפיצוץ שלו, הוא עדיין מתפוצץ!

קודם אני!

אם יותר משחקן אחד רוצה להשתמש ביכולת מיוחדת, התחילו בשחקן הנוכחי ואז המשיכו עם כיוון השעון עד שכל השחקנים זכו להזדמנות, לפי הסדר, לשחק את היכולות המיוחדות שלהם (אם תוותרו במהלך הסבב הזה ואז שחקן אחר ישתמש ביכולת מיוחדת, עדיין תעמוד בפניכם האפשרות להשתמש ביכולת מיוחדת משלכם בתגובה). אם היכולת המיוחדת שלכם מאפשרת לכם לשחק קלפים נוספים, חובה עליכם לשחק אותם מיד או כלל לא.

הענקת נקודות ניצחון

השחקן שיש לו את סכום העוצמה הגבוה ביותר בבסיס המפוצץ הוא **המנצח! המנצח** יקבל סכום נק"נ השווה למספר הימני ביותר המופיע על הקלף. השחקן השני בעוצמה המושקעת בבסיס הוא **הסגן**, ויקבל את המספר המופיע באמצע. המקום השלישי הוא פשוט, ובכן, **המקום השלישי**, אבל יש לו בצדו פרס ניחומים



תראו איך אתם נראים!

לוחמים

שם הקלף אספן

עוצמה 2

סוג הקלף לוחם

יכולת והשפעה

סמל הצוות

אתם רשאים להחזיר לוחם אחד מבסיס זה שעוצמתו 3 או פחות ליד של השחקנית שהניחה אותו.

Illustration: ConceptArtists © 2016

פעולות

שם הקלף תושה

יכולת והשפעה

סוג הקלף פעולה

סמל הצוות

השמידו עד שני לוחמים שעוצמתם 2 או פחות.

Illustration: Francisco Rico Torres © 2016

הפירו את הקלפים שלכם!

שם הקלף

נקודת הפיצוץ

טורטוגה

21

2 3 4

נק"נ מנצח

השפעת הבסיס

נק"נ מקום שלישי

נק"נ סגן

זה מה שהבסיס עושה. ההשפעה של הבסיס פעילה כל עוד הבסיס נמצא במרכז השולחן. זה סוג של שילוב בין השפעה מיוחדת, מתמשכת ומגניבה.

השחקן/ית שפוצץ/ה ייס החדש שמחליף את הבסיס מהלוחמים שלו/של זהה.

Ilus. Francisco Rico Torres. © AEG.

הקרב על התיקו

אם יש תיקו בין שחקנים בבסיס מסוים, כל השחקנים המצויים בתיקו נחשבים כאילו הם נמצאים בדירוג הגבוה ביותר לו הם זכאים. כך למשל אם יש שלושה שחקנים שהעוצמה שהשקיעו בבסיס כאשר הוא פוצץ היא 10, 10 ו-5, שני המנצחים, השחקנים עם 10 הנקודות, יקבלו ניקוד של **מנצח**! השחקן עם עוצמה 5 יקבל ניקוד של **מקום שלישי** ולא של **סגן**. אם שני שחקנים עומדים בתיקו על מקומו של **הסגן** שניהם מקבלים את סכום הנקודות של הסגן ואף אחד לא מקבל את דירוג **המקום השלישי**. כל הבאסה, אח שלי.

אם השחקנים נמצאים בתיקו מבחינת ההשפעה של הבסיס (כפי שעשויו לקרות בדוג'ו), כל אחד מהם יכול להשתמש בהשפעה של הבסיס בנפרד. לפרטים נוספים על יישוב מחלוקות ראו את "קודם אני!" שבעמוד 5.

תנאי השימוש

השימוש במונחים הבאים על אחריות המשתמש. יש להפעיל שיקול דעת אסטרטגי בעת השימוש במשחק. ט.ל.ח.

מושפע: קלף מושפע אם הוא מוזז, מוחזר, מושמד או שמצמידים אליו פעולה.

מיוחד: רוב היכולות/השפעות מופעלות כאשר אתם משחקים את הקלף. יכולות מיוחדות מופעלות במקרים יוצאי דופן או באופן יוצא דופן. ניתן להפעיל יכולות מיוחדות מקלף שנמצא כבר במשחק או מקלף שנמצא בידכם. היכולת של הקלף תתאר מתי ניתן להשתמש בו. אם אתם משתמשים ביכולת מיוחדת כדי לשחק קלף בתורכם, הפעולה לא נחשבת לאחד הקלפים שאתם רשאים להניח בחינם בתורכם.



להזיז: השפעה זו מאפשרת לכם להזיז קלף ממקום אחד לאחר. הזזת קלף אינה נחשבת לפעולת משחק של קלף. השפעות ויכולות של לוחמים אינן מופעלות כאשר אתם מזיזים את הקלף שלהם.

להחזיר: משמעות הפעולה היא שהקלף חוזר למקום שממנו הגיע. כאשר קלף חוזר מבסיס, הסירו ממנו את כל הקלפים שהוצמדו לו במהלך שהייתו בבסיס (והחזירו אותם לבעליהם).

לשחק: אתם משחקים קלף אם הוא אחד מהקלפים החופשיים שאתם מקבלים בשלב 2, או בכל פעם שיכולת או השפעה מציבת במפורש שאתם משחקים משהו. היכולת/השפעה של הקלף מופעלת ברגע שאתם משחקים אותו. כאשר קלפים מוזזים, מונחים או מוחזרים הם אינם משוחקים, ולכן היכולות/השפעות שלהם אינן מופעלות.

להשליך: כאשר קלף מושלך, הוא עובר לערימת הקלפים המנוצלים של השחקן שמחפסתו הוא הגיע, ולא משנה מי שיחק את הקלף או שלט בו.

להשמיד: כאשר מצויין להשמיד קלף, הניחו את הקלף המושמד בערימת הקלפים המנוצלים של בעליו.



מתמשך: רוב ההשפעות והיכולות מתרחשות פעם אחת ואז נגמרות. יכולות או השפעות מתמשכות נותרות פעילות כל עוד הקלף שעליו הן מופיעות נותר במשחק.



נוספת: ככלל, אתם יכולים לשחק רק לוחם אחד ופעולה אחת בכל תור. אם קלף מסוים מאפשר לכם לשחק לוחם נוסף או פעולה נוספת, מותר לכם לשחק קלף נוסף מהסוג המצויין במהלך אותו סיבוב. אתם לא חייבים לשחק את הקלף הנוסף מיד, אלא אם הוא התקבל הודות להשפעה מיוחדת, ואז חובה לשחק אותו ברגע שמופעלת ההשפעה.



מהומה רבה על כל דבר

לעתים קורים מקרים שבהם המלל על הקלף והמלל בחוקים עשויים להתנגש וליצור מחלוקת. במקרה של קרב אדירים שכזה, התוכן שעל הקלף תמיד מנצח. יש לו חגורה שחורה בחוקונג-פו. אם יש מחלוקת בין שני קלפים, הקלף שאומר שאי-אפשר לעשות משהו מנצח את הקלף שאומר שכן אפשר לעשות משהו.

אם יש כמה השפעות שונות שאמורות להתרחש בו זמנית, השחקן שזהו תורו יחליט מה יהיה סדר ההתרחשות של ההשפעות השונות.

אתם יכולים לשחק קלף אפילו אם היכולת שלו לא יכולה לצאת אל הפועל. למשל, אתם יכולים לשחק פעולה המשמידה לוחם אפילו אם אין כרגע לוחמים במשחק. כך אפשר לסלק מהיד שלכם קלפים שאינכם זקוקים להם.

אתם חייבים למלא אחר הוראות היכולת של הקלף, אפילו אם הן פוגעות בכם. עם זאת, אם הקלף אומר שאתם רשאים לעשות משהו, אתם יכולים לבחור אם למלא אחר ההוראות או לא.

אם יכולת מסוימת אומרת "כל מספר", אתם רשאים לבחור גם במספר אפס. אתם רשאים לשחק קלף שאומר "כל" גם אם אין לו אפילו מטרה זמינה אחת.

אם אתם משחקים לוחמים או פעולות נוספות בזמן פיצוץ של בסיס (למשל כתוצאה מהשפעת בסיס), אתם חייבים להניח את הקלפים האלה מיד עם פיצוץ הבסיס או שלא תוכלו להניח אותם כלל (עבור פיצוץ הבסיס הזה).

בעת השלכת קלף מכל סיבה שהיא לערימת הקלפים המנוצלים, הקלף חוזר לערימה של השחקן או השחקנית שמהערימה שלהם הוא הגיע, ללא תלות בשאלה מי שיחק אותו ומי שלט בו בעת השלכתו.

כל אחד רשאי לעבור על ערימת הקלפים המנוצלים של כל שחקן בכל רגע נתון. וכן, חבריי חובבי הזומבים, כולם יעברו על ערימת הקלפים המנוצלים שלכם כל הזמן אם הם יודעים מה טוב להם, כדי שיוכלו לעקוב אחרי מה שאתם עושים...



הצוותים



חייזרים

חייזרים אוהבים לשחק לאנשים בראש, והם בעיקר אוהבים לשחק משחקי מוחות עם שחקנים אחרים, החל בהקפצת לוחמים חזרה לידם של השחקנים היריבים וכלה בהחלפת הבסיסים הפעילים במשחק. כשהחייזרים מגיעים, הם עושים בלאגן אטומי על חשבונם של תושבי הפלנטה האומללים.



מכשפים

פרסטו! המכשפים רוקחים את מה שהם צריכים עם אינספור פעולות ולחשים. הם פשוט ממשיכים לשלוף עוד ועוד דברים מהכובעים העמוקים שלהם, אז עקבו תמיד אחרי הידיים שלהם, ומה שהן שולפות מהכיס. או מהכובע. או מהשער הזה ליקום המקביל שהם הרגע פתחו במטבח שלכם.

בינג'ות

אם אתם יכולים לראות נינג'ה, סביר להניח שאתם כבר מתים (ואם אתם יכולים לראות אותם בזמן שאתם מתים, הרי שאתם צריכים לחזור אחורה, להסבר על צוות הזומבים). אני לא רוצה לחשוף פה סודות מקצועיים או משהו, אבל רוב מה שיש בצוות הזה הוא חמקני, מתרחש במהירות, בהפתעה ובשנייה האחרונה. אז תיזהרו מהם.



דינוזאורים

אם יש משהו אחד שדינוזאורים יודעים לעשות... בעצם, עם מוח בגודל של אגוז, הם לא ממש יודעים לעשות כלום. אבל הם גדולים. וכן, שככה יהיה לנו טוב, מישהו נתן להם לייזרים!

זדים

גונבים דברים, בולמים דברים, מתחילים דברים, מחביאים לכם את המפתחות בבוקר, אוספים תחתונים (למה? לרווח!). במשך שנים חשבתם שהיצורים הקטנים האלה היו מטרד. כעת מתברר שהם מזיקים בסדר גודל של מכת ארבה.

זומבים

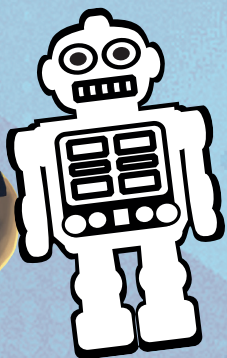
"הם באים לתפוס אותך, שחקנית 2. אחד הקשיים הגדולים ביותר עם המתים המהלכים הוא לגרום להם להישאר מתים ולהפסיק כבר להלך. הזומבים פשוט חוזרים וחוזרים, ולפעמים הם באים בגלים. שליחת זומבים לערימת הקלפים שנוצלו היא לא ממש "היה שלום!" כמו שהיא "נתראה בקרוב!"



צוותים נוספים!

האם יש ביניכם יותר מאדם אחד שרוצים לשחק את הבינג'ות? מצוי! שלבו שתי ערכות בסיס של התנגשות! כך שאנשים יוכלו לגייס ולשחק את אותו הצוות נגד עצמו! רק זכרו, אינכם יכולים לשים פעמיים את אותו הצוות באותה החפיסה! כמו כן, אם אתם משתמשים בשתי ערכות בסיס השתמשו בערימת בסיסים רק מערכה אחת.





רובוטים

ראשי התעשייה המובילים בהנדסה היו הראשונים שבנו את הרובוטים, אולם אז הרובוטים השתלטו והפכו את התהליך להרבה יותר יעיל! כעת הם יכולים לייצר כמות אדירה של רובוטים קטנים ומחוכמים באופן כה מדוקדק ויעיל שאיביהם בקושי מסוגלים להתמודד איתו. אה, והם יודעים לייצר גם כמה זורדים גדולים על הדרך...

מולטון, שון אורמז, נואל פטרסון, ג'ושוע פבליסקו, לאון פיליפס, קייל פיניון, מרדית קוויק, טיפאני ראו, אהרון ריצ'רדסון, שון ריילי-ראו, ראובן ריורדו, ג'יימי רוס, דייוויד סנספאקון, לי שלטון, מייקל שימק, מתיו אוסארי, אלי ולייסאביץ', בראד וולס, כריס ווילסון, אליסה ייגר

תינוקות ההפקה: אווה פיי פטרסון, אביגיל קייטלין רולנד

תודה מיוחדת: פול מבקש להודות לאשתו, קנדרה, עבור כל התמיכה שלה. AEG מבקשים להודות לכל מי שעזר למשחק שלהם, בתמיכה גדולה או קטנה כאחד. טוד מבקש להודות לבנים שלו, ג'קסון וטיילר, שאמרו לו שהדינוזאורים זקוקים לקרבי לייזה. אביעד וחמוטל מבקשים להודות למורן וליה, שתומכות בנו ושלא מעירות (יותר מדי) על ערימות המשחקים בבתים שלהן.

קשקוש שמיטפוט חוקי

זכויות יוצרים

© Alderac Entertainment Group, Inc 2012

השמות Smash Up, Shufflebuilding, Alderac Entertainment Group וכל הסמלים והתמונות המקושרים להם הינם סמלים מסחריים ושומרים בזכויות יוצרים של Alderac Entertainment Group, Inc. כל הזכויות שמורות.

מודפס בסין. אזהרה: סכנת חנק! הרחיקו את המשחק ורכיביו מילדים בני פחות משלוש שנים!

עיצוב מנגנון המשחק של התנגשות!, מאת פול פטרסון, משמש תחת רישיון על ידי Alderac Entertainment Group. תרגום המשחק לעברית בוצע תחת רישיון על ידי חברת אינפומנסרז בע"מ.

התנגשות! פרשים באינטרנטים

מחפשים עוד משחקים מתורגמים, והרחבות להתנגשות! היכנסו אל gameknight.theinfomancers.com

יש לכם עוד שאלות? שלחו אלינו דוא"ל אל store@theinfomancers.com

פיראטים



אתם יודעים מה יותר טוב מלשוט בחופשיות בכל שבעת הימים? לשוט בחופשיות בכל מקום שבו תרצו. הפיראטים החליטו לצחצח את החרבות שלהם בכל נמל שבו יעגנו, ואתם יכולים לעוף מהסיפון אם זה לא נראה לכם.

...ועכשיו לתודות

עיצוב ותכנון המשחק: פול פטרסון

מעצבים נוספים: אדוארד בולם, מוריי צ'ו, טוד רולנד, מארק ווטון

פיתוח המשחק: טוד רולנד, מארק ווטון

פיתוח אמנותי: טוד רולנד

אמנות השער: Conceptopolis

עיצוב גרפי: קליסה פיצג'רלד

עיצוב גרפי בעברית: מאי רדומיר ופרש משחקים - אינפומנסרז בע"מ

כתיבה: ג'ף קוויק

עריכה: אדוארד בולם

תרגום: חמוטל בן דב ופרש משחקים - אינפומנסרז בע"מ

הגהה: מוריי צ'ו, ג'ון-פול צ'ייני, ג'רמי הולקומב, בריאן ריס

עריכה בעברית: יעל לקסמן-בהט ופרש משחקים - אינפומנסרז בע"מ

מתווה וסדרות: קליסה פיצג'רלד, טוד רולנד

הפקה: דייב לפור

מנהל המותג: טוד רולנד

אמנות: דייב אלסופ, ברונו בלישה, כרמן צ'יאנלי, Conceptopolis, Crut סלים מק'קולין, פייר ראבאנו, אישוארדי תריאנטו, פרנסיסקו ריקו טורז

בדיקת המשחק: קן אנדרוז, ג'ון אנגוס, אייזק בארי, ג'אנט בוזארט, אמברל בראון, סמנתה בראון, מתיו ברובייקה, פול באטלר, גארי קאמפבל, וויליאם קולי, ג'ף קומבוס, אדם קונוס, מייק קוק, ג'ייסון קרוגנייל, ארנולד דיילי, קולין ד'ברנרדו, בן הבל-סולומון, מארק פורטין, ג'ים גטס, אריק גודהארט, קן גרזייה, נייט הדריק, בריאן האצ'סון, כריס יואן, כריס קינה, שון קלי, כריס קרוגר, גרג קרייוושה, האנה לודג', אריק מלי, בריידן

חוקי הבסיס (נא לא לפוצץ!)

חוקים נוספים

כאשר הקלפים יוצרים מחלוקת עם החוקים, הקלפים מנצחים.

כאשר יש מחלוקת בין קלפים, הקלף שאומר שאי-אפשר לעשות משהו מנצח את הקלף שאומר שאפשר.

אם כמה השפעות מתרחשות בו-זמנית, השחקן הפעיל הוא שקובע מה יהיה סדר ההשפעות.

אתם יכולים לשחק קלף גם אם היכולת שלו לא יכולה להתרחש או להשפיע.

אתם חייבים למלא אחר הוראות היכולת של הקלף, אפילו אם הן פועלות לרעתכם. אם הקלף אומר שאתם רשאים לעשות משהו, אתם יכולים לבחור אם לעשות זאת או לא.

אם יכולת אומרת "כל מספר" אתם יכולים לבחור באפס. אתם יכולים לשחק קלף שאומר "כל" אפילו אם אין מטרות מתאימות עבורו כלל.

כולם יכולים להסתכל בערימת הקלפים המנוצלים של כולם בכל רגע נתון.

הכנת המשחק

כל שחקן בוחר שני צוותים ומערבב אותם יחד לחפיסה של 40 קלפים. שלפו יד של חמישה קלפים. הניחו בסיסים כמספר השחקנים +1 במרכז השולחן (למשל חמישה בסיסים במשחק של ארבעה שחקנים).

בתורכם

שחקו לוחם אחד ופעולה אחת בכל סדר שתוצו. אתם יכולים לשחק פחות מכך אם תוצו.

מלאו אחר הוראות היכולת/השפעה של הקלף ששיחקתם.

בדקו האם יש בסיסים שניתן לפוצץ, ואם כן, פוצצו אותם.

שלפו שני קלפים. במידת הצורך, השליכו קלפים מידכם עד שתהיה יד של עשרה קלפים לכל היותר.

פיצוץ

אחרי שסיימתם לשחק לוחמים ופעולות בתורכם, אם העוצמה הכוללת של הלוחמים שווה לנקודת הפיצוץ של הבסיס או גדולה ממנה, הרי שהבסיס מתפוצץ. השחקן שהשקיע בבסיס את העוצמה הגדולה ביותר הוא **המנצח** ומקבל את נקודות הניצחון של המקום הראשון. בעל העוצמה השנייה הגבוהה ביותר הוא **הסגן**, ומקבל את נקודות הניצחון של המקום השני.

בעל העוצמה השלישית הוא **המקום השלישי**. במקרה של תיקו, כל שחקן מקבל את מלוא הנק"נ של המקום הגבוה ביותר שלו הוא זכאי.

השלימו את הוראות היכולת המיוחדת של הבסיס, השליכו את הלוחמים שהוצבו בו ואז החליפו את הבסיס בבסיס חדש.

ניצחון

כאשר שחקן הגיע ל-15 נק"נ או יותר בסוף תור כלשהו, הוא או היא מנצחים. אם יש שני שחקנים או יותר שיש להם יותר מ-15 נק"נ, השחקן עם מספר הנקודות הגבוה ביותר מנצח. במקרה של תיקו המשיכו לשחק עד שבירת השוויון.

