

ב חוקי משחק הבסיס

חוקים אלו מכילים את כל המידע החשוב עבור המשחק. במידה והינך זקוק לעוד מידע במהלך המשחק, יש באפשרותך לחפש מילות מפתח במילון המונחים. מילות מפתח מסומנות בסמל ♣.

אופן הרכבת הלוח למתחילים

חלקי המסגרת מחזיקים את הלוח יחד ומונעים מהמשושים לנוע לאחר הרכבת הלוח. בהתייחסות לאיור בעמוד 1, הרכיבו את הלוח המשחק (במידה והינכם 3 שחקנים במשחק, השתמשו בהרכב לוח זה ללא החלקים האדומים):

- הרכיבו את חלקי המסגרת כפי שמופיע.
- הניחו את המשושים עם פניהם כלפי מעלה בתוך המסגרת כפי שמופיע.
- הניחו סמן מספר על כל משושה כפי שמופיע.

הערה: לאחר המשחק הראשון, ניתן לשחק את משחק הבסיס עם לוח שנבנה באופן אקראי. הנחיות לכך ניתן למצוא במילון המונחים.

בניית הלוח

- מיינו את קלפי המשאבים ל-5 ערמות. הניחו אותם לצד הלוח עם פניהם כלפי מעלה שימשו כבנק.
- הניחו את 11 קלפי הגיבורים 1-2 קלפי ה"מגויסים חדשים" בצד. אינכם משתמשים בהם במשחק הבסיס.
- ערבבו את קלפי הפיתוח. הניחו אותם עם פניהם כלפי מטה בצד הלוח.
- הניחו את קלפי "הדרך הארוכה ביותר" ו"הפטרול הגדול ביותר" בצד הלוח, במשחק הבסיס קלפים מיוחדים אלה מונחים עם הצד עליו מופיע 2 נקודות ניצחון. הניחו את 2 הקוביות בעלות 6 הפאות בצד הלוח.



מהלך התור

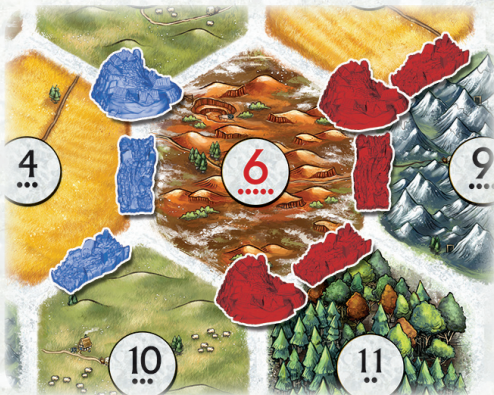
בתורך, אתה מבצע את הפעולות הבאות צעד אחר צעד לפי הסדר הבא:

- שלב 1: ראשית הטילו את 2 הקוביות בעלות 6 הפאות לטובת ייצור משאבים ♣ (התוצאה תקפה לכל השחקנים).
 - שלב 2: אתם רשאים לסחור ♣ בקלפי משאבים עם השחקנים האחרים ו/או עם הבנק ♣.
 - שלב 3: אתם רשאים לבנות דרכים ♣, יישובים ♣, ו/או מצודות ♣, ו/או לרכוש קלפי פיתוח ♣.
- אתם גם רשאים לשחק קלף פיתוח אחד בכל תור שלכם. לאחר שסיימתם, העבירו את הקוביות לשחקן משמאלכם, שממשיך לשחק את המשחק משלב 1. השחקן המבוגר ביותר מתחיל.

מהלך התור לפרטים

1. תנובת המשאבים ♣

השחקן שזהו תורו מטיל את שתי הקוביות. סכום שני המספרים שהתקבלו יקבע את חבלי הארץ שייניבו משאבים! כל שחקן בעל יישוב הממוקם על צומת דרכים ♣ על גבול אחד מחבלי הארץ שנקבעו על ידי הקוביות מקבל את קלף המשאב של אותו חבל ארץ. אם יש לאחד מן השחקנים מצודה הגובלת בחבל-ארץ שמספרו עלה בהטלת הקוביות, הוא מקבל 2 משאבים מן העיר.



דוגמה: אם המספר "6" עלה בהטלת הקוביות, השחקן האדום מקבל שני לבנים על שני היישובים שלו, והשחקן הכחול מקבל לבנה אחת. אילו היישוב הכחול היה מצודה, השחקן הכחול היה מקבל שני לבנים.

הכנת השחקנים למשחק

- השאירו בקופסה את הקוביה בעלת 12 הפאות, המינאטורות האפורות, החומה והשומרים. לא תצטרכו אותם במשחק הבסיס. לאחר מכן כל שחקן עושה את הפעולות הבאות:
- בחרו צבע לכלי המשחק. קחו את כל חלקי המשחק בצבע שבחרתם וקלף עלויות בניה אחד הניחו אותם מולכם.
- הניחו 2 יישובים 1-2 דרכים בצבע שלכם כפי שמופיע באיור בעמוד 1.
- הינכם מקבלים קלף משאב ♣ אחד עבור כל חבל ארץ (משושה) שסמוך ליישוב ההתחלה שלכם (יישוב זה מסומן בכוכב לבן באיור בעמוד 1) קחו את כמות הקלפים המתאימה וצרו לכם קופה. ודאו ששאר השחקנים אינם רואים את הקלפים בהם אתם מחזיקים.

לדוגמה: באיור בעמוד 1, הביטו ביישוב הכחול מצד ימין, המסומן בכוכב לבן. השחקן הכחול מקבל לבנה, עץ וברזל אחד עבור יישוב זה.

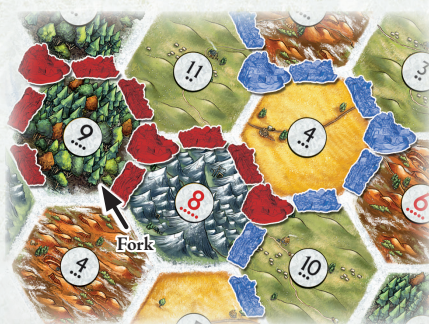


הדרך הארוכה ביותר

• בפעם הראשונה שאחד מהשחקנים מצליח ליצור רצף דרכים המורכב מלפחות חמישה קטעי דרך (מבלי לספור דרכים מתפצלות) שלא קוטע אותם יישוב או עיר של שחקן אחר, הוא מקבל את קלף הדרך הארוכה ביותר ♣. אם שחקן אחר מצליח ליצור דרך ארוכה יותר מזו של בעל הקלף הנוכחי, הוא מקבל ממנו את הקלף. קלף הדרך הארוכה ביותר מזכה את בעליו בשתי נקודות נצחון.



זוגמה לבניית דרכים: השחקן הכחול יכול לבנות דרך על אחד מהשבילים המסומנים ברוק, הוא אינו יכול לבנות דרך על השביל המסומן באדום.



זוגמה לדרך הארוכה ביותר: לשחקן האדום יש רצף דרכים באורך של 6 דרכים (הדרך הקצרה שמתפצלת ממנה אינה נחשבת), ועל ידי כך השיג את הדרך הארוכה ביותר. היישוב של השחקן האדום קוטע את רצף הדרכים של השחקן הכחול לרצף אחד באורך של 5 דרכים ושל אחר באורך של 2.

ב. יישוב ♣: דורש עץ + שיבולת + צמר + לבנה



- את היישוב יש לבנות על צומת שאליה מובילה לפחות דרך אחת. כמו כן, יש לציית לחוק המרחק.
- חוק המרחק: ניתן לבנות כל יישוב על צומת ♣ רק אם אין עיר או יישוב על אף אחד משלושת הצמתים הסמוכים אליו - ולא משנה למי הם שייכים.
- השחקן שבנה את היישוב החדש יכול להשיג את תנובת המשאבים מחבלי הארץ הסמוכים לו: קלף משאב אחד לכל פעם שבו מספר חבל הארץ עולה בגורל.
- כל יישוב שווה נקודת ניצחון אחת.

2. מסחר ♣

לאחר מכן השחקן רשאי לסחור כדי להחליף קלפי משאבים שברשותו בקלפים שחסרים לו. הוא רשאי לסחור ככל שירצה וכמה שירצה, עד כמה שקלפי המשאבים שברשותו (ביד שלו) מאפשרים לו. קיימות שתי צורות של מסחר:

א. סחר חליפין בין השחקנים ♣

כל שחקן בתורו רשאי להחליף משאבים עם כל אחד משאר השחקנים. הוא יכול להכריז לאיזה משאב הוא זקוק ומה הוא מוכן להחליף תמורתו. מצד שני, הוא יכול להקשיב להצעות של שאר השחקנים ולהתמקח איתם.

חשוב לציין: שחקנים אחרים רשאים לסחור רק עם השחקן שזהו תורו. לשאר השחקנים אסור לסחור זה עם זה.

ב. נתיבי סחר ♣

כל שחקן בתורו יכול גם להחליף קלפים בתורו ללא שותפים. כל שחקן יכול לסחור בקלפי משאבים עם הבנק בשער חליפין בסיסי של 4:1 כלומר, עליו להחזיר לחפיסת קלפי המשאבים ארבעה קלפים של אותו משאב ובמקומם הוא לוקח קלף אחד לבחירתו. אין צורך ביישוב או מצודה על נתיב סחר.

• אם יש לאותו שחקן יישוב על נתיב מסחר ♣ הוא יכול לסחור בשער חליפין נוח יותר של 3:1 או אפילו 2:1.



מסחר עם הבנק 4:1 ללא נתיב מסחר



מסחר עם הבנק 3:1 עם נתיב מסחר

מסחר עם הבנק 2:1 עם נתיב סחר לעץ


3. בנייה ♣

לבסוף, השחקן יכול לבנות כדי להגדיל את תפוקת המשאבים שלו וכדי לזכות בנקודות ניצחון ♣ נוספות. כדי לבנות, על השחקן להחזיר לבנק שילובים מסויימים של משאבים שונים (ראה קלף עלויות הבניה ♣). לאחר מכן, הוא בוחר היכן למקם על הלוח את דרכים, היישובים או המצודות שבנה. לא ניתן לבנות יותר דרכים, יישובים או מצודות מהכמות שיש לכל שחקן: 5 יישובים, 4 מצודות ו-15 דרכים.

א) קטע דרך ♣: דורש עץ + לבנים.

- קטע דרך חדש צריך תמיד להיות קשור לקטע דרך, יישוב או עיר שברשותך.
- על כל שביל ♣ ניתן לבנות רק קטע דרך אחד.




הקלפים שלו כלפי מטה.
 לדוגמה: מי שמחזיק 9 קלפים יצטרך להחזיר 4. לאחר מכן, **חייב** השחקן שזהו תורו להזיז את תורמונד השודד **באופן הבא**:
 1.1 השחקן שזהו תורו **חייב להזיז** את תורמונד השודד  ולהעמיד אותו היכן שיירצה על אחד מחבלי הארץ. לא ניתן להשאיר את תורמונד השודד במקומו הנוכחי.
 2.2 לאחר מכן, השחקן שזהו תורו שודד את אחד מהשחקנים שערים או יישובים שלהם גובלים בחבל הארץ עליו הוא העמיד את תורמונד השודד, ולוקח ממנו קלף משאב אחד. השחקן שנשדד מחזיק את קלפי המשאבים עם הגב כלפי השחקנים האחרים, והשחקן השודד בוחר אחד מהם באקראי.

שימו לב: אם כתוצאה מהטלת הקוביות נבחר אותו חבל ארץ עליו עומד תורמונד השודד, בעלי היישובים והערים הממוקמים על גבול אותו חבל ארץ **אינם זכאים לקבל קלפי משאבים**.
 3.3 לאחר מכן, השחקן ממשיך את תורו כרגיל, עם שלב המסחר.

ב) שימוש בקלפי פיתוח 


כל שחקן בתורו יכול לשחק קלף פיתוח (במילים אחרות, לחשוף קלף פיתוח שקנה). אסור לשחק את הקלף שנקנה באותו התור. ניתן לשחק רק קלף פיתוח אחד בתור. קיימים מספר קלפי פיתוח:

סייר פטרול :

- מי שמשחק את קלף הסייר הפטרול חייב מייד להזיז את תורמונד השודד לחבל ארץ אחר.
- לאחר ששיחק את קלף הסייר, על השחקן להניח לפניו את הקלף עם הפנים כלפי מעלה.
- הראשון שמונחים לפניו 3 קלפי סייר גלויים זוכה בקלף הפטרול הגדול ביותר , השווה 2 נקודות ניצחון.
- ברגע ששחקן אחר יציג יותר קלפי סייר גלויים הפטרול הגדול ביותר מאשר בעל קלף הפטרול הגדול ביותר, זכאי הוא לקבל את הקלף ממנו ואיתו את 2 נקודות הניצחון שהוא שווה.




הפטרול הגדול ביותר

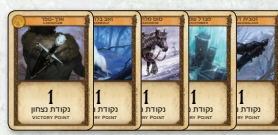
קלפי קידום :

השחקן שמתמשש בקלף הקידום ממלא אחר ההנחיות הכתובות עליו. לאחר מכן הקלף יוצא מן המשחק.



נקודות ניצחון :

את קלפי נקודות הניצחון יש להחזיק כך שהשחקנים האחרים לא יוכלו לראותם. השחקנים חושפים את קלפי הניצחון שלהם רק כאשר הם מגיעים ל-10 נקודות ניצחון יחד עם קלפי נקודות הניצחון שבהם מחזיקים.




סיום המשחק :

המשחק מסתיים בתור שבו אחד השחקנים הגיע ל-10 או יותר נקודות ניצחון. כדי לנצח במשחק, שחקן צריך שיגיע תורו, ושבנקודה כלשהי במהלך תורו יהיו לו לכל הפחות 10 נקודות ניצחון.




דוגמה לבניית יישוב: השחקן האדום יכול לבנות יישוב על הצומת המסומן בירוק, בגלל חוק המרחק הוא אינו יכול לבנות יישובים בצמתים המסומנים באדום.




ג. עיר : דורשת 2 שיבולת + 3 ברזל



- עיר יכולה אך ורק להיבנות על ידי החלפת יישוב קיים. לפיכך יש להסיר את היישוב ולהחליף אותו בעיר.
- כאשר שחקן משדרג את אחד מהיישובים שלו לעיר, הוא מחזיר את היישוב לערמה ומחליף אותו בעיר.
- כל עיר מניבה עבור בעליה פי שניים יותר משאבים מחבלי-הארץ הסמוכים לה: 2 קלפי משאבים בכל פעם שמספרו של חבל הארץ עולה בגורל.
- כל עיר שווה 2 נקודות ניצחון.

ד. קניית קלף פיתוח : דורשת שיבולת + צמר + ברזל



כששחקן קונה קלף פיתוח, הוא לוקח את קלף העליון מתוך חפיסת קלפי הפיתוח.
 ישנם שלושה סוגי קלפי פיתוח, לשל כל אחד מהם השפעה שונה: סייר פטרול , קלפי קידום , וקלפי ניצחון .



כשאינכם עושים בהם שימוש, הניחו את קלפי הפיתוח עם הפנים על השולחן בסמוך אליכם כך שהשחקנים האחרים לא יוכלו לראות אילו קלפים ברשותכם.

4. מקרים מיוחדים

א. הטלת המספר 7 : הפעלת תורמונד השודד 

- אם סכום הטלת הקוביות שווה ל-7 השחקנים אינם זוכים במשאבים.
- על כל השחקנים בעלי יותר מ-7 קלפי משאבים לבחור במחצית מהקלפים שלהם ולהחזיר אותם למלאי הקלפים.
- אם לשחקן יש מספר אי-זוגי של קלפים הוא מעגל את מספר

ג חוקי משמר הלילה

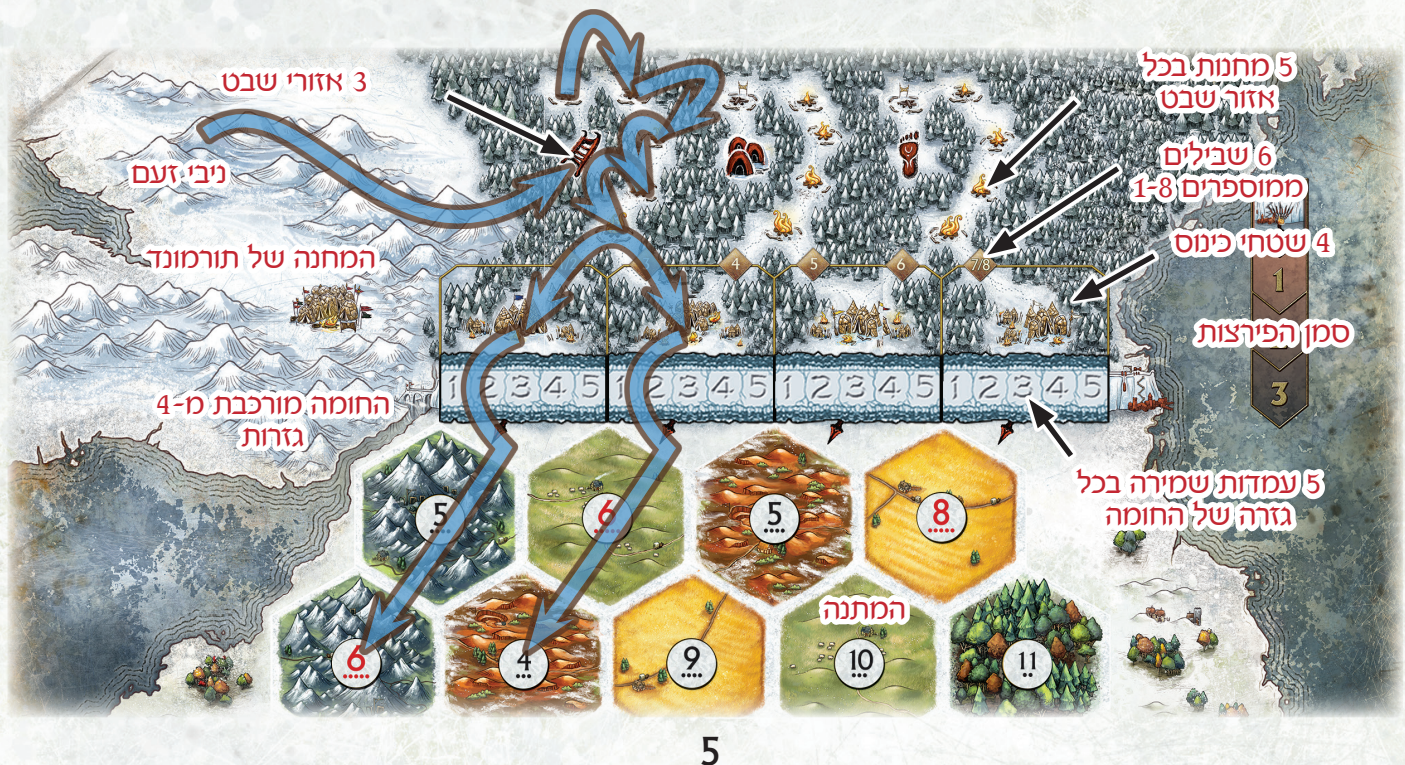
אתם המגן נגד החשיכה אתם אחראים על הגנת המלוכה בצפון. אתם במשמר הלילה! אתם לא משחקים במשחקי הכס - אתם הדבר היחיד העוצר את הפראים המנסים לפלוש לאדמות הצפון החמות, משום שהחורף מגיע...
 אחוות הלוחמים של משמר הלילה מכירה בכם כמנהיגים מלידה. אתם מפקחים על המטלות היומיומיות בקבוצת הלוחמים. אתם חייבים לוודא כי ההגנות של "החומה" מתוחזקות כראוי. וזאת על ידי דאגה לאספקה סדירה של משאבים מהיישובים והמצודות הנמצאים בתחומי "המתנה"; תצטרכו להציב לוחמים על החומה ולוודא שהפראים לא פולשים אל ה"מתנה".
 אך היזהרו! מספר הפראים הולך וגדל. הם מתאספים, ומחפשים דרכים לפרוץ את החומה. האם הלוחמים שלכם יכולים לעצור בעדם? האם תתגברו על הענקים העומדים לצד המון הפראים? בצעו את עבודתכם. הגנו על ה"מתנה" והפכו למפקדי משמר הלילה!
 חוקי המשחק של משמר הלילה משתמשים בחוקי משחק הבסיס עם השינויים הבאים:

החומה, המתנה והפראים

הלוח מייצג את המחוז הצפוני של ווסטרוז שמכיל את ה"חומה" ו"המתנה". החומה מגינה על הממלכות מדרום לה ועל המתנה שתומכת במשמר החומה. הלוח מורכב ממשושים וממסגרת שמקיפה את המשושים ובה יש מקומות להניח את המחנות, השבילים, אזורי השבטים, ושטח כינוס דרומית לחומה.
 הפראים מתחילים את המשחק באזור הנקרא "ניבי הזעם". במהלך המשחק, פעולות מסוימות (כמו בנייה של יישוב) גורמות לתזוזה של הפראים. הפראים יוצאים מ"ניבי הזעם" לעבר אזור השבטים שם הם מתקבצים במחנות. מאוחר יותר הם יוצאים מהמחנות הללו אל עבר שטח הכינוס בבסיס החומה. כאשר יש יותר פראים בשטח הכינוס מאשר שומרים על החומה באותה גזרה בחומה, הפראים פורצים את החומה ונכנסים למתנה. אם אזור השבטים מתמלא בפראים הם פורצים את החומה.
 באיור של לוח המשחק למטה תוכלו לראות את האזורים הקריטיים עבור תנועת הפראים. החיצים השחורים מצביעים על אזורים ספציפיים והכחולים מראים על הכיוון הכללי אליו של תנועת הפראים.

הרכבת הלוח

עבור המשחק הראשון של "משמר הלילה", אנו מציעים להשתמש ב"סידור הבסיסי עבור משמר הלילה" המאוייר על גבי הדף האחרון בחוברת ההוראות.
 ראשית, הרכיבו את המסגרת. שנית, הרכיבו את המתנה ע"י הרכבת המשושים לתוך המסגרת כפי שרואים בתמונה. במשחק של ארבעה שחקנים השתמשו בכל 21 המשושים, בשלושה שחקנים השתמשו ב-16.
 שלישית, הניחו את הסמנים של המספרים על גבי המשושים כפי שמודגם באיור.
הערה: ניתן להוסיף עניין (ואתגר) למשחק ולשנות את הלוח בכל משחק. זה מאפשר לחקור אסטרטגיות נוספות, אך זכרו תמיד, כי אפילו אם מרכיבים את המשושים בצורה רנדומלית, אין לשנות את מיקום סמני המספרים. אם תרצו לשנות את מבנה הלוח תוכלו למצוא ההנחיות לכך במילון המונחים תחת הערך - "הכנת המשחק, לוח משתנה" ♣ בנוסף תוכלו למצוא טיפים נוספים תחת "שלב ההכנה" ♣.



אופן הרכבת הלוח

אם הינך שחקן מיומן, השתמש בהוראות להכנת לוח משתנה (ראה מילון מונחים תחת הערך - "שלב ההכנה" ו-"הכנת המשחק, לוח משתנה").

בניית הלוח

- עקוב אחר הוראות ההרכבה של משחק הבסיס בעמוד 2, בנוסף:
 - הנח את קוביית הפראים בצמוד לקוביות היצור.
 - הנח את ארבעת גזרות החומה על הלוח כמו שמצוייר בעמוד 5.
 - ערבב את ערימת קלפי הפיתוח.
 - הנח את קלף הדרך הארוכה ביותר והפטרול הגדול ביותר כאשר הצד של "נקודה אחת" כלפי מעלה.
 - הנח את קלף עלות המבנים עם הפנים כלפי מעלה (עם איור סמן הפראים).
 - הנח את סמן הפירצה על סימון ה"ס" של מסלול התקדמות פריצת החומה.
 - הנח 8 נקודות ניצחון לצד הלוח.
 - כל שחקן מגלגל את קוביות היצור, השחקן בעל התוצאה הגבוהה ביותר משחק ראשון.



הכנת הפראים

- הנח את דמויות הפראים באזור ניבי זעם על הלוח. הנח את סמני הפראים לצד הלוח עם הפנים כלפי מטה וערבב אותם כך שאף שחקן לא ידע מה מצויר עליהם.
- הנח סמן אחד של פראים עם הפנים כלפי מטה על כל שטח יישוב שעל קלף עלויות הבניה, והנח יישוב אחד מעל לכל אחד מסמני הפראים האלו.
- הנח 2 סמני פראים ומצודה אחת על כל שטח מצודה שעל קלף העלויות.
- יש להשאיר את יתר סמני הפראים עם פניהם כלפי מטה לצד הלוח על מנת ליצור מאגר סמני פראים.



הכנת קלפי גיבורים

הנח את כל קלפי הגיבורים בצמוד ללוח, "צד A" כלפי מעלה. כל שחקן יקח קלף בצורה הבאה:

במשחק של 4 משתתפים

- שחקן ראשון לוקח את - "A4" ירוויק
 - שחקן שני לוקח את - "A3" טארלי
 - שחקן שלישי לוקח את - "A2" מארש
 - שחקן רביעי לוקח את - "A1" מורמונט
- במשחק של 3 משתתפים** (ללא "A4" ירוויק)
- שחקן ראשון לוקח את - "A3" טארלי
 - שחקן שני לוקח את - "A2" מארש
 - שחקן שלישי לוקח את - "A1" מורמונט



הכנת משמר הלילה

- כל שחקן יקבל 7 מיניאטורות של "שומרים" בצבע אותו הוא בחר.
- הכנת הלוח מחולקת ל-3 סבבים במקום 2 (כפי שמשחקים בקטאן הבסיס). סיבוב 1 ו-2 הם כמו במקור (הנחת יישוב ודרך). בסיבוב השלישי הנחת שומר אחד על גבי החומה (השחקן הראשון מתחיל ואז ממשיכים לפי כיוון השעון).

מהלך תור

מהלך תור במשמר הלילה זהה למשחק הבסיס מלבד זריקת הקוביות. כל שחקן יזרוק בנוסף לקוביות ייצור המשאבים, קוביית פראים (12 פאות). התוצאה על גבי קוביית הפראים תקבע את ההתקדמות (אם בכלל), של הפראים.

- שלב ראשון - גלגלו את שלושת הקוביות. תחילה לפי תוצאת קוביות המשאבים וקוביית הפראים, חלקו את המשאבים לכל השחקנים. אז, קדמו את הפראים בהתאם לתוצאת קוביית הפראים.
- שלב שני - ניתן לבצע סחר עם הבנק ו/או שחקנים אחרים.
- שלב שלישי - ניתן לבנות דרכים, יישובים, מצודות, וניתן לקנות שומרים ו/או קלפי פיתוח.

שחקן שסיים את שלושת השלבים יעביר את הקוביות לשחקן הבא בתור שיתחיל את שלושת השלבים מהתחלה.

פירוט מהלך התור

1. גלגל את 3 הקוביות:

תחילה גלגל את 3 הקוביות, הסכום של 2 קוביות ייצור המשאבים יקבע אילו חבלי ארץ יניבו משאבים בסיבוב זה (התוצאה תקפה לגבי כל השחקנים). התוצאה של קוביית הפראים תקבע את התקדמות (אם בכלל) של הפראים.

הערה: חבל ארץ החסום ע"י פראים אינו מניב משאבים.

התקדמות הפראים

שביל הוא חיבור ממוספר בין מחנה לבין שטח הכינוס צמוד. תוצאת קוביית הפראים (בין 1 ל-12) יכולה להתאים למספר של כל אחד מהשבילים. אם קיימים פראים במחנה המחובר למספר השביל הם מתקדמים במורד השביל לשטח הכינוס.

דוגמה: לשבט אנשי המערות יש שני פראים. אזור זה מחובר לשני שבילים (שביל "4" ו-"5"). שחקן גילגל "4" בקוביית הפראים. אז הפראים יתקדמו לכיוון שטח הכינוס הצמוד לשביל מספר "4". על החומה בחלק זה אין שומר מגן, על כן הוא גורם לפירצה בחומה. אם השחקן היה מגלגל "5" הפראים היו מתקדמים דרך שביל "5" לשטח הכינוס המוגן ע"י שומר. במקרה כזה לא הייתה פירצה בחומה.



במידה וקיימים 5 פראים באזור השבטים, הפראים במחנה הקרוב ביותר לשביל הממוספר מתקדמים. שאר הפראים באזור שבט זה מתקדמים מחנה אחד לכיוון שטחי הכינוס ומאיישים מחנה ריק.

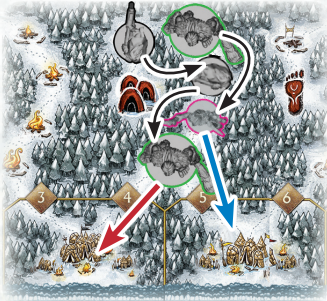
פראים

קיימים 3 סוגי פראים: מטפסים, ענקים ופראים רגילים.
 כאשר פראי מתקדם לשטח הכינוס:

• **המטפס** - קופץ מייד מעבר לחומה וחוסם את חבל הארץ הראשון בו אין פראי הממוקם דרומית לגזרת החומה. פעולה זו לא נחשבת כפריצת חומה.
 (ראה מטה).

• **ענק** - מסיר את עצמו ואת אחד השומרים מעמדה "1" שעל גזרת החומה המגינה על שטח הכינוס. יש לקחת חזרה את השומר ולהחזיר את הענק לניבי זעם. אם נשארו שומרים בגזרת החומה, הם יזוזו כולם שמאלה לכיוון המספר הנמוך ביותר בגזרת החומה. אם ענק מתקדם לשטח הכינוס ואין שומרים על גזרת החומה הענק פורץ את החומה (ראה למטה).

• **פראי רגיל** - נשאר בשטח הכינוס, אם מספר הפראים הרגילים בשטח הכינוס שווה או קטן ממספר השומרים בגזרת החומה הגזרה מוגנת. אם יש יותר פראים מהשומר, הפראים פורצים את החומה.



והגבוה יותר משתמש בשביל בעל המספר הגבוה (חץ כחול).
 כעת 3 הפראים הנותרים ממלאים את המחנות. הזז את הפראים במחנה השלישי למחנה הראשון, את אלו שבמחנה הרביעי לשני ואת אלו שבמחנה החמישי הזיזו למחנה השלישי (חץ שחור).

סחר חליפין (3:1)

המסחר מתנהל בצורה זהה למשחק המקור, עם השינוי הבא: יחס ההחלפה עם הבנק הופך מ 1:4 ל-1:3.

בנייה

בנייה מתבצעת בדומה למשחק המקורי בנוסף לחוקים הבאים:

- ניתן לבנות שומרים.
- כאשר בונים יישוב, מצודה או לוקחים קלף ניצחון מיוחד, חושפים סמן פראים. במצב כזה מניחים את הפראים המתאימים (לפי הסמן) באזור השבטים.
- הדרך הארוכה ביותר והפטרוול הגדול ביותר שווים רק נקודת ניצחון אחת.



ייצור פראים חדשים בעזרת סמני הפראים בתחילת המשחק מונח סמן פראים תחת כל אחד מהיישובים בקלפי עלויות הבניה של השחקנים. שני סמנים מונחים תחת כל מצודה. כששחקן קונה יישוב, הוא חייב לחשוף את הסמן ולהזיז את הפראי המתאים מניבי זעם לאזור השבטים.

סמן הפראים מציין את סוג הפראים שמבצע תזוזה (בכחול) ולאיזה אזור שבט הוא יזוז (באדום). התהליך הזה יקרה פעמיים עבור מצודה. כששחקן בונה מצודה, הנח סמן פראים חדש מהמאגר תחת היישוב שהחזרת לקלף העלויות. בכל פעם ששחקן זוכה בקלף הדרך הארוכה ביותר או הפטרוול הגדול ביותר, יש להוציא סמן פראים רנדומלי מהמאגר שלצד הלוח ולהזיז פראי בהתאמה. הניחו כל סמן פראים ששומש עם הפנים כלפי מעלה לצד הלוח. במידה ומאגר סמני הפראים התרוקן, ערבבו את סמני הפראים ששומשו וצרו מאגר חדש.

סוג פראי



מטפסים



ענקים



פראים רגילים

אזור שבט



שבט נהר הקרח



שבט אנשי המערות



שבט קרן-רגל



פריצת החומה

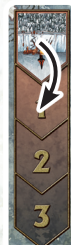
כאשר מתרחשת פריצת חומה, אם קיים שומר בעמדה "1" של גזרת החומה, הסר אותו והחזר אותו לבעליו. כל שומר אחר המונח בגזרה זו (מהחלק התחתון לעליון) יזוז לשמאלו לספרה נמוכה יותר. אז, אחד אחרי השני, כל אחד מהפראים בשטח הכינוס יקפצו מעבר לחומה. כל אחד יחסום חבל ארץ שאין בו פראי מדרום לחומה (מצוין ע"י החיצים האדומים). חבל ארץ חסום אינו מניב משאבים.

דוגמה:



קיימים שני פראים בשטח הכינוס "5"/"6" ושני שומרים על גזרת החומה המגינה על שטח הכינוס. שחקן גלגל "5" בקוביית הפראים. יש פראים רגילים במחנה הצמוד לשביל "5". הפראים מתקדמים במורד השביל ל"5"/"6" לעבר שטח הכינוס. כעת קיימים 3 פראים רגילים בשטח הכינוס ורק 2 שומרים מגינים. נוצרת פירצה בחומה. השחקן יחזיר את את השומר בעמדה "1" על חומה לבעליו. לאחר מכן הוא יזוז את 3 הפראים מעבר לחומה לחסום את שלושת חבלי הארץ הדרומיים. לבסוף הוא יזיז את השומר הנוותר על החומה מעמדה "2" לעמדה "1".

לאחר פריצת חומה מזיזים את סמן הפירצה על מסלול פריצת החומה. 3 פריצות חומה יסיימו את המשחק (ראה סיום משחק).



סוף משחק

משמר הלילה יכול להסתיים ב-3 דרכים:

1. אם החומה נפרצה 3 פעמים, המשחק מסתיים מייד. השחקן שלו יש את רוב השומרים על החומה מנצח, אם יש תיקו ראה למטה.
2. אם מספר הפראים ב"מתנה" גדול מ-7 (8 ומעלה) המשחק מסתיים מייד. השחקן שלו יש את רוב השומרים על החומה מנצח, אם יש תיקו ראה למטה.
3. אם שחקן הגיע ל-10 נקודות ניצחון בסוף התור שלו, הוא ניצח.

חשוב לזכור: בשונה ממשחקי קטאן, מנצחים רק בסוף התור. אתה חייב עדיין לקדם את הפראים לפי סדר התור. זה יכול לגרום לכך שהמשחק יסתיים באופן מיידי (ראה תנאי 1 או 2).

תיקו:

במקרה ומספר השומרים זהה עבור שני שחקנים או יותר: מבין השחקנים עבורם חל התיקו משווים את מספר הנקודות, השחקן בעל מספר הנקודות הגבוה יותר מנצח. במקרה ויש תיקו גם במספר הנקודות, מבין השחקנים הנ"ל בודקים למי יש שומרים על מספרים יותר נמוכים בחומה, ואם עדיין יש תיקו אז השחקן שלו שומרים שנמצאים מערבית יותר מנצח (קרובים לניבי הזעם).



לשחק לחשוב ליהנות

המשחק משווק בישראל על ידי הקוביה משחקים בע"מ העבדה 27 ראש העין, מיקוד: 4801777 ח.פ. 51-314669-6 טל: 03-970-2192
www.hakubia.com
© Kosmos Verlag 2015, 1995 יוצר: קלאוס טויבר
Catan GmbH רשיון www.catan.com
תרגום: אבינעם אשכנזי, אבישי חזריאן ואפרים היומן
עורכת גרפית: פזית מורי

בניית שומר

עלות: עץ + צמר + לבנה.



לאחר ששילמת את המחיר עבור השומה, בחר גזרת חומה והנח עליה שומר במיקום בו הספרה הנמוכה ביותר פנויה.

אם לשחקן מונחים לפחות 3 שומרים על החומה (לא משנה באיזו גזרה), השחקן יקבל סמן נקודת ניצחון. אם לשחקן מונחים לפחות 5 שומרים על החומה (לא משנה באיזו גזרה) השחקן יקבל סמן נקודת ניצחון נוספת (2 נקודות ניצחון בסה"כ). אם מספר השומרים ירד מתחת למספר הנדרש החזר את סמן הנקודות חזרה.

קלפי גיבורים



קלפי הגיבורים נותנים יתרון מסוים כפי שמתואר על הקלף. ברגע הראשון בו תחליט להשתמש ביכולת הגיבור תוכל לבחור בין 2 אפשרויות:

- החזר את הגיבור חזרה לערימת הגיבורים וקח קלף גיבור אחר. הנח את הגיבור החדש עם "צד A" כלפי מעלה למוך.
 - הפוך את הקלף ל"צד B". הפעולה הזו מאפשרת לך להשתמש בפעולת הגיבור שוב בתור העוקב. לאחר שהשתמשת בקלף הגיבור בפעם השנייה, תחויב להחזיר אותו חזרה לערימת הגיבורים (צד A כלפי מעלה). אז קח קלף גיבור אחר לבחירתך.
- בסוף מילון המונחים ישנו תקציר לגבי כל אחד מקלפי הגיבורים ואופן פעולתו.
- חשוב לזכור:** אסור להשתמש בגיבור באותו התור בו לקחת אותו. לא תוכל להחליף, לתת, או לגנוב קלפי גיבור.

הסידור הבסיסי עבור משמר הלילה

סידור עבור 4 שחקנים



סידור עבור 3 שחקנים

