

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC® THE BOARD GAME

ספר החוקים המשוכתב



HEROES III OF MIGHT AND MAGIC® THE BOARD GAME

שכתוב החוקים

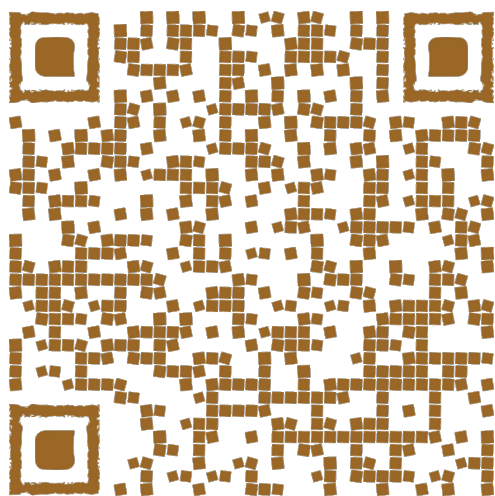
Hermanni "Heegu" Karppela

כ"ח בטבת ה'תשפ"ה

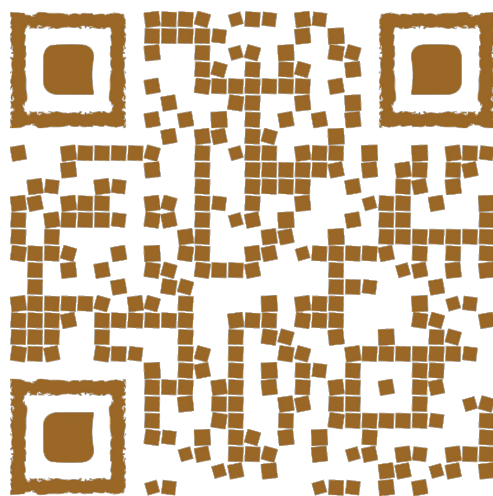
זוהי גרסה שטרם שוחררה שנבנתה ב-GitHub מהקומיט [d919222](#).

זהו פרוייקט קהילתי מבוסס גיט. כל מי שרוצה מוזמן לשנות ולתקן שגיאות. הערות אפשר לכתוב בדיון [ב-BoardGameGeek](#)

אני עושה זאת מתוך אהבה ללמוד משחקים ומתוך רצון לרדת לעומקם.
Heegu —



סרוק על מנת לפתוח את הדיון
ב-BoardGameGeek.



סרוק על מנת לפתוח את הגיט ב-GitHub.



תוכן העניינים



4	הקדמה
5	מצבי משחק
6	חלקי המשחק
8	הכנת המשחק
11	מהלך הסבבים
12	תור השחקן
15	גיבורים
18	בניית החפיסה
23	משאבים
24	הטירה
25	רכיבי המפה
28	יחידות
32	קרבות
38	חוקים ל-AI
40	רמת קושי
42	מסחר
43	סיום תרחיש
44	תוכן ההרחבות
46	כל המיקומים במפה
53	הערות
54	קרדיטים
55	אינדקס

הקדמה

יבשת אנטגאריץ' במלחמה. גיבורים מובילים צבאות שונים לקרב על שליטה. בחר את הצבא ואת הגיבור שלך וגרש את אויביך השפלים מהאדמות הללו!

Heroes of Might and Magic III: The Board Game הוא משחק קופסה טקטי-אסטרטגי מסוגת ה-RPG ל-1-3 שחקנים בקופסת הבסיס, או ליותר, אם מוסיפים את ההרחבות

שימו לב: טקסט מודגש משמש להדגיש חוקים חשובים. טקסט נטוי משמש לדוגמאות משחק. קישורים בצבע חום (ע. 4) משמשים למעבר לחלקים אחרים בספר החוקים.

חריגות והערות עם קישור בצבע ענבר (ע. 4) מוסברות בקופסאות כמו זו.

כאשר קיימת סתירה בין החוקים, יש לפעול לפי סדר הקדימויות כלהלן: קלף שחקן, קלף יחידה, לוח הטירה, ספר המשימות, ספר החוקים הזה.



מצבי משחק



noisnapxE dleifeltaB eht ,noitidda nI
tuohTiW sedom 1 .sv 1 desucof owt secudortni
:(koobelur s'noisnapxe eht ees) soiranecS

erutnevda

erutnevda htiw decalper si noitarolpxe paM ehT
a no tabmoc laticat a ni gnitanimluc ,sdraC
.dleifelttab lanogaxeh egral

hsimrikS

yltcerid egagne dna esahp noitarolpxe eht pikS
.tabmoc laticat ni



a gnisu deyalp si III seoreH fo emag hcaE
eroc ehT .kooB noissiM eht morf **oiranecS**
rof soiranecs esoohc ot uoy swolla ylno emag
snoisnapxe ,sreyalp erom ro 4 roF .sreyalp 3-1
.deriuqer era

eht daer ,sevitcejbo oiranecs eht ot noitidda nI
no gnidneped (43 .v) **snoitidnoc yrotciv lareneg**
.epyt oiranecs eht

:soiranecs fo sepyt lareves era erehT

hsalC

stnenoppo ruoY .edom evititepmoc ylluf A
.tabmoC ruoy ni stinU lartueN lortnoc

ngiapmaC

detcennocretni fo edom reyalp elgnis A
euqinu selur roF .IA ymene na tsiaga soiranecS
rehtruF .(38 .v) **selur IA eht** ees ,edoM oloS ot
ngiapmaC eht ni deliated era segnahc selur
.skooB noissiM

ecnailla

htiw edom desab-maet 2 .sv 2 a yllausU
neewteb (42 .v) **edart** ot seitinutroppo dednapxe
.sreyalp deilla

evitarepooC

eht serahs enoyreve erehw edom evitarepooC A
dednapxe dna (39 .v) **selur IA ehT** .laog emas
.ereh ylppa (42 .v) **selur gnidarT**

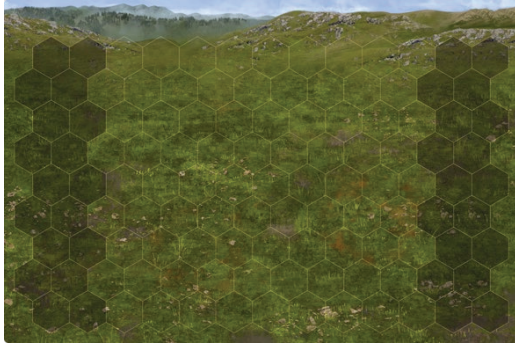
tnemanruoT

gnidliub fo yaw tnerreffid htiw edom 1 .sv 1 A
.kooB tnemanruoT eht eeS .gniocS dna paM

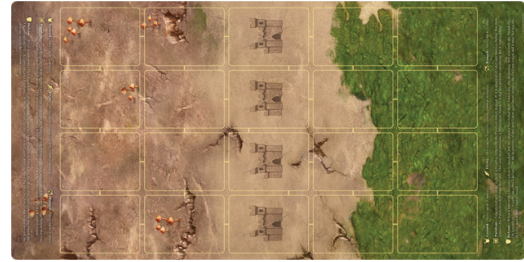
חלקי המשחק



המדריך הזה מציג מעבר כללי על כלל החלקים, כולל בכל ההרחבות. ניתן למצוא מידע מפורט, כולל מספרים מדוייקים ותמונות של כל פריט ופריט במדריך הרשמי של חברת Archon



לוח שדה הקרב
(הרחבת Battlefield)



לוח הקרבות (ע. 32)



לוח טירה (ע. 24)



כרטיס גיבור (ע. 16)



אריח מפה (ע. 25)



אסימון מהירות
(הרחבת Battlefield)



אסימון ספר הקסמים
(ע. 13)



אסימון גיוס
(ע. 13)



אסימון בניה
(ע. 13)



אסימון קריסטל
(ע. 23)



חומרי בניה
(ע. 23)



אסימוני זהב (ע. 23)



אסימון הגרייל
(ע. 50)



קוביות שחורות



קוביות צבא



אסימוני תנועה
(ע. 12)



אסימון פגיעה
(ע. 33)



אסימון קיפאון/
הגנה (ע. 33)



אסימון מורל (ע. 13)



דמויות הגיבורים



קלף מורל שלילי (הרחבת Battlefield)



קלפי מורל חיובי (הרחבת Battlefield)



draC erutnevDA
(noisnapxE dleifelttaB)



(38 .ע.) **draC IA**



mialcorP sregolortSA
(11 .ע.) **draC**



(45 .ע.) **draC tnevE**
(noisnapxE ssertroF)



קלפי קסמים (ע. 20)



קלפי הפצים (ע. 19)



קלפי יכולת (ע. 19)



קלפי סטטיסטיקה מחוקים
(Inferno הרחבת) (ע. 45)



קלפי סטטיסטיקה (ע. 19)



קלפי מומחיות הגיבור
(ע. 21)



קלפי מכונות מלחמה
(Rampart הרחבת) (ע. 44)



קלפי החומה והשער
(ע. 37)



קלף מגדל הקשתים (ע. 37)



קלפי יחידות הצבא (ע. 28)



קלפי יחידות נטרליות
(ע. 30)



מכשולים (הרחבת Battlefield)



קוביות משאבים

קוביות אוצרות

קוביות התקפה



עוקב הסבבים (ע. 11)

הכנת המשחק





בנויים בטירה בתרחיש שאתה עומד לשחק, והנח את אריחי הבניה הרלוונטיים על לוח הטירה במקומם. יש לבצע את ההשפעות המיידיות של כל מבנה שכבר בנוי מיד לאחר סיום ההכנה של המשחק.

8. הגדר את ההכנסה ההתחלתית כפי שמוצגת בתרחיש. עושים זאת על ידי הנחת קוביות הצבא על עוקבי ההכנסות שבלוח הטירה שלך. הנח את אסימוני הגיוס, הבנייה וספר הקסמים במקומם הרלוונטי על לוח הטירה.

9. שים את כלל אסימוני המשאבים בערמות נפרדות, במקום הנגיש לכלל השחקנים. קח את המשאבים ההתחלתיים המוגדרים בתרחיש אותו אתה משחק והנח אותם ליד לוח הטירה שלך. אלו המשאבים הזמינים לך.

10. הפרד את שאר האסימונים לערמות נפרדות.

11. הפרד את קלפי הסטטיסטיקה ל-4 חפיסות נפרדות: התקפה, הגנה, כח וידע. בדוק את הסטטיסטיקה של קלף הגיבור (ע. 16) שלך וקח את הקלפים המתאימים מכל חפיסה.

12. אם הגיבור שלך הוא גיבור של עוצמה , הוסף קלף אחד של קסם ה-Magic Arrow לחפיסה שלך. אם יש לך גיבור של קסם , הוסף שני קלפים כאלו לחפיסה שלך.

13. הוסף את קלף היכולת (ע. 19) של הגיבור שלך ואת קלף ה-מומחיות (ע. 21) רמה 1 לחפיסה שלך.

14. ערבב את החפיסה ההתחלתית שלך, והנח אותה, מונחת קלפי מטה, ליד כרטיס הגיבור שלך. זאת חפיסת העוצמה והקסם של הגיבור שלך, וכעת היא מוכנה. בספר החוקים, אנחנו נקצר את השם ונקרא לה החפיסה שלך.

15. מיין את קלפי היכולות, קלפי החפצים וקלפי הקסמים (כולל קסמי ה-Magic Arrow שנוותרו), ל-3 חפיסות עם הפנים כלפי מטה וערבב אותם. מכל אחת מהחפיסות הללו, קח את הקלף העליון, והנח אותו עם הפנים כלפי מעלה ליד החפיסה שלו. אלו יהיו ערמות

הפרק הזה ינחה אותך בתהליך הכנת התרחיש מתוך ספר החוקים.

1. בחר תרחיש מספר המשימות. התרחיש "Brave New World" מומלץ בתור התרחיש למשחק הראשון (עמוד 7 בספר המשימות).

2. בחר צבא מבין הצבאות הפנויים.

3. בחר באחד מגיבורי הצבאות בתור הגיבור הראשי. לכל צבא יש לפחות כרטיס גיבור אחד, דו צדדי, כשכל צד מציג גיבור אחר.

4. קח את החלקים הבאים, השייכים לצבא שלך:

(א) $1 \times$ כרטיס גיבור דו צדדי (הגיבור הנבחר עם הפנים למעלה)

(ב) 2 דמויות הגיבורים

(ג) $7 \times$ ארחי הבנייה של הטירה

(ד) $1 \times$ לוח הטירה

(ה) $7 \times$ קלפי יחידות דו צדדיים

(ו) $3 \times$ קלפי ההתמחות המיוחדים של הגיבור הנבחר

(ז) $1 \times$ קלף היכולת המיוחדת של הגיבור הנבחר


(ח) $20 \times$ קוביות צבא

(ט) $1 \times$ אסימון בניה

(י) $1 \times$ אסימון גיוס

(יא) $1 \times$ אסימון ספר קסמים

(יב) $3 \times$ אסימוני תנועה

5. הנח אחת מקוביות הצבא שלך במיקום הראשון של עוקב הרמות על כרטיס הגיבור (המוצג באמצעות ). כעת, הגיבור שלך בדרגה 1.

6. סדר את אחרי המפה וחלקים אחרים, הרלוונטים לתרחיש, כפי שמוצג בספר המשימות.

7. הנח את לוח הטירה של צבאך לפניך ואת אריחי הבניה שלו לידו. בדוק אילו בניינים כבר



הקלפים שנורקו.

16. בחר את **רמת הקושי** (ע. 40) של התרחיש, וקח את הבונוס המתאים.
17. מיון את היחידות הנטרליות ל-4 חפיסות, בהתאם לדרגה שלהם (★☆☆★). ערבב את החפיסות הללו, והשאר מספיק מקום בשביל ערמת קלפים שנורקו.
18. הנח את לוח הקרבות במקום הנגיש לכל השחקנים. בדוק בתרחיש אילו יחידות התחלתיות אתה מקבל, והנח אותם בערימה ליד לוח הטירה שלך. כך שיהיו מפורדים משאר יחידות הצבא שלך.
19. הנח את עוקב התורים ליד מפת המשחק והנח קוביה שחורה על המקום המסומן ב-"1".
20. ערבב את קלפי הכרזות האסטרולוגים והנח אותם, מונחים כלפי מטה, ליד עוקב התורים.
21. סובב את האריח ההתחלתי שלך לפי בחירתך. בחר איזו דמות גיבור תייצג את הגיבור שלך במשחק, והנח אותו במשושה האמצעי של האריח ההתחלתי שלך.
22. בחר את השחקן הראשון. השחקן הראשון לא מתחלף במהלך המשחק.

מהלך הסבבים




הסיום של התרחיש יתממש.

המשחק בנוי לפי סבבים, במהלך כל סבב, השחקנים ישחקו את תורם לפי כיוון השעון. במהלך התור, השחקנים יזיזו את הגיבור (ע. 15) שלהם על מפת המשחק, יבנו מבנים חדשים בטירה (ע. 24) שלהם, יגייסו יחידות (ע. 28) וינסו לנצח את התרחיש שהם משחקים על ידי השלמת התנאים הנדרשים לכך.

בצעו את השלבים הבאים בתחילת כל סבב למעט הסבב הראשון:

- הפכו את אסימוני הבנייה, הגיוס ו/או ספר הקסמים בהם השתמשתם בסבב הקודם חזרה לצד הפעיל שלהם.

- הפכו חזרה את כל אסימוני התזוזה (MP) לצד הירוק שלהם.

- החזירו את הקוביות המסמנות את מספר השימושים המתקדמים באפקטים .

לאחר מכן, כתלות במספר הסבב הנוכחי, השחקנים יקבלו משאבים או יפעילו קלף אסטרולוגיה:

- סבבים אי-זוגיים הם סבבי משאבים. כל השחקנים מקבלים משאבים מהבניינים, מהיישובים ומהמכרות (ע. 48) שלהם. דלגו על השלב הזה בסבב הראשון.

- סבבים זוגיים הם סבבי אסטרולוגיה. שלפו קלף אסטרולוגיה ופעלו לפי הכתוב בקלף.

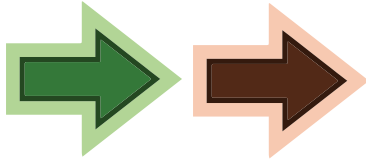
- אם הגעתם לאירוע מבוסס זמן של התרחיש, לפי המסומן בלוח מעקב הסבבים, קראו את האירוע ופעלו לפיו.

לאחר מכן, השחקנים ישחקו את תורם לפי הסדר כפי שיתואר בפרק הבא. לאחר שכל השחקנים שיחקו את תורם, הזיזו את הקוביה השחורה של הלוח מעקב הסבבים למשבצת הבאה, והתחילו סבב חדש. המשיכו לשחק סבבים חדשים עד שאחד מתנאי



במשחק בריתות, קבוצה אחת תשחק, ואז הקבוצה השנייה וחוזר חלילה. בתחילת התור הראשון של הקבוצה שלכם, בחרו מי ישחק ראשון ומי ישחק אחריו בסבב הזה.

תור השחקן



אסימון תנועה לא פעיל ואסימון תנועה פעיל.


סמן בכמה נקודות תנועה השתמשת בכך שתהפוך אותם לצד הצד הלא פעיל שלהם (הצד החום). אם לשחקן יש גם גיבור ראשי וגם **גיבור משני** (ע.15), עליך לעקוב בנפרד אחרי נקודות התנועה של כל גיבור. הגיבורים יכולים לנצל את נקודות התנועה שלהם בכל סדר שימצאו לנכון.

גיבורים הנמצאים בברית, יכולים לעבור אחד דרך השני, אך לא יכולים לעצור שניהם על אותו שדה. אם הינך עובר דרך שדה עם גיבור בן ברית, אל **תבקר** (ע.26) בשדה בו אותו גיבור בן ברית עומד.

כאשר אתה מקבל נקודת תנועה נוספת, (לפעמים תוצג על ידי הסמל ) נקודת התנועה זאת נשארת אך ורק לתור בו קיבלת אותה. במקרה הלא סביר בו שני גיבורים בני ברית חוייבו להיות באותו שדה, עליך להשתמש בנקודת התנועה הבאה שלך על מנת לעבור לשדה אחר.



בתחילת התור, עליך לחדש את היד שלך באמצעות הצעדים הבאים:

- זרוק כמה קלפים שאתה רוצה מהיד. אם כרגע יש בידך יותר קלפים מכמה שמותר לך להחזיק , אתה חייב לזרוק קלפים עד שתגיע למקסימום המותר לך.

- כעת, באפשרותך לשלוף קלפים עד שתגיע למקסימום של היד שלך.

- לבסוף, בצע את כל היכולות שיש לעשות "בתחילת תורך" לאחר ששלפת את הקלפים.

מספר הקלפים המקסימלי שלך תלוי ברמתו (ע.17) של הגיבור הראשי שלך. תחילת תורך הוא הזמן היחיד בו יש לבדוק את מספר הקלפים בידך.

ישנם שלושה סוגים של פעולות אותן יכולים השחקנים לבצע: **תנועה**, **טידה**, ו**מורל**. הסיבוב הנוכחי מסתיים לאחר שכל השחקנים השתמשו בכל נקודות התנועה שלהם ואינם רוצים לבצע עוד אף פעולת טידה או מורל.

פעולות תנועה

פעולות תנועה מתבצעות באמצעות שימוש בנקודות תנועה. שחקן יכול להשתמש בנקודות תנועה אך ורק בזמן תורו.

עבור כל נקודת תנועה, תוכל לבצע אחת מהפעולות הבאות:

- להזיז את הגיבור שדה (משושה) אחד, לא משנה באיזה כיוון.

- **לבקר שוב** (ע.26) בשדה בו גיבורך נמצא כעת.

- להמשיך את הקרב (ע.34) נגד יחידות נטרליות למשך סיבוב נוסף.

- לגלות אריח מפה מכוסה (ע.26), בתנאי שהגיבור שלך נמצא בשדה הסמוך לאריח הנ"ל.

- להניח אריח מפה חדש מהערימה של אריחי המפה הרחוקים (II-III) שלך.

פעולות טירה

שיש לך ביד בסיום התור הבא שלך, במקום לקחת אסימון שני.

צבא ה-Necropolis 🦴 אינו מושפע ממורל בכלל. צבא זה אינו יכול לקבל או לאבד מורל לעולם.



תוכל לבצע את פעולות הטיירה הרשומות להלן פעם אחת בסיבוב. ניתן לבצע את הפעולות הללו בכל שלב של התור של כל אחד מהשחקנים, למעט בזמן קרבות או אם פעולות הטיירה מפריעה לפעולה אחרת. למשל, בזמן ששחקן אחר שולף קלפי קסם, אינך יכול להשתמש באסימון ספר הקסמים על מנת לשלוף קסם בו זמנית.

כאשר שחקן מכריז כי הוא מתחיל קרב, אתה יכול לבצע כמה פעולות טירה שאתה רוצה לפני שתתחיל לבצע את שלבי ההכנה של הקרב. (ע. 32)

לאחר שביצעת את פעולת הטיירה שלך, החלף את הצד של הפעולה הרלוונטית לצד הלא פעיל שלו על לוח הטיירה שלך. לא ניתן לבצע את הפעולה הזאת שוב עד לתחילת הסיבוב הבא, אז הופכים חזרה את כל האסימונים.

אסימון בנייה, משמש לבנות את הטיירה (ע. 24) שלך.

אסימון גיוס, משמש עבור גיוס ותגבור יחידות (ע. 28) או עבור גיוס גיבור משני (ע. 15).

אסימון ספר הקסמים, משמש לרכישת קסמים (ע. 20). על מנת להשתמש באסימון זה, יש לבנות את מבנה גילדת הקוסמים (Mage Guild).

פעולת מורל

תור לדוגמה

אליס, המשחקת את הגיבורה קטרין האבירה (Catherine the Knight), מתחילה את תורה. יש לה ביד שלושה קלפים מהסיבוב הקודם. היא מחליטה לזרוק שני קלפים מתוכם לפני שהיא תשלוף קלפים מהחפיסה שלה עד למקסימום של היד שלה. מהמקסימום שלה כרגע הוא 5, מכיוון שהגיבורה שלה בדרגה 3, ולכן היא שולפת 4 קלפים נוספים (ראו פעולות הרמה (ע. 17)).

לאחר מכן, היא משתמשת באסימון הבנייה שלה על מנת לבנות את מגורי ה-★, לאחר מכן היא משתמשת באסימון הגיוס על מנת לגייס (ע. 28) את יחידת העלית★. היא יכולה לבצע זאת, מכיוון שכבר יש לה את כלל המבנים הנדרשים קודם לכן של מגורי היחידות הנמוכות יותר של (★ ושל ☆). כמו כן, יש לה מספיק משאבים (ע. 23) על מנת גם לבנות את המגורים וגם לגייס את יחידת העלית.

שחקנים יכולים לקבל או להפסיד מורל במספר דרכים במהלך המשחק. כאשר תקבל מורל, קח אסימון מורל חיובי 🦋. יכול להיות לך אך ורק אסימון אחד כזה. אם אתה עומד לקבל אסימון שני, תוכל להשתמש בראשון לפני כן. אפשר להשתמש בכל רגע באסימון מורל חיובי על מנת לבצע את אחת מהפעולות הבאות:

● לשלוף קלף מהחפיסה שלך.

● לזרוק ולשלוף אותו מספר קלפים מהחפיסה.

● לזרוק שוב קובייה שכבר זרקת.

אם אתה מאבד מורל, עליך לזרוק את אסימון המורל החיובי 🦋, אם יש לך אחד. אחרת, תקבל אסימון מורל שלילי 🦋. לחלופין, זרוק את אסימון המורל השלילי אם זכית במורל חיובי. אם אתה מקבל אסימון מורל שלילי נוסף, עליך לזרוק את כל הקלפים

כעת, כהכנה לקרב, היא משתמשת בנקודת תנועה על מנת להזיז את הגיבורה שלה, קטרין האבירה, לשדה הסמוך, בו נמצא כעת בעל האוב סאנדרו (Sandro the Necromancer), הגיבור הראשי של בוב. ברגע שאליס הכריזה כי ברצונה להתחיל בקרב, לשני השחקנים יש כעת הזדמנות לבצע פעולות טירה.



גיבורים



המשני נחשב בדרגה של הגיבור הראשי כאשר רוצים לדלג על קרבות במסגרת קרב מהיר (ע. 32).

כאשר גיבור יריב תוקף את הגיבור המשני שלך, תוכל לבחור להיכנע מיידית במקום להילחם בקרב (ע. 34). כאשר גיבור משני מפסיד בקרב, הוצא אותו מהמשחק (כלומר, הסר את הדמות שלו מהמפה). תוכל לגייס את הגיבור המשני מחדש, בעזרת שימוש נוסף באסימון הגיוס.

השחקנים תמיד שולטים בגיבור ראשי, ויכולים לגייס גם גיבור משני. "הגיבור של השחקן" יכול להיות כל אחד מהם. השחקן משתמש בגיבורים על מנת לבצע פעולות תנועה על לוח המשחק ועל מנת להתחיל קרבות כנגד האויב וזאת במטרה לנצח את התרחיש.

הגיבור הראשי

הגיבור הראשי מיוצג על ידי דמות הגיבור שלך, כרטיס הגיבור והחפיסה שלך. לכל גיבור ראשי בכל צבא יש 3 כוחות. רק הגיבור הראשי יכול להשתמש בחפיסה.

כל גיבור ראשי מתחיל את המשחק ברמה 1 ועל ידי זכייה בניסיון הוא יכול להתקדם עד לרמה 7. ניתן לזכות בניסיון על ידי ניצחון בקרבות (ע. 35), ביקור במקומות (ע. 46) ספציפיים ובעזרת קוביית האוצר (ע. 46). זכייה בניסיון 1 מייצגת על ידי הסמל ★.

גיבור משני

אם אתה מחזיק בטירה או ביישוב, תוכל לגייס גיבור משני בכך שתהפוך את אסימון הגיוס שלך, בנוסף עליך לשלם 10 זהב.

לא ניתן לגייס או לתגבר (ע. 28) יחידות אם משתמשים באסימון הגיוס על מנת לגייס גיבור משני.

הגיבור המשני שלך ייוצג על ידי דמות הגיבור השנייה של הצבא שלך. ייתכן ותבחר לסמן את הדמות הזו בצורה כלשהי, למשל קוביית צבא על מנת להבדיל אותה מהגיבור הראשי. לאחר שתגייס גיבור משני, הנח אותו בטירה או ביישוב בשליטתך. אתה יכול להחזיק בגיבור משני אחד לכל היותר בכל רגע נתון.

לגיבור המשני יש 2 כוחות; לאחר שתשיג גיבור משני, קח 2 אסימוני תנועה נוספים על מנת לייצג את נקודות התנועה שלו. לגיבור משני, אין לוח גיבור, הוא לא מקבל נקודות ניסיון, וכמו כן הוא לא יכול לשחק קלפים מהחפיסה במהלך קרבות. אם הגיבור המשני מקבל קלף, קח את הקלף לידך, כמו אצל הגיבור הראשי (ראה הרכבת החפיסה (ע. 18)).



מבנה קלף הגיבור



קלף הגיבור

- | | | | | | |
|-------|----------|------------------|-------------|----------------|---------|
| 1. שם | 2. מקצוע | 3. השתייכות | 4. צבע הצבא | 5. התקפה | 6. הגנה |
| 7. כח | 8. ידע | 9. תוכנה התחלתית | 10. התמחות | 11. עוקב הרמות | |

1. שם – שם הגיבור. נועד לזיהוי. לא משפיע על המשחקיות.
2. מקצוע – המקצוע של הגיבור. לא משפיע על המשחקיות.
3. שיוך – השיוך של הגיבור (עוצמה ♣ או קסם ♠).
4. צבע הצבא – משמש להזכיר את הצבע של הצבא, של הקוביות ושל המיניאטורות.
5. התקפה (Attack) – מספר קלפי ההתקפה בחפיסה ההתחלתית שלך (1 או 2 בהתאמה).
6. הגנה (Defense) – מספר קלפי ההגנה בחפיסה ההתחלתית.
7. כח (Power) – מספר קלפי הכוח בחפיסה ההתחלתית.
8. ידע (Knowledge) – מספר קלפי הידע בחפיסה ההתחלתית.
9. יכולת התחלתית – תזכורת לקלף היכולת הייחודי שהגיבור מתחיל איתו.
10. התמחות הגיבור – תזכורת מה ההתמחות של הגיבור, אותם הגיבור מוסיף לחפיסה ההתחלתית שלו ולאחר שהגיבור מגיעה לרמות מסוימות. לכל גיבור יש שלושה קלפי התמחות.
11. עוקב הרמות – כאשר הגיבור הראשי מקבל נקודת ניסיון אחת (או יותר), עליך להזיז את הקוביה על העוקב כמספר נקודות הניסיון שצברת. בכל פעם שעוקב הקוביות מגיע לשורה העליונה, הגיבור עולה בדרגה.



האפקטים של הרמות

הגיבור הראשי תמיד יתחיל כל תרחיש ברמה 1, הגיבור יכול לעלות רמות ולקבל נקודות ניסיון. הדרכים הנפוצות ביותר להשגות נקודות ניסיון הן קוביית האוצר (ע. 46) וב-קרבות (ע. 35). על מנת לענות דרגה יש צורך ב-2 נקודות ניסיון. כאשר הגיבור הראשי שלך מגיע לרמה חדשה, האפקט של עליית הרמה מתרחש מיד. לא ניתן לעבור את רמה 7, אין משמעות להשגת עוד ניסיון מעבר לכך.

עוקב הדרגות בקלף הגיבור שלך מראה לך את המידע הבא:

- דרגת הגיבור הנוכחית שלך וכמה נקודות ניסיון יש לו (לפי מיקום הקובייה).

- מספר הקלפים שמותר לך להחזיק ביד.

- כמות יכולות המומחה (ע. 19) שניתן לבצע בסיבוב אחד.

- כאילו רמות על הגיבור הראשי שלך לחפש (ע. 18) קלף יכולת (ע. 19) חדש או לקבל קלף מומחיות (ע. 21) חדש. הרמות הרשומות בזהב על עוקב הרמות (I, IV, ו-VI) מזכות בקלף מומחיות, בעוד ששאר הרמות (II, III, V, VII) מזכות בקלף יכולת (Ability).

רשימת כל האפקטים של הרמות:

- **רמה 1** – היד שלך מוגבלת ל-4 קלפים. הוסף את קלף המומחיות הראשון לחפיסה שלך.
- **רמה 2** – חפש (2) בחפיסת היכולות. אתה יכול להשתמש ביכולת המומחה של קלף אחד בסיבוב.
- **רמה 3** – היד שלך מוגבלת ל-5 קלפים. חפש (2) בחפיסת היכולות.
- **רמה 4** – קבל את קלף המומחיות השני שלך. אתה יכול להשתמש בשתי יכולות המומחה בסיבוב.
- **רמה 5** – היד שלך מוגבלת ל-6 קלפים. חפש (2) בחפיסת היכולות.
- **רמה 6** – קבל את קלף המומחיות השלישי שלך. אתה יכול להשתמש בשלוש יכולות המומחה בסיבוב.
- **רמה 7** – היד שלך מוגבלת ל-7 קלפים. חפש (2) בחפיסת היכולות.



בניית החפיסה



החפיסות של השחקנים

לכל שחקן יש חפיסה ייחודית המייצגת את היכולות והציוד של הגיבור הראשי שלו. בכל חפיסה יכולים להיות קלפי סטטיסטיקה, יכולות, קסמים, חפצים וקלפי היכולת המיוחדת של הגיבור הראשי. כל חפיסת שחקן מתחילה עם 9 קלפים ובונים אותה במהלך ההכנה של המשחק.

חוקי קלפים כלליים



1. ניתן לשחק קלפים אך ורק במהלך תורך, או במהלך קרב (ע.32) בו משתתף הגיבור הראשי שלך.
2. לאחר השימוש בקלף, יש לזרוק אותו. לכל שחקן יש ערימת קלפים זרוקים משלו.
3. אם החפיסה שלך ריקה כאשר אתה צריך לשלוף קלף, ערבב את ערימת הקלפים הזרוקים שלך לחפיסה חדשה שתוכל לשלוף ממנה.
4. כאשר הגיבור מקבל קלף, מכל סיבה שהיא, קח אותו ישר ליד שלך אלא אם כן צוין אחרת.
5. כאשר קיבלת הוראה לחפש (X) בחפיסת היכולות, בחפיסת החפצים או בחפיסת הקסמים, אתה רשאי להסתכל על (X) הקלפים העליונים מהחפיסה המצויינת ולקחת אחד מהם ליד שלך ולזרוק את האחרים, או במקום להסתכל על (X) הקלפים העליונים, לקחת את הקלף העליון מערימת הזרוקים של החפיסה הזאת.
6. לכל אחת מחפיסות היכולות, החפצים והקסמים יש ערימת זרוקים משלה, מכינים את הערימות הללו במהלך הכנת המשחק, והן מסייעות לזהות את החפיסות הללו. אם קורה מצב בו נגמרים הקלפים בחפיסה מסויימת, יש לערבב את ערימת הזרוקים שלה לחפיסה חדשה ולזרוק את הקלף העליון על מנת ליצור ערמת זרוקים חדשה. בכל פעם שערימת הזרוקים מתרוקנת, יש ליצור אותה מחדש עם הקלף העליון מהחפיסה.

7. לכל קלף יש אחד מסוגי ההשפעות הבאים:

- **מייד** ✂ ההשפעה של הקלף מתבצעת מיד.
 - **הפעלה** ➡ יש לשחק את הקלף כאשר אתה מפעיל יחידה שלך בקרב.
 - **מפה** ☉ קלף שלא ניתן לשחק במהלך קרב.
 - **מתמשך** ♻ ההשפעה ממשיכה עד שהיא מנוצלת לחלוטין או שהשחקן ששיחק את הקלף מתחיל את התור הבא שלו (מה שבא קודם).
 - **קבוע** ∞ הקלף נשאר במשחק עד שזורקים אותו או שמחליפים אותו. ניתן לשחק בקלף קבוע אחד בלבד בכל רגע נתון; לאחר שמפעילים קלף קבוע חדש יש לזרוק של הקלף הקבוע הקודם.
8. כאשר נתקלים בהוראה להסיר (remove) קלף, יש להסיר את הקלף מהמשחק לחלוטין.



קלפי יכולות וקלפי סטטיסטיקה

לכל קלפי היכולות ולכל קלפי הסטטיסטיקה יש אפקט בסיסי ואפקט מומחה , המופיע מתחת לאפקט הבסיסי. כאשר משחקים קלף יכולת או סטטיסטיקה, צריך לבחור באיזה אפקט משתמשים. כמות האפקטים בדרגת  שניתן לשחק בסבב מוגבלת על ידי הדרגה (ע. 17) של הגיבור הראשי. עקבו אחרי מספר השימושים שלכם באפקטים מסוג זה בדרך כלשהי, למשל, על ידי הזנת קוביות שחורות מהלוח של השחקן ואלין.



draC citsitatS



draC ytilibA

3. tceffE trepxE

1. emaN

4. cificeps-noitcaF *draC

2. tceffE cisaB

קלפי יכולת מסויימים מוגבלים לצבא של Necropolis . כאשר שחקן לא מטירת Necropolis שולף קלף כזה מחפיסת היכולות, הוא יכול או לזרוק אותו ולשלוף קלף חדש במקום או לקבל אותו. השחקן הנ"ל לא יכול להשתמש בקלף הזה מהיד שלו בכלל בשום צורה שהיא למעט עבור אפקטים שזורקים את הקלף.

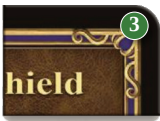
קלפי חפצים

tceffe mottob dna pot a evah sdraC tcafitrA hcihw esoohc tsum uoy ,eno yalp uoy nehW otni dedivid era yehT .gnisu era uoy tceffe htiw ,cileR dna ,rojaM ,roniM :slevel 3 ot etaler slevel esehT .roloc redrob tnereffid eb yam dna draC eht fo rewoP llarevo eht ro stceffe niatrec gnivloser nehW decnerefer tcafitrA lla ,esiwrehtO .putes oiranecS gnirud eht mrof ot rehtegot delffuhs yllamron era sdraC era yehT .level rieht fo sseldrager kceD tcafitrA .noitarolpxe pam hguorht deniag

dna ecnailla ni (ע. 42) dedart eb nac stcafitrA .soiranecS evitarepooC



tcafitrA roniM



tcafitrA cileR



tcafitrA rojaM

3. level

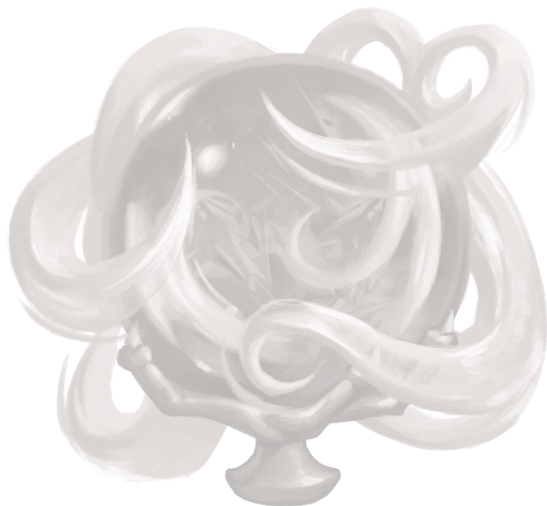
1. emaN






4. ffulF

2. tceffE



tsac uoy stel hcihw tceffe na esu uoy nehW dnah ruoy naht rehto erehwemos morf llepS a taht ecalp ,(kceD llepS eht morf ylterid sa hcus) .ti gnitsac retfa eliP dracsiD ruoy otni llepS



.stceffe yramirp elbissop eerht evah sdraC llepS llepS eht fo noisrev cisab ,tsompot eht gnisU eht ssecca oT .stsoc lanoitidda on sah yllausu yb llepS a **rewopmE** yam uoy ,stceffe rehto erom a teg ot (3) tsoc detacidni eht gniyalp tsoc siht yap yam uoY .(4) emoctuo lufrewop  rewopmE rieht rof sdraC rehto gniyalp yb erofeb (citsitatS rewoP llepS eht .g.e) tceffe evah osla sdraC llepS lIA .llepS eht gnitsac uoY .tceffe  (5) mottob evitanretla na llepS a gnitsac : deyalp eht evreserp tonnac uoy fi dna ,raf os deyalp  eht lla semusnoc uoY .setapissid rewop eht ,sdraC gniyalp pots ev'uoy tahw naht tceffe  repaehc a esu yam .hguoht ,rof diap

cigaM fo sloohcS

:cigaM fo loohcS eno ot gnoleb sdraC llepS lIA eno htiw sllepS .retaW ro htraE ,eriF ,riA rehtie ,**sllepS cisaB** dellac era meht no lobmys loohcS era slobmys lacinedi ruof htiw sllepS elihw cisaB a si **worrA cigaM .sllepS trepxE** dellac tsum uoy ,**worrA cigaM** eht gnitsac nehW ;llepS tluafed yB .ot sgnoleb ti loohcS hcihw tceles stceffe emag niatrec tub ,ecnereffid on s'ereht trepxE/cisaB ot dna sloohcS cificeps ot refer nac .sllepS



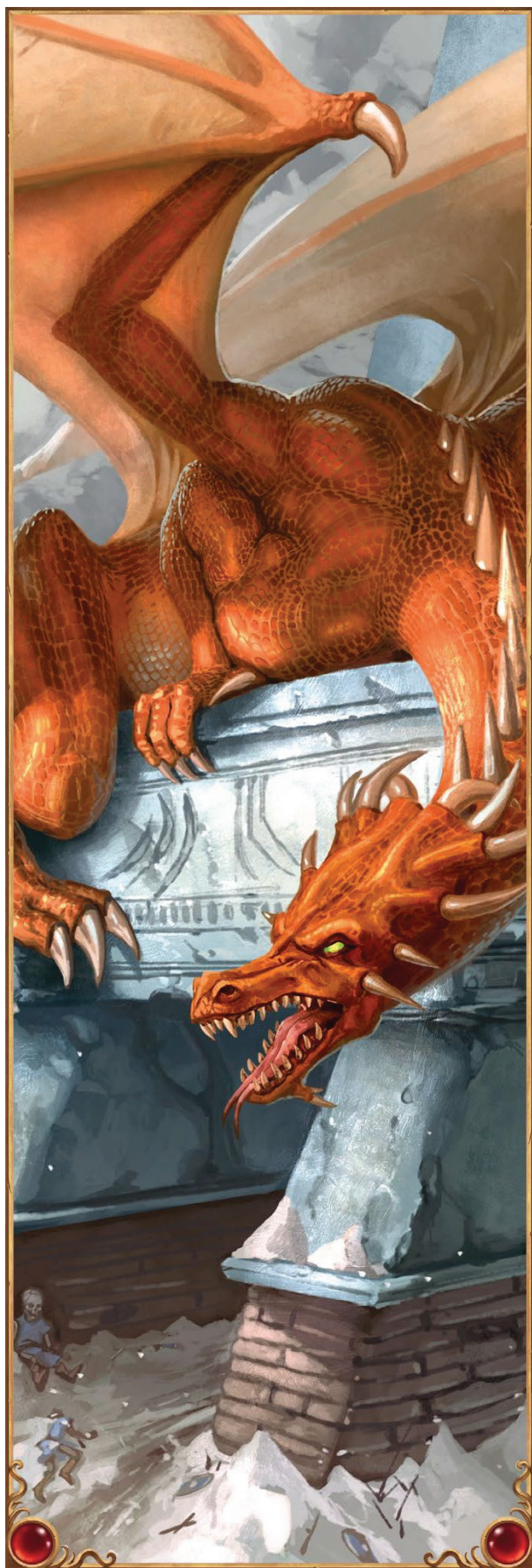
draC llepS

- 1. eman llepS
- 2. cigaM fo loohcS
- 3. rewopmE ot tsoC
- 4. tceffe llepS
- 5. evitanretlA tceffe

ניתן להשיג קסמים על ידי בניית גילדת הקוסמים (Mage Guild). בניית המבנה הזה גם מאפשר להשתמש באסימון ספר הקסמים על מנת לקנות ספרים נוספים. לא ניתן להשתמש באסימון במהלך אותו הסבב בו בנית את הגילדה. בנוסף, ניתן לסחור (ע. 42) בקסמים בתרחישים מסוג בריתות ושיתוף פעולה.

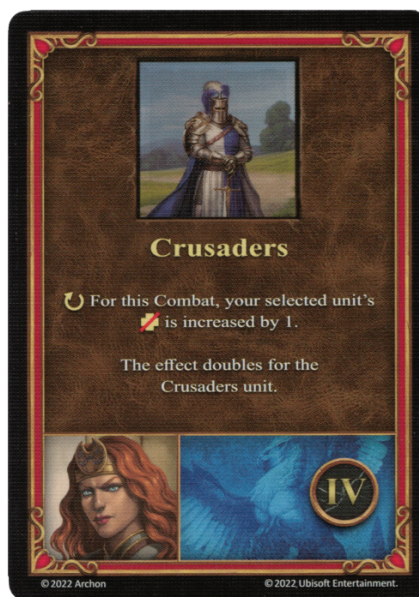
במהלך קרבות, כל שחקן יכול לשחק קלף קסם אחד בלבד בכלל סבב קרב.





קלפי המומחיות של הגיבור (Specialty)

spu levelL morf deniag era sdraC ytlaicepS oreH fo tes euqinu a sah oreH niaM hcaE .(17.ע) sdraC eseht fo ynam elihW .sdraC ytlaicepS dna sdraC llepS elbmeseh hcihw stceffe evah ,cigaM fo sloohcS dna ׀ fo esu ekam neve **yrogetac euqinu nwo** rieht era sdraC ytlaicepS rep llepS 1 fo timil eht ,elpmaxe roF .**sdraC fo** .sdraC ytlaicepS ot ylppa t'nseod dnuoR tabmoC



eht enirehtaC ot gnignoleb ,draC ytlaicepS 4 level A .thginK



דוגמה לחיפוש

בוב, המשחק את הגיבור דימר המכשף (Deemer the Warlock), בנה גילדת קסמים במהלך סיבוב המשחק הקודם, וכעת יכול להשתמש באסימון ספר הקסמים על מנת לקנות קסמים נוספים.

כעת הוא יכול לבחור לקחת את הקלף העליון מערימת הקלפים הזרוקים, או לחלופין לשלוף שני קלפים מראש חפיסת הקסמים ולקבל את אחד מהם. הוא לא מעוניין לקחת את הקסם קללה (Curse), הנמצא בראש ערימת הזרוקים, ובמקום זאת הוא בוחר לשלוף שני קלפים מהחפיסה – Fireball ו-Magic Arrow.



הוא בחר לשמור את הקלף Fireball, לקח אותו ליד שלו ושם את הקלף Magic Arrow בערימת הקסמים הזרוקים.





הוא משתמש באסימון ומשלם את העלות של 5 (5) כפי שמצויין בלוח הטיירה שלו. כעת הוא יכול לחפש (2) בחפיסת הקסמים.




משאבים





לוח מעקב ייצור המשאבים


קיימים שלושה סוגי משאבים במשחק: זהב , אבנים , וקריסטלים . המשאבים יישמשו במהלך המשחק לבניה בטירה (ע. 24), לגיוס יחידות (ע. 28), וכן לקניית קסמים (ע. 20). את המשאבים ניתן לקבל מהיישובים ומהמכרות (ע. 48) שיש לך (ע. 26), כמו כן, מקלפים ומקוביות משאבים . בכל פעם שייצור המשאבים של השחקן מתרחב או מצטמצם, על השחקן להזיז את קובית המשאב הרלוונטי בהתאם.


התוצאות האפשריות של זריקת קובית המשאבים:


 2 — אבנים $\times 2$

 4 — אבנים $\times 4$

 1 — קריסטלים $\times 1$

 2 — קריסטלים $\times 2$

 3 — זהב $\times 3$

 6 — זהב $\times 6$



קריסטלים



אבנים



זהב

השחקנים יתחילו כל תרחיש עם מספר משאבים כפי שמוגדר בהכנה של התרחיש בספר המשימות. ניתן לסחור (ע. 42) במשאבים. לא קיימת הגבלה על מספר המשאבים שיכולים להיות לשחקן.



הטירה



לכל צבא יש הטירה שלו, הממוקמת במרכז הארץ ההתחלתי שלו. הטירה היא המיקום החשוב ביותר שלך, מכיוון שהרבה תרחישים מסתיימים (ע. 43) אם גיבור יריב יכבוש (ע. 26) אותה.

לוח הטירה מציג מה יש בטירה ואת המצב הכללי של הצבא. הלוח מראה לך את המבנים שיש לך, את מחירי הבנייה של מבנים עתידיים, את הכנסות המשאבים שלך ואת המצב של אסימוני הפעולה של הטירה.

כל הצבאות יכולים לבנות את המבנים הבאים בטירה שלהם:

● **City Hall (עירייה)** – מספקת הכנסה של משאבים או יכולת מיוחדת של הצבא.

● **Citadel (מצודה)** – מאפשרת להשתמש באסימון הגיוס על מנת לתגבר את היחידות שלך. בנוסף, כאשר הטירה תחת התקפה, היא מגנה על הטירה שלך בעזרת חומות (ע. 37).

● **Unit Dwellings (מגורי היחידות)** – מאפשרים לך לגייס יחידות. יש שלושה סוגים של בנייני מגורים המאפשרים גיוס של יחידות חדשות, וחייבים לבנות אותם בסדר הבא: ★☆☆

● **Mage Guild (גלדת הקוסמים)** - מעניקה לך קסמים (ע. 20).

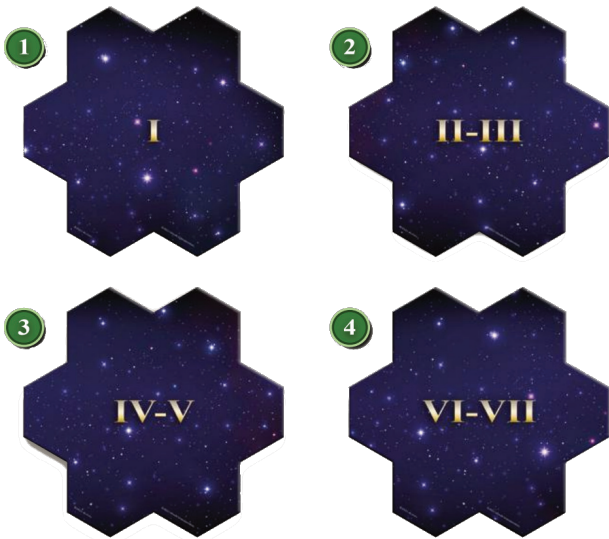
● **Faction Building (בניין הצבא)** - מבנה בלעדי לצבא בעל אפקט ייחודי.

ניתן לבנות בניין אחד בלבד בכל סבב בעזרת שימוש באסימון הבנייה. כאשר ברצונך לבנות בניין, שלם את מחירו, הפוך את אסימון הבנייה לצד הלא פעיל שלו והנח את הכרטיס של הבניין במקום המתאים בלוח הטירה. אם לבניין יש אפקט מידי - הוא פועל עכשיו.

בניית מבנים מסומנת תמיד על ידי סמל בתוך עיגול. בניינים שאפשר לבנות בעתיד מסומנים במלבן המציג את עליות הבניה שלו. חלק מאריחי המבנים הם דו-צדדיים וניתנים לשדרוג בהמשך. בצידם השני מוצגים שני מבנים באותו מקום. את המבנים הללו חייבים לבנות לפי הסדר.



רכיבי המפה



1. אריח מפה התחלתית: I
2. אריח מפה רחוק: II-III
3. אריח מפה קרוב: IV-V
4. אריח מפה מרכזי: VI-VII

כל תרחיש בנוי מארבעה סוגים של אריחי מפה. השחקנים מתחילים על אריח הצבא ההתחלתי (I) שלהם. ניתן להניח ולחשוף אריחים אחרים לפי המתואר בעמוד הבא. בזמן הכנת המשחק יש לבחור באופן אקראי מתוך מאגר האריחים הנדרשים לתרחיש, לערבב אותם ולשמור אותם מונחים כלפי מטה.

הספרה הרומית על כל אריח מייצגת את דרגת הקושי הכללית של היחידות הניטרליות, כמו גם מספר הפרסים שניתן לצפות למצוא על אריח זה. האריחים ההתחלתיים (I) הם הקלים ביותר בעוד שאריחי המרכז (VI-VII) הם הקשים ביותר.



- | | |
|-----------------------|-------------------|
| 1. שדה ריק | 5. גבול השדה |
| 2. מקום | 6. שדה חסום |
| 3. סמל חפץ | 7. שם האריח |
| 4. דרגת הקושי של השדה | F2 או N3 # לדוגמה |

מבנה אריחי המפה

כל אריח מפה מחולק ל-7 שדות נפרדים שגיבורך יכולים לבקר. כאשר הגיבור שלך נע לשדה, הוא מוכרח לבקר בו באופן מיידי, לחלופין להילחם בקרב (ע. 32) נגד האויבים המגנים על השדה, לפני שיוכל לבקר בו. שדות ריקים אינם מניבים דבר כאשר מבקרים בהם. לא ניתן לעבור שדה עם קו גבול מודגש בצהוב. מספרים רומיים (ע. 40) הכתובים על שדה מציינים את דרגת הקושי של היחידות הניטרליות שצריך להילחם על מנת לבקר בשדה זה.

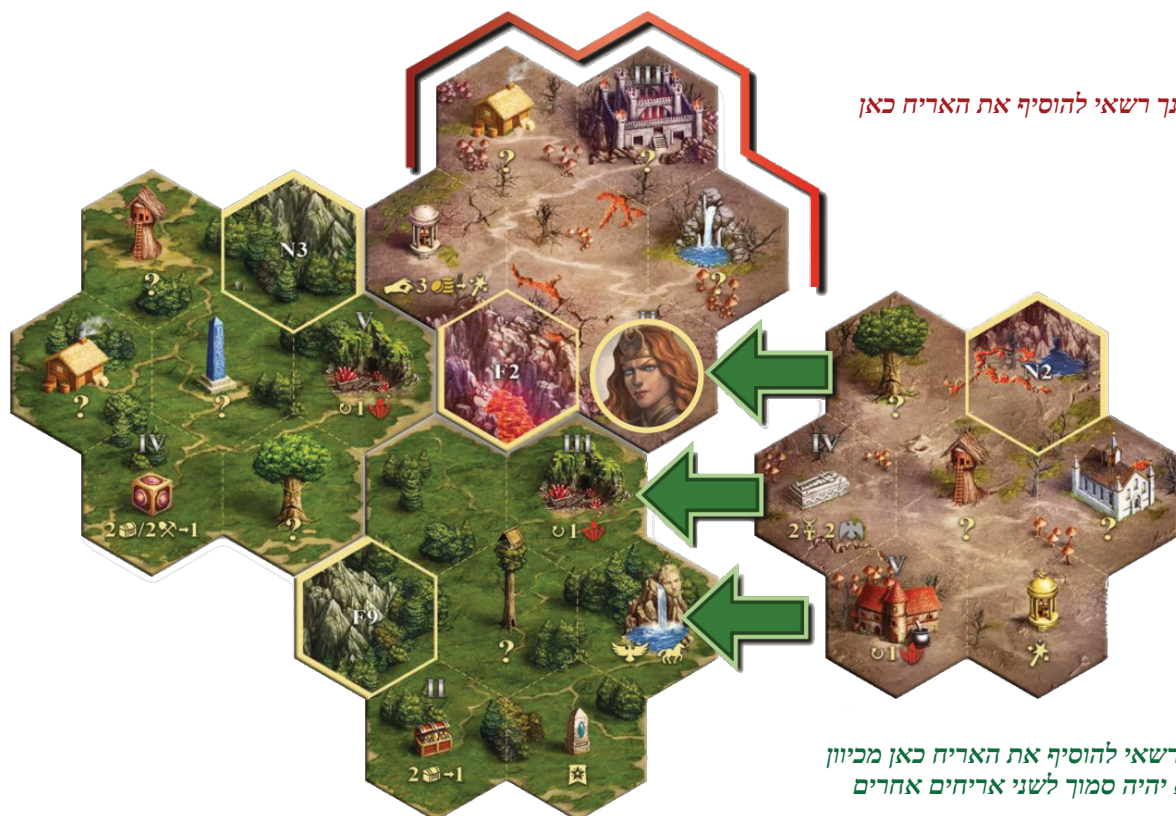
אי אפשר להיכנס לשדה חסום אך אפשר לצאת מתוכו.

גיבורים רשאים להשתמש בנקודת תנועה על מנת לחשוף אריח סמוך, או להניח אריח רחוק (II-III) מתוך מאגר האריחים שלהם. כל האריחים צריכים להיות מוסתרים מכל השחקנים עד לרגע שהם נחשפים או מונחים. עליך להניח אריחים חדשים סמוך לגיבור שהשתמש בנקודת התנועה, ועליהם להיות מחוברים לפחות לשני אריחים קיימים. בנוסף, עליך למקם אותם כך שיהיה מסלול חוקי מהאריח אל שאר האריחים. אתה תמיד רשאי לסובב את האריחים בזמן הנחתם או חשיפתם.

ביקור בשדות עשוי לזכות גיבור במספר יתרונות כגון קלפים או משאבים (ראה מקרא מקומות (ע.46)). יש שלושה סיווגים למקומות:

- **ניתן לביקור** – ברגע שאתה מבקר בשדה, הנח קובייה שחורה עליו והתייחס אליו כאל שדה ריק כל עוד הקובייה השחורה נמצאת עליו.
- **ניתן לכיבוש** – שדות אלו יכולים להיכבש על ידי שחקנים ולספק הכנסה פסיבית. כאשר אתה מבקר בשדה זה, הנח את קוביית הצבא שלך עליו. גיבורי היריב המבקרים בשדות הכבושים שלך יחליפו את הקובייה שלך בשלהם כדי לגנוב את האפקט של השדה. גיבורים שנמצאים בברית איתך מתייחסים לשדות אלו כשדות ריקים.
- **ניתן לביקור חוזר** – תוכל לבקר בשדה מספר פעמים. אל תשים את קוביית הצבא שלך. ניתן להשתמש בנקודת תנועה נוספת על מנת לבקר בשדה בשנית.

כאשר אתה מבקר בשדה שניתן לביקור, אתה חייב להניח עליו קובייה שחורה אפילו אם אתה לא יכול, או לא רוצה להפעיל את האפקט שלו.



תור לדוגמה

אליס רוצה לכבוש **מכרה** (ע.48) סמוך בעזרת הגיבור שלה, בעל האוב סנדרו (Sandro the Necro-mancer). היא משתמשת בנקודת תנועה כדי להיכנס למכרה, מה שמוביל ל**קרב** (ע.32) נגד יחידות ניטרליות, מכיוון שלשדה יש **דרגת קושי** (ע.40) ואף שחקן לא כבש אותו לפני כן.



אחד בכל סבב קרב והקרב ארך סבב אחד. כעת, אליס כבשה את המכרה ומניחה אחת מקוביות הצבא שלה עליו. כיבוש המכרה הספציפי הזה מעלה את ייצור האבנים ב-2, בנוסף, מכיוון שהיא השקנית הראשונה שכבשה את המכרה, היא מקבלת מיד 2 אבנים.

לאחר מכן, אליס רוצה לחזור להגן על יישוב שלה שנכבש מקודם, ולכן מטילה את לחש שער העיר שנותר אצלה ביד. מכיוון שהגיבור שלה ברמה 2, היא יכולה להשתמש באפקט המומחה של קלף כח הקסם, להעצים את הלחש ולזכות בנקודת תנועה נוספת לאחר השימוש בו.



המכרה מתברר כמוגן על ידי שוכני מערות (Troglodytes), עם 3 HP. היד של אליס מכילה קלף כח קסם (Power), קלף קסם ברק (Lightning Bolt), קלף קסם מהירות (Haste) וקלף קסם שער העיר (Town Portal). במהלך הקרב היא הטילה את לחש הברק וחיוקה אותו עם האפקט החלופי של לחש המהירות. בכך לחש הברק הוריד 3 חיים והביס את שוכני המערות. אליס ניצחה בקרב.



אליס לא יכלה להשתמש גם בלחש המהירות וגם בלחש הברק מכיוון ששחקנים רשאים לשחק בלחש



יחידות



כל אפקט המורה לך לתגבר אינו מחייב אותך להשתמש באסימון האוכלוסייה או שתהיה לך מצודה או מגורי יחידה.

אם כל היחידות בחפיסה שלך הובסו, החלף מיד את חפיסת היחידות שלך בחפיסה ההתחלתית של היחידות בתרחיש זה. תמיד תוכל לגייס בשנית יחידות של הצבא שלך שהובסו אם תשמש באסימון הגיוס.

בנוסף לגיבור ולחפיסה שלו, לשחקנים יש חפיסה של קלפי יחידות המייצגות את הכוחות שנעים עם הגיבורים. לכל צבא יש גישה ל-7 יחידות שונות, כל אחת עם סטטיסטיקה ויכולת מיוחדת משלה. יחידות הן הכרחיות על מנת לנצח בקרב ולמלא אחר מטרות התרחיש. הוראות הכנה של כל תרחיש מציינות אלו יחידות כלולות בצבא ההתחלתי שלך. החפיסה הזו צריכה להישמר בהפרדה משאר היחידות של הצבא שלך.

כל יחידה בצבא היא דו-צדדית, עם צד חלש של "מעטים" (Few) וצד חזק יותר של "רבים" (Pack). ניתן לשדרג יחידות על צד ה-"מעטים" לצד ה-"רבים" באמצעות פעולת תגבור, אולם פגיעה במצב של "רבים" עלולה להוריד את היחידה בחזרה לצד ה-"מעטים". יש להשאיר את היחידות כל הזמן, בזמן תנועה או בבדיקה שלהן, על הצד המתאים.

שחקן אינו מוגבל במספר היחידות שיכולות להיות בחפיסה שלו, אולם אפשר לבחור רק עד 5 יחידות בזמן הכנת קרב (ע. 32). אם יחידה מובסת במהלך קרב, הוצא אותה מחפיסת היחידות שלך.

השחקן יכול לגייס או לתגבר יחידות בכך שיהפוך את אסימון הגיוס וישלם את עלות הגיוס ☞ או התגבור ⬆️. ברגע שאתה בוחר להפוך את האסימון, ניתן לגייס ולתגבר ללא הגבלה, בהנחה שיש ברשותך המשאבים והבניינים הנדרשים לכך.

על מנת לגייס יחידה, אתה צריך שהמבנה המתאים (☆☆☆) יהיה בנוי בטירה. על מנת לתגבר תצטרך שתהיה לך מצודה (Citadel) בנויה בטירה, בנוסף למגורי היחידה.



מבנה קלף היחידה



(kcaP) draC tinU



(weF) draC tinU


- evitaitinI .7
- tsoc tnehtiurceR .8
- tnemecrofnieR .9
tsoc
- lobmys kcaP .01
- ytilibA laicepS .11


- emaN .1
- reiT .2
- epyT .3
- kcattA .4
- esnefeD .5
- PH .6


לרוב היחידות יש יכולת מיוחדת:

- הפעלה ⇒ מתבצע בזמן שהיחידה מופעלת.
- התקפה ✂ מתבצעת בזמן שהיחידה תוקפת במהלך ההפעלה שלה. במקרה של ריבוי התקפות בצע את האפקט בהתקפה הראשונה בלבד.
- אחר @ אפשר לבצע במקום ההפעלה הרגילה של היחידה. היכולת מחליפה כל פעולה של תנועה ו/או התקפה מצד היחידה.
- פסיבית 🛡 מתבצעת כאשר התנאי שלה מתקיים.
- התקפת נגד 🔄 מתבצעת כאשר היחידה מבצעת מתקפת נגד.
- בכל מקרה אחר שבו לא מצויין אחד מהסמלים לעיל, יכולת היחידה פועלת לפי הכתוב על הקלף עצמו. ייתכן גם כי יחידות תשתמשנה בסמל המסמל אפקט של קלף (ע. 18).

 **התקפה** – מספר נקודות הנוק שהיחידה עושה כאשר היא תוקפת.

 **הגנה** – מספר נקודות הנוק שהיחידה מורידה מהתקפה. לא חל על נזק שמגיע מלחשים או מאפקטים ללא תקיפה.

 **חיים (HP)** – מספר נקודות הנוק שצריך כדי להביס את היחידה. יחידות "מעטים" יוצאות מהקרוב ומחפיות היחידות של בעליה כאשר הן מובסות. יחידות "רבים" הופכות ל-"מעטים" עם יתרת הנוק הנותר מונח על צד ה-"מעטים". יחידות שומרות על מצבן, בין אם "מעטים" ובין אם "רבים" בין הקרבות. לאחר הקרב, יש להסיר את כל אסימוני הנוק מכל היחידות הנותרות (כל היחידות מתרפאות בסיום הקרב).

 **מהירות** – קובע מתי יחידה תופעל במהלך הקרב. יחידות במהירות גבוהה יותר מופעלות ראשונות.



סוגי היחידות

קיימים שלושה סוגים של יחידות:

- יחידות קרקע ✖ יכולות לנוע עד 3 משבצות ולתקוף אויב סמוך.
- יחידות מעופפות ✈ יכולות לנוע עד 3 משבצות, להתעלם ממכשולים, ולתקוף אויב סמוך.
- יחידות קשתים ✂ יכולות לתקוף כל יחידת אויב בכל מקום ולאחר מכן לנוע משבצת אחת, או לנוע משבצת אחת בלי לתקוף.

אם יחידת ✂ סמוכה ליחידת אויב, אם היא רוצה לתקוף היא חייבת לתקוף דווקא אותה. כאשר יחידת ✂ תוקפת אויב סמוך, היא סובלת מקנס קרב: זרוק שתי קוביות התקפה (במקום אחת) ובחר את התוצאה הנמוכה מביניהן.

הקנס הזה חל גם כאשר יחידת ה-✂ תוקפת מהקו האחורי יחידה בקו האחורי של האויב. חומות ושער יכולים גם להפחית (ע. 37) את נקודות הנזק מהתקפות של ✂.

יחידות נטרליות

יחידות נטרליות מגנות על מגוון מקומות במפה. על מנת לבקר ברוב המקומות יש להילחם בהן ולנצח

אותן. יחידות נטרליות מחולקות לארבע דרגות שונות, לכל אחת החפיסה שלה. בנוסף על ★, ☆ ו ★, יש גם יחידות תכלת ★ שהן החזקות ביותר במשחק.

יש להפריד כל דרגה לחפיסה נפרדת ולערבב כל אחת בנפרד במהלך הכנת המשחק. אם נגמרו הקלפים לחפיסת יחידות נטרליות, ערבבו את הקלפים המשומשים שלה לחפיסה חדשה. בתחילת קרב נגד יחידות נטרליות, שלוף את המספר המתאים (ע. 40) של יחידות, מכל דרגה, שמשתתפות בקרב.

ניתן להוסיף יחידות נטרליות לחפיסת היחידות שלך בעזרת מגוון אפקטים. למשל חוק מיוחד של התרחיש או קלף הדיפלומטיה (Diplomacy). אין אפשרות לתגבר יחידות נטרליות, יש להן צד אחד בלבד. בכל פעם שיחידה נטרלית מובסת מכל סיבה שהיא, השלך אותה לערימת היחידות המשומשות המתאימה לה.

אם יש לך בטירה מגורי היחידות בדרגה ★, תוכל להשתמש באפקט הבסיסי (העליון) של קלף היכולת Diplomacy על מנת לשלוף קלף יחידה בדרגת ★. האפקט הזה לא חל על המבנה Portal of Summoning בטירה Dungeon.

Necropolis	Dungeon	Castle	הבניין בטירה	
Skeletons, Zombies, Wraiths	Troglodytes, Harpies, Evil Eyes	Halberdiers, Marksmen, Griffins	מגורי דרגה 1	יחידות ארד ★
Vampires, Liches	Medusas, Minotaurs	Crusaders, Zealots	מגורי דרגה 2	יחידות כסף ☆
Dread Knights, Ghost Dragons	Manticores, Black Dragons	Champions, Archangels	מגורי דרגה 3	יחידות זהב ★

מהלך לדוגמה

בוב, שמשחק עם אלאמר המכשף, מטיל לחש חץ קסם נגד יחידת השלדים של אליס בצד הרבים שלה, הוא מחזק את חץ הקסם עם אפקט המומחה שלו על קלף כח הקסם.



השלדים סופגים 3 נקודות נוק מהלחש. ההגנה שלהם של מגן אחד, לא מפחיתה את הנזק מכיוון שהיא חלה רק על התקפות (ולא על לחשים). לשלדים יש רק 2 נקודות חיים ולכן הופכים אותם לצד ה-"מעטים" כאשר יתרת הנזק שנשאר (נוק) מונחת עליהם.



קרבות



הכנת הקרב

הקרבות מתבצעים על לוח הקרבות בגודל 4x5. הלוח מכיל שני קווי עורף ושני קווי חזית בכל אחד מהצדדים וקו אמצע המפריד ביניהם. בצע את השלבים הבאים כאשר אתה מתחיל קרב כנגד יחידות נטרליות:

● sedis s'draoB tabmoC eht fo eno esoohC tinU ruoy fo 5 ot pu ecalP .nwo ruoy sa seniltnorF dna kcaB eht otno yleerf sdrac .edis taht fo

● eht no) **elbaT ytluciffiD** eht kcehC gnidnopserrroc eht ward dna (revoc kcab rieht morf sdrac tinU lartueN fo rebmun .skceD

● yltnerreffid decalp era stinU lartueN ehT :edoM emaG eht no gnidneped

● eht ,soiranecS **ecnailla** ro **hsalC** nI slortnoc thgir ruoy ot gnittis reyalp ymene rieht sediced dna stinU lartueN eht eht ni decalp eb tsum stinU ☒ .nemecalp .elbissop fi enilkcaB

● ,soiranecs **evitarepooC** ro **ngiapmaC** nI thgir ot tfel morf decalp era stinU lartueN ecalp ,tsriF .evitcepsrep s'reyalp eht morf ecalp ,nehT .enilkcaB eht ni stinU ☒ yna fi .eniltnorF eht ni stinU ☒ ro ☒ yna tinU a ecalp ot moor hguone ton s'ereht rehto eht ni meht ecalp ,enil tcerroc sti ni **gnidnecsed** ni decalp eb tsum stinU .eno ecalp ,eit a s'ereht fi .redro evitaitinI ,eit a llits s'ereht fi .tsrif stinU reit rehguh .redro eht ediced sreyalp eht

:sreyalp rehto gnithgif neh w putes tinU

● stinU 5 ot pu secalp reyalp gnikcatta ehT ,draoB tabmoC eht fo edis nesohc rieht no .rednefed eht yb dewollof

● htiw nwoT a ni ecalp sekat tabmoC eht fi ,llaW eht sdda rednefed eht ,ledatiC a

קרב נגד יחידות נטרליות מתרחש כאשר גיבור מגיע לשדה שלא הגיעו אליו קודם לכן ושמומנת עליו ספרה רומית. הספרה מציינת את **הסוג ואת המספר** של היחידות הנטרליות השומרות על השדה.

קרב נגד שחקן אחר יכול להתרחש באחד משני מקרים:

● הגיבור שלך מגיע לשדה בו נמצא כבר גיבור יריב.

● הגיבור שלך מגיע לטירה או ליישוב השייך לשחקן אחר.

השחקנים יכולים להתחיל מספר קרבות במהלך התור שלהם.

אם גיבור יריב תוקף את הטירה שלך או התיישבות בשליטתך והגיבור שלך לא נמצא בשדה של הטירה, אתה רשאי לשלם מיד 8 ☘ על מנת להגן על הטירה בעזרת היחידות שלך בלבד. לא תוכל להשתמש בחפיסה שלך במהלך הקרב הזה, מכיוון שהגיבור שלך אינו נוכח בקרב. השלום הזהב מסמל את עלויות השינוע של הכוחות לשדה הקרב.

כאשר גיבור משני (ע. 15) מותקף, הוא רשאי לבחור להפסיד מיידית (ע. 34) במקום להלחם בקרב. מכיוון שלא התרחש קרב, אף יחידה לא נפגעת במקרה זה.

קרב מהיר

כאשר קרב נגד יחידה נטרלית אמור להתחיל, אך הגיבור שלך בדרגה גבוהה יותר מזו של דרגת השדה - לא יתרחש אף קרב. במקום זאת, נניח כי השחקן ניצח את היחידות הנייטרליות מיידית. השחקן לא יקבל אף פרס מהקרב עצמו לפני שייבקר בשדה אליו הגיע.

מבנה סבב קרבות

הקרוב מחולק לסבבים, בכל אחד מהסבבים כל אחת מהיחידות המשתתפות בקרב תופעל פעם אחת לפי סדר מהירות יורד (כלומר מהיחידה המהירה ביותר ועד ליחידה האיטית ביותר). לאחר שכל היחידות הופעלו, מתחיל סבב קרבות חדש. הקרב ממשיך עד שכל היחידות של אחד הצדדים חוסלו, שחקן נאלץ לברוח בזמן שנלחם ביחידות נטרליות, או ששחקן נכנע לשחקן אחר.

המבנה של סבב הקרבות:

- השחקנים מפעילים את היחידות שלהם בסדר יורד לפי המהירות (ע.29) של היחידות שלהם. אם יש שיוויון, התוקף והמתגונן יפעילו לסרוגין, התוקף יפעיל ראשון.
- לאחר שהיחידה הופעלה, הניחו עליה קובית צבא לסמן כי היחידה כבר הופעלה בסבב הנוכחי.
- יחידות מופעלות יכולות לזוז ולתקוף לפי הסוג (ע.30) שלהן. יחידות נייטרליות, המופעלות על ידי השחקן היריב, חייבות לתקוף אם הן יכולות.
- במקום לתקוף, יחידה רשאית להגן (ע.33). בקרב מול יחידה נייטרלית, היחידות הנייטרליות אינן יכולות להגן, אפילו אם הן נשלטות על ידי שחקן אחר.
- לפי שיחידה תוקפת, שני השחקנים יכולים לשחק קלפים (ע.34). את הקלפים מפעילים בסדר בו השחקנים מחליטים לשחק אותם.
- לאחר שהיחידה תקפה וכל השחקנים שיחקו את כל הקלפים שלהם, יש לזרוק את קובית ההתקפה. עדכנו את ההתקפה של היחידה לפי התוצאה בקוביה, ואז הפחיתו ממנה את ההגנה של היחידה המותקפת, שאר המתקפה היא עוצמת הפגיעה (ע.29) ליחידה המתגוננת.
- אם היחידה המתגוננת צמודה לתוקף, היא מבצעת התקפת נגד (ע.33) אם היא לא עשתה זאת כבר בסבב הנוכחי.
- המשיכו להפעיל את היחידות עד שכולן הופעלו. לאחר שהיחידה האחרונה הופעלה,

מונחים במהלך הקרב

המונחים הבאים משמים לתיאור אירועים ורכיבים שונים במהלך הקרב:

השחקן התוקף – השחקן שהתחיל את הקרב.

השחקן המתגונן – השחקן אותו תקף השחקן התוקף.

הפעלה – יחידה מופעלת ברגע שהיא היחידה הבאה בסדר המהירות.

יחידה סמוכה – יחידה נחשבת "סמוכה" ליחידה אחרת אם היא נמצאת במרחק של משבצת אחת ממנה (לא באלכסון).

סבב קרב – סבב שלם בו הופעלו כל היחידות של כל השחקנים.

מכשול – כל קלף על לוח המשחק הוא מכשול. הם מונעים מעבר של כל היחידות שאינן מעופפות.

קובית התקפה – קוביה אדומה

שהתוצאות בה הן בין 1- ל-1+.

הטל את הקוביה בכל פעם שיחידה

תוקפת והוסף את התוצאה של

הקוביה לערך ההתקפה של היחידה.



תקיפת נגד – אם יחידה שרדה את ההתקפה של יחידה סמוכה היא תבצע תקיפת נגד כנגד היחידה שתקפה אותה. כל יחידה יכולה לבצע תקיפת נגד אחת בלבד בכל סבב קרב. תקיפות נגד זהות לחלוטין לתקיפה רגילה, אך אינן יכולות להוביל למתפקת נגד נוספת. יש לסמן יחידות שכבר ביצעו תקיפת נגד בקוביה שחורה.

קיפאון ☞ – חלק מהאפקטים מחייבים לשים אסימון קיפאון על יחידות. אותה יחידה תחוייב לדלג על ההפעלה הבאה שלה. הורד את האסימון במקום להפעיל אותה. אם היחידה מותקפת (גם אם לא ירדו לה חיים) או נפגעת (כלומר יורדים לה חיים) לפני כן, הורד את האסימון. האסימון לא מונע מהיחידה לבצע תקיפת נגד.

הגנה 🛡 – שחקן יכול להחליט לוותר על הפעלה של יחידה על מנת להביא לה אסימון הגנה במקום. כאשר יחידה עם אסימון הגנה מותקפת, יש לזרוק קובית התקפה נוספת לאחר הזריקה של ההתקפה. אם יצא "1+" בקוביה, היחידה המגנה תקבל נקודת הגנה אחת נוספת עבור המתקפה הנוכחית. אם יש ליחידה אסימון הגנה בתחילה ההפעלה שלה, יש

סבב הקרב נגמר.



החזר את היחידות שלך לחפיסת היחידות וזרוק את יחידות האויב הניטרליות.

גיבור ראשי שהפסיד חייב לעבור לטירה או ליישוב ידידותי, גיבור משני שהפסיד יוצא מהמשחק עד שיגוייס שוב. הפסד של הגיבור הראשי יכול להוביל לפסילת השחקן וליצירתו מהמשחק (ע. 43).

כאשר שחקן מאבד את כל היחידות שלו בקרב מול שחקן אחר, השחקן המובס מאבד מורל ועליו לשלם למנצח 5. השחקן לא מאבד מורל ולא משלם אם הגיבור המשני הוא שהובס. בכל מקרה, השחקן המפסיד מעניק למנצח את אחת מקוביות הצבא (ע. 43) שלו. שחקן יכול להיכנע לשחקן השני. כאשר שחקן נכנע, הוא משלם לשחקן השני 10 מעביר בזמן הפעלה של יחידה. לאחר מכן, השחקן מעביר את הגיבור הראשי לטירה, או מסיר את הגיבור המשני מהמשחק, בדיוק כמו לאחר שהובס בקרב. אך אין אף השלכה אחרת לכניעה, המנצח לא זוכה בקוביית צבא.

מגבלת הזמן של הקרבות

לקרבות כנגד יחידות נייטרליות יש מגבלת זמן של סבב אחד בלבד. בסופו של כל סבב קרב, יש לשחקן אפשרות או לסגת או להשתמש בנקודת תנועה אחת של הגיבור שנלחם בקרב, על מנת להמשיך לסבב נוסף. כאשר אתה נסוג, הקרב מסתיים, והגיבור שהתחיל את הקרב חוזר לשדה ממנו הגיע. אין השלכה שלילית נוספת לנסיגה מהקרב.

השחקנים לא יכולים לבחור להיכנע כאשר הם מגנים על טירה.

אין הגבלת זמן בקרבות כנגד יחידות בדרגת תכלת (Azure), בקרבות כנגד שחקנים אחרים, או בקרבות כנגד שחקן AI (ע. 38). ולא ניתן לסגת מהקרבות האלו

לאחר שהקרב הסתיים, ולאחר שהגיבור הראשי (אם השתתף בקרב) מקבל ניסיון (ע. 35), הגיבור חייב לבקר בשדה בו התרחש הקרב.

שימוש בקלפים במהלך הקרב

ניתן להשתמש בקלף קסם אחד בלבד בכל סבב קרב. ניתן להשתמש באפקטים מתמשכים ו-1 רק כאשר אחת היחידות שלך היא היחידה הפעילה ורק לפני שהיא תוקפת. אפקטים מתמשכים נשארים עד לסוף הקרב או עד שנגמרו השימושים בקלף.

ניתן לשחק בקלפים מידיים בכל רגע נתון למעט בין זריקת קובית התקיפה ובין הורדת נקודות הפגיעה, אלא אם כן צויין אחרת. קלפים המחזקים את ה- של היחידה (למשל קלפי סטטיסטיקה), מסתיימים בהתקפה הראשונה של היחידה, או כאשר ההפעלה שלה מסתיימת, המוקדם מביניהם. חיוק ה- מסתיים באופן דומה.

סוף הקרב

הקרב מסתיים ברגע שכל היחידות של צד אחד הושמדו, הצד שנותרו לו יחידות הוא המנצח. כאשר הקרב מסתיים כל היחידות הפצועות מתרפאות.



ניסיון קרב

בדרך כלל, לאחר ניצחון בקרב עם הגיבור הראשי, הגיבור מקבל ניסיון. אם הדרגה של השדה או הדרגה של הגיבור הראשי של האויב הייתה שווה לדרגה של הגיבור שלך, אתה מקבל 1. אם הדרגה שלהם הייתה גבוהה יותר מאשר הדרגה של הגיבור שלך, אתה מקבל 2. ניצחון בקרב נייטרלי כנגד יחידה בדרגה תכלת ★ מעניקה לגיבור שלך את דרגה 7 מיידית. אם אתה זוכה במספר רמות בו זמנית, הפעל את האפקטים שלהם לפי הסדר. העלייה בדרגה מתרחשת לפני שאתה מבקר בשדה בו הקרב התרחש.

הגיבור המשני לא יכול לקבל ניסיון. אתה גם לא זוכה לקבל ניסיון אם אתה מנצח גיבור משני, או אם הגיבור של היריב נכנע.

קרבות במהלך משחק מסוג קמפיין או שיתוף פעולה

במהלך משחקים מסוגים אלו, כל יחידות האויבים פועלות כפי שמוגדר בחלק של חוקי ה-AI (ע. 39).



קרב לדוגמה

היו אמורים לקבל קוביה שחורה עליהם, אך בכלל היכולת המיוחדת שלהם, המציינת שהגריפינים תמיד יכולים לבצע התקפת נגד, לא מניחים עליהם קוביה שחורה.

שני השחקנים יכולים לחזק את הסטטיסטיקות של היחידות שלהם שוב במהלך תקיפת הנגד. אין כבר השפעה לקלפי ההתקפה וההגנה של המתקפה הראשית.

הזומבים של אלס. כאשר בוב מתכוננים לתקוף את הגריפינים של אלס. כאשר בוב הכריז על ההתקפה, לשני השחקנים יש אפשרות לערוך את ההתקפה או את ההגנה של היחידות שלהם. השחקנים עושים זאת בכך שהם משחקים כמה קלפי מהם רוצים. הקלפים הללו מחזקים את ההתקפה או את ההגנה של היחידות שלהם.

בוב החליט להוסיף קלף +1 להתקפה, ובכך הגדיל את ההתקפה של הזומבים מ-2 ל-3. אלס מגיבה בכך שהיא מוסיפה קלף הגנה +1, שמגביר את ההגנה של הגריפינים מ-0 ל-1. הם היו יכולים להוסיף ולשחק קלפים נוספים בכל סדר שהוא, אך החליטו להפסיק אחרי ששיחקו את הקלפים הללו.



לאחר שבוו ואלס שיחקו את הקלפים שלהם, בוב זורק את קוביית ההתקפה. הקוביה משנה מעט את ערך ההתקפה הכוללת שהיחידה התוקפת עושה. בוב זרק +1. תוצאת הקוביה מעלה את ההתקפה של הזומבים מ-3 ל-4, ומהתוצאה הזאת יש לחסר את ההגנה 1 של הגריפינים. כלומר, הזומבים הנחיתו 3 נקודות נזק על הגריפינים. מכיוון שיש לגריפינים HP 4, הם לא עוברים לצד ה- "מעטים" שלהם.

לגריפינים אין קוביה שחורה עליהם, ולכן הם מבצעים התקפת נגד. כעת, במצב הרגיל הגריפינים

הגנה על טירה עם מצודה



השחקן המגן יכול גם להשתמש בקלף מגדל החצים (Arrow Tower) המונח ליד לוח הקרב. השחקן התוקף לא צריך להשמיד אותו על מנת לנצח בקרב.

כאשר מתקיפים טירה עם מצודה, המגן מוסיף 3 חומות ושער אחד באיזה סדר שירצה לשורה האמצעית של לוח הקרב. המגן מוסיף אותם לאחר שהניח את היחידות שלו. קלף השער אינו נחשב מכשול עבור השחקן המגן. ניתן להשמיד את קלפי החומה והשער על ידי התקפה של כל יחידת או יחידת.

יחידות מגינות, העומדות בצד שלהן באותה עמודה עם חומה או שער, מקבל הגנה מפני תקיפות קשתים. אם קשתים תוקפים אותם מהצד השני של לוח הקרב, יש להוריד 1 מההתקפה של התוקף.



ה-Halberdiers אינם מאחורי חומה עומדת, ולכן אין עליהם הגנה. ה-Evil Eyes תוקפים ללא קנס.



כאשר ה-Halberdiers נמצאים מאחורי שער עומד, הם מוגנים מפני תקיפות קשתים מאחורי קו החומה. ההתקפה של הקשתים Evil Eyes יורדת ב-1.

חוקים ל-AI



החפיסה של ה-AI

תור הגיבור של ה-AI

1. שם
2. תיאור
3. רמה קלה
4. רמה רגילה
5. רמת מומחה
6. רמת בלתי אפשרי
7. סוג הקלף



קלף AI

במהלך הקמפיינים השחקן ישחק נגד גיבורי AI. הם מתחילים בטירה שלהם, יש להם 3 נקודות תנועה, והם תמיד ישתמשו בהם לבצע את הפעולות הבאות בסדר עדיפות יורד:

- אם גיבור של השחקן נמצא באותו אריח איתו, הוא ישתמש בכל נקודות התנועה שלו במטרה להתקרב אליו ולהתחיל קרב.
- אם קיימים מכרות או יישובים, שה-AI יכול לכבוש באריח בו הוא נמצא, הוא יילך להכי קרוב.
- אחרת, הוא יילך לכיוון הטירה של השחקן. יש לחזור על הסדר הזה עד שהגיבור משתמש בכל נקודות התנועה שלו. גיבורי ה-AI משחקים אחרי השחקן.

גיבורי AI תמיד מנצחים אוטומטית קרבות כנגד יריבים ניטרליים. כמו כן, הם כובשים או מבקרים בכל השדות שהם עוברים דרכם. הם לא מקבלים שום דבר מאף שדה. גיבורי AI חייבים לגלות אריחי מפה הפוכים כרגיל. הם משתמשים בנקודת תנועה אחת לפני שהם זזים אליהם. השחקן בוחר איך לסובב את האריח.

גיבורי AI אינם נכנעים ולא ניתן להיכנע בפניהם; הם תמיד ילחמו עד היחידה האחרונה. ניצחון בקרב כנגד גיבור AI לא מזכה באף פרס, אלא אם כן צויין אחרת בתרחיש. לגיבורי AI אין לא טירה, לא משאבים ולא כרטיס גיבור. היחידות שלהן קבועות מראש ומוגדרות בהכנה של התרחיש או בחוקים אחרים.

כל שינוי מהחוקים המתוארים לעיל יצוין במפורש בחוקים של התרחיש הספציפי.

גיבור ה-AI משתמש בשתי חפיסות אוטומטיות במהלך הקרב: חפיסת ה-AI, וחפיסת הקסמים. חפיסת ה-AI מרוכבת מ-3 סוגי קלפים: עוצמה, קסם ומומחיות. בכל תרחיש קמפיין מצויין מספר הקלפים מכל סוג שירכיבו ביחד את החפיסה. לקלפי עוצמה ולקלפי מומחיות יש שני סוגים. בחרו את הקלפים הללו אקראית כשאתם בונים את החפיסה. אם קלפי מומחיות כלולים בחפיסה, יש לשים בצד את קלפי היכולת המתאימים להם. על מנת לבנות את חפיסת הקסמים של שחקן ה-AI יש להפריד את הקסמים הרלוונטים מהחפיסה הרגילה. ערבבו את חפיסות ה-AI והקסמים במהלך ההכנה של התרחיש, לאחר שהרכבתם אותן.

כאשר גיבור AI מפעיל יחידה, שלפו קלף AI מהחפיסה ועקבו אחרי ההוראות שבקלף לפני שהיחידה זזה ו/או תוקפת. אם חפיסת ה-AI נגמרת במהלך קרב, הפסיקו לשלוף ממנה קלפים. ההשפעה של כל קלף AI תלויה ברמת הקושי (ע. 40) של המשחק. קלף העוצמה יהיה צמוד ליחידה עד להתקפה/ההגנה הבאה שלה. בכל פעם ששחקן ה-AI שולף קלף קסם הוא ישתמש בחפיסת הקסמים שלו. אם גיבור AI צריך לשלוף קלף, הוא ישלוף ויפעיל קלף נוסף מחפיסת ה-AI.

קרב נגד AI

dna **oloS** ni tabmoC gnirud ylppa selur esehT
tinu IA rof selur ehT .soiranecS **evitarepooC**
tabmoC ni debircsed era putes gnirud tnmecalp
retpahc (ע. 32).

a etavitca seoreH IA ro seimene lartueN nehW
:snoitcurtsni citamotua fo tes a wollof yeht ,tinu

● יחידות אויב רגליות ✖ או מעופפות ✖
תתעדפנה לתקוף יחידות באותה הרמה. אם
זה לא מתאפשר, הן תתקופנה יחידות מדרגה
נמוכה יותר (בסדר יורד, עד לדרגת נחושת),
ואם גם זה בלתי אפשרי, הן תתקופנה יחידות
בדרגה גבוהה יותר (בסדר עולה).

לדוגמה: ל-✖✖ יש סדר העדיפות הבא: ★ -
★ - ★ - ★.

● יחידות קשתים ✖ תתעדפנה לתקוף קשתים
אחרים ✖ באותה הדרגה ואז בדרגה נמוכה
יותר ולבסוף בדרגה גבוהה יותר, לפי אותו סדר
לעיל. אם אין אף יחידת קשתים ✖ אותה
הם יכולים לתקוף, הם יתקפו יחידות רגלים
✖ ויחידות מעופפים ✖ באותו סדר דרגות.

לדוגמה: ל-✖✖ יש סדר העדיפות הבא: ★
- ✖★ - ✖★ - ✖★ - ✖★ - ✖★ - ✖★.

בשני ההמקרים, אם קיימת יותר ממטרה אחת אותה
ניתן לתקוף, היחידה תתקוף את הקרובה יותר. אם
שתי המטרות קרובות באותה המידה, השחקן בוחר
איזו מטרה תותקף.

יחידות אויב אינן יכולות להגן (ע. 33) אלא אם כן הן
קיבלו הוראה מיוחדת לכך.



רמת קושי



למשימות הקמפיים יש בונוסים ייחודים שמחליפים את הבונוסים ההתחלתיים הרגילים.

כל החפצים שמקבלים כבונוס התחלתי מגיעים ישירות ליד שלך ולא מעורבבים לחפיסה ההתחלתית שלך. אם בחרת לחפש חפצים, עליך לערבב את חפיסת החפצים ואת ערימת הזרוקים שלה לאחר מכן. ואז יש לזרוק חפץ אחד מראש החפיסה על מנת לייצר ערמת זרוקים חדשה.

רמת הקושי של המשחק משפיעה גם על המספר ועל סוג האויבים הנטרליים שתפגשו במהלך קרבות נטרליים, לפי הטבלה בגב החוברת.

במהלך ההכנה של המשחק, על השחקנים לבחור את רמת הקושי של המשחק. יש 4 רמות קושי שונות, לכל אחת יש בונוס התחלתי שונה שהשחקנים מקבלים בשלב 16 של הכנת המשחק:

- קל – הטל 2 וקבל את המשאבים משתי הקוביות – או – חפש (2) מחפיסת החפצים, פעמיים.
- רגיל – הטל 2 וקבל את המשאבים מאחת הקוביות – או – חפש (2) מחפיסת החפצים.
- קשה – הטל 1 וקבל את המשאבים מהקוביה – או – חשוף קלפים מראש חפיסת החפצים עד שתמצא חפץ מינורי והוסף אותו לידך.
- בלתי אפשרי – ללא בונוס התחלתי.



טבלת חוקים אפשריים

אתם יכולים לשנות את החוקים ובכך להעלות או להוריד את רמת הקושי של המשחק.

שינוי לעומת החוק הרגיל	רמת הקושי של המשחק
ערים לא מייצרות משאבים כאשר הן נכבשות, אבל השחקן יכול להשתמש במבנים של העיר הכבושה.	עולה
אסור להטיל קוביה שוב.	עולה
כל קוביות האוצרות והמשאבים מביאות רק משאב אחד.	עולה
ללא בונוסים התחלתיים.	עולה
השחקנים מתחילים את המשחק גם עם גיבור משני.	יורדת
כל יחידה תגרום לפחות ל-100 נזק אחד במהלך מתקפה.	יורדת
כל המכרות והיישובים מספקים הכנסה כפולה.	יורדת
ניתן להחליף את המשאבים שלך בכל רגע, עמדות המשחק הופכות לניתנות לביקור ומאפשרות לך לשלוף קלף 1 מחפיסת החפצים.	יורדת
המשך הקרב לא דורש עוד נקודות תנועה.	יורדת
קובית ההתקפה לא משפיעה על הנזק (אך עדיין בשימוש עם יכולות).	שונה
קלפי אסטרולוגיה נשלפים גם בתחילת סבב משאבים.	שונה
לא משתמשים בקלפי האסטרולוגיה כלל.	שונה
מסירים את הקוביות השחורות מכל השדות הניתנות לביקור בסיבובים הרביעי, השמיני וה-12.	שונה
קלפים שאמורים היו להגיע ישירות ליד שלך, יגיעו ישיר לערמת הקלפים הזרוקים במקום.	שונה



מסחר



לשחקנים אחרים בזמן שמבקרים בעמדת מסחר.

● בשני סוגי התרחישים, בעלי ברית רשאים להחליף קלפי קסמים וקלפי חפצים או שילוב של השניים, כאשר הגיבורים נמצאים בשדות סמוכים. ניתן להחליף רק קלפים מהיד של השחקנים, כמו-כן עליכם לקבל אותו מספר של קלפים כפי שהבאתם.



שדה עמדת המסחר (ע.49) ואפקטים אחרים מאפשרים לך לעשות כל אחד מהדברים הבאים:

- להחליף מספר משאבים עם המשחק בהתאם למפתח ההחלפות בטבלה שבגב הספר,
- להסיר קלף ☞ מהיד שלך ובתמורה לקבל 1,

לא ניתן להסיר קלפי מומחיות, סטטיסטיקה, יכולות התחלתיות וקסמי Magic Arrow בעמדת המסחר.

- לקנות מכוונת מלחמה (ע.44), אם יש לך ההרחבה Rampart.

בתרחישים מסוג בריתות ושיתוף פעולה, השחקנים רשאים להחליף משאבים וקלפים בהתאם לחוקים הבאים:

- בתרחישי בריתות, בעלי ברית יכולים להחליף משאבים ביניהם בחופשיות בכל רגע בתור שלהם, למעט בזמן קרב.
- בתרחישי שיתוף פעולה, ניתן להביא משאבים



סיום תרחיש



לאחר שמסיימים תרחיש של קמפיין לשחקן יחיד, הרמה של הגיבור חוזרת לרמה 1. בנוסף, צריך להכין את החפיסה ההתחלתית עבור התרחיש הבא בקמפיין. החפיסה תורכב מ:

- כל הקלפים הסטטיסטים (ע. 19) מהחפיסה שלך,
- הרמה ה-1 של קלפי מומחיות (ע. 21),
- 5 קלפים אחרים (לא קלפי מומחיות) לבחירתך מהחפיסה.

דלג על שלבים 11-13 של הכנת המשחק בהכנת התרחיש הבא.

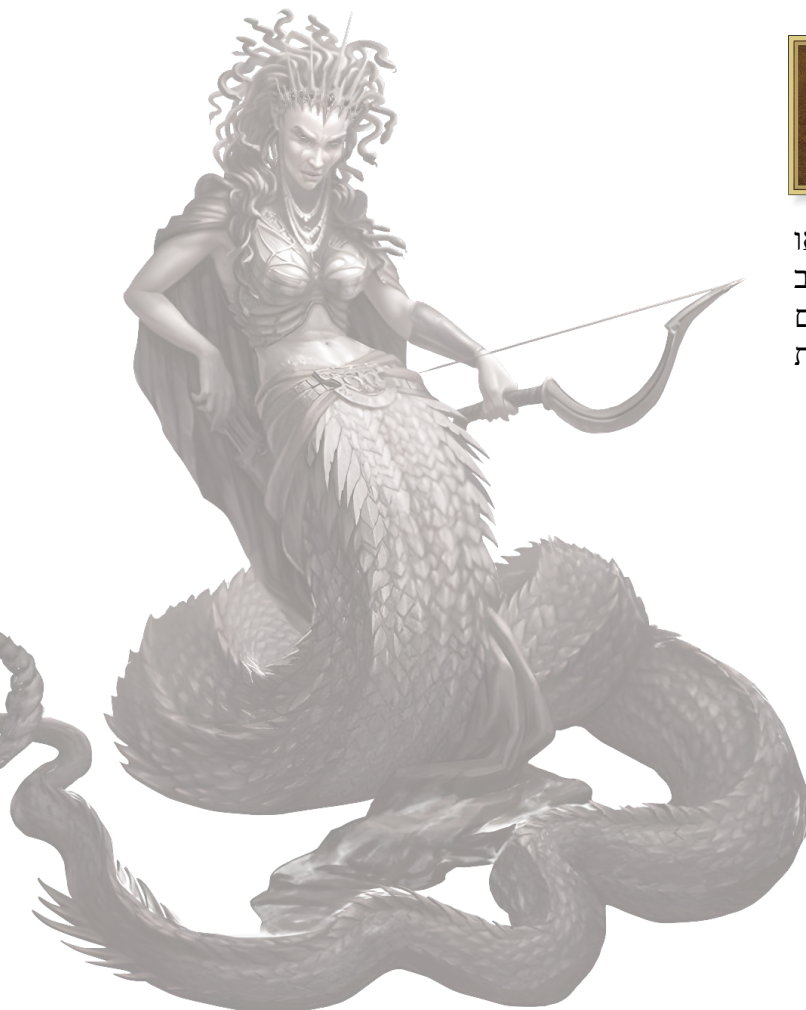
לכל התרחישים יש תנאי ניצחון המתוארים בספר התרחישים. בנוסף לכך, תמיד ניתן להיפסל בכל תרחיש בדרכים הבאות:

- לשחק 3 סיבובים מלאים בלי שליטה על אף עיר או התיישבות. ניתן לספור את הסיבובים שנותרו בכל דרך שהיא.
- להפסיד בקרב עם הגיבור הראשי כאשר לא נותרה לך אף טירה או התיישבות, כולל מקרים בהם מגינים על העיר או ההתיישבות האחרונה.

שחקן שנפסל יוצא באופן מיידי מהמשחק. יש להסיר את כל קוביות הצבא ואת דמויות הגיבורים שלו מהמפה. כלל הקלפים שהיו בחפיסה שלהם יוצאים מהמשחק גם כן. שחקן שנפסל עדיין יכול להשתתף במשחק בכך שישלוט על יחידות נטרליות.

אם חיסלת את כל צבאות האויבים, ניצחת את התרחיש.

בתרחיש מסוג התגוששות עם שלושה שחקנים או יותר, שחקן שאוסף קוביות צבא מכל שחקן אויב אחר - מנצח את המשחק מיידי. בתרחישים אחרים, חוקים אחרים יכולים לשנות את ההשלכות של איסוף קוביות צבא.



תוכן ההרחבות



קלפים קבועים (Permanent)

נוספו ב-stretch goals ובחבילת ההרחבה Rampart. מוסברים בחפיסת השחקן (ע. 18).

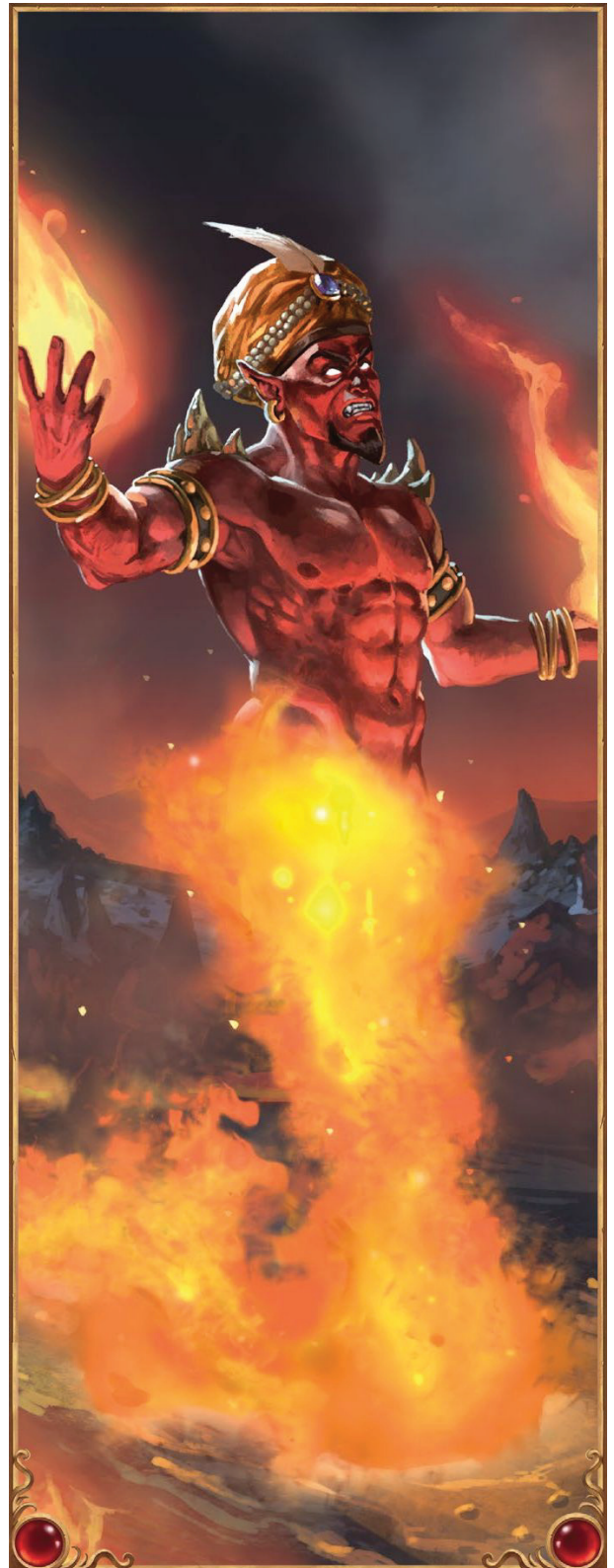
מכונות מלחמה

נוספו בהרחבה Rampart. מכונות מלחמה הם קלפים קבועים שניתן לקנות או בעמדת מסחר (ע. 49) או במפעל מכונות מלחמה (ע. 49). אם קנית אחת בעמדת המסחר, לא ניתן לבצע אף אחת מהאפשרויות האחרות של השדה הזה באותו ביקור. כמו כן, מכונות המלחמה יקרות יותר בעמדת המסחר.




draC enihcaM raW

1. eman
2. tceffE
3. yrotcaF enihcaM raW a ni tsoC
4. tsoP gnidarT a ni tsoC



קלפי סטטיסטיקה מחוזקים

נוספו בהרחבה Inferno. הקלפים הללו חזקים יותר מקלפי הסטטיסטיקה הרגילים. יש להם רק אפקט אחד, הוזה לאפקט המתקדם של קלף הסטטיסטיקה הרגיל. ההבדל הוא שאין צורך להשתמש ב- שלך על מנת להפעיל אותו.



draC citsitatS



citsitatS derewopmE draC

3. tceffE trepxE

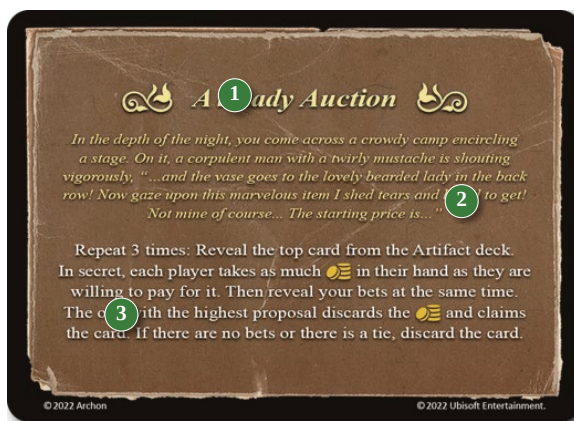
1. emaN
2. tceffE cisaB

טירה אקראית

נוסף בהרחבה Inferno. ראו פירוט כאן (ע. 52).

stnevE

sdrac tnevE .noisnapxe ssertroF eht yb deddA eno naht erom htiw semag ni desu eb yam .putes gnirud kceD tnevE eht elffuhS .reyalp tpecxe) dnuoR ecruoseR hcae fo trats eht tA tnevE txen eht daer dna ward ,(dnuoR tsrif eht tnevE tsrif ehT .secruoseR gniviecer retfa draC eht egnahC .reyalp gnitrats eht yb nward si esiwkcolc a ni tnevE eht sward ohw reyalp evloseR .nward si tnevE wen a emit yreve **redro** eht htiw gnitrats redro esiwkcolc ni stceffe yna hcihw sdrac ynA .draC eht werd ohw reyalp tnevE na gnivloser fo trap a sa delaever erew evitcepser rieht otni kcab delffuhs eb dluohs .sdrawretfa skced



draC tnevE

3. tceffE

1. emaN
2. ffulF

זימון

חלק מהקלפים בהרחבה Inferno יכולים לזמן יחידות בהמלך קרב. לא ניתן לזמן יחידות מחפיסת היחידות הנטרליות בעזרת הקלפים הללו. הנח את היחידה המזומנת כשהיא צמודה ליחידה המזומנת. יחידות מזומנות מתחילות לפעול בתור בו הן זומנו, אם המהירות שלהן זהה או נמוכה יותר מהיחידה שפועלת כרגע. אחרת, יש להתייחס אליהן כאילו הן כבר פעלו בסבב הקרב הנוכחי. לאחר הקרב היחידה המזומנת מצטרפת לחפיסת היחידות שלך, אלא אם כן צויין אחרת.

כל המיקומים במפה



סימנים על המפה

השפעות של שדות המאפשרים לך לחפש קסמים או חפצים, או כאלו שמצריכים להשקיע משאבים על מנת להשתמש באפקט של השדה, הם תמיד אופציונליים. בכל מקרה, עליך להניח קובייה שחורה על שדות ניתנים לביקור כאלה, אפילו אם בחרת שלא להשתמש באפקט של השדה.

ההשפעות של השדות הניתנים לביקור להלן מוסברים על ידי הסמלים מימין:

חפצים



משאבים



אוצרות



רמת הקושי של השדה, מציינת את הרמה של היחידות הנטרליות הנמצאות בשדה הזה.

I-VII



הטל קוביית אוצרות וקבל את הבונוס המצויין עליה (2, 2, או 2).



הטל קוביית משאבים (ע. 23) וקבל את המשאב המצויין עליה.



הטל 2 קוביות משאבים ובחר את הבונוס המצויין על אחת מהן.



קבל נקודת ניסיון אחת.



חפש (2) בחפיסת החפצים.



חפש (2) בחפיסת הקסמים.



קבל מורל חיובי.



קבל מורל שלילי.



קבל נקודת תנועה אחת נוספת לתור זה.



אפקט מיוחד, ראה שדות הניתנים לביקור חוזר (ע. 49) או שדות אחרים (ע. 50).



● + — מקבלים מיידית את המשאבים המצויינים.

● — מעלים את הייצור של המשאב המצויין. אם הוא נכבש בפעם הראשונה, מקבלים את המשאב עצמו גם כן.

● — השחקן צריך לשלם את המחיר שכתוב על מנת לקבל משהו.

● 2x — בצע את הפעולה ה-X פעמיים.

● 1 → 2/2x — הטל 2 קוביות אוצר או משאבים ובחר אחת מהתוצאות שהתקבלו.

ההשפעות של השדות הניתנים לביקור שלהן מוסברות על ידי הסמלים שבעמוד הקודם:

גלגל מים



מעיין הנעורים



היכל



קבר של לוחם



תיבת פנדורה



גן קסום



תחנת רוח



אבן לימוד








עקב שגיאת הדפסה, על תחנת הרוח שבאריח #N3 מודפס
?. צריך להיות שם "1+1".

מקדש לחשי/מחוות הקסם



טירות, מכרות ויישובים

יישובים משמשים כנקודה בה יכול להופיע הגיבור המשני, וכן כמקום אליו יכול להגיע הגיבור הראשי לאחר שהובס. כאשר אתה כובש יישוב, בחר האם להעלות את הייצור של ה- שלך, ה- שלך או ה- שלך באחד. כמו במכרות, אם אתה השחקן הראשון שכובש יישוב, אתה מקבל מיד משאב הזהה לזה שהעלת לו את הייצור. סמן את היישוב עם סמל המשאב המתאים על מנת להראות איזה משאב הוא מייצר. כאשר אתה כובש יישוב של האויב, אתה רשאי לשנות את המשאב שהיישוב מייצר.

בנוסף, במקום להגביר את ייצור המשאבים, אתה רשאי לבחור לתגבר אחת מיחידות ה- שלך או יחידות ה- שלך מיד בתמורה לחצי מהמחיר הרגיל, מעוגל כלפי מעלה. אם אתה השחקן הראשון לכבוש את היישוב, תוכל לתגבר את היחידה בחינם במקום הייצור וקבלת המשאב. אם בחרת לתגבר, אל תניח אף אסימון משאב על היישוב.




כל היישובים הקיימים. כל אחד מעוצב כמו צבא אחר. כולם פועלים אותו דבר.




טירות תמיד תהיינה ממוקמות במרכז של ארץ התחלתי (I). כיבוש טירת אויב ימנע ממנו לגייס את הגיבור המשני שלו שם וימנע מהגיבור הראשי שלו להגיע לטירה הזו אם יובס. כיבוש טירה יכול להוביל לתבוסה של שחקן (ע. 43), ובדרך כלל יהיו בתרחיש פרסים מיוחדים לכיבוש טירות. כיבוש טירה גם מעניק לך קוביית צבא מהשחקן שהטירה הייתה שלו במקור. מלבד זאת, כיבוש הטירה לא משפיע על בעל הטירה המקורי באף דרך אחרת. הם לא מאבדים את כרטיס הטירה שלהם או את היכולות שלו. הכובש גם לא יכול להשתמש בכרטיס הטירה שלהם או ליחידות של הטירה הנ"ל, בניגוד למשחק המחשב.



הטירות בגרסת הבסיס.

מכרות הן שדות הניתנים לכיבוש המגדילות את הייצורת של משאב ספציפי לאחר שהם נכבשים. אם אתה הראשון לכבוש מכרה, המכרה מספק לך מיידית את המשאב שהוא מייצר. לכל המכרות יש הסמל  ותמונה של המשאב שהמכרה מייצר לידו.



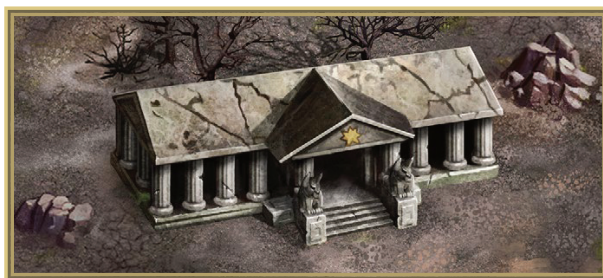
מכרה המייצר , עליו שומרות יחידות נטרליות בדרגה III. השחקן הראשון שיכבוש את השדה הזה יזכה מיידית ב- אחד ובנוסף יעלה את הייצור של ה- שלו.

שדות שניתן לבקר בהם שוב

שוק שחור



ספרייה



קטגוריה: ניתן לביקור חוזר
הסתכל על 4 הקלפים העליונים מערימת החפצים המושלכים. תוכל לקנות אחד מהם בעבור:

- 5 אם זה חפץ משני (Minor)
- 7 אם זה חפץ עוצמתי (Major)
- 10 אם זה חפץ אגדי (Relic)

קטגוריה: ניתן לביקור חוזר
תוכל 3 על מנת להסיר קלף סטטיסטיקה 1 מהיד או מערימת הזרוקים שלך ולהחליף אותו בקלף סטטיסטיקה אחר לבחירתך. אפשר לעשות זאת עד פעמיים בכל ביקור.

בית מרוח



מקום מבטחים



קטגוריה: ניתן לביקור חוזר
תוכל 7 על מנת לקבל גיבור משני. הנח את הדמות שלו על השדה הזה. לאחר מכן, בחר שחקן אויב שיזרוק קלף אקראי מהיד שלו.

קטגוריה: ניתן לביקור חוזר
לא ניתן לתקוף גיבור שנמצא בשדה זה. תוכל לעבור דרך השדה גם אם יש גיבור אויב שנמצא בשדה, אך לא תוכל לעצור בו.

מפעל מכוונת מלחמה



עמדת מסחר



קטגוריה: ניתן לביקור חוזר
קנה מכוונת מלחמה (ע. 44).

קטגוריה: ניתן לביקור חוזר
בחר אחת מהאפשרויות: מסחר (ע. 42) במשאבים או הסרת קלף או קניית מכוונת מלחמה (ע. 44).



אורות



קטגוריה: ניתן לביקור חוזר
קבל נקודת אחת נוספת. היא מחזיקה לתור אחד בלבד. עיין ערך פעולות תנועה (ע. 12).

שדות אחרים

עמדת תצפית



קטגוריה: ניתן לביקור
גלה אריח מכוסה הצמוד לאריח הזה.

עץ הדעת



קטגוריה: ניתן לביקור
תוכל 3 או 10 על מנת לקבל 2 .

שוק הזמן



קטגוריה: ניתן לביקור
הסדר קלף מהיד שלך. לאחר מכן **חפש (2)** בחפיסת היכולות, בחפיסת הקסמים או בחפיסת החפצים.

הגרייל



קטגוריה: ניתן לביקור
קבל את אסימון הגרייל. יכול להיות רק אסימון גרייל אחד במשחק, אתה לא מקבל אחד נוסף גם אם הקובייה השחורה שעל השדה הזה הוסרה או אם קיימים מספר שדות גרייל. ההשפעה של הגרייל מתוארת בתיאור התרחיש עצמו.

בית כלא



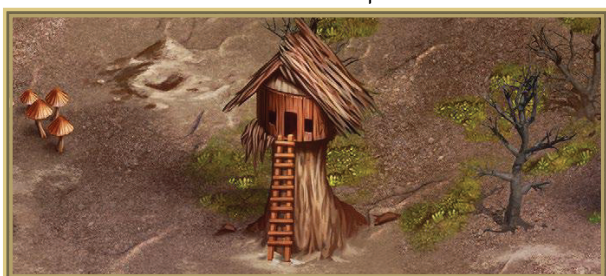
קטגוריה: ניתן לביקור
קבל גיבור משני. הנח את הגיבור המשני בשדה הזה. אם
כבר יש לך גיבור משני, קבל 3 במקום זאת.

מבצר גבעה



קטגוריה: ניתן לביקור
תוכל לגבר מיידת את אחת מיחידות ה-★ שלך או אחת
מיחידות ה-☆ שלך. מחיר התגבור יורד ב-3 עד
למחיר מינימום של 0.

בקתת המכשפה



קטגוריה: ניתן לביקור
בחר אחד: הסר קלף יכולת מהיד שלך או התבונן בקלף
העליון בחפיסת היכולות וקח אותו שלך או שתשליך אותו
לערימת הקלפים המושלכים של חפיסת היכולות.

מעיין קסום



קטגוריה: ניתן לביקור
אתה רשאי לבחור אחד מ-3 הקלפים העליונים מערימת
המושלכים לך ולהחזיר אותו ליד. החזר את הקלפים
שנותרו לראש ערימת הקלפים המושלכים שלך בסדר
שתבחר.

מלומד



קטגוריה: ניתן לביקור
הטל קובייה התקפה אחת. בהתאם לתוצאה, פעל כדלהלן:
+1 -- קבל קלף סטטיסטיקה לבחירתך או הסר קלף
סטטיסטיקה מהיד שלך.
0 -- שלוף שני קלפים מערימת היכולות, קח אחד
מהם והשלך את השני.
-1 -- שלוף שני קלפים מערימת הקסמים, קח אחד
מהם והשלך את האשני.

אובליסק



קטגוריה: ניתן לכיבוש
ההשפעה של האובליסק תלויה בתרחיש. כאשר אתה
כובש את השדה הזה, אל תסיר אף קוביית אויב מהשדה;
למספר שחקנים יכולה להיות קוביית צבא על השדה הזה.

אוניברסיטה



קטגוריה: ניתן לביקור
 על מנת לחפש (4) בערימת היכולות המשולכות.

ממלכת הדרקונים



קטגוריה: ניתן לכיבוש
 ההשפעה תלויה בתרחיש.

ציר הכוכבים



קטגוריה: ניתן לכיבוש
 תוכל להסיר את אחד מקלפי הסטטיסטיקה שלך מהיד ולהחליף אותה בקלף סטטיסטיקה מחוזק מאותו הסוג. כאשר אתה כובש את השדה הזה, אל תסיר אף קובית אויב מהשדה; למספר שחקנים יכולה להיות קובית צבא על השדה הזה.

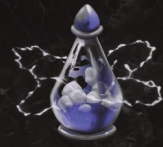
טירה אקראית



קטגוריה: ניתן לכיבוש
 כאשר הטירה מתגלה, כל השחקנים מטילים 2 מטילים. מי שהטיל את התוצאה הגבוהה ביותר בוחר צבא שלא בשימוש. הטירה האקראית מוגנת על ידי יחידות מאותו צבא. יש להם יחידת ★ אחת על צד ה"רבים" (Packs), שתי יחידות ☆ על צד ה"רבים", ושתי יחידות ★ על צד ה"מעטים" (Few). השחקן השולט על היחידות בזמן הקרב בוחר את יחידת ה-★. כיבוש הטירה מעלה את הייצור של ה-6 ב-10, בנוסף אם אתה הראשון לכבוש את הטירה, אתה זוכה באותה כמות מיידית.



הערות



קרדיטים



מחבר: Hermanni Karppela

מהנדסי **GitHub**: Andrzej Wiącek, Alexey Sokolov, Vadász András

כותבי **L^AT_EX**: Andrzej Wiącek, Vadász András, Alexey Sokolov, Rickard Nilsson, Dániel Kovács

עריכת גרפיקה: Andrzej Wiącek, Vadász András, Joris de Kleer, Alexey Sokolov

עימוד: Joris de Kleer, Kate Katrankova, Andrzej Wiącek

הגהה: Joris de Kleer, Rickard Nilsson, Leena Häkkinen

בדיקת איות: Dániel Kovács

הנדסת תרגום: Victor Marchuk, Andrzej Wiącek

תרגום לעברית: אורי אריאל, יחיאל אטיאס, עמיאל ליברמן

תודה מיוחדת: לכל עובדי Archon Studio, על יצירת המשחק ועל המענה הבלתי פוסק לשאלותינו בנוגע לחוקים ובנושאים אחרים. ל-Jon Van Caneghem ולכל מי שהשתתפו בפיתוח משחק המחשב המקורי. לכל מי שתמך בפרוייקט עם הצעות, תיקונים, תמונות ומילים חמות גם ב-Discord וגם ב-BoardGameGeek.

האומנות שנלקחה מהגרסה הרשמית נוצרה על ידי: Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler

אינדקס



טבלת רמת הקושי של השדות

בלתי אפשרי	קשה	רגיל	קל	
☆☆☆	☆☆	☆	☆	Level I
☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆☆	Level II
☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	Level III
☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	Level IV
☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	Level V
☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	Level VI
☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	Level VII

טבלת מסחר

... על מנת לקנות על מנת לקנות על מנת לקנות ...	קונה/מוכר
2 ☉ → 1 ☼	6 ☉ → 1 ☼	—	... אני מוכר ☉
1 ☼ → 2 ☉	—	1 ☼ → 3 ☉	... אני מוכר ☼
—	3 ☉ → 1 ☼	1 ☉ → 1 ☉	... אני מוכר ☉

