

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

ספר החוקים המשוכתב

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC® THE BOARD GAME

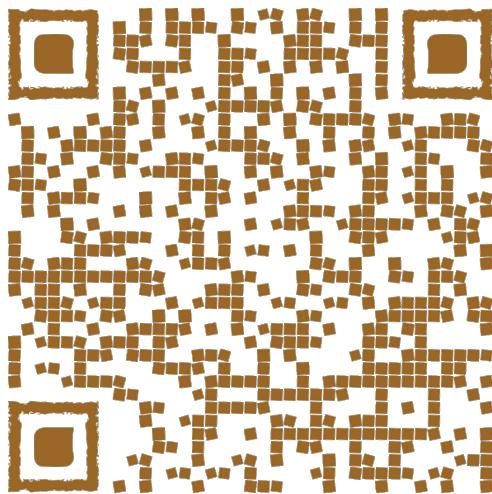
שכחוב החוקים

Hermann "Heegu" Karppela

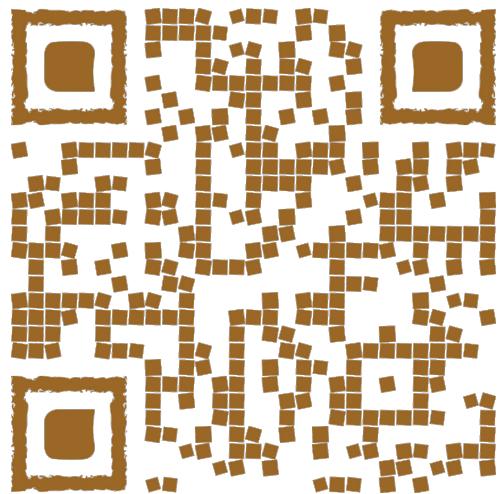
כ"ב בתשרי ה'תשפ"ה

זו היא גרסה שטרם שוחררה שנבנתה ב-GitHub מהמקורית [d2df577](#).

זהו פרויקט קהילתי מבוסס [גיט](#). כל מי שרצוח מוזמן לשנות ולתקן שגיאות. הערות אפשר לכתוב [בדין](#) ב-BoardGameGeek.



סרוק על מנת לפתוח את הדיוון
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	טור המשחק
15	גיבורים
18	gnidliub-kceD
22	משאבים
23	הטירה
24	רכיבי המפה
27	יחידות
31	tabmoC
38	חוקים ל-AI
40	רמת קושי
42	מסחר
43	סיום תרחיש
44	תוכן ההרחבות
46	כל המיקומים במפה
53	xednI
54	เครดיטים
55	setoN

הקדמה



יבשת אנטגاري'ן במלחמה. גיבורים מובילים צבאות שונים בקרב על שליטה. בחר את הצבא ואת הגיבור שלו ורши את האויבים הלא רואים שלך מהאדמות הלו!

RPG ל-1-3 שחקנים ב קופסת הבסיס, או יותר, אם מוסיפים את הרחבות **Heroes of Might and Magic III: The Board Game**

חריגות והערות עם **קישור לצבע ענבר (ע. 4)** מוסברים בkopfsofort כמו זו.

כאשר קיימת סתירה בין החוקים, יש לפועל לפי סדר הקדימות כליהן: קלף שחון, קלף יידה, לוח הטירה, ספר המשימות, ספר החוקים הזה.

שיםו לב: טקסט מודגש משמש להדגיש חוקים חשובים. טקסט נטוי משמש לדוגמאות משחק. **קישורים לצבע חום (ע. 4)** משמשים מעבר לחלקיהם אחרים בספר החוקים.



מצבי משחק



כל משחק של הירוו 3 מתחילה בתרחיש מס' 1 המשימות. קיימים 4 סוגי תרחישים:

התגששות

מצב תחרותי עבור 2-3 שחקנים.

كمפיין

מצב לשחקן יחיד, עם תרחישים השווים זה בזה בסיפור סוחף, כנגד יריב מלאכותי. ניתן לראות את החוקים היהודיים עבור שחקן יחיד, כאן: [חוקי היריב המלאכותי](#) (ע. 38) וכן [סיום תרחיש](#) (ע. 43). שאר שינויי החוקים מוצגים בפירוט בקMPIין שבספר המשימות.

בריתות

משחק ל-2 נגד 2. על מנת לשחק במצב זה, נדרש חבילת הרחבה אחת לפחות, על מנת שניתן יהיה לשלב שחקן רביעי.

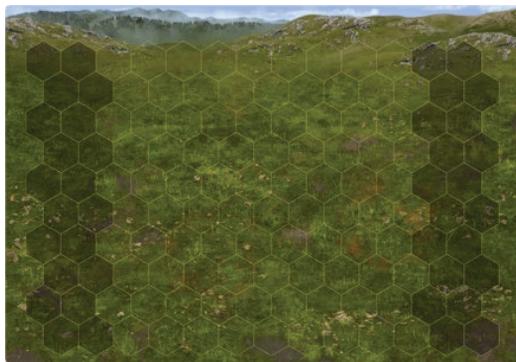
שיתוף פטולה

מצב שיתוף פטולה עבור 2-3 שחקנים בו כולם פועלים יחדיו על מנת להשיג מטרה משותפת.

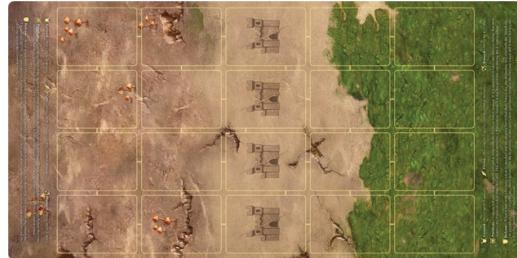
חלק המשחק



המדריך זה מציג מנצח כללי על כל החלקים, כולל בכל הרחבות. ניתן למצוא מידע מפורט, כולל מספרים מדויקים ותמונה של כל פריט ופריט במדריך הרשמי של חברת Archon



לוח שדה הקרב
(Battlefield הרחבה)



לוח הקרבות (ע. 31)



לוח טירה (ע. 23)



כרטיס גיבור (ע. 16)



אריך מפה (ע. 24)



אסימון קידימות
(הרחבה)
(Battlefield)



אסימון
ספר הקסמים
(ע. 13)



אסימון גיוס
(ע. 13)



אסימון בניה
(ע. 13)



אסימון
קריסטל
(ע. 22)



הומרה בניה
(ע. 22)



אסימוני זהב (ע. 22)



אסימון הגדייל
(ע. 50)



קוביות שחורות



קוביות צבע



אסימוני תנועה



אסימון
פגיעה
(ע. 32)



אסימון קיפאון/
הגנה (ע. 32)



אסימון מורל (ע. 13)



דמויות הגיבורים



קלף מורל שלילי (הרחבה
(Battlefield



קלף מורל חיובי (הרחבה
(Battlefield



קלפי הרפתקהה (הרחבת Battlefield)



קלפי היריב המלאכותי (38 ע.)



קלפי הכרזות האסטרטולוגים (11 ע.)



קלף אירונע (ע. 45) (הרחבת Fortress)



קלפי קסמים (ע. 20)



קלפי הפטים (ע. 19)



קלפי יכולת (ע. 19)



קלפי סטטיסטיקה מונצמים (ע. 19) (הרחבת Inferno (45) (הרחבת 45)



קלפי מומחיות הגיבור (ע. 20)



קלפי מכונות מלחתה (Rampart (44) (הרחבת 44)



קלפי החומה והשער (36 ע.)



קלף מגדל הקשת (ע. 36)



קלפי יחידות נטרליות (27 ע.)



קלפי יחידות נטרליות (29 ע.)



מכשולים (הרחבת Battlefield)



**קוביות משאבים
קוביות אוצרות
קוביות התקפה**



זוקב הסבבים (ע. 11)

הכנה המשחק



בנויים בטירה בתרחיש שאתה עומד לשחק, והנה את ארכי הבנייה הרלונטיים על לוח הטירה במקומם. יש לבצע את ההשפות המידיות של כל מבנה שכבר בנוי מיד לאחר סיום ההכנה של המשחק.

8. הגדר את ההכנסה ההתחלה כמי שמוסגת בתרחיש. עטשים זאת על ידי הנחת קוביית הצבא על עוקבי הכנסות שבלוח הטירה שלהם. הנה את אסימוני הגויס, הבנייה וספר הקסמים במקומם הרלונטי על לוח הטירה.

9. שים את כל אסימוני המשאבים בערמות נפרדות, במקומות הנגיש לכל השחקנים. קח את המשאבים ההתחלתיים המוגדרים בתרחיש אותו אתה משחק והנה אותם ליד לוח הטירה שלהם. אלו המשאבים הזמינים לך.

10. הפרד את שאר האסימונים לערמות נפרדות.

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

12. אם הגיבור שלך הוא גיבור של עצמה ♡, הוסף קלף אחד של קסם ה-W Arrow Magic, וקח את קלף ה-**לחיפה** שלך. אם יש לך גיבור של קסם ♣, הוסף שני קלפים כאלו לחפיסה שלך.

13. הוסף את קלף ה **יכולת** (ע. 19) של הגיבור שלך ואת קלף ה-**מומחיות** (ע. 20) רמה 1 לחפיסה שלך.

14. ערבות את החפיסה ההתחלה שלך, והנה אותה, מונחת קלפי מטה, ליד קרטיס הגיבור שלך. זאת **חפיסטה העצמה והקסם של הגיבור שלך**, וכעת היא מוכנה. בספר החוקים, אנחנו נזכיר את השם ונקרוא לה **לחפיסה שלך**.

15. מין את קלפי היכולות, קלפי החפצים וקלפי הקסמים (כולל קסמי ה-W Arrow Magic) שנותרו, ל-3 חפיסות עם הפנים כלפי מטה וערבע אותם. מכל אחת מהחפיסות הללו, קח את הקלף העליון, והנה אותו עם הפנים

הפרק הזה ינחה אותך בתהליך הכנה התרחיש מתוך ספר החוקים.

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

2. בחר צבא מתוך הצבאות הפנוים.

3. בחר באחד מגיבורי הצבאות בהתאם לגיבור הראשי. לכל צבא יש לפחות קרטיס גיבור אחד, דו צדדי, שככל צד מציג גיבור אחר.

4. קח את החלקים הבאים, שהייכים לצבא שלך:

א) 1 × קרטיס גיבור דו צדדי (הגיבור הנבחר עם הפנים למעלה)

ב) 2 × דמויות הגיבורים

ג) 7 × ארכי הבנייה של הטירה

ד) 1 × לוח הטירה

ה) 7 × קלפי יחידות דו צדדיים

ו) 3 × קלפי התחממות המיוחדים של הגיבור הנבחר

ז) 1 × קלף היכולת המיוחדת של הגיבור הנבחר

ח) 20 × קוביית צבא

ט) 1 × אסימון בנייה

י) 1 × אסימון גיוס

יא) 1 × אסימון ספר קסמים

יב) 3 × אסימוני תנועה

5. הנה אחד מקוביות הצבא שלך במקומות הראשונים של שוקב הרמות על קרטיס הגיבור (המושג באמצעות "1"). כעת, הגיבור שלך בדרגה 1.

6. סדר את אחורי המפה וחלקים אחרים, הרלונטיים לתרחיש, כפי שמוסג בספר המשימות.

7. הנה את לוח הטירה של צבאך לפניו ואת ארכי הבנייה שלו לידי. בדוק אילו בניינים כבר





- כליי מעלה ליד החפיסה שלו. אליו יהיו ערמות הקלפים שנורקו.
16. בחר את **רמת הקושי** (ע. 40) של התרחיש, וקח את הבונוס המתאים.
 17. מין את היחידות הנטרליות ל-4 חפיסות, בהתאם לדרגה שלהם (★☆☆★☆★). ערכב את החפיסות הללו, והשאר מספיק מקום בשביב ערמת קלפים שנורקו.
 18. הנח את לוח הקרבנות במקום הנגיש לכל השחקנים. בדוק בתרחיש אילו ייחידות התחלתיות אתה מקבל, והנח אותם בעריםיה ליד לוח הטירה שלך. כר שיהיו מפורדים משאר ייחידות הצבא שלך.
 19. הנח את עוקב התורים ליד מפת המשחק והנח קויביה שחורה על המקום המסומן ב-“1”.
 20. ערכב את קלפי הכרזות האסטרטולוגים והנח אותם, מונחים כלפי מטה, ליד עוקב התורים.
 21. סובב את הארייה ההתחלתי שלך לפני בחירתה. בחר איזו דמות גיבור תיצג את הגיבור שלך במסחך, והנח אותו במשווה האמצעי של הארייה ההתחלתי שלך.
 22. בחר את השחקן הראשון. השחקן הראשון לא מתחליף במהלך המשחק.

מהלך הסבבים



הסיום של התרחיש יתממש.



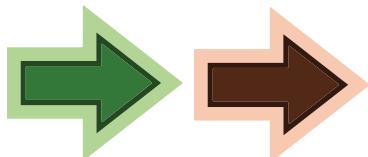
במשחק בריתות, קבוצה אחת המשחק, ואו הקבוצה השנייה וחוזר חלילה. בתחילת התור הראשון של הקבוצה שלכם, בחנו מי י משחק ראשון ומי י שחק אחריו בסבב זהה.

המשחק בניי לפי סבבים, במהלך כל סבב, השחקנים יחקו את תורם לפי כיוון השעון. במהלך התור, השחקנים ייזו את **הגיבור** (ע. 15) שלהם על מפת המשחק, יבנו מבנים חדשים **בטירה** (ע. 23) שלהם, יגיסו **יחסות** (ע. 27) וינסו למלא את התנאים הדורשים לניצחון התרחיש אותו הם משחקים. בINU את השלבים הבאים בתחילת כל סבב לפחות הפעם הראשונה:

- הפכו את אסימוני הבנייה, הגיוס ו/או ספר הקסמים בהם השתמשם בסבב הקודם הקודם חזרה לצד הפעיל שלהם.
 - הפכו חזרה את כל אסימוני התזווה (MP) לצד הירוק שלהם.
 - החזירו את הקוביות המסמנות את מספר השימושים המתקדמים באפקטים ♣.
- לאחר מכן, כתלות במספר הסבב הנוכחי, השחקנים מקבלו משאבים או יפנו קלף אסטרטוגיה: ● סבבים איזוגיים הם **סבבי משאבים**. כל השחקנים מקבלים משאבים מהבנייה, מהישובים ומהמכרות (ע. 48) שלהם. דלגו על השלב הזה בסבב הראשון.
- סבבים זוגיים הם **סבבי אסטרטוגיה**. שלפו קלף הכרזות אסטרטוגיות ופנו לפיה הכתב בקלף.
- אם הגיעם לאירוע מבוסס זמן של התרחיש, לפי המsoon בלוח מעקב הסבבים, קראו את האירוע ופנו לפיו.

לאחר מכן, השחקנים יחקו את תורם לפי הסדר כפי שיתואר בפרק הבא. לאחר שככל השחקנים שיחקו את תורם, הייזו את הקובייה השחורה של הלוח מעקב הסבבים למשבצת הבאה, והתחילה סבב חדש. המשיכו לשחק סבבים חדשים עד אחד מתנאי

טור השחקן



אסימון תנועה לא פעיל ואסימון תנועה פעיל.

סמן בדומה נקודות תנועה השתמשה בכר שתחפור אוטם לצד החום שלהם, הצד הלא פעיל. אם לשחקן יש גם גיבור ראשי וגם **גיבור משני** (ע. 15), עליך לנעקוב בנפרד אחריו נקודות התנועה של כל גיבור. הגיבורים יכולים לנצל את נקודות התנועה שלהם בכל דרך בה ימצאו לנכון.

גיבורים הנמצאים בברית, יכולים לעبور אחד דרך השני, אך לא יכולים לעצור שניהם על אותו שדה. אם הוגיר עובר דרך שדה עם גיבור בן ברית, **אל תבקר** (ע. 25) בשדה בו אותו גיבור בן ברית עומד.

כאשר אתה מקבל נקודה תנועה נוספת, (לפעמים תוציא על ידי הסמל) נקודה נוספת ואות נשארת **אר וرك** להזור בו קיבלה אותה. במקרה הלא סביר בו שני giborim בני ברית חוויבו להיות באותו שדה, עליך לשימוש בנקודות התנועה הבאה שלושה על מנת לטבוע לשדה אחר.



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

- זורק כמה קלפים שאתה רוצה מהיד. אם כרגע יש בידך יותר קלפים מכמה שモתר ללהזוק , אתה חייב לזרוק קלפים עד שתגיעו למקסימום המותר לך.
- כעת, באפשרות לשלוף קלפים עד שתגיעו למקסימום של היד שלך.
- לבסוף, בצע את כל היכולות שיש לעשות "בתחילת טורך" לאחר ששלהפאת הקלפים. מספר הקלפים המקסימלי שלך תלוי ברמתו (ע. 17) של הגיבור הראשי שלך. תחילת טורך הוא הזמן היחיד בו יש לבדוק את מספר הקלפים בידך. שוגם שלושה סוגים של פעולות אותן יכולות השחקנים השתמשו בכל נקודות התנועה שלהם ואין רוצים לבצע עוד אף פעולה טירה או מורל.

פעולות תנועה

פעולות תנועה מתחבצות באמצעות שימוש בנקודות תנועה. שחкан יכול להשתמש בנקודות תנועה **אר וرك** בזמן טורו.

עליך כל נקודה תנועה, תוכל לבצע אחת מהפעולות הבאות:

- **הוז** את הגיבור שדה (משושה) אחד, לא משנה באיזה כיוון.
- **לבקר שוב** (ע. 25) בשדה בו גיבורך נמצא כעת.
- **להמיש** את הקרב (ע. 33) נגד יחידות נטרליות למישר סיבוב נוסף.
- **לגלות אריח** מפה מכוסה (ע. 25), בתחום שהגיבור שלך נמצא בשדה הסמוך לאريح הנ"ל.
- הנה אריח מפה חדש מהעירימה של אריח המפה הרחוקים (III-II) שלך.

פעולות טירה

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

צַבָּא הַ-נְּכֹרֶל Necropolis 💀 אין מושפע ממורל בכלל. צבא זה אין יכול לקבל לאבד ממורל לעולם.

תוכל לבצע את פעולות הטירה הרשומות להלן **פעם אחת בסיבוב**. ניתן לבצע את הפעולות הללו בכל שלב של התור של כל אחד מהשחקנים, למעט בזמן קרובות או אם פעולות הטירה מפרישה לפעולה אחרת. למשל, בזמן ששחקן אחר שולף קלפי קסם, אין יכול להשתמש באסימון ספר הקסמים על מנת לשולף קסם בו זמן.

כאשר שחקן מכיר כי הוא מתחיל קרב, אתה יכול לבצע כמה פעולות טירה שאתה רוצה לפני שתתחיל לבצע את **שלבי ההכנה של הקרב**. (ע. 31)

לאחר שביצעת את פעולות הטירה שלך, החלף את הצד של הפוללה הרלוונטיית לצד הלא פעיל שלו עלلوح הטירה שלך. לא ניתן לבצע את הפוללה הזאת שוב עד לתחילת הסיבוב הבא, או הופכים חזרה את כל האסימונים.

 אסימון בנייה, משמש לבנות את הטירה (ע. 23) שלך.

 אסימון גיוס, משמש עבור גיוס ותגבור **חידות** (ע. 27) או עבור גיוס **גיבור משמי** (ע. 15).

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



טור לדוגמה

אליס, המשתקפת את הגיבורה קטרין האבירה (*Catherine the Knight*), מתחילה את תורתה. יש לה ביד שלושה קלפים מהסיבוב הקודם. היא מחליטה לזרוק שני קלפים מתוך פניה תשלוף קלפים מהחפיסה שלה עד למקסימום של היד שלה ▣. המקסימום 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. 27) את **חידת העלית**. היא יכולה לבצע זאת, מכיוון שכבר יש לה את כל המבנים הנדרשים קודם לכן של מגורי היחידות הנמוכות יותר של (★ ו-▀). כמו כן, יש לה מספיק **משאבים** (ע. 22) על מנת גם לבנות את המגורים וגם לגייס את **חידת העלית**.

פעולות מורל

שחקנים יכולים לקבל או להפסיד מורל במספר דרכנים במהלך המשחק. כאשר תקבל מורל, קח אסימון מורל חיובי 🦅. יכול להיות לך אר ורך אסימון אחד כזה. אם אתה עומדת לקבל אסימון שני, תוכל להשתמש בראשון לפני כן. אפשר להשתמש בכל גען באסימון מורל חיובי על מנת לבצע את אחת מהפעולות הבאות:

• **לשולף קלף מהחפיסה שלך.**

• **לזרוק ולשלוף אותו מסpter קלפים מהחפיסה.**

• **לזרוק שוב קובייה שכבר זרקת.**

אם אתה מאבד מורל, עליך לזרוק את אסימון המורל החובי 🦅, אם יש לך אחד. אחרת, תקבל אסימון מורל שלילי 🦖. לחלוין, זרוק את אסימון המורל השיליי אם זכית במורל חיובי. אם אתה מקבל אסימון מורל שלילי נוסף, עליך לזרוק את כל הקלפים



כעת, כהכנה לקרב, היא משתמשת בנקודת תגוננה על מנת להציג את הגיבורה שלה לשדה הסקוּר, בו נמצא כעת בעל האוב סאנדרו - (Sandro the Necro -) המרכז של בוב. ברגע שאליס הכריזה כי ברצונה להתחילה 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. 31). כאשר גיבור יריב תוקף את הגיבור המשני שלו, יוכל לבחור להיכנע מידית במקום להילחם בקרב (ע. 33). כאשר גיבור שני מפסיד בקרב, הוצאה אותו מהמשחק (כלומר, הסר את הדמות שלו מהῆפה). יוכל לגייס את הגיבור המשני מחדש, בנזורת שימוש נוסף באסימון הגיוס.

השחקנים תמיד שולטים בגיבור ראשי, ויכולים לגייס גם גיבור שני. "גיבור של השחקן" יכול להיות כל אחד מהם. השחקן משתמש בגיבורים על מנת לבצע פעולות תנועה על לוח המשחק ועל מנת להתחיל קרבות נגד האויב והאת במטרה לנצח את התרחש.

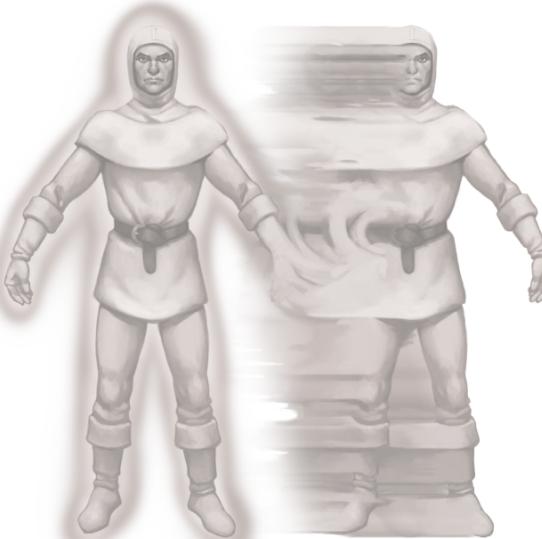
הגיבור הראשי

הגיבור הראשי מיוצג על ידי דמות הגיבור שלו, כרטיסי הגיבור והחפיסה שלו. לכל גיבור ראשי בכל צבא יש 3 ★★. רק הגיבור הראשי יכול להשתמש בחפיסה. כל גיבור ראשי מתחילה את המשחק ברמה 1 ועל ידי זכייה בניסיון זה הוא יכול להתקדם עד לרמה 7. ניתן לזכות בניסיון על ידי ניצחון בקרבות (ע. 33), ביקור במקומות (ע. 46) ספציפיים ובעזרת קובית האוצר ♪ (ע. 46). זכייה בניסיון 1 מייצגת על ידי הסמל ★★.

גיבור שני

אם אתה מחזיק בטירה או ביישוב, תוכל לגייס גיבור שני בכך שתתפקידו את אסימון הגיוס שלו, בנוסף עליך לשלם 10 זהב ☰.

לא ניתן לגייס או לתגבר (ע. 27) יחדות אם משתמשים באסימון הגיוס על מנת לגייס גיבור שני.



הגיבור השני יוצג על ידי דמות הגיבור השנייה של הצבא שלו. יתכן והבחר לסמן את הדמות הזו בצורה כלשהי, למשל קוביית צבא על מנת להבדיל אותה מהגיבור הראשי. לאחר שתגייס גיבור שני, הנח אותו בטירה או ביישוב בשליטתך. אתה יכול להזיק בגיבור השני אחד לכל היותר בכל רגע נתון.

לגיבור השני יש 2 ★★; לאחר שתתגייס גיבור שני, קח 2 אסימוני תנועה נוספים על מנת ליציג את נקודות התנועה שלו. לגיבור שני, אין לוח גיבור, והוא לא מקבל נקודות ניסיון, כמו כן הוא לא יכול לשחק קלפים מהחפיסה במהלך קרבות. אם הגיבור השני מקבל קלף, קח את הקלף לידך, כמו אצל הגיבור הראשי (ראה **הרכבת החפיסה** (ע. 18)). הגיבור

מבנה קלף הגיבור



קלף הגיבור

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

1. **שם** – שם הגיבור. נועד לזיהוי. לא משפיע על המשחקיות.
2. **מקצוע** – המקצוע של הגיבור. לא משפיע על המשחקיות.
3. **שיעור** – השירוף של הגיבור (עוצמה ♡ או קסם ⚔). משפיע על כמהות קסמי Magic Arrow בחפיסה ההתחלתית שלך (1 או 2 בהתאם).
4. **צבע הצבא** – משמש להזכיר את הצבע של הצבא, של הקוביות ושל המיניאטורות.
5. **התקפה** – מספר קלפי ההתקפה בחפיסה ההתחלתית.
6. **הגנה** – מספר קלפי ההגנה בחפיסה להתחלתית.
7. **כח** – מספר קלפי הכוח בחפיסה להתחלתית.
8. **ידע** – מספר קלפי הידע בחפיסה להתחלתית.
9. **יכולת ההתחלתית** – תזכורת לקלף היכולת הייחודי שהגיבור מתחילה אליו.
10. **התמחות הגיבור** – תזכורת מה התחמחות של הגיבור, אותן הגיבור מוסיף לחפיסה להתחלתית שלו ולאחר שהגיבור מגיעה לרמות מסוימות. לכל גיבור יש שלושה קלפי התחמחות.
11. **עוקב הרמות** – כאשר הגיבור הראשי מקבל נקודות ניסיון אחת (או יותר) ♠, עליך להזין את הקוביה על העוקב במספר נקודות הניסיון שצברת. בכל פגע שעוקב הקוביות הגיע לשורה העליונה, הגיבור עלה בדרגה.



האפקטים של הרמות

רשימת כל האפקטים של הרמות:

- רמה 1 – היד שלך מוגבלת ל-4 קלפים. הוסף את קלף המומחיות הראשון לחפייה 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 – קיבל את קלף המומחיות השני שלך. אתה יכול להשתמש בשני יכולות המומחה בסיבוב.
- רמה 5 – היד שלך מוגבלת ל-6 קלפים. חפש (2) בחפיסת היכולות.
- רמה 6 – קיבל את קלף המומחיות השלישי שלך. אתה יכול להשתמש בשלוש יכולות המומחה בסיבוב.
- רמה 7 – היד שלך מוגבלת ל-7 קלפים. חפש (2) בחפיסת היכולות.

הגיבור הראשי תמיד יתחל כל תרחיש ברמה 1, הגיבור יכול לטולות רמות ולקבל נקודות ניסיון ★. הדרכים הנפוצות ביותר להשגת נקודות ניסיון הן קוביית האוצר ♀ (ע. 46) וב-קרבות (ע. 33). על מנת לענות דרגה יש צורך ב-2 נקודות ניסיון. כאשר הגיבור הראשי שלך מגיע לרמה חדשה, האפקט של עלייה רמה מתרחש מיד. לא ניתן לעبور את רמה 7, אין משמעות להשגת עוד ניסיון מעבר לכך.

תיקב הדרגות בклף הגיבור שלך מראה לך את המידעת הבא:

- דרגת הגיבור הנוכחי שלך וכמה נקודות ניסיון יש לו (לפי מיקום הקובייה).
- מספר הקלפים שモתר לך להחזק ביד ♠.
- כמות יכולות המומחה (ע. 19) ♣ שניתן לך בסיבוב אחד.
- באילו רמות על הגיבור הראשי שלך **לחפש** (ע. 18) קלף יכולות (ע. 19) חדש או לקבל קלף מומחיות (ע. 20) חדש. הרמות הראשונות בזחב על עוקב הרמות (ע. 1, ע. 2 וע. 3) מזוכות בקלף מומחיות, בעוד שהرمות האחרות (2, 3, 5, 7) מזוכות בקלף יכולות.



GNIDLIUB-KCED



devloser era stceffE ↗ tnatsnI ●
.yletaideimmi

eb tsum stceffE ➡ noitavitecA ●
nwo ruoy gnitavitcA nehw deyalp
.tabmoC ni tinU

desu eb tonnac stceffE ☺ paM ●
.tabmoC gnirud

yeht litnu tsal stceffE ⚡ gniognO ●
ohw reyalp eht litnu ro pu desu era
nruT txen rieht strats meht deyalp
.tsrif sneppah revehcihw)

yalp ni yats sdraC ∞ tnenamrep ●
uoY .decalper ro dedracsid litnu
tnenamrep eno evah ylno yam
rehton a gniyalp ;emit a ta draC
.tsrif eht sdracsd

evomer ot detcurtsni era uoy revenehW .8
eht morf yletelpmoc ti evomer ,draC a
.emag

skceD reyalP

hcihw kceD euqinu a evah sreyalp llA
dna seitilibA s'oreH niaM rieht stneserper
,citsitatS niatnoc yam skceD .tnempiuqE
s'oreH niaM eht dna tcafitrA ,llepS ,ytilibA
htiwi strats kceD s'reyalp hcaE .sdraC ytlacepS
.putes s'emag eht gnirud tlith ,sdraC 9

seluR draC lareneG

,nruT ruoy no ylno deyalp eb nac sdraC .1
ruoy gnivlovni (31.✉) tabmoC a ni ro
.oreH niaM

hcaE .ti dracsid ,desu si draC a retfA .2
dracsid etarapes nwo rieht sah reyalp
.eliP

ot deen uoy nehw ytpme si kceD ruoY fI .3
eliP dracsid ruoy elffuhs ,draC a ward
.morf ward ot kceD wen a otni
yna rof draC a sniag oreH ruoy revenehW .4
dnah ruoy otni yltcerid ti tup ,nosaer
.detats esiwrehto sselnu

hcraeS ot detcurtsni era uoy revenehW .5
,kceD llepS ro ,tcafitrA ,ytilibA eht (X)
sdraC (X) pot eht ta kool rehtie yam uoy
fo eno ekat ,kceD deificeps eht morf
,srehto eht dracsid dna ,dnah ruoy ot meht
(X) pot eht ta gnikool fo daetsni **RO**
s'kceD taht morf draC pot eht niag ,sdraC
.eliP dracsid

skceD llepS dna ,tcafitrA ,ytilibA ehT .6
detaerc ,seliP dracsid nwo rieht evah hcae
yfitnedi uoy pleh hcihw ,putes eht gnirud
fo tuo snur reve kceD a fI .skceD eseht
draC pot sti dracsid dna ti elffuhser ,sdraC
revenehW .eliP dracsid wen a mrof ot
llifer ,ytpme si seliP dracsid eseht fo eno
.draC pot s'kceD taht htiw **ti**

:stceffe fo sepyt gniwollof eht evah sdraC .7



sdraC tcafitrA

.tceffe mottob dna pot a evah sdrac tcafitrA
hcihw esoohc tsum uoy ,eno yalp uoy nehW
 3 otni dedivid era yehT .gnisu era uoy **tceffe**
 sleveL esehT .cileR dna ,rojaM ,roniM :sleveL
 yam dna draC eht fo rewoP llarevo eht ot etaler
 ro stceffe niatrec gnivloser nehw decnerefer eb
 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 (42 .v) **dedart** eb nac stcafitrA
 .soiranecS evitarepooC



tcafitrA roniM



tcafitrA cileR



tcafitrA rojaM

ffulF .3

emaN .1

tceffE .2



sdraC citsitatS dna ytlibA

cisaB a evah sdrac citsitatS dna ytlibA llA
 hcihw ,**tceffE trepxE** regnorts a dna **tceffE**
 revenehW .tceffE cisaB eht woleb nwohs si
 tsum uoy ,drac citsitatS ro ytlibA na yalp uoy
 rebmun ehT .gnisu era uoy tceffe hcihw esoohc
 detimil si dnuoR hcae esu nac uoy stceffE **!** fo
 eht kcarT .(17 .v) **leveL** s'oreH niaM ruoy yb
 ,rennam elbatius yna ni evah uoy sesu fo rebmun
 ruoy ffo dna no sebuC kcalB gnivom yb sa hcus
 .draC oreH



draC citsitatS



draC ytlibA

tceffE trepxE .3

emaN .1

cificeps-noitcaF .4

tceffE cisaB .2

eht ot detimil era sdrac niatreC
 -non a nehW .💀 noitcaF siloporceN
 siloporceN a sward reyalp siloporceN
 yam yeht ,kceD ytlibA eht morf draC
 draC wen a ward dna ti dracsid rehtie
 -noN .ti niag ro tnemecalper a sa
 noitcaF esu tonnac sreyalp siloporceN
 yna ni dnah rieht morf sdrac cficepS
 dracsid taht stceffe rof sediseb yaw
 .meht

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

sdraC llepS

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

sdraC ytlaicepS oreH

leveL morf deniag era sdraC ytlaicepS oreH
euqinu a sah oreH niaM hcaE .(17 .v) spu
eseht fo ynam elihW .sdraC ytlaicepS fo tes
,sdraC llepS elbmeser hcihw stceffe evah sdraC
yrogetac euqinu nwo rieht era sdraC ytlaicepS
.sdrac fo



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



draC llepS

tceffE llepS .4	emaN llepS .1
evitanretlA .5	cigaM fo loohcS .2
tceffE	tsoC .3
	rewopmE ot

egaM eht gnidliuB yb deniag eb nac sllepS
esu ot uoy selbane osla ti gnidliuB .dliuG
lanoitidda gniyub rof nekoT kooB llepS eht
eht gnirud desu eb tonnac nekoT ehT .sllepS
.detcurtsnoc si dliuG eht nehw **dnuoR emas**
dna ecnaillA ni (42 .v) **dedart** eb osla nac sllepS
.soiranecS evitarepooC

eb Yam **draC llepS eno ylno** ,tabmoC gniruD
dnuoR tabmoC rep reyalp hcae yb deyalp

eht gniniag rehtie fo eciohc eht sah won eH
 ro ,eliP dracsID draC llepS eht fo draC pot
 kceD llepS eht fo sdraC owt pot eht gniward
 detseretni ton si eH .meht fo eno gniniag dna
 fo pot no si hcihw ,esruC llepS eht gniniag ni
 ward ot sediced daetsni dna ,eliP dracsID eht
 .llaberiF a dna worrA cigaM a – sdraC owt



otni ti gnicalp ,llaberiF eht peek ot sediced eH
 otni worrA cigaM eht gnidracsid dna dnah sih
 .eliP dracsID llepS eht



elpmaxE gnihcraeS

tlieb sah ,kcolraW eht remeeD sa gniyalp ,boB
 ,dnuoR emaG suoiverp eht gnirud dliuG egaM a
 ot nekoT kooB llepS sih esu won ot mih gnilbane
 .sllepS lanoitidda esahcrup



• 5 fo tsoc eht syap dna nekot eht sdneps eH
 ot mih gniwolla ,draoB nwoT sih no detacidni
 .kceD llepS eht (2) hcraeS



משאבים



	10	15	20	25	30	35	40	45
	0	2	4	6	8	10	12	14
	0	1	2	3	4	5	6	7

לוח מעקב ייצור המשאבים

התוצאות האפשריות של זריקת קובית המשאבים:
:

2 — אבניים $\times 2$

4 — אבניים $\times 4$

1 — קריסטלים $\times 1$

2 — קריסטלים $\times 2$

3 — זהב $\times 3$

6 — זהב $\times 6$

קיים שלושה סוגי משאבים במשחק: זהב , אבניים , וקריסטלים . המשאבים ימשכו במהלך המשחק לבניה בטרה (ע. 23) בלבד, לגיוס יחידות (ע. 27), וכן ל垦יה **קסמיים** (ע. 20). את המשאבים תוכל לקבל מה**ישובים** ומה**מכרות** (ע. 48) שיש לך (ע. 25), כמו כן, מקלפים ומוקבות משאבים . בכל פעם שייצור המשאבים של השחקן מתרחב או מצטמצם, על השחקן להזיז את קובית המשאב הרלוונטי בהתאם.



קריסטלים



אבנים



זהב

השחקנים יתחילו כל תרחש עם מספר משאבים כדי שМОגרד בהכנה של התרחש בספר המשימות. ניתן **לסחור** (ע. 42) במשאבים. לא קיימת גבולת על מספר המשאבים שיכולים להיות לשחקן.



הטירה



לכל צבא יש הטירה שלו, הממוקמת במרכז הארץ התחלה שלו. הטירה היא המקום החשוב ביותר שלך, מכיוון שהרבה תרחישים מסתימים (ע. 43) אם ניבור יRibyc כבוש (ע. 25) אותה.

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

כל הצבאות יכולים לבנות את המבנים הבאים בטירה שלהם:

• **City Hall (עירייה)** – מספקת הכנסה שלך 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 בזורת חומות (ע. 36).

• **Dwelling Unit (מגורדי הייחידות)** – מאפשרים לך לגייס יחידות. יש שליטה סוגיים של בנייני מגורים המאפשרים גיוס של יחידות חדשות, וחיברים לבנות אותם בסדר הבא: ★☆☆

• **Mage Guild (גילדת הקוסמים)** – מניקה לך קסמים (ע. 20).

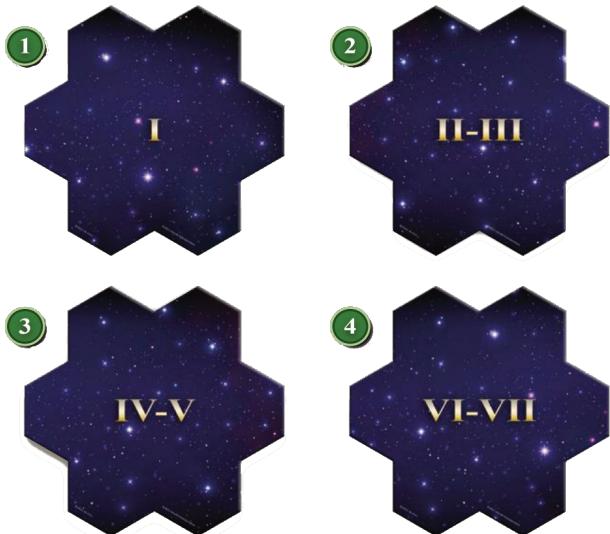
• **Faction Building (בנייה הצבאי)** – מבנה בעל ערך לאפסט ייחודי.

ניתן לבנות בניין אחד בלבד בכל סכט בעזרת שימוש באסימון הבניה. כאשר ברצונך לבנות בניין,שלם את מחירו, הפוך את אסימון הבניה לצד הלא פעיל שלו והנח את הכרטיס של הבניין במקום המתאים בלוח הטירה. אם לבניין יש אפקט מיידי – הוא פועל עכשווי.

בנייה מבנים מסוימת מיד על ידי סמל בטור עיגול. בניינים שאפשר לבנות בעמיד מסומנים במלבן המציג את עליות הבניה שלו. חלק מרדרבי המבנים הם דו-צדדיים ונחוצים לשדרוג בהמשך. בצדדים השניים שני מבנים באותו מקום. את המבנים הללו חיברים לבנות לפי הסדר.



רכבי המפה



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



5. גבול השדה
6. שדה חסום
7. שם האריך
4. דרגת הקושי של השדה
1. שדה ריק
2. מקום
3. סמל חפץ

אי אפשר להיכנס לשדה חסום אך אפשר לצאת מתוכו.

כל תרחיש בניי מארכעה סוגים של אריך מפה. השחקנים מתחילה על אריך הצבא התחלתי (I) שלהם. ניתן להניח ולהשוו אריכים אחרים לפי המתואר בעמוד הבא. בזמן הcnת המשחק יש לבחור באופן אקראי מתוך מגוון האריכים הנדרשים לתרחיש, לערבות אותם ולשמור אותם מונחים לפני מטה.

הספרה הרומית על כל אריך מייצגת את דרגת הקושי הכללי של היחידות הניטראליות, כמו גם מספר הפרטים שניתן לצפות למצוא על אריך זה. האריכים ההתחלתיים (I) הם הקלים ביותר בעוד שאריכי המרכז (VI-VII) הם הקשים ביותר.



מבנה ארichi המפה

כל אריך מפה מחולק ל-7 שדות נפרדים שניכוריד יכולים לבקר. כאשר הגיבור שלך נע לשדה, הוא מוכראhb לבקר בו באופן מיידי, להלופין להילחם בקרב (ע) נגד האויבים המגנים על השדה, לפניו שיוכבל לבקר בו. שדות ריקים אינם מניבים דבר כאשר מבקרים בהם. לא ניתן לעبور שדה עם קו גבול מוגASH בצהוב. **מספרים רומיים** (ע. 40) הכתובים על שדה מצינים את דרגת הקושי של היחידות הניטראליות שצרכי להילחם על מנת לבקר בשדה זה.

להניח ולהשוף ארייחים חדשים

גיבורים רשאים להשתמש בנקודות תנועה על מנת להשוף ארייח סמור, או להניח ארייח רחוק (III-II). כל הארייחים צריכים מתוך מאגר הארייחים שלהם. עליך להניח ארייחים חדשים עד לרגע שהם יהיהו מוסתרים מכל השחקנים עד לרגע שהם נחשפים או מונחים. עליך להניח ארייחים חדשים בנקודות התנועה, ועליהם סמור לגיבור שהשתמש בנקודות התנועה, וכך גם לאו. נסמן את מוחבריהם לפחות לשני ארייחים קיימים. בנוסף, עליך למקם אותם כך שיהיו מסלול חוקי מהאריח אל שאר הארייחים. אתה תמיד רשאי לסובב את הארייחים בזמן הנחתם או חשיפתם.

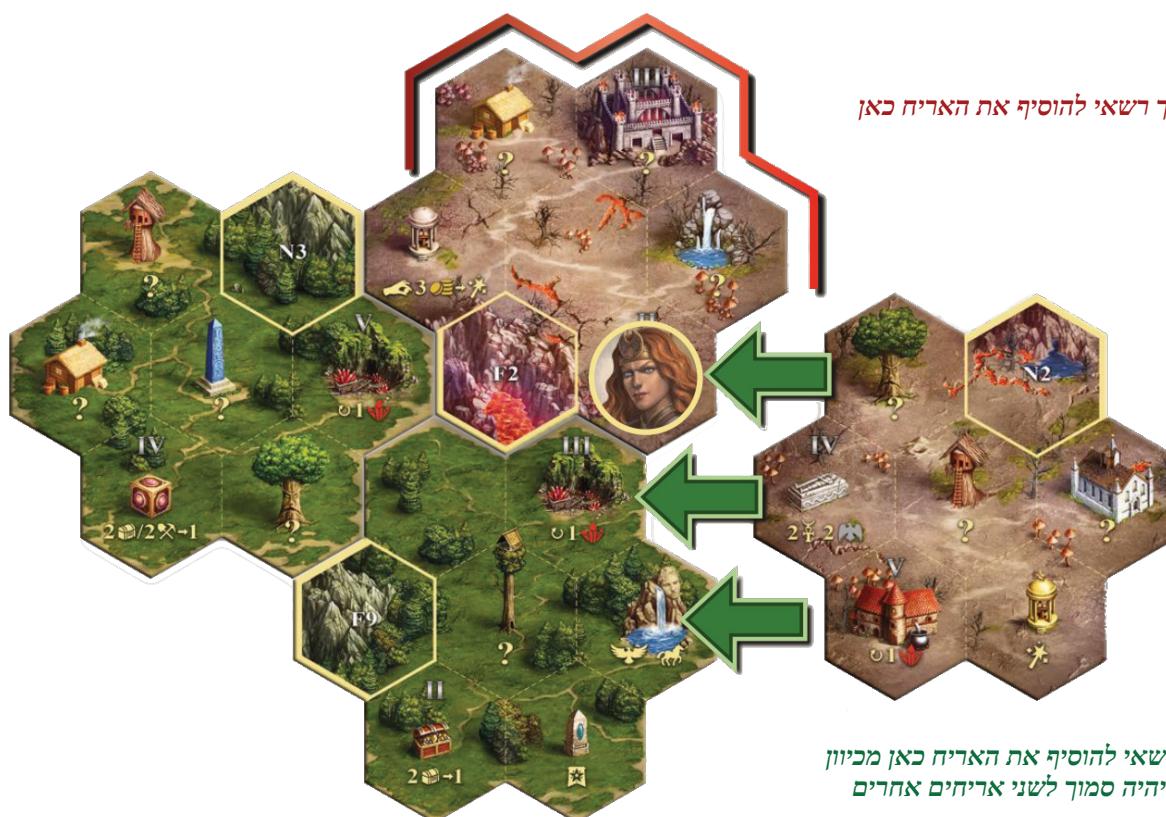
כאשר אתה מבקר בשדה שנייה לביקור, אתה חייב להניח עליון קובייה שחורה אפילו אם אתה לא יכול, או לא רוצה להפעיל את האפקט שלו.

סיווג מקומות

ביקור בשדות עשויל לזכות gibor במספר יתרונות כגון קלפים או משאבים (ראה **מקרה מקומות** (ע. 46)). יש שלושה סיווגים למקומות:

- **ניתן לביקור** – ברגע שאתה מבקר בשדה, הנה קובייה שחורה עליון והתייחס אליו כאל שדה ריק כל עוד הקובייה השחורה נמצאת עליו.
- **ניתן לכיבוש** – שדות אלו יכולים להיבש על ידי שחקנים ולספק הכנסה פסיבית. כאשר אתה מבקר בשדה זה, הנה את קוביית הצבע שלך עליון. גיבורו הייריב המבקרים בשדות הכוושים שלך יחליפו את הקובייה שלך בשלהם כדי לנגב 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 הצבע שלך. ניתן להשתמש בנקודות תנועה נוספת על מנת לבקר בשדה בשנית.

אין לך אפשרות להוסיף את הארייח כאן

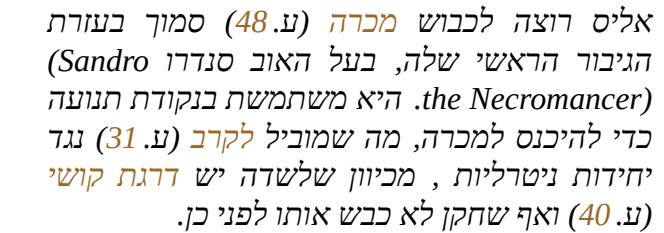


אתה רשאי להוסיף את הארייח כאן מכיוון שהוא יהיה סמור לשני ארייחים אחרים

תוד לדוגמה

כעת, אליס כבשה את המכרה ומניה אותה מוקビות
הצבא שלה תלין. כיבוש המכרה הסכפי הזה
מעלה את יוצר האבניים ב-2, בנוספ', מכיוון
שהיא השחקנית הראשונה שכבשה את המכרה,
היא מקבלת מיד 2 אבניים 

לאחד מכך, אליס רוצה לחזור להגן על יישוב שלה שנכבש מוקדם, ולכן מטילה את לחש שגער העיר שנותר אצליה ביד. מכיוון שהגבור שלה ברמה,² היא יכולה להשתמש באפקט המומחה ♕ של קלה כה הקסם, להעציבים את הלחש ולזוכות בנקודות תגונגה נוספת לאחר השימוש בו.



המכביה מתרברד כמוגן על ידי שוכני מערות (Troglodytes), נסיך HP. היד של אליס Lightning (Power), ברק (Town Por-) (Haste), מהירות (Bolt) ושער העיר (tal). במהלך הקרב היא הטילה את לחש הברק והזיהקה אוטו עם האפקט החלופי של לחש המהירות. בכך לחש הברק הוריד 3 חסמים והביס את שוכני המערות. אליס ניצחה בקרב.



אלים לא יכול להשתמש גם בלחש המהירות וגם בלחש הברק מכיוון ששחקנים דשאים לשחק בלחש

יחידות



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

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

בנוסף לגיבור ולחפיסה שלו, לשחקנים יש חפיסה של קלפי ייחידות המייצגות את הכוחות שנעימים עם הגיבורים. לכל סיטה יש גישה ל-7 ייחידות שונות, כל אחת עם סטטיסטיקה ויכולת מיוחדת משלה. ייחידות הן הכרחיות על מנת לנתח בקרב ולמלא אחר מרתו התרחישי. הוראות הינה של כל תרחיש מציעינות אלו ייחידות כלולות בצבא ההתקלתי שלך. החפיסה הזה צריכה להישמר בהפרדה משאר היחידות של הצבא שלך.

כל ייחידה בצבא היא דו-צדדית, עם צד חלש של "מעטמים" (Few) וצד חזק יותר של "רבים" (Pack). ניתן לשדרוג ייחידות על צד ה-"מעטמים" לצד ה-"רבים" באמצעות פעולה גבוהה, אולם פגיעה במצב של "רבים" עלולה להוריד את היחידה בחזרה לצד ה-"מעטמים". יש להשאיר את היחידות כל הזמן, בזמן תנועה או בבדיקה שלהן, על הצד המתאים.

שחקן אינו מוגבל במספר היחידות שיכולה להיות בחפיסה שלו, אולם אפשר לבחור רק עד 5 ייחידות בזמן הcona קרֶב (ע. 31). אם ייחידה מובסת במהלך קרֶב, יצא אותה מחפיסה היחידות שלך.

השחקן יכול לגייס או לתגבר ייחידות בacr שיופיעו את אסימון הגיוס וישלם את עלות הגיוס או התגברות. ברגע שאחתה בוחר להפוך את האסימון, ניתן לגייס ולהגבר **ללא** הגבלה, בהנחה שיש ברשותך המשאבים והבנייה הנדרשים לכך.

על מנת **לגייס** ייחידה, אתה צריך שהמבנה המתאים (בנוי בטירה. על מנת לתגבר צריך **Citadel** בנואה בטירה, בנוסף למגוריו היחידה).



מבנה קלף היחידה



קלף היחידה (מעטים)

7. מהירות
8. עלות גiros
9. עלות תגבור
10. סמל רכבים
11. יכולת מיוחדת
1. שם
2. דרגה
3. סוג
4. התקפה
5. הגנה
6. חיים

לרוב היחידות יש יכולת מיוחדת:

- **הפעלה** ↗ מתחבצע בזמן שהיחידה מופעלת.
- **התקפה ↘** מתחבצת בזמן שהיחידה תוקפת במהלך הפעלה שלה. במקרה של ריבוי התקפות בצע את האפקט בהתקפה הראשונה בלבד.
- **אחר ↙** אפשר לבעצם במקום הפעלה הרגילה של היחידה.. היכולת מחליפה כל פעולה של תנועה ו/או התקפה מצד היחידה.
- **פסיבית ↛** מתחבצת כאשר התנאי שלא מתקיים.
- **התקפת נגד ↚** מתחבצת כאשר היחידה מבצעת התקפה נגד.
- **בכל מקרה אחר** שבו לא מצוין אחד מהסמלים לעיל, יכולת היחידה פועלת לפי הכתוב על הקלף עצמו. יתכן גם כי היחידות משתמשת בסמל המਸמל אפקט של קלף (ע. 18).



התקפה – מספר נקודות הנזק שהיחידה עושה כאשר היא תוקפת.



הגנה – מספר נקודות הנזק שהיחידה מורידה מהתקפה. לא חל על נזק שמניע מלוחשים או מאפקטים ללא תקיפה.



ח'ים (HP) – מספר נקודות הנזק שצורך כדי להביס את היחידה. היחידות "מעטים" יוצאות מהקרב ומחפשת היחידות של בעליה כאשר הן מובסות. היחידות "רבים" הופכות ל-"מעטים" עם יתרת הנזק הנותר מונח על צד ה-"מעטים". היחידות שומרות על מצבן, בין אם "מעטים" ובין אם "רבים" בין הקרבנות. לאחר הקרב, יש להסיר את כל אסימוני הנקודות. לאחר מכן מתרפאות הנזק מכל היחידות הנותרות (כל היחידות מתרפאות בסיום הקרב).



מהירות – קובע מתי היחידה תופעל במהלך הקרב. היחידות מהירות גבוהה יותר מופעלות ראשונות.



סוגי היחידות

קיימים שלושה סוגי של ייחידות:

- **יחידות קרקע** ♀ יכולות לנוע עד 3 משבצות ולתקוף אויב סמוך.
- **יחידות מעופפת** ♂ יכולות לנוע עד 3 משבצות, להתעלם ממכתלים, ולתקוף אויב סמוך.
- **יחידות קשתיים** ♀ יכולות לתקוף כל ייחידה אויב בכל מקום ולאחר מכן לנוע משבצת אחת, או לנוע משבצת אחת בלי לתקוף. אם ייחידה ♀ סמוכה ליחידה אויב, אם היא רוצה לתקוף היא חייבת לתקוף דוכא אותה. כאשר ייחידה ♀ תתקוף אויב סמוך, היא סובלת מנקס קרב: ורök שתי קוביית התקפה (במקום אחת) ובחר את התוצאה הנומוכה מביניהם.

הקס הווה חל גם כאשר ייחידה ♀ תוקפת מהקו האחורי ייחידה בקו האחורי של האויב. חומות ושער יכולים גם **להפחתה** (ע. 36) את נזונות הנקס מהתקפות של ♀.

יחידות נטרליות

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



הבנייה בטירה	Castle	Dungeon	Necropolis
יחידות ארד	מגורי דרגה 1	Halberdiers, Marksman, Griffins	Troglodytes, Harpies, Evil Eyes
יחידות כסף	מגורי דרגה 2	Crusaders, Zealots	Medusas, Minotaurs
יחידות זהב	מגורי דרגה 3	Champions, Archangels	Manticores, Black Dragons

מהלך לדוגמה

ובו, שמשחק עם אלאלר המכשף, מטיל לחש חזק סם נגד יחידת השלדים של אליס בצד הרבים שלו, הוא מחזק את חזק הסם עם אפקט המומחה שלו על קלף כח הקסם.



השלדים סופגים 3 נקודות נזק 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 ולכון הופכים אותם לצד ה-”מנטים” כאשר יתרת הנזק שנשאר (nez) (1) מונחת עליהם.



TABMOC



puteS tabmoC

,draob tabmoC 5×4 eht no devloser si tabmoC
owt dna senilkcaB owt fo stsisnoc hcihw
.wor elddim a dna ,sdne etisoppo no seniltnorF
tsniaga snigeb tabmoC nehw spets eseht wolloF
:stinU lartueN

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 rebumun
.skceD

ylnereffid 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 ♀ .tnemecalp
.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
fl .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 fl .redro evitaitinI
eit a llits s'ereht fl .tsrif stinU reit rehghih
.redro eht ediced sreyalp eht

:sreyalp rehto gnithgif nehw 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 fl ●
,llaW eht sdda rednefed eht ,ledatiC a

oreH a nehw strats stinU lartueN htiw tabmoC
namor a htiw dleiF detisivnu na ot sevom
fo rebmun dna egypt eht gniyfingis ,laremun
.dleiF taht gnidraug stinU lartueN
owt ni trats nac reyalp rehtona htiw tabmoC
:syaw

eno gniniatnoc dleiF yna otni evom uoY ●
.seoreH rieht fo

tnemeltteS ro nwoT a otni evom uoY ●
.meht yb denwo

stabmoC elpitlum trats ot elba era sreyalP
.nruT rieht gnirud

si tnemeltteS ro nwoT ruoy fl
ruoy dna oreH ymene na yb dekcatta
yam uoy ,dleiF taht no ton si oreH
dnedef ot ⚡ 8 yap yletaideymi
tonnac uoY .stinU ruoy ylno htiw
,tabmoC siht gnirud kceD ruoy esu
.tneserp ton si oreH niaM ruoy sa
tsoc eht stneserper dloG siht gniyaP
.ereht ymra eht gnitropsart fo

si)15.(oreH yradnoceS a nehW
eb ot esoohc yam yeht ,dekcatta
fo daetsni)33.(detaefed yltnatsni
ot spleh hcihw ,tabmoC ni gnigagne
.stinU eht evreserp

tabmoC kciuQ

s'dleiF a naht rehghih si leveL s'oreH ruoy fl
stinU lartueN tsniaga tabmoC nehw ytluciffiD
ehT .ecalp sekat tabmoC on ,nigeb dluow
lartueN eht netaeb evah ot deredisnoc si reyalp
eht morf sdrawer on sniag dna tluafed yb stinU
.dleiF eht gnitisiV erofeb flesti tabmoC

si nekoT esnefeD a htiw tinU a nehW .gnikcatta eiD kcatta eht htiw llor rehtonA ekam ,dekcatta eht , "1+`` a llor uoy fI .llor kcatta laitini eht retfa siht rof esnefeD 1 artxe na sniag tinU gnidnefed trats eht ta nekoT esnefeD a sah tinU a fI .kcatta ekat tonnac tinU ehT .ti dracsid ,noitavitca sti fo .noitavitca taht gnirud noitcA esnefeD rehtonA

erutcurtS dnuoR tabmoC

hcihw gnirud ,sdnuoR otni dedivid si tabmoC tabmoC taht ni gnitapictrap stinU eht fo lla hcae retfA .redro evitaitinI ni **ecno etaviteCA** dnuoR tabmoC wen a ,detavitcA sah tinU edis eno no stinU lla litnu stsal tabmoC .snigeb nehw **taerteR** ot sah reyalp a ,detanimile era **srednerruS** reyalp a ro ,stinU lartueN gnithgif .reyalp rehtonA ot :dnuoR tabmoC a fo erutcurtS

gnidnecsed ni stinU rieht etavitcA sreyalP ● **s'ereht fI** .(28 .v) **evitaitinI** tinU fo redro dna srekatta neewteb etanretla ,**eit a** .rekatta na htiw gnitrats srednefed noitcaF a ecalp ,setavitcA tinU a nehW ● neeb sah ti etacidni ot ti no ebuC .dnuoR tabmoC siht detavitcA

kcatta dna evom yam stinU detavitcA ● lartueN .(29 .v) **epy** rieht ot gnidrocca reyalp gnisoppo na yb dellortnoc stinU .elbissop fi kcatta syawla tsum

dnefed yam tinU a ,gnikcatta fo daetsnI ● lartueN eht ,tabmoC lartueN nI .(32 .v) nehw neve ,dnefed tonnac stinU ymene .reyalp rehtonA yb dellortnoc

yam sreyalp htob ,skcatta tinU a erofeB ● ni devloser era sdraC .(33 .v) **sdraC yalp** yalp ot ediced sreyalp hcihw ni redro eht .meht

deralced neeb sah kcatta s'tinU a retfA ● eht llor ,deyaly neeb evah sdrac lla dna s'tinU gnikcatta eht yfidom .eiD kcattA ecuder neht ,tluser s'eiD eht yb kcatta dna ,esnefeD s'tinU gnidnefed eht yb ti ot (28 .v) **egamad** sa tser eht laed yllanif .tinU gnidnefed eht

retfa sdrac (36 .v) **rewoT worrA dna etaG** .stinU rieht gnicalp

ygolonimreT tabmoC

stceffe ebircsed ot desu era smret gniwollof ehT :tabmoC gnirud stnemele dna eht detrats ohw reyalp ehT – **reyalP gnikcattA** .tabmoC

tabmoC mohw reyalp ehT – **reyalP gnidnefeD** .tsniaga detrats saw ni txen si ti nehw setavitcA tinU A – **noitavitcA** .redro evitaitinI eht ot tnecajda yltcerid si tinU A – **tinU tnecajdA** lanidrac a ni yawa ecaps eno si ti fi rehtonA .(lanogaidnon) noitcerid

fo stinU lla fo elcyc lluf A – **dnuoR tabmoC** .detavitcA gnieb reyalp hcae

tabmoC eht no drac yrevE – **selcatsbO tabmoC** eht kcolb yehT .elcatsbO tabmoC a si draoB .stinU gniylf-non lla fo tnemevom



esohw eiD der A – **eiD kcattA** lloR .1+ ot 1- morf egnar stluser **skcatta tinU a revenehw** eiD eht s'tinU eht ot tluser eht dda dna .eulav kcattA

na sevivrus tinU a fI – **kcattA noitilateR** na smrofrep ti ,tinU tnecajda na yb kcatta nac tinU hcaE .tinU taht ta kcab kcatta tabmoC rep kcattA noitilateR **1 ylno** mrofrep yllacitnedi noitcnuf skcattA noitilateR .dnuoR rehtonA esuac tonnac yeht tub ,skcatta lamron ot evah hcihw stinU kraM .kcattA noitilateR htiw dnuoR siht kcattA noitilateR a demrofrep .ebuc kcalb a

sisylaraP a ecalp stceffe emoS – **sisylaraP** **sti piks tsum** tinU tahT .stinU no nekoT daetsni nekoT eht evomeR .**noitavitcA txen ro dekcatta si** tinU eht fI .ti gnitavitca fo **ehT evomer** ,emit taht erofeb **egamad yna sekat** morf stinU tneverp ton seod nekoT ehT .**nekoT** .skcattA noitilateR gnimrofrep

a niag ot esoohc yam stinU – **dnefeD** fo daetsni noitavitcA eht dne dna nekoT esnefeD

eht .tsrif semoc revehcihw ,sdne noitavitcA
.yaw ralimis a ni seripxe  desaercni

tabmoC fo dnE

eht ,detaefed era edis eno no stinu lla fi
yna htiw edis eht dna ,yletaidemmi sdne tabmoc
tabmoC nehW .renniw eht si stinu gnivivrus
gnivivrus lla morf delaeh si egamad lla ,sdne
ot kcab stinU denwo reyarp yna evoM .stinU
ymene revotfel yna dracsid dna kceD tinU rieht
.stinU lartueN

a ot **evom** ot **evah** seoreH niaM detaefeD
yradnoceS elihw ,tnemelteS ro nwoT yldneirf
litnu emag eht morf devomer era seoreH
yam oreH niaM a gnitaefeD .niaga detiurceR
.43 .v) noitanimilE reyarp esuac

tsniaga tabmoC gnirud stinU lla taefed uoy fi
detaefed eht ,oreH niaM s'reyarp rehtona
renniw eht yap ot sah dna **elaroM sesol** reyarp
a fi  yap ro elaroM esol ton oD . 5
,sesac htob nI .detaefed si **oreH yradnoceS**
eno **renniw eht sevig** osla reyarp detaefed eht
yam uoY .(43 .v) **sebuC** noitcaF rieht fo
01 meht gniyap yb reyarp rehtona ot **rednerruS**
niaM ruoy evoM .tinU a gnitavitca nehw 
eht morf oreH yradnoceS ruoy evomer ro oreH
ruoy gnisol yb detaefed erek uoy fi sa emag
ot secneuquesnoc tcerid rehto on era erehT .stinU
noitcaF a niag ton seod renniw eht ;gnirednerruS
.ebuC

gnidnefed nehw rednerrus tonnac uoY
.nwoT a

eht gnitteg dna tabmoC gninniw retfA
dleIF eht tisiV **tsum** seoreH ,(33 .v) **ecneirepxE**
.ecalp koot tabmoC eht erehw

ecneirepxE tabmoC

yllausu oreH niaM ruoy htiw tabmoC gninniW
ytlucaffiD eht rehtie fI .ecneirepxE meht stnarg
detaefed a fo leveL eht ro dleIF lartueN eht fo
,leveL ruoy ot **lauqe** saw oreH niaM ymene
,leveL ruoy naht **reghih** erek yeht fi . 1 niag

eht ot tnecajda saw tinU gnidnefed eht fI ●
t'nsah ti fi (32 .v) **setailater** ti ,rekatt
.dnuoR siht os enod

lla ev'yeht litnu stinU gnitavitca peeK ●
s'tinU tsal eht retfA .ecno detavitcA neeb
.sdne dnuoR tabmoC eht ,noitavitca



stimil emit tabmoC

timil emit a evah stinU lartueN tsniaga stabmoC
yreve fo dne eht tA .**dnuoR tabmoC eno** fo
rehtie ot noitpo na evah uoy dnuoR tabmoC
taht oreH eht morf PM 1 dneps ro **taerteR**
rehtona yalp ot redro ni tabmoC eht detrats
dna ,**tabmoC eht dne** ,taerteR uoy nehW .dnuoR
ot kcab tabmoC eht detrats taht oreH eht evom
rehto on era erehT .**detisiV tsal** yeht dleIF eht
.gnitaerteR ot secneuquesnoc evitagen

,stinU  eruzA tsniaga stabmoC
38 .(seoreH IA ro ,sreyarp rehto
tonnac uoy dna ,timil emit on evah
.meht morf taerteR

tabmoC gniruD sdraC gnisU

tabmoC rep llepS eno esu ylno yam uoY
stceffe etavitcA ⇒ dna  gniognO .**dnuoR**
ruoy fo eno gnitavitcA nehw ylno desu eb nac
stceffe gniognO .**skcatta ti erofeb dna stinU**
eht no tceffe eht fi ro tabmoC fo dne litnu tsal
.pu desu si drac

yna ta deyalp eb yam sdraC  tnatsnI
eiD kcattA eht gnillor neewteb tpecxe **emit**
.detatts esiwirehto sselnu egamad gnivloser dna
yb .g.e)  s'tinU a gnisaercni fo stceffE
tsrif eht revenehw eripxe ,(sdraC scitsitatS eht
eht ro sevloser tinu taht yb demrofrep kcatta



a tsniaga tabmoC lartueN a gninniW .★ 2 niag
7 leveL oreH ruoy stnarg tinU ★ eruzA lartueN
sleveL elpitlum niag reve uoy fI .**yletaidemmi**
.redro ni stceffe rieht evloser ,emit emas eht ta
eht gnitisiV erofeb devloser eb tsum spu leveL
.denepnah tabmoC eht erehw dleiF
.ecneirepxE niag reve tonnac seoreH yradnoceS
gnitaefed morf ecneirepxE niag ton od osla uoY
oreH ymene na fi ro ,oreH yradnoceS a
.uoy ot **srednerrus**

evitarepooC dna ngiapmaC tabmoC

stinU ymene lla ,sedom emag eseht gniruD
noitces seluR IA eht ni debircsed sa etavitca
. (39 .v)

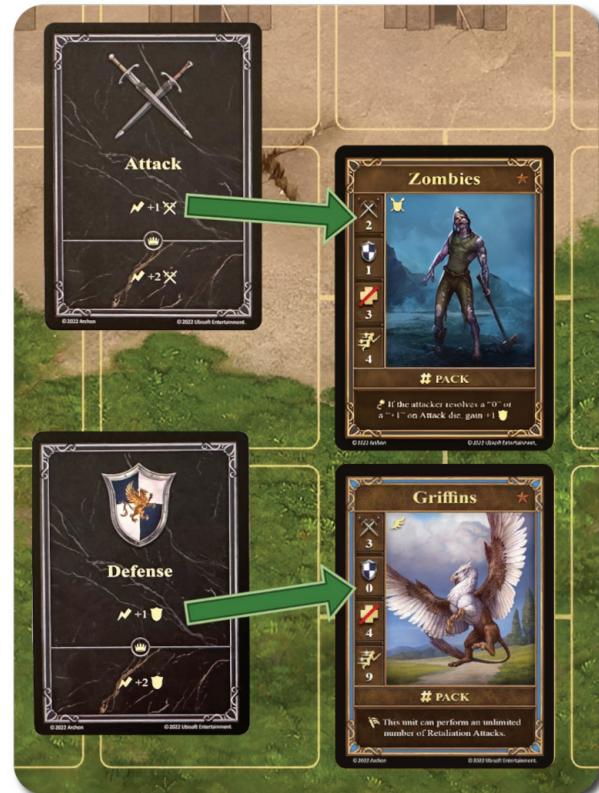


elpmaxE tabmoC

.kcattA noitailateR a trats won yeht erofereht
no decalp eb yllamron won dluow ebuc ehT
setacidni yilibA laicepS rieht revewoh ,meht
os semit fo rebumn yna etailateR yam yeht taht
.decalp ton si ebuc eht

scitsitatS eht yfidom ot dewolla era sreyalp htoB
noitailateR eht gnirud niaga stinU rieht fo
dna kcattA deyaldp ylsuoiverp ehT .kcattA
.tceffe yna evah regnol on sdrac esnefeD

s'ecilA kcatta ot tuoba era seibmoZ s'boB
htob ,kcatta eht secnuonna boB sA .sniffirG
kcattA eht yfidom ot ecnahc a evah won sreyalp
yna gniyalp yb tinU nwo rieht fo esnefeD ro
gnikcatta na esaercni taht sdrac ↗ fo rebumn
.♦ s'tinU gnidnefed a ro ✕ s'tinU
,draC kcattA 1+ a yalp ot sediced boB
.3 ot 2 morf kcatta 'seibmoZ eht gnisaercni
,draC esnefeD 1+ a gniyalp yb sdopser ecilA
.1 ot 0 morf esnefeD 'sniffirG eht gnisaercni
yna yalp ot dettimrep eb htob dluow yehT
tub ,redro yna ni sdrac lanoitidda fo rebumn
.sdrac eseht gniyalp retfa pots ot ediced yeht



,deyaldp neeb evah kcatta eht rof sdrac lla retfA
eht yfidom rehtruf ot nworht si eiD kcattA eht
.slaed tinU gnikcatta eht egamad fo tnuoma
'seibmoZ eht sesaercni sihT .1+ a sworht boB
eht yb decuder neht si hcihw ,4 ot 3 morf kcatta
↗ egamad 3 ,eroferehT .1 fo esnefeD 'sniffirG
PH a evah yeht ecniS .sniffirG eht no decalp si
"weF`` rieht ot revo deppilf ton era yeht ,4 fo ↘
.edis

,meht no ebuc kcalb a evah ton od sniffirG ehT

htiW nwoT a gnidnefeD ledatiC a



tinU rewoT worrA eht sniag osla rednefed ehT .draoB tabmoC eht ot txen decalp si hcihw draC eht niw ot ti yortsed ot deen t'ueseod rekatta ehT .tabmoC

eht ,dekcatta si ledatiC a htiw nwoT a nehW selcatsbO etaG 1 dna llaW 3 eht sdda rednefed tabmoC eht fo woR elddiM eht ot redro yna ni draC etaG ehT .stinU rieht gnicalp retfa draoB .reyalp gnidnefed eht ot elcatsbO na ton si yb deyortsed eb nac sdrac etaG dna llaW ehT .kcatta s'tinU ↗ ro ✕ tnecajda yna

dna edis nwo rieht no gnidnats stinU gnidnefeD niag etaG a ro llaW a sa **nmuloc emas eht ni** detegrat era yeht fI .skcatta ↗ morf noitcetorp s'tnenoppo eht morf demrofrep kcatta ↗ a yb **s'kcatta eht ecuder** ,draoB tabmoC eht fo edis .1 yb egamad



dniheb ton era sreidreblaH eht esuaceB t'nseod noitcetorp ,llaW deyortsed-non a .ytlanep tuohiw kcatta seyE livE .krow

-non a dniheb era sreidreblaH eht nehW nehw **detcetorp era** yeht ,etaG deyortsed ehT .enil llaW eht dniheb morf dekcatta **decuder** si seyE livE fo egamad kcatta ↗ .1 yb



אני טועה זה את מהוך אהבה ללמידה משחקים והרצון להבין את עומקם.
Heegu —

חוקים ל-AI



החפיסה של ה-AI

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



קלף

גיבור ה-AI משתמש בשתי חפיסות אוטומטיות במהלך הקרב: **חפיסטה ה-AI**, וחפיסטת הקסמים. חפיסטה ה-AI מורכבת מ-3 סוגים קלפים: עוצמה ♦, קסם ✨ ומומחיות 🎓. בכל תרחיש קמפניין מצויין מספר הקלפים מכל סוג שירכיבו ביחד את החפיסטה. لكل פלי עוצמה ♦ ולקליי מומחיות 🎓 יש שני סוגים. בחזרו את הקלפים הללו **אקראית** כשהם בונים את החפיסטה. אם קלפי מומחיות כלולים בחפיסטה, יש לשים לצד אחד קלפי יכולות המתאים להם. על מנת לבנות את חפיסטת הקסמים של השחקן ה-AI יש להפריד את הקסמים הרלוונטיים מהחפיסטה הרגילה.عربבו את חפיסות ה-AI והקסמים במהלך ההכנה של התרחיש, לאחר שהרכבתם אותן.

כאשר גיבור AI **מפעיל** ייחידה, שלפו קלף AI מהחפיסטה ועקבו אחריו ההוראות שבקלף לפני שהוא יזקוף. אם חפיסטה ה-AI נגמרה במהלך קרב, הפסיקו לשלווף ממנו קלפים. ההשפעה של כל קלף AI תלויה ברמת **הקוší** (ע. 40) של המשחק. קלף העוצמה ♦ יהיה צמוד ליחידה עד להתקפה/ההגנה הבאה שלה. בכל פעם ששחקן ה-AI שולף קלף קסם ✨ הוא ישתחמש בחפיסטת הקסמים שלו. אם גיבור AI צריכים לשלווף קלף, הם ישלפו קלף, ואז הם יפנלוו קלף אחר מחפיסטת ה-AI.

טור הגיבוד של AI

במהלך המשחקן ישבוק נגד גיבורי AI. הם מתחילה בטירה שלהם, יש להם 3 נקודות תנוצה, והם תמיד ישתחמו בהם לביצוע התנועות הבאות בסדר עדיפות יורד:

- אם גיבור של השחקן נמצא באותו אריך אליו, הוא ישתחמם בכל נקודות התנועה שלו במטרה להתקרב אליו ולהתחליל קרבי.
- אם קיימים מכוונים או ישובים, שה-AI יוכל לכובש באותו בו הוא נמצא,vr לjac קרוב.
- אחרת,vr לjac הדרה עד שהגיבוד משתמש בכל נקודות התנועה שלו. גיבורי ה-AI משחקים אחרי השחקן.

גיבורי AI תמיד מנצחים אוטומטית קרבות נגד ידיבים ניטרליים. כמו כן, הם כובשים או מבקרים בכל השדות שהם עוברים דרכם. הם לא מקבלים שום דבר מאי שדה. גיבורי AI חיבבים לגולות אריחי מפה הפוכים כרגיל. הם משתמשים בנקודות תנוצה אחת לפני שהם זים אליהם. השחקן בוחר איך לסייע את האריח.

גיבורי AI אינם נכנעים ולא ניתן להיכנע בפניהם; הם תמיד ילחמו עד היחידה האחרונה. נি�יחון בקרב נגד גיבור AI לא מזכה באפס פרס, אלא אם כן צוין אחרת בחרchip. לניגbor AI אין לא טירה, לא משאבים ולא כרטיס גיבור. היחידות שלhn קבועות מראש ומוגדרות בהכנה של התרחיש או בחוקים אחרים. כל שינוי מהחוקים המתוארים לעיל יצוין במפורש בחוקים של התרחיש הספציפי.

קרב נגד AI



חוקים אלו חלים במהלך הקרבנות בתרחישים מסווגים במיוחד לשליחן יחיד ומסוג שיתוף פעולה. כאשר ייחידות אויב ניטרלית או גיבורית AI מפעילים ייחידה, הם פועלים לפי סט הפעולות האוטומטי הבא:

- **ייחידות אויב רגליות** או מעופפת תתקופה לתפקיד ייחידות באוותה הרמה. אם זה לא מתאפשר, הן תתקופה ייחידות מדרגה נמוכה יותר (בסדר יורד, עד לדרגת נחשחת), ואם גם זה בלתי אפשרי, הן תתקופה ייחידות בדרגה גבוהה יותר (בסדר עולה).
לדוגמה: - יש סדר העדיפות הבא: - - - .

- **ייחידות קשתיים** תתקופה לתפקיד קשתיים אחרים באוותה הדרגה ואו בדרגה נמוכה יותר ולבסוף בדרגה גבוהה יותר, לפי אותו סדר לעציל. אם אין אף ייחידת קשתיים באוותה הם יכולים לתקוף, הם יתקפו ייחידות רגליים ויחידות מעופפים באותו סדר דרגות.

- **ייחידות קשתיים** יש סדר העדיפות הבא: - יש סדר העדיפות הבא: - - - - - - .

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

ייחידות אויב אינן יכולות להגן (ע. 32) אלא אם כן הן קיבלו הוראה מיוחדת לכך.

רמת קושי



למשימות הקמפיין יש בונוסים ייחודיים **שמחליפים** את הבונוסים התחלתיים הרגילים.

כל החפצים שמקבלים כבונוס התחלתי מגישים שירות ליד שלך ולא מעורכבים לחפיסה התחלתי שלך. אם בחרת לחפש חפצים, עליך לנרכוב את חפיסת החפצים ואת עירימת הזורקים שלה לאחר מכן. ואנו **יש** לזרוק חפץ אחד מראש החפיסה על מנת

לייצר ערמת זורקים חדשה.

רמת הקושי של המשחק משפיעה גם על המספר ועל סוג האויבים המרכזיים שתתגלו במהלך קרבות נטרלים, **לפי הטבלה** לגבי החוברת.

במהלך הכהנה של המשחק, על השחקנים לבחור את רמת הקושי של המשחק. יש 4 רמות קושי שונות, לכל אחת יש בונוס התחלתי שונה שהשחקנים מקבלים בשלב 61 של הכהנת המשחק:

- **קל** – הטל 2 ♀ וקבל את המ莎בים משתי הקוביות – או – **חופש** (2) מחפיסת החפצים, פנמיים.
- **רגיל** – הטל 2 ♀ וקבל את המ莎בים מאחת הקוביות – או – **חופש** (2) מחפיסת החפצים.
- **קשה** – הטל 1 ♀ וקבל את המ莎בים מהקוביה – או – חשוף קלפים מראש חפיסת החפצים עד שתמצא חפץ מינורי והוסף אותו לידי.
- **בלתי אפשרי** – ללא בונוס התחלתי.



טבלת חוקים אפשריים

אתם יכולים לשנות את החוקים ובכך להנגולות או להויריד את רמת הקושי של המשחק.

רמת הקושי של המשחק	שינויי לטעמת החוק הרגיל
עליה	עררים לא מייצרות משאבים כאשר הן נכבשות, אבל השחקן יכול להשתמש במבנים של העיר הכבושה.
עליה	אסוד להטיל קובייה שוב.
עליה	כל קוביות האוצרות והמשאבים מביאות רק משאב אחד.
עליה	לא בונוסים התחלתיים.
ירדנת	השחקנים מתחילה את המשחק גם עם גיבור משני.
ירדנת	כל יחידה תגרום לפחות ל- אחד במהלך מתקפה.
ירדנת	כל המכרות והיישובים מספקים הכנסתה כפולה.
ירדנת	ניתן להחליף את המשאים בלבד בכל רגע, עדモות המשחק הופכות לניגנות לביקור ומאפשרות לך לשולף קלף 1 מהפיסט החפצאים.
ירדנת	המשחק הקרב לא דורש עוד נקודות חנוכה.
שונה	קובית ההתקפה לא משפיעה על הנזק (אך עדין בשימוש עם יכלהות).
שונה	קלפי אסטרולוגיה נשלפים גם בתחילת סבב משאים.
שונה	לא משתמשים בקלפי האסטרולוגיה כלל.
שונה	מסירים את הקוביית השחוורות מכל השדות הניגנות לביקור בסיבובים הרביעי, השמיני וה-12.
שונה	קלפים שאמורים היו להגיע ישירות ליד שלך, יגיעו ישר לצרמת הקלפים הזרוקים במקום.



מסחר



לשחקנים אחרים בזמן שմבקרים בעמדת מסחר.

בשני סוגי התרחישים, בعلي ברית רשאים להחליף קלפי קסמים וקלפי חפצים או שלוב של השניהם, 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 עשויים לאפשרם לך לעשות כל אחד מהדברים הבאים:

- להחליף מספר מושבים 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 מכונות מלכמה (ע. 44), אם יש לך Rampart.

בתறחישים מסווג בריותות ושיתוף פעולה, השחקנים רשאים להחליף מושבים וקלפים בהתאם לחוקים הבאים:

- בתறחישי בריותות, בعلي ברית יכולים להחליף מושבים ביניהם בחופשיות בכל רגע בחוור שליהם, כמעט בזמן קרבות.

- בתறחישי שיתוף פעולה, ניתן להביא מושבים



סיום תרחיש



לאחר שמספרים תרחיש שלקמפני לשחקן יחיד, הרמה של הגיבור החורת לרמה 1. בנוסף, צריך להכין את החפיסה ההתחלהית עבור התרחיש הבא בקמפני. החפיסה תורכב מ:

- כל הקלפים **הסטטיסטים** (ע. 19) מהחפיסה שלך,
- רמה ה-1 של **קלפי מומחיות** (ע. 20),
- 5 קלפים אחרים (לא קלפי מומחיות) לבחרוך מהחפיסה.

دلג על שלבים 11-13 של הכנת המשחק בהכנות התרחיש הבא.



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

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

שחקן שנפסל יוצא באופן מיידי מהמשחק. יש להסידר את כל קוביית הצבא ואת דמיות הגיבורים שלו מהמפה. כלל הקלפים שהיו בחפיסה שלהם יוצאים מהמשחק גם כן. שחקן שנפסל עדין יכול להשתתף במשחק בכך שימוש על יחידות נטרליות.

אם חיסלה את כל צבאות האויבים, ניצחת את התרחיש.

בתרחיש מסווג התגששות עם שלושה שחקנים או יותר, שחקן שאוסף קוביות צבא מכל שחקן אויב אחר - מנצח את המשחק מיידית. בתרחישים אחרים, חוקים אחרים יכולים לשנות את ההוראות של איסוף קוביות צבא.

תוכן הרחבות



קטגוריות הקסמים



קטגורית הקסם מים



קטגורית הקסם אש



קטגורית הקסם אדמה



קטגורית הקסם אוoid

ברוב הרחבות יש השפעות המתייחסות ל catapultories הקסמים. לכל קלף קסם יש שיר לאחת ה קטגוריות: Magic, Arrow, אויר, אש, אדמה או מים. בעת הטלת הקסם לשיר אותו, catapultories עליך לבחור לאיזו קטgoria תשתמש. catapultories התחממות של הגיבור אין קסמים ל מרופת שחלקים משוייכים ל catapultories קסמים. קסמים עם סמל catapultories אחד עליהם נוחשים catapultories בסיסיים (Basic Spells), בעוד שקסמים עם ארבע סמלים זהים הם catapultories מתקדמים (Expert Spells). מספר השפעות במשחק תופעלנה רק על אחד מהסוגים הללו.

קלפים קבועים

נוספו ב-Rampart stretch goals ובכ빌ת הרחבה catapultories ב-חפירת השחקן (ע. 18). מוסברים catapultories ב-חפירת השחקן (ע. 18).

מכונות מלחמה

נוספו בהרחבת Rampart. מכונות מלחמה הם catapultories קבועים שניתן לknights או בעמדת מסחר (ע. 49) או בפעולת מכונות מלחמה (ע. 49). אם كنت את בעמדת המסחר, לא ניתן לבצע אף אחת מהאפשרויות האחרות של השדה הזה באותו ביצור. כמו כן, מכונות המלחמה יקרות יותר בעמדת המסחר.



קלף מכונת מלחמה

- .3. מחיר בעמדת המסחר
 - .4. מחיר בפעולת מכונות המלחמה
1. שם
 2. השפעה

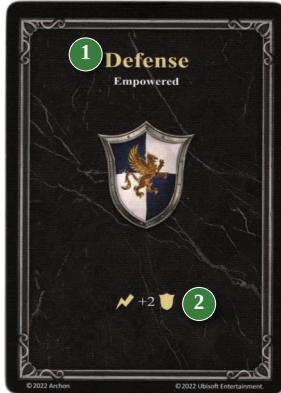


אחד, הזהה לאפקט המתקדם של קלף הסטטיסטיקה הרגיל. הבדל הוא שאין צורך להשתמש ב- שלך על מנת להפניל אותו.



קלף סטטיסטיקה מוחזק

3. אפקט מתקדם



קלף סטטיסטיקה מוחזק

1. שם

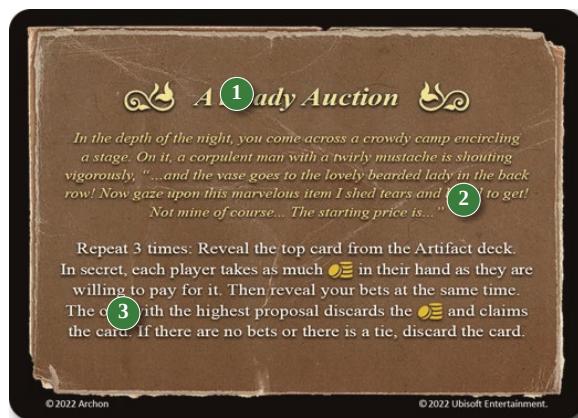
2. אפקט בסיסי

טירה אקראית

נוסף בהרחבת Inferno. ראו פירוט [כאן](#) (ע. 52).

AIROUNS

נוספו בהרחבת Fortress. ניתן להשתמש בклפי AIROUNS במשחקים עם יותר משחקן אחד. ערבבו את חפיסת AIROUNS במהלך הרכבת המשחק. בתחילת המשחק כל שחקן מקבל (למעט הסיבוב הראשון), לאחר שקיבלום את המשאבים, עליהם לשולף קלף AIROUNS הבא. השחקן הפותח שולף את קלף AIROUNS הראשון. בפעמיים הבאים השחקנים ישלפו את קלפי AIROUNS בהתאם לסיבוב השעון. הפעלו את השחקן ששלף את קלף AIROUNS פועל ראשון. לאחר שהAIROUNS הסתיים, יש לערבב חזרה לתוך החפיסות והרלוונטיות כל קלף שהתגלה במהלך AIROUNS.



קלף AIROUNS

1. שם

2. סיפור רקע

ZIMON

חלק מהקלפים בהרחבת Inferno יכולים לזמן ייחידות במהלך קרב. לא ניתן לזמן ייחידות מחפיסה היחידה הנטרלית בעזרת הקלפים הללו. הנה את היחידה המזומנת כשהיא צמודה ליחידה המזומנת. ייחידות מזומנת מתחילה לפעול בעוד בו הן זמנו, אם המהירות שלhn זהה או נמוכה יותר מהיחידה שפונכת כרגע. אחרת, יש להתייחס אליהו כאילו הן כבר פעלו כתוצאה הנווכחים. לאחר הקרב היחידה המזומנת מצטרפת לחפיסת היחידות שלך, אלא אם כן צוין אחרת.

KLIFI STATISTIKA MHOZKIM

נוספו בהרחבת Inferno. הקלפים הללו חזקים יותר מקלפי סטטיסטיקה הרגילים. יש להם רק אפקט

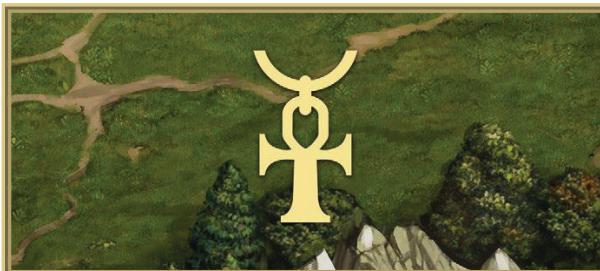
כל המיקומים במפה



השפעות של שדות המאפשרים לך לחפש קסמים או חפצים, או אולי שמצריכים להשיקע משאבים על מנת להשתמש באפקט של השדה, הם **המיד אופציונליים**. בכל מקרה, עליך להניח קוביה שחורה על שדות ניתנים לביקור כאלה, אפילו אם בחרת שלא להשתמש באפקט של השדה.

השפעות של השדות **ניתנים לביקור** להלן מוסברים על ידי הסמלים מימין:

חפצים



משאבים



אוצרות



סימנים על המפה

רמת הקושי של השדה, מצינית את הרמה של היחידות הנטרליות הנמצאות בשדה זהה.

הטל קוביית אוצרות וקיבַל את הבונוס המצוין עלייה (2, 2, 2, או 2).

הטל **קוביות משאבים** (ע. 22) וקיבַל את המשאב המצוין עלייה.

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

קיבַל נקודת ניסיון אחת.

חפש (2) בחיפשת החפצים.

חפש (2) בחיפשת הקסמים.

קיבַל מורל חיובי.

קיבַל מורל שלילי.

קיבַל נקודת תנועה אחת נוספת לתחור זה.

אפקט מיוחד, ראה שדות **ניתנים לביקור חזק** (ע. 49) או שדות **אחרים** (ע. 50).

+ — מקבלים מיידית את המשאים המצוינים.

— מעלים את הייצור של המשאב המצוין. אם הוא נכסש בפעם הראשונה, מקבלים את המשאב עצמו גם כן.

→ — השחקן צריך לשלם את המחדיר שכותב על מנת לקבל משאו.

2x — בוצע את הפעולה ה-X פעמיים.

2 \clubsuit /2 \spadesuit → 1 — הטל 2 קוביות אוצר או משאים ובחר אחת מהותוצאות שהתקבלו.

ה להשפעות של השדות הניתנים לביקור שלහן מוסברות על ידי הסמלים שבגמוד והקודם:

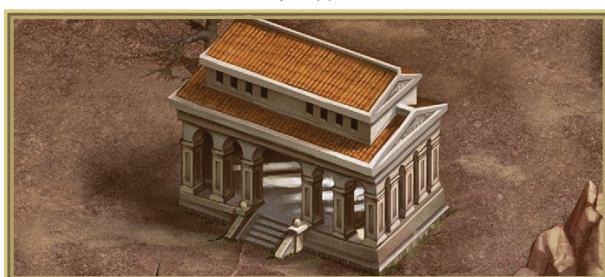
גלאל מים



מעיין הנזירים



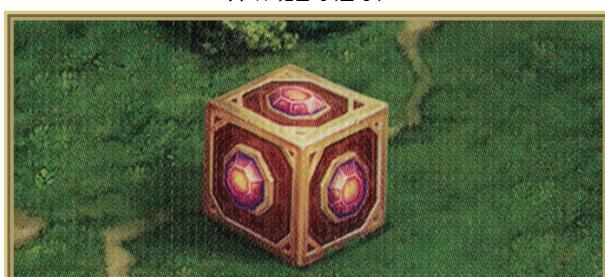
היכל



קבר של לוחם



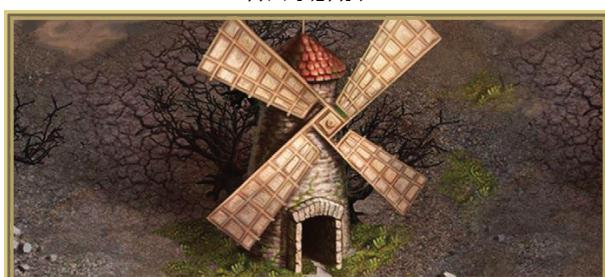
תיבת פנדורה



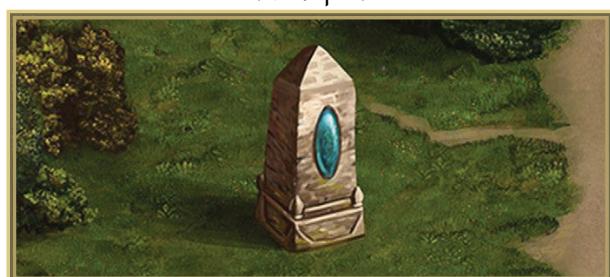
גן קסום



תחנת רוח



אבן לימוד



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

מקדש לחשי/מחווה הקסם



тирמות, מכרות ויישובים

"ישובים" משמשים כנקודה בה יכול להופיע הגיבור המשני, וכן מקום אליו יכול להגיע הגיבור הראשי לאחר שהובס. כאשר אתה כובש יישוב, בחר האם להעתله את הייצור של ה- שלך, ה- שלך או ה- שלך באחד. כמו במכרות, אם אתה השחקן הראשון שכובש יישוב, אתה מקבל מיד משאב הזהה לוה שהעתלה לו את הייצור. סמן את היישוב עם סמל המשאב המתאים על מנת להראות איפה משאב הוא מיצד. כאשר אתה כובש יישוב של האויב, אתה רשאי לשנות את המשאב שהיישוב מייצר.

בנוסף, מקום להגבר את ייצור המשאבים, אחת לשאי לבחור להגבר אחת מיחידות ה- שלך או ייחידות ה- שלך מיד בתמורה לחצי מהמחריר הרגיל, מעוגל כלפי מעלה. אם אתה השחקן הראשון לכובש את היישוב, תוכל להגבר את היחידה בחינם במקום הייצור ובكلת המשאב. אם בחרת להגבר, אל תniaה אף אסימון משאב על היישוב.



כל היישובים הקיימים. כל אחד מוצב כמו צבא אחד. ככל פונלים אותו דבר.

тирמות תמיד תהיה ממוקמתה במרכז של אריה התחלתי (I). כיבוש טירה אויב ימנע ממנו לגייס את הגיבור השני שלו שם וימנע מהגיבור הראשי שלו להגיע לטירה זו אם יובס. כיבוש טירה יכול להוביל לתובוסה של שחן (ע. 43), ובדרך כלל יהיה בתרחיש פרטימי מיעדים לכיבוש טירות. כיבוש טירה גם מעניק לך קוביית צבא מהשחקן שהטירה הייתה שלו במקורו. מלבד זאת, כיבוש הטירה לא משפיע על בעל הטירה המקורי באף דרך אחרת. הם לא מאבדים את כרטיס הטירה שלהם או את היכולות שלו. הcovesh גם לא יכול להשתמש בקרטיס הטירה שלהם או ליחידות של הטירה הנ"ל, בנגדו למשחק המחשב.



тирמות בגרסת הבסיס.

מכרות הן שדות הנחוצים לכיבוש המגדילות את הייצור של משאב ספציפי לאחר שהם נכבשים. אם אתה הראשון לכובש מכראה, המכראה מספק לך מידית את המשאב שהוא מייצר. לכל המכרות יש הסמל והמונה של המשאב שהמכראה מייצר לידו.



מכראה המיצר , עליו שומרות יחידות נטרליות בדרגה 3. השחקן הראשון שכובש מכראה את השדה זהה יזכה מיידית ב- אחד ובנוסף יעללה את הייצור של ה- שלו.

שדות שניתן לבקר בהם שוב

שוק שחור



קטgorיה: **ניתן לביקור חזר**
הסתכל על 4 הקלפים העליונים מערימות החפצים המושלכים. תוכל לקנות אחד מהם בעבור:

- (Minor) 5 ⚡ אם זה חפץ **משני**
- (Major) 7 ⚡ אם זה חפץ **עצמותי**
- (Relic) 01 ⚡ אם זה חפץ **אגדי**

ספרייה



קטgorיה: **ניתן לביקור חזר**
תוכל ⚡ 3 על מנת להסיר קלף סטטיסטיקה 1 מהיד או מערימת הזרוקים שלך ולהחליף אותו בקלף סטטיסטיקה אחר לבחירתך. אפשר לנשות זאת עד פעמיים בכל ביקור.

בית מרוזה



קטgorיה: **ניתן לביקור חזר**
תוכל ⚡ 7 על מנת לקבל גיבור שני. הנה את הדמות שלו על השדה הזה. לאחר מכן, בחר שחקן אויב שיזרק קלף אקראי מהיד שלו.

מקום מבטחים



קטgorיה: **ניתן לביקור חזר**
לא ניתן לתקוף גיבור שנמצא בשדה זה. תוכל לעبور דרך השדה גם אם יש גיבור אויב שנמצא בשדה, אך לא תוכל לגבור בו.

מפעלי מכונות מלחמה



קטgorיה: **ניתן לביקור חזר**
קנה **מכונות מלחמה** (ע. 44).

עמדת מסחר



קטgorיה: **ניתן לביקור חזר**
בחדר אחת מהאפשרויות: **מסחר** (ע. 42) במשחקים או הסרת קלף או קניית **מכונות מלחמה** (ע. 44).



אורות



קטgorיה: **ניתן לביקור חור**
קיבלו נקודת אחת נוספת. היא מחזיקה לטור אחד בלבד. עיין **ערך פעולות תנועה** (ע. 12).

שדות אחרים

עמדת הצפה



קטgorיה: **ניתן לביקור**
גלה אריך מכוסה הצמוד לאירוע הזה.

עץ הדעת



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

שוק הזמן



קטgorיה: **ניתן לביקור**
הסר קלף מהיד שלך. לאחר מכן **חופש** (2) בחפיית
היכولات, בחפיית הקסמים או בחפיית החפצים.

הגביע



קטgorיה: **ניתן לביקור**
קיבלו את אסימון הגביע. רק אסימון גביע אחד יכול להיות
במשחק, אתה לא מקבל אחר גם אם הקוביה השחורה
שעל השדרה הזה הוסרה או אם קיימים מספר שדות גביע.
ההשפעה של הגביע מותוארת בתיאור התרחיש עצמו.

בית כלא



קטגוריה: **ניתן לביקור**
קבל גיבור משני. הנח את הגיבור המשני בשדה זהה. אם כבר יש לך גיבור משני, קבל 3 ⚡️ במקומם זה.

מברך גבעה



קטגוריה: **ניתן לביקור**
תוכל לגבר מיידת את אחת מיחידות ה-★☆☆ שלך או אחת מיחידות ה-★☆☆ שלך. מהיר התגבר יורד ב-3 ⚡️ עד למחר מינימום של 0.

בקתת המכשפה



קטגוריה: **ניתן לביקור**
בחירה אחת: הסר קלף יכולת מהיד שלך או החבונן בקלף העליון בחפיסט היכולות ושים אותו ביד שלך או בערים מושלכים של חפיסט היכולות.
הקלפים המושלכים של חפיסט היכולות.

מעיין כסום



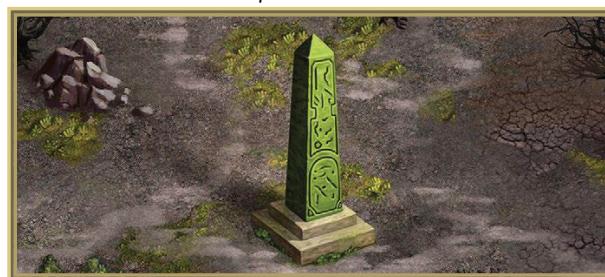
קטגוריה: **ניתן לביקור**
אתה רשאי לבחור אחד מ-3 הקלפים העליונים מערימות המושלכים לך ולהחזיר אותו ליד. החזר את הקלפים שנותרו לראש ערימות הקלפים המושלכים שלך בסדר שתבחר.

מלומד



קטגוריה: **ניתן לביקור**
הטל קוביה התקפה אחת. בהתאם לתוכזהה, פועל כדלהלן:
+ -- קבל קלף סטטיטיקה לבחירתך או הסר קלף סטטיטיקה מהיד שלך.
0 -- שלוף שני קלפים מערימת היכולות, מהם והשלך את השני.
- -- שלוף שני קלפים מערימת הקסמים, מהם והשלך את האשני.

אובליסק



קטגוריה: **ניתן לביבוש**
ההשכעה של האובליסק תלולה בתחריז. כאשר אתה כובש את השדה זהה, אל תסיר אף קוביה אויב מהשדה; למספר שחוקנים יכולה להיות קוביות צבא על השדה זהה.

אוניברסיטה



קטגוריה: **ניתן לביקור**
6 ⚡ על מנת **לחפש** (4) בערימת היכولات המשולכות.

מלך הדרקונים



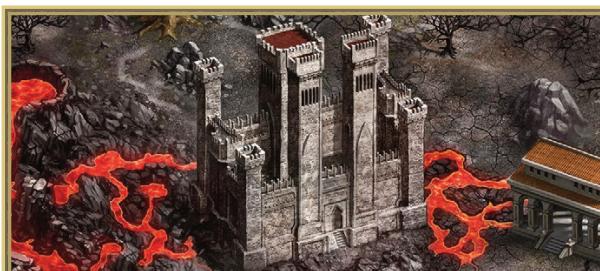
קטגוריה: **ניתן לכיבוש**
ההשפעה תלואה בתרחיש.

ציר הכוכבים



קטגוריה: **ניתן לכיבוש**
תוכל להסיר את אחד מקלפי הסטטיסטיקה שלך מהיד ולהחליף אותה בקלף סטטיסטיקה מוחזק מאותו הסוג.
כאשר אתה כובש את השדה הזה, אל תסיר אף קוביית אויב מהשדה; למספר שחוקנים יכול להיות קוביית צבא
על השדה הזה.

טירה אקראית



קטגוריה: **ניתן לכיבוש**
כאשר הטירה מתגללה, כל השחקנים מטילים 2 ⚡. מי שהטיל את התוצאה הגבוהה ביותר בחור 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"מעטומים" (Few). השחקן השולט על היחידות בזמן הקרב בחור את יחידת ה-★★. כיבוש הטירה מעלה את הייצור של ה-⚡ ב-10, בנוסף אם אתה הראשון לכובש את הטירה, אתה זוכה באותה כמות מיידית.



XEDNI



22 secruseR
32 kcattA noitilateR
33 ,32 taerteR

S

44 cigaM fo sloohcS
18 (X) hcraeS
15 oreH yradnoceS
48 tnemelteS
39 ,5 edoM oloS
28 ytilibA laiceP
20 draC ytlaceP
20 ,13 nekoT kooB lleP
20 draC lleP
40 sunoB gnitratS
27 stinU gnitratS
19 sdraC citsitatS
45 gnnommuS
33 rednerruS

T

33 timiL emiT
23 nwoT
13 snoitcA nwoT
42 gnidarT
46 eiD erusaerT

U

27 stinU
31 tnemecalP stinU

V

43 snoitidnoC yrotciV

W

36 etaG dna sllaW
44 senihcaM raW

ר

16 קלאה הניבור

H

17 ,12 timiL dnaH

I

31 evitaitinI

L

17 leveL

M

23 ,20 dliuG egaM
15 oreH niaM
24 eliT paM
48 seniM
13 snoitcA elaroM
12 snoitcA tnemevoM

N

19 draC siloporceN
13 elaroM evitageN
29 stinU lartueN

O

32 tabmoC ,selcatsbO
33 ,18 stceffE gniognO

P

32 sisylaraP
18 sdraC tnenamreP
27 ,13 nekoT noitalupoP
13 elaroM evitisoP

Q

31 tabmoC kciuQ

R

52 ,45 nwoT modnaR
29 stinU degnaR
27 gniurceR
27 gnicrofnieR
22 eiD ecruseR

A

19 draC ytilibA
38 draC IA
36 rewoT worrA
19 draC tcafirA
11 . draC mialcorP sregolortsA
32 eiD kcattA

B

19 tceffE cisaB
23 ,13 nekoT dliuB
23 sgnidliuB

C

31 tabmoC
32 selcatsbO tabmoC
29 ytlaneP tabmoC

D

8 cigaM & thgiM fo kceD
36 nwoT gnidnefeD
46 ,32 ,22 eciD
40 ytluciffiD
40 ,18 eliP dracsID
25 seliT gnirevocsiD

E

45 . draC citsitatS derewopmE
20 sllepS gnirewopmE
24 dleiF ytpmE
45 sdraC tnevE
33 ,15 ecneirepxE
19 tceffE trepxE

F

29 stinU gniylF

G

29 stinU dnuorG

เครดיטים



מחבר: Hermanni Karpela

מהנדסי: Andrzej Wiącek, Alexey Sokolov, Vadász András

כותבי: Andrzej Wiącek, Vadász András, Alexey Sokolov, Rickard Nilsson, Dániel Kovács

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

עיצוב: Joris de Kleer, Kate Katrankova, Andrzej Wiącek

הגאה: Joris de Kleer, Rickard Nilsson, Leena Häkkinen

בדיקת איות: Dániel Kovács

הנדסת תרגום: Victor Marchuk, Andrzej Wiącek

תרגום לעברית: אורן אריאלי, ייחיאל אטיאס, עמיאל ליברמן

תודה מיוחדת: לכל עובדי Archon Studio, על יצירת המשחק ועל המענק הבלתי פוסק לשאלותינו בקשר לחוקים ובמושאים אחרים. Jon Van Caneghem ולכל מי שהשתתפו בפיתוח המשחק המקורי. לכל מי שתרם בפרויקט עם החשב המקורי. ולכל מי שתרם בפרויקט עם הצעות, תיקונים, תמונות ומילימ' חמות גם ב-BoardGameGeek ובס-Discord.

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



SETON



טבלת רמת הקושי של השדות

בALTHI אפשרי	קשה	גיל	כל	
★★★	★★	★	★	Level I
★★★	★★★	★★	★★	Level II
★★★	★★★	★★★	★★★	Level III
★★★	★★★	★★★	★★★	Level IV
★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	Level V
★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	Level VI
★★★★★	★★★★★	★★★★★	★	Level VII

טבלת מסחר

קונה/מכור	... על מנתלקנות 	... על מנתלקנות 	... על מנתלקנות 	קונה/מכור
אני מכור 	2  → 1 	6  → 1 	—	אני מכור 
אני מכור 	1  → 2 	—	1  → 3 	אני מכור 
אני מכור 	—	3  → 1 	1  → 1 	אני מכור 