

# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

---

## THE BOARD GAME



ספר החוקים המשוכבת

# HEROES III OF MIGHT AND MAGIC® THE BOARD GAME

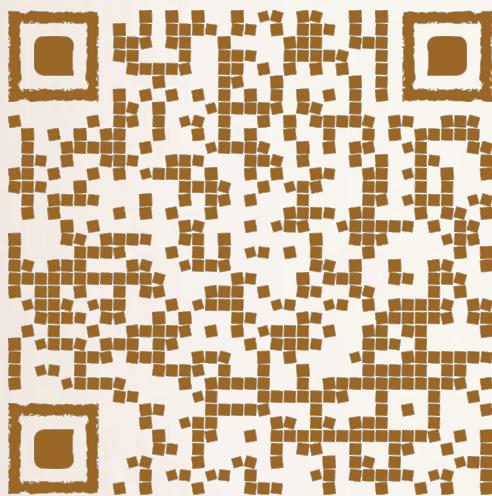
## שכחוב החוקים

Hermann "Heegu" Karppela

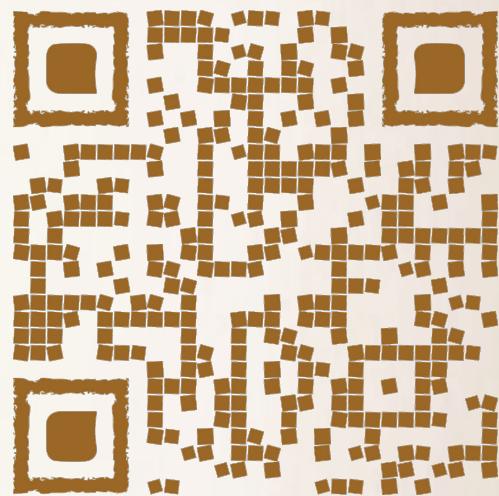
כ"ב בתשרי ה'תשפ"ה

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	יחסות .....
31	tabmoC .....
38	חוקים ל-AI .....
40	רמת קושי .....
42	מסחר .....
43	סיום תרחיש .....
44	תוכן הרחבות .....
46	כל המיקומים במפה .....
53	xednI .....
54	เครดיטים .....
55	setoN .....

# הקדמה



יבשת אנטגاريיך' במלחמה. גיבורים מובילים צבאות שונים בקרב על שליטה. בחר את הצבא ואת הגיבור שלו ורши את האויבים הלא ראויים שלא מהאדמות הללו!

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 כללו: קלף שחון, קלף ייחידה, לוח הטירה, ספר המשימות, ספר החוקים זהה.

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



# מצבי משחק



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

## התגששות

מצב תחרותי עבור 2-3 שחקנים.

## كمפיין

מצב לשחקן יחיד, עם תרחישים השזורים 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 בקמפני 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.

# חלוקת המשחק



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



לוח שדה הקרב  
(Battlefield)  
(ע. 31)



לוח הקרבות (ע. 31)



לוח טירה (ע. 23)



כרטיס גיבור (ע. 16)



אריך מפה (ע. 24)



אסימון קידימות  
(הרחבת)  
(Battlefield)



אסימונ  
ספר הקסמים  
(ע. 13)



אסימון גיוס  
(ע. 13)



אסימון בניה  
(ע. 13)



אסימונ  
קריסטל  
(ע. 22)



הומרי בניה  
(ע. 22)



אסימוני זהב (ע. 22)  
אסימונ הגדייל  
(ע. 50)

(Battlefield)



קוביות שחורות



קוביות צבע



אסימוני תנועה  
(ע. 12)



אסימונ  
פגיעה  
(ע. 32)



אסימון קיפאון/  
הנעה (ע. 32)



אסימון מורל (ע. 13)



דמותות הגיבורים



קלף מורל שלילי (הרחבת  
(Battlefield)



קלף מורל חיובי (הרחבת  
(Battlefield)



**קלפי הרפתקהה (הרחבה  
(Battlefield**



**קלפי היריב המלאכותי  
(38 ע.)**



**קלפי הכרזות האסטרטולוגים  
(ע. 11)**



**קלף אירונע (ע. 45)  
(הרחבה Fortress)**



**קלפי קסמים (ע. 20)**



**קלפי הפטאים (ע. 19)**



**קלפי יכלה (ע. 19)**



**קלפי סטטיסטיקה מונצמים  
(Inferno ע. 19) (הרחבה 45)**



**קלפי מומחיות הגיבור  
(ע. 20)**



**קלפי מכונות מלחה  
(Rampart ע. 44) (הרחבה 45)**



**קלפי החומה והשתער  
(36 ע.)**



**קלפי יחידות הצבא (ע. 27)**



**קלפי יחידות נטרליות  
(ע. 29)**



**מכשולים (הרחבה Battlefield)**



**קוביות  
משאבים  
אוצרות  
התקפה**



**שוקב הסבבים (ע. 11)**

# הכנת 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 נזקן מיד לאחר סיום ההכנה של המשחק.

8. הגדר את הכניסה ההתחלה כפי שמצווגת בתרחיש. עטשים זאת על ידי הנחת קוביית הצבא על עוקבי הכנסות שבלוח הטירה שלך. הנה את אסימוני הגויס, הבנייה וספר הקסמים במקומם הרלונטי על לוח הטירה.

9. שים את כל אסימוני המשאים בערמות נפרדות, במקומות הנגיש לכל השחקנים. קח את המשאים ההתחלתיים המוגדרים בתרחיש אותו אתה משחק והזח אותם ליד לוח הטירה שלך. אלו המשאים 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 המתאימים מכל חפיסה.

12. אם הגיבור שלך הוא גיבור של עצמה ♡, הוסף קלף אחד של קסם ה-W Arrow Magic, ולחפיסה 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 **חפיסטה 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 הכנת 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 המיעוחדים של הגיבור הנבחר

ז) 1 × קלף היכולת המיעוחדת של הגיבור הנבחר

ח) 20 × קוביית צבא

ט) 1 × אסימון בנייה

ו) 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 ע' 1). כעת, הגיבור שלך בדרגה 1.

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

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





- ככלפי מעלה ליד החפיסה שלו. אלו יהיו ערמות הקלפים שנורקו.
16. בחר את **רמת הקושי** (ע. 40) של התרחיש, וקח את הבonus 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 הגיש לכלי השתקנים. בדוק בתרחיש אילו ייחידות התחלתיות אתה מקבל, והנח אותן בעריםיה ליד לוח הטירה שלך. כר שיהיו מפורדים משאר ייחידות הצבא שלך.
  19. הנח את עוקב התורים ליד מפת המשחק והנח קויביה שחורה על המיקום 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 תיציג את הגיבור שלך במשחק, והנח אותו במשווה האמצעי של הארייה ההתחלתי שלך.
  22. בחר את השחקן הראשון. השחקן הראשון לא מתחליף במהלך המשחק.

# מהלך הסבבים



הסיום של התרחיש יתמש.



במשחק בריתות, קבוצה אחת תשבח, ואנו הקבוצה השניה וחוזר חלילה. בתקילת התוර הראשון של הקבוצה שלכם, בחוץ מי ישבח ראשון ומיל' שחק אחריו בסביב ההז.

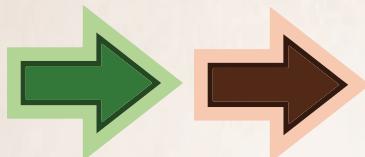
המשחק בנו ל'פי סבבים, במהלך כל סבב, השחקנים ישחקו את תורם ל'פי כיוון השעון. במהלך התור, השחקנים ייזו את **הגיבור** (ע. 15) שלהם על מנת המשחק, יבנו מבנים חדשים **בטירה** (ע. 23) שלהם, גיסו **יחידות** (ע. 27) וינסו למלא את התנאים הדורשים לניצחון התרחש אותו הם משחקים.

בצעו את השלבים הבאים בתחילת כל סבב למעט הסבב הראשון:

- הוכיחו את אסימוני הבנייה, הגיוס ו/או ספ"ר הקסמים בהם השתמשתם בסבב הקודם. חזרה לצד הפעיל שלהם.
  - הוכיחו את כל אסימוני התזוזה (MP) לצד הירוק שלהם.
  - הוכיחו את הקוביות המסמנות את מספר השימושים המתקדמים באפקטים ♣.
  - לאחד מכון, כתלות במספר הסבב הנוכחי, השחקנים יקבלו משאבים או יפעלו קלף אסטרטולוגייה:
    - סבבים איזוגיים הם סבבי משאבים. כל השחקנים מקבלים משאבים מהבנייהים, מהישובים ומהמכרות (ע. 48) שלהם. דלגו על השלב הזה בסבב הראשון.
    - סבבים זוגיים הם סבבי אסטרטולוגיה. שלפו קלף הכרזת אסטרטולוגים ופעלו לפי הכתוב בקהל.
    - אם הגעתם לאירוע מבוסס זמן של התרחש', לפי המסומן בלוח מעקב הסבבים, קראו את האירוע ופצעלו לפיו.

לאחר מכן, השחקנים ישחקו את תורם לפי הסדר כפי שיתואר בפרק הבא. לאחר שככל השחקנים שיחקו את תורם, הוויז את הקוביה השחורה של הלוח מעקב הסבבים למשבצת הבאה, והתחילה סיבוב חדש. המשיכו לשחק סבבים חדשים עד שאחד מתנאי'

# טור השרקן



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 לעקוב בנפרד אחרי 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 הנויר עובר דרך שדה עם גיבור בן ברית, **אל חבק** (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 רוק** להזדמנות קיבלה אותה. במקרה הלא סביר בו שני gibors 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 שנותר להזיק , אתה חייב לזרוק קלפים עד שתגיעו למקום סיום המותר לך.
- כנעה, באפשרות לשולוף קלפים עד שתגיעו למקום סיום של היד שלך.
- לבסוף, בצע את כל היכולות שיש לעשות "בתחילת טורך" לאחר ששלפה את הקלפים. מספר הקלפים המקיים 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 השחקניםמבצעים: תנועה, טירה, או מורל. הסיבוב הנוכחי מסתאים לאחר שככל השחקנים השתמשו בכל נקודות התנועה שלהם ואין רוצחים לבצע עוד אף פעולה טירה או מורל.

## פעולות תנועה

פעולות תנועה מתחבצות באמצעות שימוש בנקודות תנועה. שחקן יכול להשתמש בנקודות תנועה **אר רוק** 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 כנעה.
- **להמיש** את הקרב (ע. 33) נגד יחידות נטרליות למשר 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 לקח את אסימון שני.

צַבָּא הַ-נְּכֹרֶפֶס Necropolis 💀 אין מושפע ממורל בכלל. צבא זה אינו יכול לקבל לאבד או לאמץ מורל לעוזם.



### טור לדוגמה

אליס, המשחקת 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 מההפיסה 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 הגויס על מנת **לגייס** (ע. 27) את יחידת 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 יחידת העלית.

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

כאשר שחקן מכריז כי הוא מתחילה 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 הפעולה הרלוונטית לצד הלא פעיל שלו עלلوح הטירה שלך. לא ניתן לבצע את הפעולה הזאת שוב עד לתחילת הסיבוב הבא, אז הופכים חזרה את כל האסימונים.

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

 אסימון גויס, משמש עבור גויס ותגובה **יחידות** (ע. 27) או עבור גויס **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).

## 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 רגע באסימון מורל חיובי על מנת לבצע את אחת מהפעולות הבאות:

• **לשולף קלף מההפיסה שלך.**

• **לזרוק ולשלוף אותו מספר קלפים מההפיסה.**

• **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 השלילי אם זכית במורל חיובי. אם אתה מקבל אסימון מורל שלילי נוספת, עליך לזרוק את כל הקלפים

כעת, בהכנה לקרב, היא משתמשת בנקודת תנועה על מנת להציג את הגבורה שלה לשדה הסמוך, בו נמצא כעט בעל האוב סאנדרו- (Sandro the Necro-*mancer*) הגיבור המרכז של בוב. ברגע שאליס החריצה כי ברצונה להתחילה בקרב, לשני השחקנים יש כעט הוזדמנות 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 מהפה). יוכל לגייס את הגיבור המשני מחדש, בנזורת שימוש נוספת 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 להתחילה קרבות כנגד 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. ניתנת הזכות בניסיון על ידי **נצחון בקרבות** (ע. 33), ביקור **במקומות** (ע. 46) ספציפיים ובעזרת **קוביות האוצר** (ע. 46). זכייה בניסיון 1 מייצגת על ידי הסמל ★★.

## גיבור שני

אם אתה מחזק 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)** היחידות אם משתמשים באסימון הגיוס על מנת לגייס גיבור שני.



הגיבור השני שלו 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, הנה אותו בטירה או ביישוב בשליטתך. אתה יכול להזניק בגיבור שני אחד לכל היותר בכל רגע נתון.

לגיבור השני יש 2 ★★; לאחר שתיחסו גיבור שני, קח 2 אסימוני תנועה נוספים על מנת ליצגן את נקודות התנועה שלו. לגיבור שני, אין לו 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 (ראו **הרכבת החפיסה** (ע. 18)). הגיבור



### קלף הגיבור

- |  |  |
|--|--|
| <p>.1. שם<br/>.2. מקצוע<br/>.3. השתנות<br/>.4. צבע הצבא<br/>.5. התקפה<br/>.6. הגנה</p> | <p>.7. כח<br/>.8. ידע<br/>.9. תוכנה התחלית<br/>.10. התמחות<br/>.11. עוקב הרמות</p> |
|--|--|
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 כמות 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 התקפה בחפיסה להתחלתית.
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 התמחות של הגיבור, אותן הגיבור מוסיף לחפיסה להתחלתית שלו ולאחר מכן מגיעה לדמות מסוימת. 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 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 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 – 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 יוכל לטולות רמות ולקבל נקודות ניסיון ★. הדריכים 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 להחזיק ביד ♠.
- כמות יכולות המומחה (ע. 19) ♣ שנייה.
- לבצע 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 בזוהב על תיקב הרמות (♣1, ♣2, ♣3 ו- ♣4) מזכות בקלף מומחיות, בעוד שהرمות האחרות (2, 3, 5, 7) מזכות בקלף יכולות.



# GNIDLIUB-KCED



devloser era stceffE ↗ tnatsnI ●  
.yletaidemmi

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 reyals 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 sdraCsid

**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  
hiwi strats kceD s'reyals hcaE .sdraC ytlacepS  
.putes s'emag eht gnirud tliub ,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 reyals  
.eliP

ot deen uoy nehw ytpme si kceD ruoY fI .3  
**eliP dracsid ruoy elffuh**s ,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 gnrud  
 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**

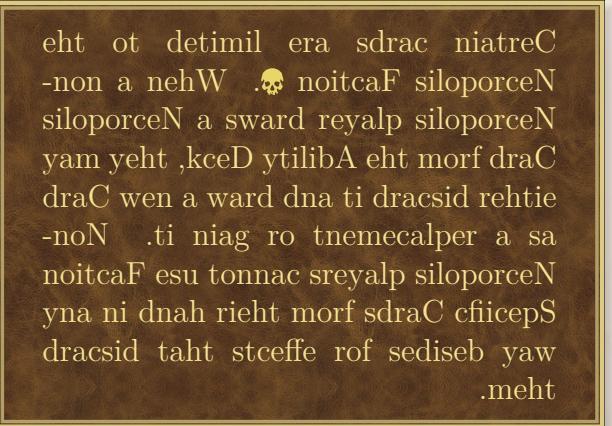
tceffE trepxE .3

emaN .1

cificeps-noitcaF .4

\*draC

tceffE cisaB .2



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

tiub 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 קופית המשאבים:  
:

<sup>2</sup> — אבניים × 2

<sup>4</sup> — אבניים × 4

<sup>1</sup> — קריסטלים × 1

<sup>2</sup> — קריסטלים × 2



<sup>3</sup> — זהב × 3

<sup>6</sup> — זהב × 6

קיימים 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 ומוקビות משאבים . בכל פעם שייצור המשאבים של השחקן מתרחב או מצטמצם, על השחקן להזין את קופית המשאב הרלוונטי בהתאם.



קריסטלים



אבניים



זהב

השחקנים יתחילו כל תרחש עם מספר משאבים. כפי שמוגדר בהכנה של התרחש 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 התחלתי 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 הצלבות 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 הייחדות)** – מאפשרים לך לגייס יחידות. יש שליטה סוגים של בנייני מגורים המאפשרים גיוס של יחידות חדשות, וחיברים לבנות אותם בסדר הבא: ★☆☆

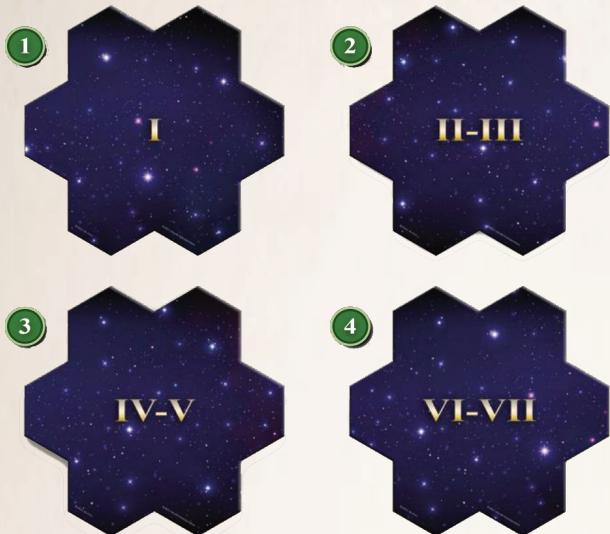
• **Mage Guild (גילדת הקוסמים)** – מניקה לך קסמים (ע. 20).

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

ניתן לבנות בניין אחד בלבד בכל סכוב בזורת 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.

בנויות מבנים מסוימת מידת על ידי סמל בטור עיגול. בניינים שאפשר לבנות בעתיד מסוימים במהלך המציג את עליות הבניה שלו. חלק מרדרשי המבנים הם דו-צדדיים ונחוצים לשדרוג בהמשך. בצדדים השניים מוצגים 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 הצבה התחלתי (I) שלהם. ניתן להניח ולהשוו אריכים אחרים לפני המתואר בעמוד הבא. בזמן הcnת המשחק יש לבחור באופן אקראי מתוך מגוון הארכיה הנדרשים לתרחיש, לערबב אותם ולשמור אותם מונחים לפני מטה.

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



## מבנה אריך המפה

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

## סיווג מקומות

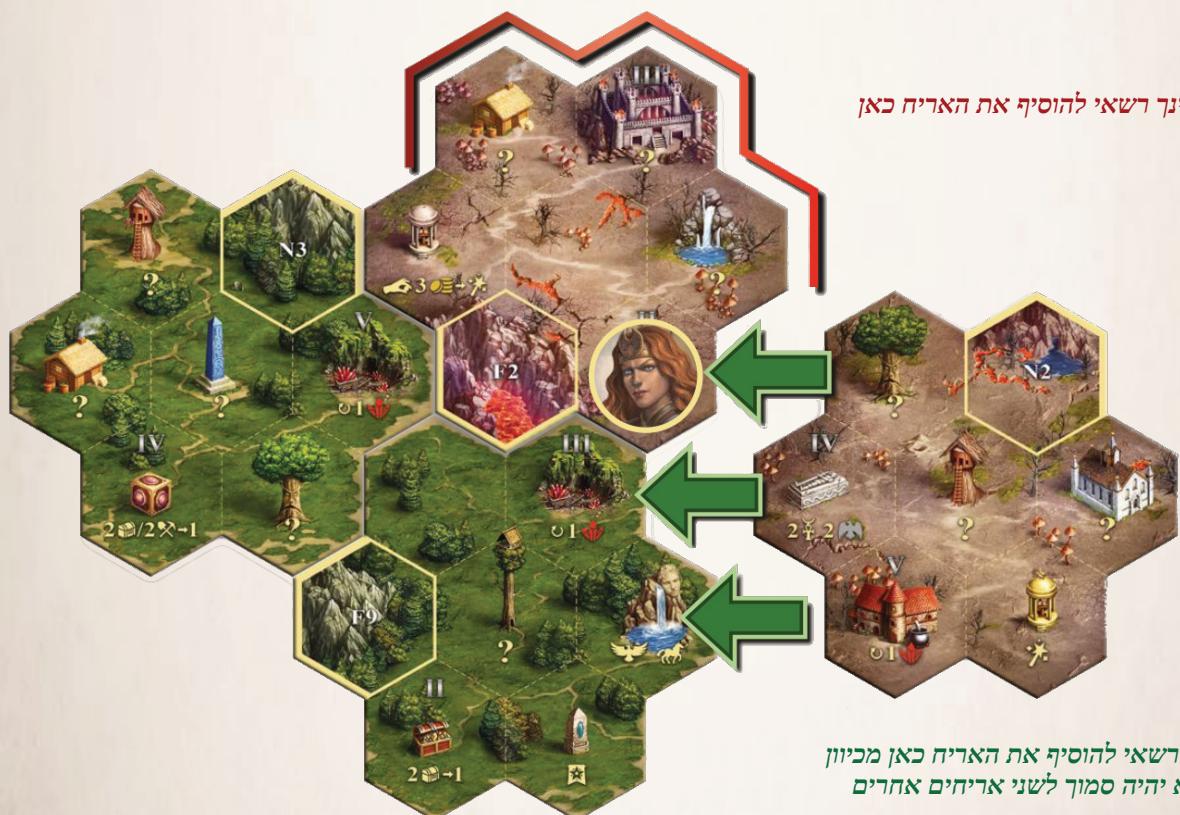
גיבורים רשאים להשתמש בנקודות תנועה על מנת להחות ארייח סמור, או להניח ארייח רחוק (III-II). כל הארייחים צריכים מתוך מאגר הארייחים שלהם. עליך להניח ארייחים חדשים עד לרגע שהם יהיהו מוסתרים מכל השחקנים עד לרגע שהם נחשפים או מונחים. עליך להניח ארייחים חדשים בנקודות התנועה, ועליהם סמור לגבור שהשתמש בנקודות התנועה. בנוספַּה, יהיה לך מקום לכך שיהיה מסלול חוקי מהארייה אל שאר הארייחים. אתה תמיד רשאי לשובב את הארייחים בזמן הנחתם או חשיפתם.

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

ביקור בשדות עשויל גיבור 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 הכבושים שלך יחליפו את הקובייה שלך בשלהם כדי לנוב את האפקט של השדה. גיבורים שנמצאים בברית איתך מתייחסים לשדות אלו כshedot rikim.
- **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 את הארייח כאן**



## טור לדוגמה

אחד בכל סבב קרב והקרב ארך סבב אחד. כנעת, אליס כבשאה את המכירה ומניהה אחת מקוביות הצבא שלה עליון. כיבוש המכירה הספציפי זהה מעלה את ייצור האבניים ♣-2, בוסף, מכיוון שהיא השחקנית הדריאונה שכבשה את המכירה, היא מקבלת מיד 2 אבניים ♣.

לאחר מכן, אליס רוצה לחזור להגן על יישוב שלה שנכבש קודם, ולכן מטילה את לחש שער העיר שנותר אצליה ביד. מכיוון שהגיבור שלו ברמה 2, היא יכולה להשתמש באפקט המומחה ♣ של קלף כה הקסם, להעטים את הלחשים ולזכות בנקודת חנעה נוספת לאחר השימוש בו.



אליס רוצה לכבות **מכירה** (ע. 48) סמוך בעורף הגיבור הראשי שלה, בטל האוב סנדרו (*Sandro the Necromancer*) כי משמשת בנקודת חנעה כדי להכנס למכירה, מה שMOVEDIL **לקרב** (ע. 31) נגד **יחידות ניטרליות**, מכיוון **שליטה** יש **דרגת קושי** (ע. 40) ואף שחקן לא כבש אותו לפני כן.



המכירה מתברר כמנון על ידי שוכני מערות (Troglodytes), עם 3 HP. היד של אליס מכילה קלף כה קסם (Power), בדק (Lightning), מחרוזת (Bolt), ושער העיר (Haste). במהלך הקרב היא הטילה את לחש הברק (tal) וחיקתה אוטו עם האפקט החלופי של לחש המהירות. בכך לחש הברק הוריד 3 HP חיים והвис את שוכני המערות. אליס ניצחה בקרב.



אליס לא יכולה 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 ההתחלתיות 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 מטרות התרחיש. הוראות הינה של כל תרחיש מצינוות 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 לשדרג 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 שייהפוך את אסימון הגיוס וישלם את עלות הגיוס או התגבר ▲. ברגע שאחתה בוחר להפוך את האסימון, ניתן לגייס ולהגבר **לא** הגבלה, בהנחה שיש ברשותך המשאבים והבנייה נדרשים לכך.

על מנת לגייס ייחידה, אתה צריך שהמבנה המתאים יהיה בניו בטירה. על מנת לתגבר הצורך בנטירה, בנטירה, 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 בוצע את האפקט בהתקפה הראשונה בלבד.
- **אחר** ↳ אפשר לבצע 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 מתקפת נגד.
- **בכל מקרה** אחר שבו לא מצוין אחד מהסמלים לעיל, יכולת היחידה פועלת לפי הכתוב על הקלף עצמו. יתכן גם כי היכולת השתמשנה בסמל המסמך 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. הידות "מעטים" יוצאות מהקרב ומחפשת היחידות של בעליה כאשר הן מובסות. הידות "רבים" הופכות ל-"מעטים" עם יתרת הנזק הנותר מונח על צד ה-"מעטים". הידות שומרות על מצבן, בין אם "מעטים" ובין אם "רבים" בין הקרבנות. לאחר הקרב, יש להסיר את כל אסימוני הקרבנות. לאחר הקרב, יש להסיר את כל היחידות הנותרות (כל היחידות מתרפאות בסיום הקרב).

**מהירות** – קובע מתי היחידה תופעל במהלך הקרב. הידות ומהירות גבוהה יותר מופעלות ראשונות.



## סוגי היחידות

קיימים שלושה סוגי של ייחידות:

- **יחידות קרבן** ♦ יכולות לנוע עד 3 משבצות ולתקוף אויב סמוך.
- **יחידות מעופפות** ✶ יכולות לנוע עד 3 משבצות, להתעלם ממכתלים, ולתקוף אויב סמוך.
- **יחידות קשרים** ♣ 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 ♣ תוקפת אויב סמוך, היא סובלת מנקס קרב: ורök שתי קוביית התקפה (במקום אחת) ובחר את התוצאה הנומוכה מביניהם.

הקסן הזה חל גם כאשר ייחידה ♣ תוקפת מהקו האחורי ייחידה בקו האחורי של האויב. חומות ושער יכולים גם **להפחתה** (ע. 36) את נזקן התקפות של ♣.

## יחידות נטרליות

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



הבנייה בטירה	Castle	Dungeon	Necropolis
<b>יחידות ארד</b> ★	מגורי דרגה 1	Halberdiers, Marksman, Griffins	Troglodytes, Harpies, Evil Eyes
<b>יחידות כסף</b> ★	מגורי דרגה 2	Crusaders, Zealots	Medusas, Minotaurs
<b>יחידות זהב</b> ★	מגורי דרגה 3	Champions, Archangels	Manticores, Black Dragons
			Dread Knights, Ghost Dragons

## מהלך לדוגמה

ובו, שמשחק עם אלאלדר המכשף, מטיל לחש חזק סם נגד יחידת השלדים של אליס בצד הרבים שלה, 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). לשלים יש רק 2 נקודות חיים ולכן הופכים אותם לצד ה-”מנטים” כאשר יתרת הנזק שנשאר (nezk) מוגנת 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 ●  
gnidnopserroc 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 rebumun dna epyt 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 gnitropsnart 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 etavitCA** 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 detiurcR  
.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  
yluciffiD 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 ,rekattA  
.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)

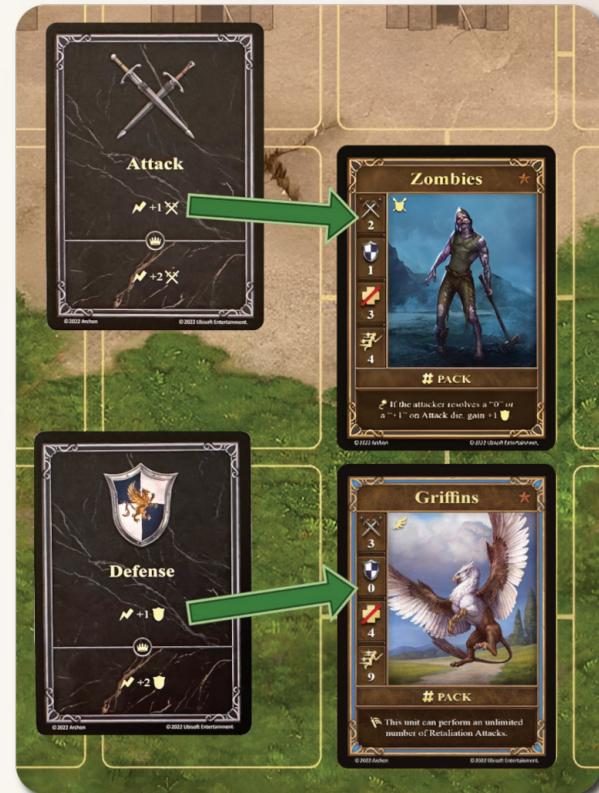


## elpmaxE tabmoC

.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 sdnopser 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'nseod rekatta ehT .tabmoC

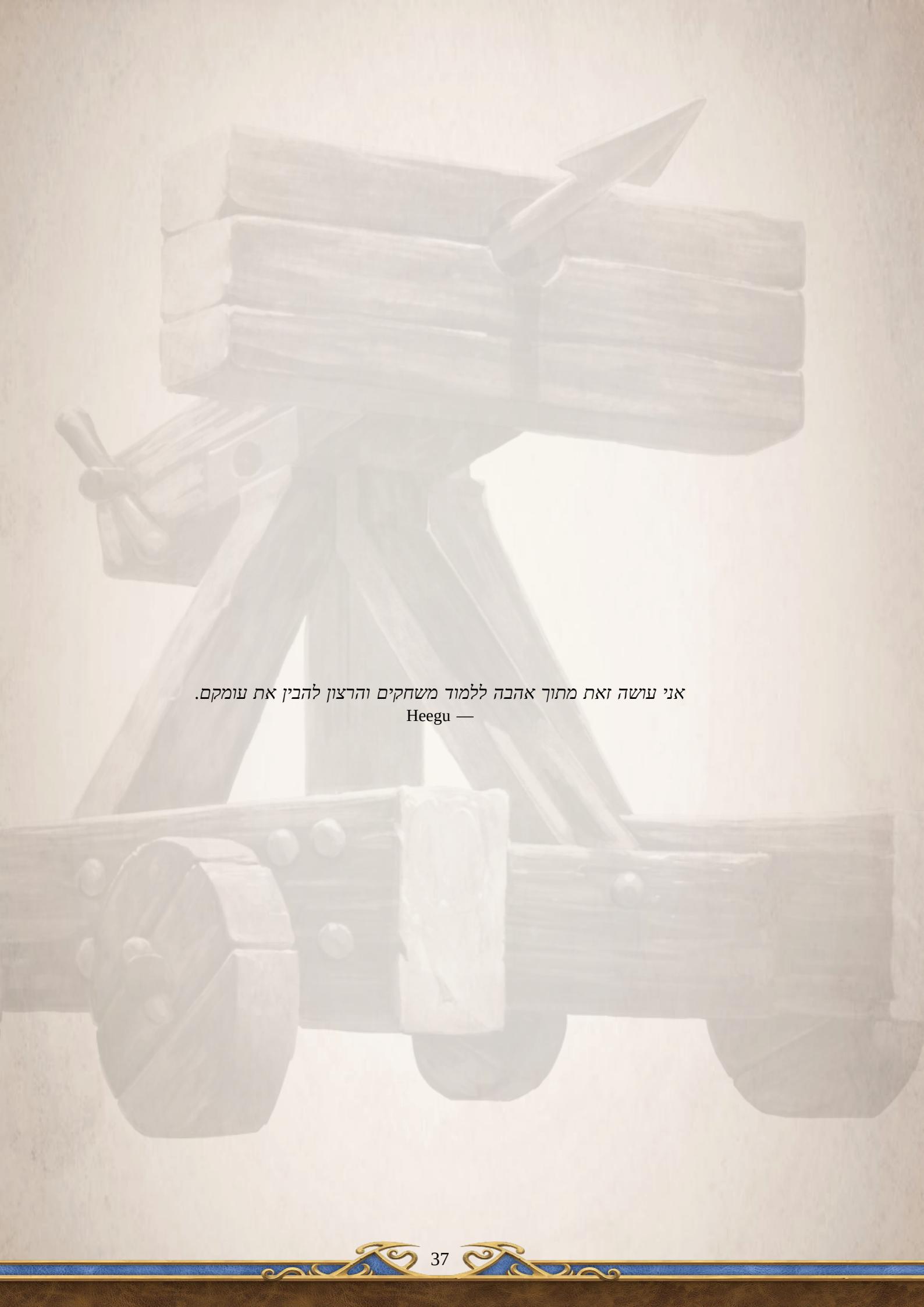
eht ,dekcatta si ledatiC a htiw nwoT a nehW selcatsbO etaG 1 dna llaW 3 eht sdda rednefed tabmoC eht fo woR elddiM eht ot redro yna ni draC etaG ehT .stinU rieht gnicalp retfa draoB .reyalp gnidnefed eht ot elcatsbO na ton si yb deyortsed eb nac sdrac etaG dna llaW ehT .kcatta s'tinU ↗ ro ✕ tnecajda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

# חוקים ל-AI



## החפיסה של ה-AI

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



**קלף AI**

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

כאשר גיבור AI **מפעיל** ייחידה, שלפו קלף AI מהחפיסט ועקבו אחריו ההוראות שבקלף לפני שהוא יזמין את היחידה זהה ו/או תוקפת. אם חפיסט ה-AI נגמרה במהלך קרב, הפסיקו לשלווף ממנו קלפים. ההשפעה של כל קלף AI תלויה ברמת **הקשה** (ע. 40) של המשחק. קלף העוצמה ♦ יהיה צמוד ליחידה עד להתקפה/ההגנה הבאה שלה. בכל פעם ששחקן ה-AI שולף קלף קסם ✨ הוא ישתמש בחפיסט הקסמים שלו. אם גיבור AI צריכים לשלווף קלף, הם ישלפו קלף, ואנו הם יפעלו קלף אחר מחפיסט ה-AI.

## טור הגיבור של AI

במהלך המשחקן י משחק נגד גיבורי AI. הם מתחילה בטירה שלהם, יש להם 3 נקודות תנוצה, והם תמיד ישתמשו בהם לביצוע הפעולות הבאות בסדר עדיפות יורד:

- אם גיבור של השחקן נמצא באותו אריה אליו, הוא ישתמש בכל נקודות התנוצה שלו במטרה להתקרב אליו ולהתחליל קרב.
- אם קיימים מכוון או ישובים, שה-AI יוכל לכובש באותו בו הוא נמצא,vr לjac קרוב.
- אחרת,vr לjac הזרה עד שהגיבור משתמש בכל נקודות התנוצה 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 התנוצה אחת לפני שהם זים אליהם. השחקן בוחר איך לסייע את האריה.

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 בחדרה. לגיבורי AI אין לא טירה, לא משאבים ולא קרטיס 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 לשלבן יחיד וסוג שיתוף פעולה. כאשר יחידות אויב ניטרליות או גיבורי AI מפעילים יחידה, הם פועלים לפי סט הפעולות האוטומטי הבא:

- **יחידות אויב רגליות** או מעופפת 🔍  
תתקופנה לתקופת יחידות באוותה הרמה. אם זה לא מתאפשר, הן תתקופנה יחידות מדרגה נמוכה יותר (בסדר יורד, עד לדרגת נחשחת), ואם גם זה בלתי אפשרי, הן תתקופנה יחידות בדרגה גבוהה יותר (בסדר עולה).

לדוגמה: - 🔍 🔍 🔍 יש סדר העדיפות הבא: ★★ - ★ - ★★ - ★★.

- **יחידות קשתיים** תתקופנה לתקופת קשתים אחרים 🔍 באוותה הדרגה ואו בדרגה נמוכה יותר ולבסוף בדרגה גבוהה יותר, לפני אותו סדר לטיל. אם אין אף יחידת קשתיים 🔍 באוותה הם יכולים לתקוף, הם יתקפו יחידות רגליים 🔍 ויחידות מעופפים 🔍 באוותו סדר דרגות.

לדוגמה: - 🔍 🔍 🔍 יש סדר העדיפות הבא: ★★ - 🔍 🔍 ★★ - 🔍 🔍 ★★ - 🔍 🔍 ★★ - 🔍 🔍 ★★ - 🔍 🔍 ★★.

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

יחידות 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 כבonus התחלתי מגיטים שירות ליד שלך ולא מעורכבים לחפיסה התחלתי שלך. אם בחרת לחפש חפצים, עליך לנרכוב את חפיסת החפצים ואת ערים הזורקים שלה לאחר מכן. ואנו יש לזרוק חפץ אחד מראש החפיסה על מנת ליצר ערמת זורקים חדשה.

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

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

- **קל – הטל 2 ♣ וקבל את המ莎בים משתי הקוביות – או – חפש (2) מחפיסת החפצים, פנמיים.**
- **רגיל – הטל 2 ♣ וקבל את המ莎בים מאחת הקוביות – או – חפש (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 bonus התחלתי.**



### טבלת חוקים אפשריים

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

רמת הקושי של המשחק	שינויי לטעמת החוק הרגיל
עליה	ערירים לא מייצרות משאבים כאשר הן נכבות, אבל השחקן יכול להשתמש במבנים של העירכבשה.
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 המכירות 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	השחקן הקרוב לא דורש עוד נקודות חנוכה.
שונה	קובית ההתקפה לא משפיעה על הנזק (אך עדין בשימוש עם יcolsות).
שונה	קלפי אסטרולוגיה נשלפים גם בתחילת סבב משאים.
שונה	לא משתמשים בקלפי האסטרולוגיה כלל.
שונה	מסירים את הקוביית השחוורות מכל השדות הניגנות לביקור בסיבובים הרבייעי, השמני ו-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, בעלי ברית רשאים להחליף קלפי קסמים וקלפי חפצים או שילוב 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 לאפשר 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 מלחמה (ע. 44), אם יש לך הרחבה Rampart.

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

- בתרחישי בריותות, בעלי ברית יכולים להחליף מושבים ביניהם בחופשיות בכל רגע בחוור שליהם, כמעט בזמן קרבי.

- בתרחישי שיתוף פעולה, ניתן להביא מושבים



# סיום תרחיש



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

- כל הקלפים **הסתטייטים** (ע. 19) מהחפיסה שלך,
- רמה ה-1 של **קלפי מומחיות** (ע. 20),
- 5 קלפים אחרים (לא קלפי מומחיות) לבחירהך 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 לספרור 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 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 במהלך המשחק בכרכר שישולט על יחידות נטרליות.

אם חיסלה את כל צבאות האויבים, ניצחת את התרחיש.

בתרחיש מסווג התגששות עם שלושה שחקנים או יותר, שחקן שאוסף קובית 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 ההרחבות יש השפעות המתייחסות לקטגוריות הקסמים. לכל קלף קسم יש שיוך לאחת הקטגוריות: **Magic**, אויר, אש, אדמה או מים. בענף הטלה הקסמ **Arrow**, עליך לבחור לאיזו קטgorיה לשיך אותו. קלפי התחממות של הגיבור אינם קסמים למרות שהקלם משוויכים לקטגורית קסמים. קסמים עם סמל קטגוריה אחד עליהם נוחשבים לקסמים בסיסיים (**Basic Spells**), בעוד שקסמים עם ארבע סמלים זהים הם קסמים מתקדמים (**Expert Spells**). מספר השפעות במשחק תופעלנה רק על אחד מהסוגים כלל.

קלפים קבועים

.Rampart stretch goals ובחבילת ההרחבה מוסברים בחפיסט השחקן (ע. 18).

מכונות מלחמה

מוספו בהרחבה המ. מכונות מלחמה הם קולפרים קבועים שנייתן לknות או בעמדת מסחר (ע. 49) או ב幡ל מכונות מלחמה (ע. 49). אם קנית אחת בעמדת המסחר, לא ניתן לבצע אף אחת מהאפשרויות האחריות של השדה הוה באותו ביקור. כמו כן, מכונות המלחמה יקרות יותר בעמדת המסתור.



קלף מכונת מלחמה

- |                                       |         |
|---------------------------------------|---------|
| 3. מחיר בעמדת המסחר                   | 1. שם   |
| 4. מחיר בפעולת מכונות<br>ה██████████ה | 2. השפה |



אחד, זהה 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**  
נוספה בהרחבת Inferno. ראו פירוט [כאן](#) (ע. 52).

## איירונאים

נוספו בהרחבת Fortress. ניתן להשתמש בклפי איירונאים במשחקים עם יותר משחקן אחד. ערבבו את חפיסת האירונאים במהלך הרכבת המשחק. בתחילת כל סבב משחקים (למעט הסיבוב הראשון), לאחר שקיבלום את המשאבים, עלייכם לשולף קלרו את קלף האירונאים הבא. השחקן החדש שולף את קלף האירונאים הראשון. בפעמיים הבאות שהשחקנים ישלפו את קלפי האירונאים בהתאם לסיבוב השעון, כאשר השחקן ששולף את קלף האירונאים פועל ראשון. לאחר שהAIRONUS הסתיים, יש לערכבר חוזה לתוכו החפיסות והרלוונטיות כל קלף שהתגלה במהלך המשחק.



**קלף איירונאים**

1. שם

2. סיפור רקע

3. השפנה

## זימון

חלק מהקלפים בהרחבת Inferno יכולים לזמן יהודות במהלך קרב. לא ניתן לזמן יהודות מחפיסה היחידות הנטרליות בעזרת הקלפים הללו. הנה את היהודה המזומנת כשהיא צמודה ליהודה המזומנת. יהודות מזומנת מתחילה לפעול בתור בו הן זומנו, אם המהירות שלهن זהה או נמוכה יותר מהיהודה שפועלת כרגע. אחרת, יש להתייחס אליהן כאילו הן כבר פעלו כתוצאה הקרב הנוchein. לאחר הקרב היהודה המזומנת מצטרפת לחפיסת היהודות שלך, אלא אם כן צוין אחרת.

## קלפי סטטיסטיקה מוחזקים

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

# כל המיקומים במפה



## סימנים על המפה

השפעות של שדות המאפשרים לך **לחפש** קסמים או חפצים, או אולי שמצריכים להשיק מושבים על מנת להשתמש באפקט של השדה, הם **המיד אופציונליים**. בכלל 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



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

**I-VII**  
הטל קוביית אוצרות וקיבַל את הבונוס המצוין עליה.  
 (I, II, III, IV, V, VI, VII).

**הטל קוביית משאבים (ע. 22)** וקיבַל את המשאב המצוין עליה.

**הטל 2 קוביות משאבים ובחירה בין הבונוס המצוין על אחת מהן.**

קיבַל נקודת ניסיון אחת.

חפש (2) בחיפשת החפצים.

חפש (2) בחיפשת הקסמים.

קיבַל מורל חיוב.

קיבַל מורל שלילי.

קיבַל נקודת תגעה אחת נוספת לתוך 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 נכסח בפעם הראשונה, מקבלים את המשאב עצמו גם כן.

— השחקן צריך לשלם את המחיר שכתו על מנת לקבל משאו.

**2 x** — בוצע את הפעולה ה-X **פעמיים**.

**2/2** → **1** — הטל 2 קוביות אוצר או משאים ובחירה אחת מהותוצאות שהתקבלו.

ההשפעות של השדות הנחטנים לביוקו שלහן מוסברות על ידי הסמלים שבגמוד והקודם:

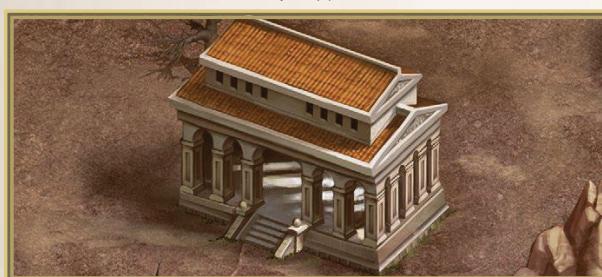
גלאל מים



מעיין הנצורים



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/מחוזות הקסם



## טירות, 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 לזהה שהעתלה לו את הייצור. סמן את היישוב עם סמל המשאב המתאים על מנת להראות איפה משאב הוא מייצר. כאשר אתה כובש יישוב של האויב, אתה רשאי לשנות את המשאב שהיישוב מייצר.

בנוסף, מקום להגבר את ייצור המשאבים, אתה רשאי 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 תנית אף אסימון משאב על היישוב.



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

טירות תמיד תהינה ממוקמות במרכזו של אריה התחלתי (I). כיבוש טירה אויב ימנע ממנו לגייס את הגיבור המשני 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 מיחדים 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 קרטיס הטירה שלהם או את היכולות שלו. הcovesh גם לא יכול להשתמש בקרטיס הטירה שלהם או ליחידות של הטירה הנ"ל, בנגדו למשחק המחשב.



הטירות 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 המייצר , עליו שומרות ייחידות נטרליות בדרכג 3. השחקן הראשון שכובש מכראה את השדה הזה יזכה מיידית ב- אחד ובנוסף יעללה את הייצור של ה- שלו.

## שדות שניתן לבקר בהם שוב

**שוק שחור**



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

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

**ספרייה**



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

**מקום מבטחים**



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

**מפעלי מכונות מלחמה**



קטgorיה: ניתן לביקור חור כנה **מכונות מלחמה** (ע. 44).

**עמדת מסחר**



קטgorיה: ניתן לביקור חור בחדר אחת מהאפשרויות: **מסחר** (ע. 42) במקרים או הסרת קלף או **קנית מכונות מלחמה** (ע. 44).



## אורות



קטגוריה: **ניתן לביקור חור**  
קבל נקודת **1** אחת נוספת. היא מחזיקה לthora אחד בלבד. עיין **ערך פעולות תנועה** (ט). (12).

## שדות אחרים

### עמדת הצפה



קטgorיה: **ניתן לביקור**  
גלה אריך מכוסה הצמוד לאリー זהה.

### עץ הדעת



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

### שוק הזמן



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

### הגביע



קטgorיה: **ניתן לביקור**  
קבל את אסימון הגביע. רק אסימון גביע אחד יכול להיות  
במשחק, אתה לא מקבל אחר גם אם הקוביה השחורה  
שעל השדה הזה הוסרה או אם קיימים מספר שדות גביע.  
ההשפנה של הגביע מתווארת 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 ⚡ ⚡ ⚡ במקומ 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



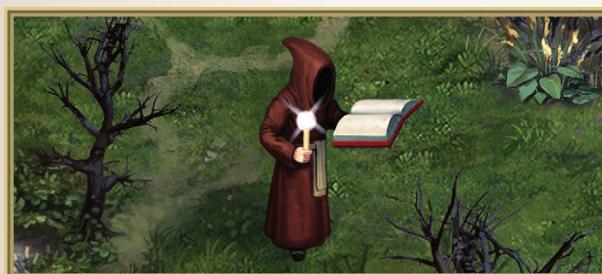
קטגוריה: **ניתן לביקור**  
**בחירה אחת:** הסר קלף יכולת מהיד שלך או החבונן בקלף העליון בחפיסט היכולות ושים אותו ביד שלך או בערים מהקלפים המושלכים של חפיסט היכולות.

### מעיין כסום



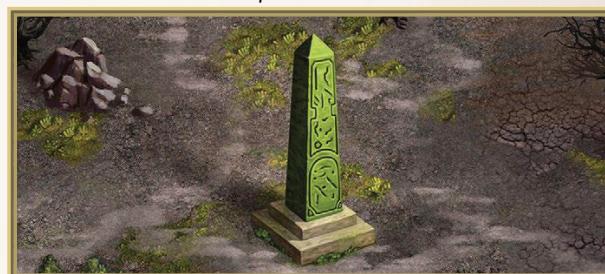
קטגוריה: **ניתן לביקור**  
אתה רשאי לבחור אחד מ-3 הקלפים העליונים מערימות המושלכים לך ולהחזיר אותו ליד. החזר את הקלפים שנותרו לראש ערימות הקלפים המושלכים שלך בסדר שתבחר.

### מלומד



קטגוריה: **ניתן לביקור**  
הטל קוביה התקפה אחת. בהתאם לתוכזהה, פועל כדלהלן:  
**+1** -- קבל קלף סטטיטיקה לבחרתך או הסר קלף סטטיטיקה מהיד שלך.  
**0** -- שלוף שני קלפים מערימות היכולות, קח אחד מהם והשלך את השני.  
**-1** -- שלוף שני קלפים מערימות הקסמים, קח אחד מהם והשלך את האשני.

### אובליסק



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

### אוניברסיטה



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

### מלך הדרקונים



קטגוריה: **ניתן לכיבוש**  
ההשפעה תלולה 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 אותה כמות מיידית.



# XEDNI



22 ..... secruseR  
32 ..... kcattA noitailateR  
33 ,32 ..... taerteR

## S

44 ..... cigaM fo sloohcS  
18 ..... (X) hcraeS  
15 ..... oreH yradnoceS  
48 ..... tnemelteS  
39 ,5 ..... edoM oloS  
28 ..... ytilibA laicepS  
20 ..... draC ytlalicepS  
20 ,13 ..... nekoT kooB llepS  
20 ..... draC llepS  
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 ..... קלה 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 ..... ytlucaffiD  
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 GitHub:** Andrzej Wiącek, Alexey Sokolov, Vadász András

**כותבי LaTeX:** 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

**הגהה:** Joris de Kleer, Rickard Nilsson, Leena Häkkinen

**בדיקת איות:** Dániel Kovács

**הנדסת תרגום:** Victor Marchuk, Andrzej Wiącek

**תרגם 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 שהשתתף בפיתוח המשחק המקורי. לכל 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 השדים

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

### טבלת מסחר

קונה/מוכר	... על מנת לקנות ⚡			
אני מוכר ⚡	2 ⚡ → 1 ⚡	6 ⚡ → 1 ⚡	-	-
אני מוכר ⚡	1 ⚡ → 2 ⚡	-	1 ⚡ → 3 ⚡	-
אני מוכר ⚡	-	3 ⚡ → 1 ⚡	1 ⚡ → 1 ⚡	-