

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

זוהי גרסה שטרם שוחררה שנבנתה ב-GitHub מהקודມיט [d2df577](#).

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

אני בטוחה זאת מתחוק אהבה ללמידה משחקים והרצון להבין את עומקם.

Heegu —



תוכן העניינים



4	הקדמה
5	מצבי משחק
6	חלקי המשחק
8	הכנת המשחק
11	מהלך הסקייטים
12	טור השחקן
15	גיבורים
18	gnidliub-kceD
22	משאבים
23	התירה
24	רכיבי המפה
27	חידות
31	tabmoC
37	חוקים ל-AI
39	רמת קושי
41	מסחר
42	סיום תרחיש
43	תוכן הרחבות
45	כל המיקומים במפה
52	เครดיטים

הקדמה

יבשת אנטגורייז' במלחמה. גיבורים מוביילים צבאות שונים לקרב על שליטה. בחר את הצבא ואת הגיבור שלו! וגורש את האויבים הלא ראויים שלק מלחמות הללו!

RPG-**Heroes of Might and Magic III: The Board Game** הוא משחק קופסה טקטי-אסטרטגי מסוגת ה-
ל-3-1 שחוקנים ב קופסת הבסיס, או יותר, אם מוסיפים את ההרחבות

חריגות והדרות עם **קישור בצבא ענבר**
מוסברים ב קופסאות כמו זו.

כאשר קיימת סתירה בין החוקים, יש לפנו
לפי סדר הקידימות כללהן: קלף שחקו, קלף
יהידה, לוח הטירה, ספר המשימות, ספר
החוקים זהה.

שםו לב:. טקסט מודגש משמש להדגיש
חוקים חשובים. טקסט נטוי משמש לדוגמאות
משחק. **קישורים בצבא חום** משמשים למעבר
לחלים אחרים בספר החוקים.



מצבי משחק



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

התגושיםות

מצב תחרותי עבור 2-3 שחקנים.

קמפניין

מצב לשחקן יחיד, עם תרחישים השווים זה לזה בסיפור סוחף, נגד יריב מלאכותי. ניתן לראות את החוקים הייחודיים עבור שחקן יחיד, כאן: **חוקי היריב המלאכותי** וכמו כן **סיום תרחיש**. שאר שינוי החוקים מוצגים בפירוט בקמפניין בספר המשימות.

בריתות

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

שיתוף פעולה

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



חלק הימשחן



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



לוח שדה הקרב
(Battlefield)



לוח הקרבות



לוח טירה



כרטיס גיבור



אריח מפה



אסימון קדימות
(הרחבת Battlefield)



ספר הקסמים



אסימון גיוס



אסימון בניה



אסימונן קרייסטל



חומרדי בניה



אסימונן זהב



אסימונן הדריל'



קוביות שחורות



קוביות צבא



אסימונן תנועה



אסימונן פגיעה



אסימונן קיפאון/
הגנה



אסימונן מורל



דמויות הגיבורים



קלף מורל שלילי (הרחבת Battlefield)



קלפי מורל חיובי (הרחבת Battlefield)



קלפי הרפתקהה (הרחבת Battlefield)

קלפי היריב המלאכותי

קלפי הכוורות האסטרולוגים

קלף אידוע (Fortress)



קלפי קסמים

קלפי הפסדים

קלפי יכולות



קלפי סטטיסטיקה מונצחים (הרחבת Inferno)

קלפי מומחיות הגיבור

קלפי מכונות מלחמה (Rampart)



קלפי החומה והשער

קלף מגדל הקשת

קלפי יחידות הצבא

קלפי יחידות נטרליות



מכשולים (Battlefield)



**קוביות
משאבים**

**קוביות
אווצרות**

**קוביות
תקפה**



שוקב הסבבים

הכנת המשחך



בנויים בטירה בתרחיש שאתה עומד לשחק, והנה את ארכיה הבניה הרלוונטיים על לוח הטירה במקומם. יש לבצע את ההשפותה המידיות של כל מבנה שכבר בניו מיד לאחר סיום הכנה של המשחך.

8. הגדר את הכמה התחלה כפי שמצווגת בתרחיש. עותמים זאת על ידי הנחת קוביות הצבא על עוקבי הוכנסות שבלוח הטירה שלך. הנה את אסימוני הגיס, הבניה וספר הקסמים במקומות הרלוונטי על לוח הטירה.
9. שים את כל אסימוני המשאבים בערמות נפרדות, במקום הנגיש לכל השחקנים. קח את המשהאים התחלה המוגדרים בתרחיש אותו אתה משחק והנה אותם ליד לוח הטירה שלך. אלו המשהאים הזמינים לך.
10. הפרד את שאר האסימונים לערמות נפרדות.
11. הפרד את קלפי הסטטיסטיקה ל-4 חפיסות נפרדות: התקפה, הגנה, עוצמה וידע. בדוק את הסטטיסטיקה של **קלף הגיבור** שלך וקח את הקלפים המתאימים מכל חפיסה.
12. אם הגיבור שלך הוא גיבור של עוצמה ♪, הוסף קלף אחד של קסם ה-Magic Arrow להחפיסה שלך. אם יש לך גיבור של קסם ♡, הוסף שני קלפים כאלו להחפיסה שלך.
13. הוסף את קלף ה **יכולת** של הגיבור שלך ואת קלף-**מומחיות** דמה 1 להחפיסה שלך.
14. ערכבת את החפיסה התחלה שלך, והנה אותה, מנחת קלפי מטה, ליד כרטיס הגיבור שלך. זאת **חפיסט העוצמה והקסם של הגיבור** שלך, וכעת היא מוכנה. בספר החוקים, אנחנו נזכיר את השם ונזכיר לה החפיסה שלך.
15. מין את קלפי היכולות, קלפי החפיסים Magic Arrow והקסמים (כולל קסמי ה-Magic Arrow שנותרו), ל-3 חפיסות עם הפניות קלפי מטה וערבעם. מכל אחת מהחפיסות הללו, קח את הקלף העליון, והנה אותו עם הפניות קלפי מעלה ליד החפיסה שלך. אלו יהיו ערמות הקלפים שנරקו.

הפרק הזה ינחה אותך בתחום הכנת התרחיש מתוך ספר החוקים.

1. בחר תרחיש מספר המשימות. התרחיש "Brave New World" מומלץ בתור התרחיש **למשחק הראשון** (עמוד 7 בספר המשימות).
2. בחר צבא מתוך הצבאות הפנויים.
3. בחר באחד מגיבורי הצבאות בתור הגיבור הראשי. לכל צבא יש לפחות כרטיס גיבור אחד, דו צדי, שככל צד מציג גיבור אחר.
4. קח את החלקים הבאים, שהיכים לצבא שלך:
 - (א) 1 × כרטיס גיבור דו צדי (הגיבור הנבחר עם הפנים למטה)
 - (ב) 2 דמויות הגיבורים
 - (ג) 7 × ארכיה הבניה של הטירה
 - (ד) 1 × לוח הטירה
 - (ה) 7 × קלפי יחידות דו צדים
 - (ו) 3 × קלפי התחמות המיווחדים של הגיבור הנבחר
 - (ז) 1 × קלף היכולת המיווחדת של הגיבור הנבחר
 - (ח) 20 × קוביית צבא
 - (ט) 1 × אסימון בניה
 - (י) 1 × אסימון גיס
 - (יא) 1 × אסימון ספר קסמים
 - (יב) 3 × אסימוני תנוצה
5. הנה אחד מקוביות הצבא שלך במיקום הראשון של עוקב הרמות על כרטיס הגיבור (המושג באמצעות "1"). בעתה, הגיבור שלך בדרגה 1.
6. סדר את אחרי המפה וחלקים אחרים, הרלוונטיים לתרחיש, כפי שמצווג בספר המשימות.
7. הנה את לוח הטירה של צבאך לפניו ואת ארכיה הבניה שלו לידי. בדוק אילו בניינים כבר





16. בחר את **רמות הקושי** של התרחיש, וקח את הבונוס המתאים.
17. מין את היחידות הנטרליות ל-4 חפיסות, בהתאם לדרגה שלהם (★☆☆★). ערבב את החפיסות הללו, והשאר מספיק מקום בשבייל ערמת קלפים שנורקו.
18. הנח את לוח הקרבוט במקומות הנגיש לכל השחקנים. בדוק בתרחיש אילו ייחידות התחלתיות אתה מקבל, והנח אוחם בערימה ליד לוח הטירה שלך. כך שיהיו מפודדים משאר ייחידות הצבא שלך.
19. הנח את עוקב התורים ליד מפת המשחק והנח קובייה שחורה על המקום המסומן ב-“1”.
20. ערבב את קלפי הכרזות האסטרטולוגים והנח אותם, מוגחים כלפי מטה, ליד עוקב התורים.
21. סובב את הארייה התחלתיי שלך לפיפי בחירתן. בחר אייזו דמות גיבור תייצג את הגיבור שלך במשחק, והנח אותו במשווה האמצעי של הארייה התחלתיי שלך.
22. בחר את השחקן הראשון. השחקן הראשון לא מתחליף במהלך המשחק.

מהלך הסבבים



הסיום של התרחיש יתמשש.



במשחק בידיות, קבוצה אחת תשבח, ואז הקבוצה השניה וחור חיללה. בתחילת התור הראשון של הקבוצה שלהם, בחנו מי ישבך ראשון ומי ישחק אחריו בסבב זהה.

המשחק בניו לפי סבבים, במהלך כל סבב, השחקנים ישקו את תורם לפי כיוון השעון. במהלך התור, השחקנים ייזו את **הגיבור שלהם** על מפת המשחק, יבנו מבנים חדשים **בטירה שלהם**, יגיסו **חידות** וינסו מלא את התנאים הדורשים לניצחון התרחיש אותו הם משחקים.

בצעו את השלבים הבאים בתחילת כל סבב למנעט הסבב הראשון:

- הפכו את אסימוני הבנייה, הגיוס ו/או ספר הקסמים בהם השתמשו בסבב הקודם **חורה** לצד הפועל שלהם.
 - הפכו חורה את כל אסימוני התזואה (MP) לצד **הירוק** שלהם.
 - החזרו את הקוביות המסמנות את מספר השימושים המתקדמים באפקטים **מלך**.
- לאחר מכן, כתלות במספר הסבב הנוכחי, השחקנים יקבלו משאבים או יפעלו **קלף אסטרטולוגי**:
- סבבים א-זוגיים הם **סבבי משאבים**. כל השחקנים מקבלים משאבים **מהבניינים מהיישובים ומהמכרות** שלהם. דלגו על השלב זהה בסבב הראשון.
 - סבבים זוגיים הם **סבבי אסטרטולוגיה**. שלפו **קלף** הכרות אסטרטולוגים ופעלו לפיה הכתב בקלף.
 - אם הגעתם לאירוח מבוסס זמן של התרחיש, לפי המסומן בלוח מעקב הסבבים, קראו את האירוח ופעלו לפיו.

לאחר מכן, השחקנים ישקו את תורם לפי הסדר כפי שתואר בפרק הבא. לאחר שכל השחקנים שיחקו את תורם, היזו את הקוביה 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 בכמה נקודות תנועה השתמשה בכרך שתחפור אוטם לצד החום שלהם, הצד הלא פעיל. אם לשחקן יש גם גיבור ראשי וגם **גיבור משני**, עליך לעקוב בנפרד אחרי נקודות התנועה של כל גיבור. הגיבורים יכולים לנצח את נקודות התנועה שלהם בכל דרך בה ימצאו לנכון.

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

כאשר אתה מקבל נקודת תנועה נוספת, (לפעמים חוצג על ידי הסמל), נקודת התנועה זאת נשארת לך ורק לתוך בו קיבלת אותה. במקרה הללו סביר בו שני גיבורים בני בריתחויבו להיות באותו שדה, עליך להשתמש בנקודות התנועה הבאה שלוש על מנת לצבורי 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 לך להחזיק , אתה חייב לזרוק קלפים עד שתתגיע למקסימום המותר לך.
- כעת, באפשרות לשלוף קלפים עד שתתגיע למקסימום של היד שלך.
- לבסוף, בצע את כל היכולות שיש לשמש "בתחלת תורך" לאחר ששלהפת את הקלפים. מספר הקלפים המקסימלי שלך תלוי ברמתו של הגיבור הראשי שלך. תחילת תורך הוא הזמן היחיד בו יש לבדוק את מספר הקלפים בידך.
- ישנם שלושה סוגים של פעולות אותן יכולים השחקנים לבצע: **תנועה**, **טירה**, **טה מודל**. הסיבוב הנוח כי מסתירים לאחר שככל השחקנים השתמשו בכל נקודות התנועה שלהם ואין רצים לבצע עוד אף פעולה טירה או מודל.

פעולות תנועה

פעולות תנועה מתחזקות באמצעות שימוש בנקודות תנועה. שחקן יכול להשתמש בנקודות תנועה **אחד** ורק בזמן תורך.

עבור כל נקודת תנועה, תוכל לבצע אחת מהפעולות הבאות:

- **הוז** את הגיבור שדה (משואה) אחד, לא משנה באיזה כיוון.
- **לבקר** שוב בשדה בו גיבורך נמצא כעת.
- **להמשיר את הקרב** נגד יחידות נטרליות למשך סיבוב נוסף.
- **לגלות אריח מפה מכוונה**, בתנאי שהגיבור שלך נמצא בשדה הסמוך לאריח הניל.
- **הנה אריח מפה חדש מהערימה של אריח המפה הרחוקים (III-II)** שלך.

פעולות טירה

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



טור לדוגמה

אליס, המשתקת את הגיבורה קטרין האבירה (*Catherine the Knight*), מתחילה את תורתה. יש לה ביד שליטה קלפים מהסיבוב הקודם. היא מחליטה לזרוק שני קלפים מתחום לפניהו חשלוף 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**).

לאחר מכן, היא משתמשת באיסימון הבנייה שלה על מנת לבנות את מוגדי ה-★, לאחר מכן מכון היא משתמשת באיסימון הגיס על מנת **לגייס את יחידת העלית**. היא יכולה לבצע זאת, מכיוון שכבר יש לה את כל המבנים החדשים קודם לכך של מגורי היחידות הנמוכות יותר של (★ ו-★). כמו כן, יש לה מספיק **משאבים** על מנת גם לבנות את המגורים וגם **לגייס את יחידת העלית**.

כעת, כהכנה לקרב, היא משתמשת בנקודת התווצה על מנת להזין את הגיבורה שלה לשدة הסמווק, בו

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 קרבות או אם פעולות הטירה מפריצה לפטולה אחרת. למשל, בזמן ששחקן אחר שולף קלפי קסם, אין יכול להשתמש באיסימון ספר הקסמים על מנת לשולף קסם בו זמני.

כאשר שחקן מכריז כי הוא מתחילה קרב, אתה יכול לבצע כמה פעולות טירה שאתה רוצה לפני שתתחיל **לבצע את שלבי ההכנה של הקרב**.

לאחר שביצעת את פעולות הטירה שלך, החלף את הצד של הפטולה הרלוונטי לצד הלא פועל שלו על לוח הטירה שלך. לא ניתן לבצע את הפטולה הזאת שוב עד לתחלת הסיבוב הבא, אז הופכים חורה את כל האסימונים.

איסימון בנייה, משמש לבנות את **הטירה** שלך.

איסימון גיס, משמש ניבור גיס ותגבר **חידות** או **ניבור גיס ניבור משני**.

איסימון ספר הקסמים, משמש לרכישת **קסמים**. על מנת להשתמש באיסימון זה, יש לבנות את מבנה גילדת הקוסמים (Mage Guild).

פעולות מורל

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

- **לשולוף קלף מהחפיסה שלך.**
- **לזרוק ולשלוף אותו מספר קלפים מהחפיסה.**
- **לזרוק שוב קוביה שכבר רצתת.**

אם אתה מאבד מורל, עליך לזרוק את איסימון המורל החיובי , אם יש לך אחד. אחרת, תקבל איסימון מורל שלילי . לחופין, זורק את איסימון המורל השלילי אם זכית במורל חיובי. אם אתה מקבל איסימון מורל שלילי נוסף, עליך לזרוק את כל הקלפים שיש לך **בידי** בסיום התור הבא שלך, במקום לקחת איסימון שני.

נמצא כעת בעל האוב סאנדרו-*mancer* (*Sandro the Necro-**mancer*), הגיבור המרכזי של בוב. ברגע שאליס הכריזה כי ברצונה להתחילה בקרב, לשני השחקנים יש כעת הזדמנות לבצע פעולות טירה.



גיבורים



נחשב בדרגה של הגיבור הראשי כאשר רוצים לדלג על קרבות במסגרת **קרב מהיר**.

כאשר גיבור יריב תוקף את הגיבור המשני שלך, תוכל לבחור להיכנע מידית במקום להילחם בקרב. כאשר גיבור שני מפסיד בקרב, הוצאה אותו מהמשחק (כלומר, הסר את הדמות שלו מהmph). תוכל לוגיס את הגיבור המשני מחדש, בעוד שימושו נוסף באסימון הגיוס.

השחקנים תמיד שולטים בגיבור הראשי, ויכולם לגייס גם גיבור שני. "גיבור של השחקן" יכול להיות כל אחד מהם. השחקן משתמש בגיבורים על מנת לבצע פעולות תנועה על לח המשחק ועל מנת להתחילה קרבות כנגד האויב וזאת במטרה לנצח את התחריש.

הגיבור הראשי

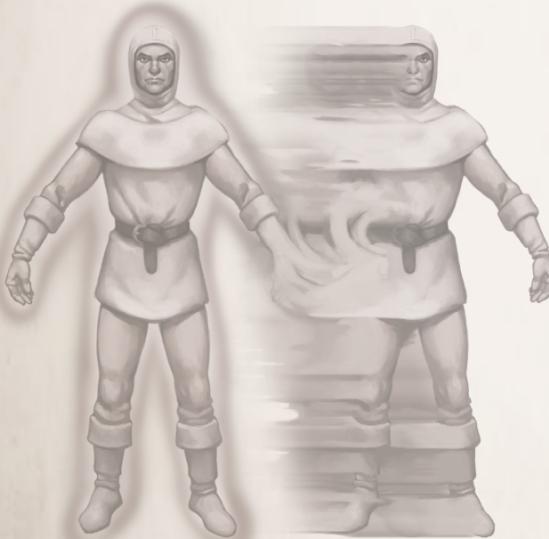
הגיבור הראשי מיוצג על ידי דמות הגיבור שלו, כרטיס הגיבור והחפיסה שלו. לכל גיבור ראשי בכל צבא יש 3♦. רק הגיבור הראשי יכול להשתמש בחפיסה.

כל גיבור ראשי מתחילה את המשחק ברמה 1 ועל ידי זכייה בניסיון הוא יכול להתקדם עד למזה 7. ניתן לזכות בניסיון על ידי ניצחון בקרבות, ביקור במקומות ספציפיים ובעזרת קוביית האוצר ♦. זכייה בניסיון 1 מייצגת על ידי הסמל ★.

גיבור שני

אם אתה מחזיק בטירה או ביישוב, תוכל לגייס גיבור שני בכך שתהפוך את אסימון הגיוס שלו, בנוסף לעליך לשלים 10 זהב ☰.

לא ניתן לגייס או לנצח יחידות אם משתמשים באסימון הגיוס על מנת לגייס גיבור שני.



הגיבור המשני שלך יוצג על ידי דמות הגיבור השנייה של הצבא שלך. יתכן ותבחר לסמן את הדמות והוא בצורה כלשהי, למשל קוביית צבא על מנת להבדיל אותה מהגיבור הראשי. לאחר שתגיס גיבור שני, הנח אותו בטירה או ביישוב בשליטהך. אתה יכול להחזיק בגיבור שני אחד לכל היוטר בכל רגע נתון.

לגייס גיבור שני 2♦; לאחר שתתגיס גיבור שני, קח 2 אסימוני תנועה נוספים על מנת ל揖ג את נקודות התנועה שלו. לגיבור שני, אין לח גיבור, והוא לא מקבל נקודות ניסיון, כמו כן הוא לא יכול לשחק קלפים מהחפיסה במהלך קרבות. אם הגיבור המשני מקבל קלף, קח את הקלף לידך, כמו אצל הגיבור הראשי (ראה **הרכבת החפיסה**). הגיבור המשני

מבנה קלח הגיבור



קלף הגיבור

- 7. כח
- 8. ידע
- 9. תוכנה התחלתית
- 10. התמונות
- 11. נוקב הרמות

1. שם – שם הגיבור. גודע לויהו. לא משפיע על המשחקיות.

2. מקצוע – המקצוע של הגיבור. לא משפיע על המשחקיות.

3. שיוך – השיווך 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 איתו.

10. התמונות הגיבור – תזכורת מה התמונות של הגיבור, אותן הגיבור מוסיף לחפיסה להתחלתית שלו ולאחר שהגיבור מגיעה לرمאות מסוימות. לכל גיבור יש שלושה קלפי התמונות.

11. נוקב הרמות – כאשר הגיבור הראשי מקבל נקודה ניסיון אחת (או יותר) ♠, עליך להזיז את הקוביה על הנוקב כמספר נקודות הניסיון שצברת. בכל פעם שעוקב הקוביות הגיע לשורה העליונה, הגיבור עלה בדרגה.



האפקטים של הרמות

רשימת כל האפקטים של הרמות:

- **רמה 1** – היד שלך מוגבלת ל-4 קלפיים. והוסף את קלף המומחיות הראשון לחיפויה שלך.
- **רמה 2** – חפש (2) בחופיסת היכולות. אתה יכול להשתמש ביכולת המומחה של קלף אחד בסיבוב.
- **רמה 3** – היד שלך מוגבלת ל-5 קלפיים. חפש (2) בחופיסת היכולות.
- **רמה 4** – קיבל את קלף המומחיות השני שלך. אתה יכול להשתמש בשני יכולות המומחה בסיבוב.
- **רמה 5** – היד שלך מוגבלת ל-6 קלפיים. חפש (2) בחופיסת היכולות.
- **רמה 6** – קיבל את קלף המומחיות השלישי שלך. אתה יכול להשתמש בשלוש יכולות המומחה בסיבוב.
- **רמה 7** – היד שלך מוגבלת ל-7 קלפיים. חפש (2) בחופיסת היכולות.

הגיבור הראשי תמיד יתחל כל תרכיש ברמה 1, הגיבור יכול לעלות רמות ולקבל נקודות ניסיון ★. הדריכים הנפוצים ביותר להישגות נקודות ניסיון הן **קוביות האוצר** ☰ ו-**קרבנות**. על מנת לנגן דרגה יש צורך ב-2 נקודות ניסיון. כאשר הגיבור הראשי שלך מגיע לרמה חדשה, האפקט של עליית הרמה מתרחש מיד. לא ניתן לעبور את רמה 7, אין משמעות להשגת עוד ניסיון מעבר לכך. עוקב הדרגות בקלף הגיבור שלך מראה לך את המידעת הבא:

- דרגת הגיבור הנוכחי שלך וכמה נקודות ניסיון יש לו (לפי מקום הקובייה).
- מספר הקלפיים שモתר לך להזיך ביד ♦.
- כמות **יכולות המומחה** ♪ שניתן לביצוע בסיבוב אחד.
- באילו רמות על הגיבור הראשי שלך **לחפש קלף יכולת** חדש או לקבל **קלף מומחיות** חדש. הרמות הרשומות בזוהב על עוקב הדרגות (IV, V ו- VI) מוכחות בקלף מומחיות, בעוד שהרמות האחרות (2, 3, 5, 7) מוכחות בקלף יכולת.



GNIDLIUB-KCED



devloser era stceffE ↗ tnatsnI ●
yletaidemmi

eb tsum stceffE ➔ noitavitcA ●
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 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 ,ylibA
htiwi strats kceD s'reyalp hcaE .sdraC ytlalicepS
.putes s'emag eht gnirud tliub ,sdraC 9

seluR draC lareneG

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

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

ot deen uoy nehw ytpme si kceD ruoY fI .3
eliP draciD ruoy elffuhls ,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 ,nosae
.detats esiwarehto sselu

hcraeS ot detcurtsni era uoy revenehW .5
,kceD llepS ro ,tcafitrA ,ylibA 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 draciD

skceD llepS dna ,tcafitrA ,ylibA ehT .6
detaerc ,seliP draciD 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 draciD wen a mrof ot
llifer ,ytpme si seliP draciD eseht fo eno
.draC pot s'kceD taht htiw **ti**

:stceffe fo septy 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 rehgetot delffuhs yllamron era sdrac
 era yehT .leveL rieht fo sseldrager kceD tcafitrA
 .noitarolpxe pam hguorht deniag

dna ecnaillA ni **dedart** eb nac stcafitrA
 .soiranecS evitarepooC



tcafitrA roniM



tcafitrA cileR

ffulF .3

emaN .1

tceffE .2



tcafitrA rojaM



sdraC citsitatS dna ytilibA

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



draC citsitatS



draC ytilibA

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 ytilibA 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 erhwemos 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) emotcua
.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

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



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



draC llepS

tceffE llepS .4	emaN llepS .1
evitanretIA .5	cigaM fo loohcS .2
tceffE	tsocC .3
	rewopmE ot

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

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

eh 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



elmaxE gnihcraeS

tlub 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



לוח מעקב יצור המשאבים

התוצאות האפשריות של זריקת קוביית המשאבים:
:

קיימים שלושה סוגי משאבים במשחק: זהב , אבניים , וקריסטלים .

המשאבים יישמשו במהלך המשחק לבניה בטריה שלך, לגיוס **חידות**, וכן ל垦נית קסמים.

את המשאבים תוכל לקבל מה**ישובים** ומה**מכרות שיש לך**, כמו כן, מקרים ונסיבות מסוימות יאפשרו לך ביצור המשאבים של השחקן מתרחב או מצטמצם, על השחקן להזיז את קוביית המשאב הרלוונטי בהתאם.



קריסטלים



אבנים



זהב

השחקנים יתחילו כל תרחיש עם מספר משאבים כדי שМОדר בהכנה של התרכזיש בספר המשימות. ניתן **לסחור** במשאבים. לא קיימת גבלה על מספר המשאבים שיכולים להיות לשחקן.



אבניים × 2

אבניים × 4

קריסטלים × 1

קריסטלים × 2

זהב × 3

זהב × 6



התירה



לכל צבא יש הטירה שלו, הממוקמת במרכז הארץ התחלתי שלו. הטירה היא המקום החשוב ביותר שלך, מכיוון שהרבה תרחישים **מסתויימים** אם גיבור יRib **כבש** אותה.

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

כל הצלבות יכולים לבנות את המבנים הבאים בטירה שלהם:



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

• **Citadel** (מצודה) – מאפשרת להשתמש באיסימון הגיאס על מנת לתגבר את היחידות שלך. בנוסף, כאשר הטירה תחת התקפה, היא **מגנה על הטירה שלך בזורת חומות**.

• **Unit Dwellings** (מגורי היחידות) – מאפשרים לך לגייס יחידות. יש שלושה סוגי של בנייני מגורים המאפשרים גישום של יחידות חדשות, וחיברים לבנות אותך בסדר הבא: ★★★★

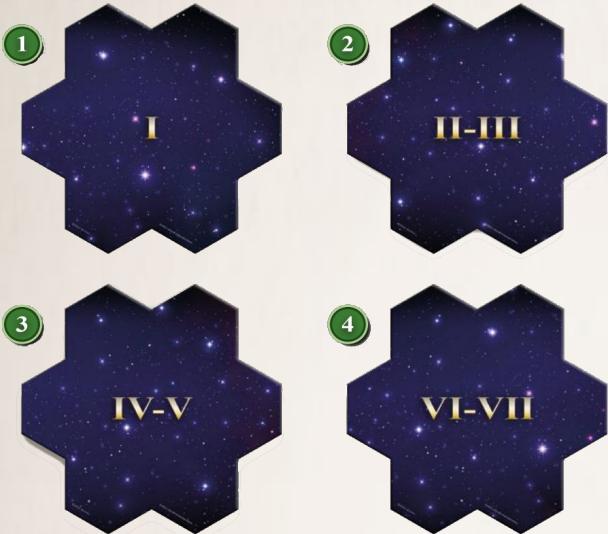
• **Mage Guild** (גילדת הקוסמים) – מעניקת לך קוסמים.

• **Faction Building** (בניין הצבא) – מבנה בלבדי לצבא בעל אפקט ייחודי.

ניתן לבנות **בניין אחד בלבד** בכל סבב בעזרת שימוש באיסימון הבניה. כאשר ברצונך לבנות בנין, שלם את מחירו, הפוך את איסימון הבניה לצד הלא פעיל שלו והנח את הכרטיס של הבניין במקום המתאים בלוח הטירה. אם לבניין יש אפקט מיידי – הוא פועל עצמוני.

בנית מבנים מסווגת תמיד על ידי סמל בטור עיגול. בניינים שאפשר לבנות בעמידה מסווגים במלבון המציג את עליות הבניה שלו. חלק מאדריכלי המבנים הם דו-צדדיים וניתנים 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. דרגות הקושי של דוגמה F2 או N3 #
1. שדה ריק
2. מקום
3. סמל חופשי
4. דרגות הקושי של דוגמה

אי אפשר להכנס לשדה חסום אך אפשר לצאת מתוכו.

כל תרחיש בניי מרבעה סוגים של אריכי מפה. השחקנים מתחילהים על אריך ההתחלתי (I) שלהם. ניתן להניח ולחשוף אריכים אחרים לפני המתואר בעמוד הבא. בזמן הכנה המשחק יש לבוחר באופן אקראי מתוך מאגר האריכים הנדרשים לתרחיש, לערבות אותם ולשמור אותם מונחים כלפי מטה.

הספרה הרומיית על כל אריך מייצגת את דרגת הקושי הכללית של היחידות הניטראליות, כמו גם מספר הפרסים שניתן לצפות למצוא על אריך זה. האריכים ההתחלתיים (I) הם הקלים ביותר בעודם ועוד שאריכי המרכז (VI-VII) הם הקשים ביותר.



מבנה ארichi המפה

כל אריך מפה מחולק ל-7 שדות נפרדים שניבורירן יכולים לבקש. כאשר הגיבור שלך נע לשדה, הוא מוכarah לבקש בו באופן מיידי, לחופין להילחם בקרב נגד האויבים המגנים על השדה, לפניו שיוכל לבקש בו. שדות ריקים אינם מניבים דבר כאשר מבקרים בהם. לא ניתן לעبور שדה עם קו גבול מודגש בצדוב. מספרים רומיים הכתובים על שדה מצינים את דרגת הקושי של היחידות הניטראליות שצורך להילחם על מנת לבקש בשדה זה.

להניח ולהשוף אריהחים חדשים

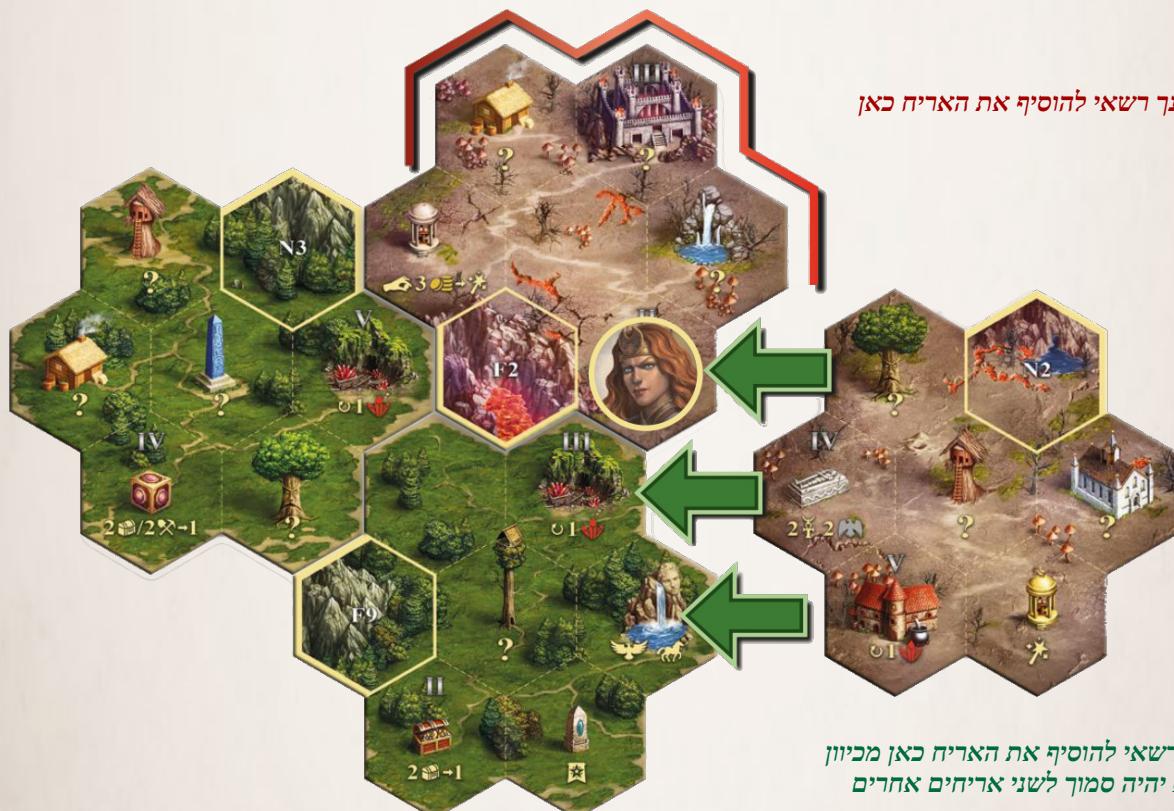
גיבורים רשאים להשתמש בנקודות תנועה על מנת להשוף אריה סמור, או להניח אריה רחוק (II-III). כל האריהחים צריים מחרור מאגר האריהחים שלהם. עליך להיות מוסתרים מכל השחקנים עד לרגע שהם נחשפים או מונחים. עליך להניח אריהחים חדשים סמור ליבור שהשתמש בנקודות התנועה, ועליהם להיות מחוברים לפחות לשני אריהחים קיימים. בנוסף, עליך למקם אותם כך שיהיה מסלול חוקי מהאריה אל שאר האריהחים. אתה תמיד רשאי לשובב את האריהחים בזמן הנחמתם או חישיפתם.

כאשר אתה מבקר בשדה שנייתן לביקור, אתה חייב להניח עליו קובייה שחורה אפיו אם אתה לא יכול, או לא רוצה להפעל את האפקט שלו.

סיווג מקומות

ביקור בשדות עשוiloc גיבור במספר יתרונות כגון קלפים או משאבים (ראה [מקרה מקומות](#)). יש שלושה סיווגים למקומות:

- **ניתן לביקור** – ברגע שאתה מבקר בשדה, הנה קובייה שחורה עליו והתייחס אליו כאל שדה ריק כל עוד הקובייה השחורה נמצאת עליו.
- **ניתן לכיבוש** – שדות אלו יכולים להיכנס על ידי שחקנים ולספק הכנסה פסיבית. כאשר אתה מבקר בשדה זה, הנה את קוביית הצבא שלך עליו. גיבורי היריב המבקרים בשדות הכבושים שלך יחליפו את הקובייה שלך בשליהם כדי לנגב את האפקט של השדה. גיבורים שנמצאים בברית איתך מתיחסים לשדות אלו כshedot Rikim.
- **ניתן לביקור חזר** – תוכל לבקר בשדה מספר פעמים. אל תשים את קוביית הצבא שלך. ניתן להשתמש בנקודות תנועה נוספת על מנת לבקר בשדה בשנית.



טור לדוגמה

אחד בכל סבב קרב והקרב ארך סבב אחד. כעתה, אליס כבשה את המכירה ומניהה אחת מוקוביות הצבא שלו עליו. כיבוש המכירה הספציפי הזה מעלה את יוצר האבניים ב-2, בנוספ, מכיוון שהיא השחקנית הראשונה שכבשה את המכירה, היא מקבלת מיד 2 אבניים.

לאחר מכן, אליס רוצה לחזור להגן על יישובו של שוכני שכבש מוקדם, ולכן מטילה את לחש שעדי העיר שנותר אצליה ביד. מכיוון שהגיבור שלו ברמה 2, היא יכולה להשתמש באפקט המומחה ♣ של קלף כח הקסם, להעצים את הלחש ולזקוח בנקודות חנוכה נוספת לאחר השימוש בו.



אליס רוצה לכבות מכרה סמור בעוזרת הגיבור הראשי שלה, בעל האוב סנדרו (Sandro the Necro-mancer). היא משתמשת בנקודות תנועה כדי להכנס למכרה, מה שMOVEDIL לקרב נגד ייחדות ניטרליות, מכיוון שלשלדה יש דרגת קושי ואף שחקן לא כבש אותה לפני כן.



המכירה מתברך כמגן על ידי שוכני מערות (Troglodytes), עם 3 HP. היד של אליס מכילה קלף כח קסם (Power), ברק (Lightning), מהירות (Haste) וצער העיר (Bolt). במהלך הקרב היא הטילה את לחש הברק וחזקת ♦ אותו עם האפקט החלופי של לחש המהירות. בכך לחש הברק הוריד 3 חיים והביס את שוכני המערות. אליס ניצחה בקרב.



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

יחידות



כל אפקט המורה לך לtagbar **איינו** מחייב אותך להשתמש באסימון האוכלוסייה או שתיהה לך מצודה או מגורי ייחידה.

אם כל היחידות בחפיסה שלך הובסו, החלף מיד את חפיסת היחידות שלך בחפיסה התחלהית של היחידות בתרחיש זה. תמיד תוכל לגייס בשנית היחידות שלך שהובסו אם תשתמש באסימון הגיוס.

בנוסף לגיבור ולחפיסה שלו, לשחקנים יש חפיסה של קלפי ייחידות המייצגות את הכוחות שנעימים עם הגיבורים. לכל סיצה יש גישה ל-7 ייחידות שונות, כל אחת עם סטטיסטיקה ויכולת מיוחדת משלה. ייחידות הן הכרחיות על מנת לנצל בקרב ולמלא אחר מטרות התרחיש. הוראות הינה של כל תרחיש מציניות אלו ייחידות כוללות בצבא ההתקלת שלך. החפיסה הזו צריכה להישמר בהפרדה משאר היחידות של הצבא שלך.

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

שחקן איינו מוגבל במספר היחידות שיכולות להיות בחפיסה שלו, אולם אפשר לבחור רק עד 5 ייחידות בזמן **הכנת קרב**. אם יחידה מובסת במהלך קרב, הוצאה אותה מוחפיסט היחידות שלך.

השחקן יכול לגייס או לtagbar ייחידות בכך שיופיע את אסימון הגיוס וישלם את עלות הגיוס ♦ או התגבר ♠. ברגע שאתה בוחר להפוך את האסימון, ניתן לגייס ולהtagבר ללא הגבלה, בהנחה שיש ברשותך המשאבים והבנייה הנדרשים לכך.

על מנת **לגייס** ייחידה, אתה צריך שהמבנה המתאים יהיה בניי בטירה. על מנת **لتגבר** תצטרך שתיהה לך מצודה (Citadel) בנזיה בטירה, בנוסף למגוריו היחידה.



מבנה קלח היחידה



קלף יחידה (מעטים)

7. מהירות
 8. עלות גיוס
 9. עלות תגבור
 10. סמל רבים
 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** ⚡ מתחבצעת 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 פצולות של תנועה ו/או התקפה מצד היחידה.
- **פסיבית** ⚡ מתחבצת כאשר התנאי שלה מתקיים.
- **התקפת נגד** ⚡ מתחבצעת כאשר היחידה מבצעת התקפת נגד.
- בכל מקרה אחר שבו לא מצוין אחד מהஸמלים לעיל, יכולת היחידה פונכת לפי הכתוב על הקלף עצמו. יתכן גם כי היחידות תשחטשנה בסמל המופיע אפקט של קלף.


התקפה – מספר נקודות הנזק שהיחידה陶sha תושה כאשר היא תוקפת.


הגנה – מספר נקודות הנזק שהיחידה מורידה מהתקפה. לא חל על נזק שמניגע מלחשים או מאפקטים ללא התקפה.


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


מהירות – קובע מהייחידה הופעל במהלך הקרב. ייחדות במהירות גבוהה יותר מופעלות ראשונות.



אותן. ייחדות ניטרליות מוחולקות לארבע דרגות שונות, לכל אחת החפיסה שלה. בנוסף על ★, ★★ ו ★★★ יש גם ייחדות תכלת ★★ שהן חזקות ביותר במשחק.

יש להפריד כל דרגה לחפיסה נפרדת ולערכב כל אחת בנפרד במהלך הכננת המשחק. אם גמרדו הקלפים לחפיסה ייחדות ניטרליות, עריכבו את הקלפים המשומשים שלה לחפיסה חדשה. בהתחלת קרב נגד ייחדות ניטרליות, שלווף את **המספר המתאים** של ייחדות, מכל דרגה, שימושתפות בקרב.

ניתן להוסיף ייחדות ניטרליות לחפיסה הייחדות שלך בעוררת מגוון אפקטים. למשל חוק מיוחד של החರחיש או קלף הדיפלומטיה (Diplomacy). אין אפשרות לתגבר ייחדות ניטרליות, יש להן צד אחד בלבד. בכל פעם שישיחידה ניטרלית מובסת מכל סיבה שהיא, השלב אותה לעירימות הייחדות המשמשות המתאימה לה.

ruoy ni tlub gnillewD ★ a gnivaH
tinU ★ na ward ot uoy swolla nwoT
a fo tceffe)pot(cisab eht gnisu draC
tceffe sihT .draC ytilibA ycamolpiD
fo latroP s'noegnuD ot ylppa ton seod
.gninommuS

סוגי הייחדות

קיימים שלושה סוגי של ייחדות:

- **ייחדות קרקע** ● יכולות לנוע עד 3 משבצות ולתקוף אויב סמוך.

- **ייחדות מעופפות** ✈ יכולות לנוע עד 3 משבצות, להתעלם ממכשולים, ולתקוף אויב סמוך.

- **ייחדות קשתיים** ♀ יכולות לתקוף כל ייחדת אויב בכל מקום ולאחר מכן לנוע משבצת אחת, או לנוע משבצת אחת בלי לתקוף.

אם ייחדת ♀ סמוכה לייחדת אויב, אם היא רוצה לתקוף היא חייבת לתקוף דווקא אותה. כאשר ייחדת ♀ תוקפת אויב סמוך, היא סובלת מנקס קרב: רוק שתי קוביית התקפה (במקום אחת) ובחירה הנמנעה מביניהן.

הנקס הזה חל גם כאשר ייחדת ה-♀ תוקפת מהקו האחורי ייחידה בכו האחורי של האויב. חומות ושער יכולים גם להפחית את נזק התקפות של ♀.

ייחדות ניטרליות

ייחדות ניטרליות מגנות על מגוון מקומות במפה. על מנת לבקר ברוב המקומות יש להילחם בהן ולנצח

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

מהלך לדוגמה

בוב, שמשחק עם אלמור המכשף, מטיל לחוש חז' קסם נגד יחידת השלדים של אליס לצד הרובים שלו, הוא מחזק את חז' הקסם עם אפקט המומחה שלו על קלף כח הקסם.



השלדים סופגים 3 נקודות נזק מהלחץ. ההגנה שלהם של מן אחד, לא מפחיתה את הנזק מכיוון שהיא חלה רק על התקפות (ולא על לחישים). לשולדים יש רק 2 נקודות חיים ולבן הופכים אותם לצד ה-“מעטים” כאשר יתרת הנזק שנשאר (nezk 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

ward dna **elbaT ytluciffiD** eht kcehC ●
tinU lartueN fo rebumun gnidnopserrroc eht
.skceD rieht morf sdrac
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 rehgih
.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

htiwiw nwoT a ni ecalp sekat tabmoC eht fl ●
,llaW eht sdda rednefed eht ,ledatiC a
gnicalp retfa sdrac **rewoT worrA dna etaG**

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 elpitum 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 yletaidemmi
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
.reht ymra eht gnitropsnart fo

,dekcatta si oreH **yradnoceS** a nehw
ylnatsni eb ot esoohc yam yeht
ni gnigagne fo daetsni **detaefed**
eht evreserp ot spleh hcihw ,tabmoC
.stinU

tabmoC kciuQ

s'dleiF a naht rehgih 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

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

.stinU rieht

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 noitailateR** na smrofrep ti ,tinU tnecajda na yb kcatta nac tinU hcaE .tinU taht ta kcab kcatta tabmoC rep kcattA noitailateR **1 ylno** mrofrep yllacitnedi noitcnuf skcattA noitailateR .dnuoR rehtona esuac tonnac yeht tub ,skcattA lamron ot evah hcihw stinU kraM .kcattA noitailateR htiw dnuoR siht kcattA noitailateR a demrofrep .ebuc kcabb 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 **ehf evomer** ,emit taht erofeb **egamad yna sekat** morf stinU tneverp ton seod nekoT ehT .**nekoT** .skcattA noitailateR gnimrofrep

a niag ot esoohc yam stinU – **dnefeD** fo daetsni noitavitcA eht dne dna nekoT esnefeD si nekoT esnefeD a htiw tinU a nehW .gnikcatta

erutcurtS dnuoR tabmoC

hcihw gnirud ,sdnuoR otni dedivid si tabmoC tabmoC taht ni gnitapicitrap 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 • **,eit a s'ereht fI** .**evitaitinI** tinU fo redro srednedef dna srekatta neewteb etanretla .rekatta na htiw gnitrats

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 • stinU lartueN .**epy** rieht ot gndrocca tsum reyalp gnisoppo na yb dellortnoc .elbissop fi kcatta syawla

yam tinU a ,gnikcatta fo daetsni • lartueN eht ,tabmoC lartueN nI .**dnefed** nehw neve ,dnefed tonnac stinU ymene .reyalp rehtona yb dellortnoc

yam sreyalp htob ,skcattA tinU a erofeB • eht ni devloser era sdraC .**sdraC yalp** yalp ot ediced sreyalp hcihw ni redro .meht

deralced neeb sah kcatta s'tinU a retfA • eht llor ,deyalyf neeb evah sdrac lla dna s'tinU gnikcatta eht yridoM .eiD kcattA yb ti ecuder neht ,tluser s'eiD eht yb kcatta yllanif dna ,esnefeD s'tinU gnidnefed eht gnidnefed eht ot **egamad** sa tser eht laed .tinU

eht ot tnecajda saw tinU gnidnefed eht fI •

.yaw ralimis a ni seripxe  desaercni

tabmoC fo dnE

eht ,detaefed era edis eno no stinu lla fl 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 reyalp yna evoM .stinU ymene revotfel yna dracsid dna kceD tinU rieht .stinU lartueN

a ot **evom** ot **evah** seoreH niaM detaefeD yradnoceS elihw ,tnemeltteS ro nwoT yldneirf litnu emag eht morf devomer era seoreH yam oreH niaM a gnitafeD .niaga detiurceR .**noitanimilE** **reyalP** esuac

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

gnidnefed nehw rednerrus tonnac uoY
.nwoT a

eht gnitteg dna tabmoC gninniw retfA erehw dleiF eht tisiV **tsum** seoreH ,**ecneirepxE** .ecalp koot tabmoC eht

ecneirepxE tabmoC

yllausu oreH niaM ruoy htiw tabmoC gninniW ytluciffiD eht rehtie fl .ecneirepxE meht stnarg detaefed a fo leveL eht ro dleiF lartueN eht fo ,leveL ruoy ot **lauqe** saw oreH niaM ymene ,leveL ruoy naht **rehgih** erew yeht fl . 1 niag a tsniaga tabmoC lartueN a gninniW . 2 niag

os enod t'nsah ti fi **setailater** ti ,rekatta .dnuoR siht

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 on evah seoreH **IA** ro ,sreyalp rehto taerteR tonnac uoy dna ,timil emit .meht morf

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** .detats esiwarehto sselu 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 ehT .tsrif semoc revehcihw ,sdne noitavitcA



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



elpmaxE tabmoC

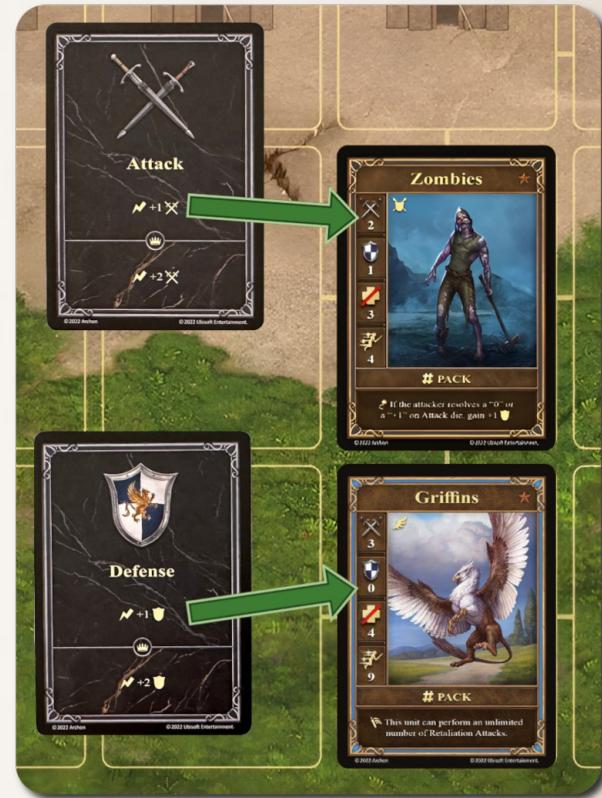
.kcattA noitailateR a trats won yeht erofereht
no decalp eb yllamron won dluow ebuc ehT
setacidni ytilibA laicepS rieht revewoh ,meht
os semit fo rebmun yna etailateR yam yeht taht
.decalp ton si ebuc eht

scitsitatS eht yfidom ot dewolla era sreyalp htoB
noitailateR eht gnirud niaga stinU rieht fo
dna kcattA deyalp 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 rebmun

.♦ 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 rebmun
.sdrac eseht gniyalp retfa pots ot ediced yeht



,deystalp 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

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

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



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

חוקים ל-AI



החפיסה של ה-AI

- .1 שם
- .2 תיאור
- .3 דמה קלה
- .4 דמה רגילה
- .5 דמת מומחה
- .6 דמת אפפרי
- .7 סוג הקלה



קלף

גיבורי AI משתמש בשתי חפיסות אוטומטיות במהלך הקרב: **חפיסה ה-AI**, ו**חפיסה הקסמי**. חפיסה ה-AI מדורכבה מ-3 סוגים: עוצמה ♦, קסם ✨ ומומחית 🎓. בכל תדרHIGH קמפניין מצוין מספר הקלפים מכל סוג שירכיבו ביחד את החפיסה. קלפי עוצמה ♦ וקלפי מומחיות 🎓 יש שני סוגים. בחרו את הקלפים הללו **אקראית** כשהתמודדים בוגרים את החפיסה. אם קלפי מומחיות כלולים בחפיסה, יש לשים לצד את קלפי היכולת המתאימים להם. על מנת לבנות את חפיסה הקסמי של שחקן ה-AI יש להפריד את הקסמים הרלוונטיים מהחפיסה הרגילה. ערבו את חפיסות ה-AI והקסמי במהלך ההכנה של התדרHIGH, לאחר שהרכבתם אותן.

כאשר גיבור AI **מפעיל** ייחידה, שלפו קלף AI מהחפיסה ועקבו אחריו ההוראות שבקלף לפני שהיחידה זהה ו/או תוקפה. אם חפיסה ה-AI נגמרת במהלך קרב, הפסיקו לשלו ממנה קלפים. קלף העוצמה ♦ יהיה צמוד לייחידה עד להתקפה/ההגנה הבאה שלה. בכל פעם ששחקן ה-AI שולף קלף קסם ✨ הוא ישמש בחפיסה הקסמי שלו. אם גיבור AI צריכים לשלו קלף, הם ישלפו קלף, ואז הם יפעלו קלף אחר מחפיסה ה-AI.

טור הגיבור של AI

במהלך המשחקון ישחק נגד גיבורי AI. הם מתחילם בטירה שלהם, יש להם 3 נקודות תנוצה, והם תמיד ישתמשו בהם לבצע את הפעולות הבאות בסדר עדיפות יורדי:

- אם גיבור של השחקון נמצא באותו ארייח אליו, הוא ישמש בכל נקודות התנוצה שלו במטרה להתקרב אליו ולהתחלף קרב.
- אם קיימים מקרים או יישובים, שה-AI יכול לכבות באותו בו הוא נמצא, אך להכ密切.
- אחרת, אך לכיוון הטירה של השחקון. יש לחזור על הסדר הזה עד שהגיבור משתמש בכל נקודות התנוצה שלו. גיבורי ה-AI משחקים אחרי השחקן.

גיבורי AI תמיד מנצחים אוטומטית קרבות נגד יריבים ניטרליים. כמו כן, הם כובשים או מבקרים בכל השdots שהם עוברים דרכם. הם לא מקבלים שום דבר מכך שדה. גיבורי AI חיבבים לגלוות ארייחי מפה הפוכים כרגע. הם משתמשים בנקודות תנוצה אחת לפני שהם זים אליהם. השחקן בוחר איך לסובב את הארייח.

גיבורי AI אינם נכנעים ולא ניתן להיכנע בפניהם; הם תמיד ילחמו עד היחידה האחרון. ניצחון בקרב נגד גיבור AI לא מזכה באפקט פרס, אלא אם כן צוין אחרת בתדרHIGH. לгибורי AI אין לא טירה, לא משאבים ולא כרטיס גיבור. היחידות שלhn קבועות מראש ומוגדרות בהכנה של התדרHIGH או בחוקים אחרים.

כל שינוי מהחוקים המתוארים לעיל צוין במשמעות בחוקים של התדרHIGH הספציפי.

קרב נגד AI



חוקים אלו חלים במהלך הקרבנות בתרחישים מסווגים ייחודיים ייחודיים וסוג שיתוף פעולה. כאשר ייחודות אויב ניטרליות או גיבורי AI מפעילים ייחודה, הם פונגולים לפי סט הפעולות האוטומטי הבא:

• ייחודות אויב רגליות ⚔ או מעופפות ⚖ תתקדפנה לתקוף ייחודות באותו הרמה. אם זה לא מתאפשר, הן תתקופנה ייחודות מדרגה נמוכה יותר (בסדר יורד, עד לדרגת נחותה), ואם גם זה בלתי אפשרי, הן תתקופנה ייחודות בדרגה גבוהה יותר (בסדר עולה).

לדוגמה: ל- ⚔ יש סדר העדיפות הבא: ★☆ - ☆★ .

• ייחודות קשותים ♀ תתקדפנה לתקוף קשטים אחרים ♀ באותו הדרגה ואו בדרגה נמוכה יותר ולבסוף בדרגה גבוהה יותר, לפי אותו סדר לעיל. אם אין אף ייחודת קשותים ♀ אותה הם יכולים לתקוף, הם יתקפו ייחודות רגליים ⚔ ויחודות מעופפים ⚖ באותו סדר דרגות.

לדוגמה: ל- ♀ יש סדר העדיפות הבא: ☆♀ - ♀♀ - ♀♂ - ⚖♀ - ⚖♂ - ⚖♂♀ - ⚖♂♂ - ⚖♂♂♀ .

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

ייחודות אויב אינן יכולות להגנּן אלא אם כן הן קיבלו הוראה מיוחדת לכך.

רמת קושי



למשימות הקmpiים יש בונוסים ייחודיים **שמהליפים** את הבונוסים התחלתיים הרגילים.

כל החפצים שמקבלים כבונוס התחלתי מגיעים ישירות ליד שלך ולא מעורבים לחפייה החתלאתית שלך. אם בחרת לחפש חפצים, عليك לערוב את חפיית החפצים ואת ערימת הזרוקים שלה לאחר מכן. ואז יש לזרוק חפץ אחד מראש החפייה על מנת לייצר ערמת זרוקים חדשה.

רמת הקושי של המשחק משפיעה גם על המספר ועל סוג האויבים המרכזיים שתתגשו במהלך קרבות נטראלים, **לפי הטבלה** נגב החוברת.

במהלך הרכנה 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 הכנת המשחק:

- **קל** – הטל 2 ♣ וקבל את המ莎בים משתמש הקוביות – או – **חופש** (2) מחפיית החפצים, פעמיים.
- **רגיל** – הטל 2 ♣ וקבל את המ莎בים מאחת הקוביות – או – **חופש** (2) מחפיית החפצים.
- **קשה** – הטל 1 ♣ וקבל את המ莎בים מהקוביה – או – **חשוף** קלפים מראש חפיית החפצים עד שথממצא חפץ מיגורי והוסף אותו לידי.
- **בלתי אפשרי** – ללא בונוס התחלתי.



טבלת חוקים אפשריים

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

רמת הקושי של המשחק

שינוי לעומת החוק הרגיל

עליה

ערים לא מייצרות משבבים כאשר הן נכבשות, אבל השחקן יכול להשתמש במגנים של העיר הכבושה.

עליה

אסור להטיל קוביה שוב.

עליה

כל קוביות האוצרות והמשבבים מביאות רק משאב אחד.

עליה

לא בוגרים התחלה ים.

ירדמת

השחקנים מתחילה את המשחק גם עם גיבור שני.

ירדמת

כל יחידה תגרום לפחות ל- אחד במהלך מתקפה.

ירדמת

כל המכירות והישובים מספקים הכנסה כפולה.

ירדמת

ניתן להחליף את המשבבים שלך בכל רגע, עדモות המשחק הופכות לניטנות לביקור ומאפשרות לך לשלווף קלף 1 מהפיסט החפצים.

ירדמת

המשך הקרב לא דורש עוד נקודות תנועה.

שונה

קוביות ההתקפה לא משפיעות על הנזק (אך עדיין בשימוש עם יכולות).

שונה

קלפי אסטרולוגיה ושלפים גם בתחילת סבב משבבים.

שונה

לא משתמשים בקלפי האסטרולוגיה כלל.

שונה

מסירים את הקוביות השחזרות מכל השדות הניננות לביקור בסיבובים הרביעי, השישי וה-12.

שונה

קלפים שאמוריהם היו להגיע ישירות ליד שלך, ייגעו ישיר לצרמת הקלפים הזורקים במקום.



מסחר



לשחקנים אחרים בזמן שבקרים בעמדת מסחר.

בשני סוגים התרחישים, בעלי ברית רשאים להחליף קלפי קסמים וקלפי חפצים או שילוב של השנינים, כאשר הגיבורים נמצאים בשודות סמוכים. ניתן להחליף רק קלפים מהיד של השחקנים, כמו-כן עלייכם לקבל אותו מספר של קלפים כפי שהבאתם.



שדה **עמדת המסחר** ואפקטים אחרים מאפשרים לך לעשות כל אחד מהדברים הבאים:

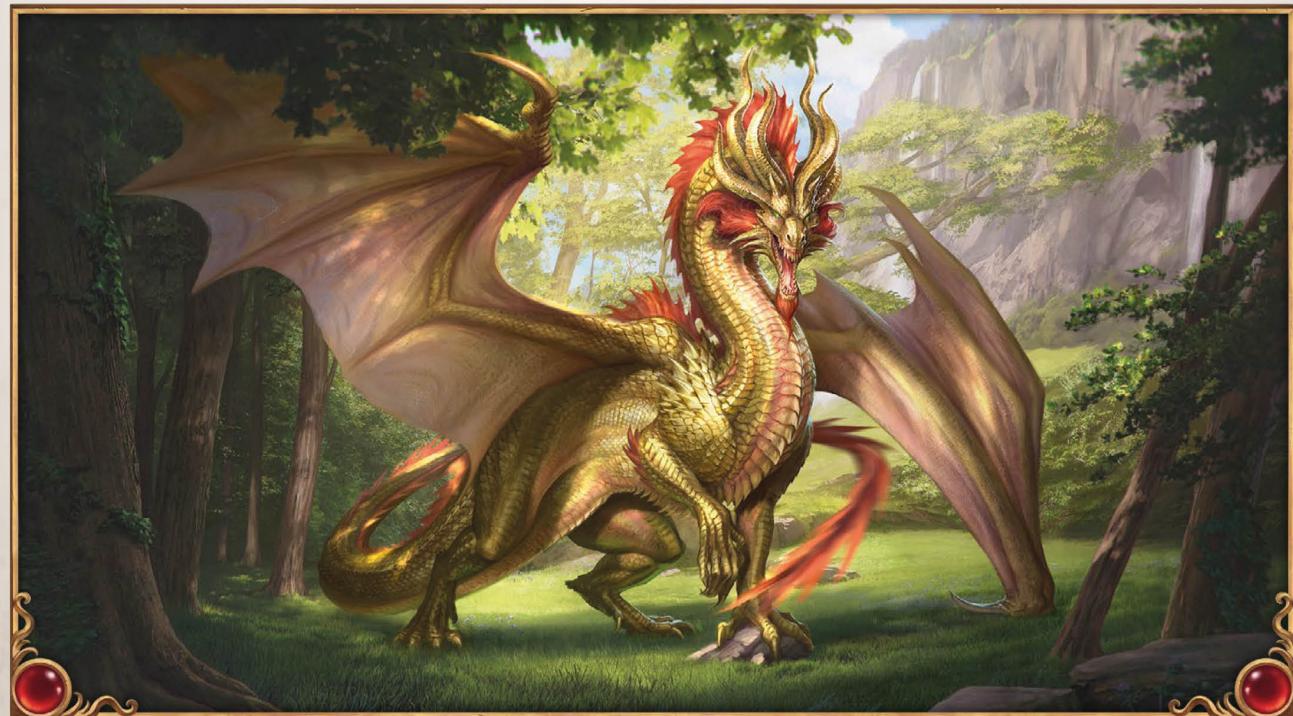
- להחליף מספר משאבים עם המשחק בהתאם למפתחה החלפות **בטבלה שבגב הספר**,
- להסיד קלף מהיד שלך ובתמורה לקבל **1 Magic Arrow**,

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

- לקנות **מכנות מלחמה**, אם יש לך הרחבה **Rampart**.

בתרחישים מסווג בריתות **שיתוף פעולה**, השחקנים רשאים להחליף משאבים וקלפים בהתאם לחוקים הבאים:

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



סיום תרחיש



לאחר שמספרים תרחיש שלקמפניו לשחקן יחיד, הרמה של הגיבור חורגת לדמה 1. בנוסף, צריך להכין את החפיסה ההתחלתית עבור התרחיש הבא בקמפניו. החפיסה תורכב מ:

- כל הקלפים **הסטטיטיסטים** מהחפיסה שלו,
 - הרמה ה-1 של קלפי מומחיות,
 - 5 קלפים אחרים (לא קלפי מומחיות) לבחירתך מהחפיסה.
- دلג על שלבים 11-13 של הכנת המשחק בהכנות התרחיש הבא.



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

- לשחק 3 סיבובים מלאים בלי שליטה על אף עיר או התיישבות. ניתן לספר 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 האחרונה.

שחקן שנפסל יוצא באופן מיידי מהמשחק. יש להסיר את כל קוביות הצבא ואת דמיות הגיבורים שלו מהמפה. כלל הקלפים שהיו בחפיסה שלהם יוצאים מהמשחק גם כן. שחקן שנפסל עדין יכול להשתתף במשחק בכר שילוט על ידודות נטרליות.

אם חיסלה את כל צבאות האויבים, ניצחת את התרחיש.

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

תוכן הרחבה



קטגורית הקסם מים



קטגורית הקסם אש



קטגורית הקסם אדמה



קטגורית הקסם אויר

קטגוריות הקסמים

ברוב הרחבות יש השפעות המתייחסות לקטגוריות הקסמים. לכל קלף קסם יש שיוך לאחת הקטגוריות: **Arrow**, **Ash**, **Earth**, **Water** או **Wind**. בעת הטלת הקסם **Magic**, עליך לבחור לאיזו קטgorיה לשירותו. קלפי התחממות של הגיבור אינם קסמים למרות שהקלם משוויכים לקטגוריה מסוימת. קסמים עם סמל קטgorיה אחד עליהם נחובים לקסמים בסיסיים (**Basic Spells**), בעוד שקסמים עם ארבע סמלים והם הם קסמים מתקדמים (**Expert Spells**). מספר השפעות במשחק תופעלנה רק על אחד מהסוגים הללו.

קלפים קבועים

מוספו ב-*Rampart stretch goals* ובabitilit הרחבה **Champions of the Hunt**.

מכונות מלחמה

מוספו בהרחבה *Rampart*. מכונות מלחמה הם קלפים קבועים שניתן לקבוצה או **בעמדת מסחר** או **במפעלים** המכונות מלחמה. אם كنت אחת בעמדת המסחר, לא ניתן לבצע אף אחת מהאפשרויות האחרות של השדה זהה באותו ביקור. כמו כן, מכונות המלחמה יקרות יותר בעמדת המסחר.



קלף מכונת מלחמה

3. מחיר בעמדת המסחר

4. מחיר במפעלים מכונות המלחמה

1. שם

2. השפעה



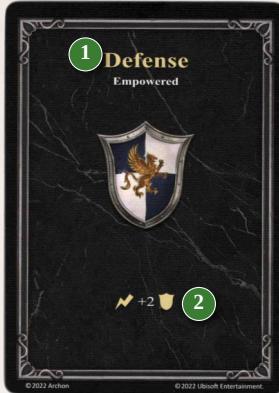
אירונעים

אחד, הזהה לאפקט המתקדם של קלף הסטטיסטיקה הרגיל. ההבדל הוא שאין צורך להשתמש ב- שולץ מלת לפעול אותו.



קלף סטטיסטיקה מוחזק

3. אפקט מתקדם



קלף סטטיסטיקה מוחזק

1. שם

2. אפקט בסיסי

טירה אקראית

נוספַּה בהרחהה Inferno. ראו פירוט .

נוספו בהרחהה Fortress. ניתן להשתמש بكلפי אירונעים במשחקים עם יותר משחקן אחד. ערבענו את חפיסת האירונעים במהלך הנקנת המשחק. בתחילת המשחק כל שחקן מקבלם את המשאבים (למעט הסיבוב הראשון), ולאחר מכן מקבלם את המשאבים, עליכם לשולץ לקרווא את קלף האירונעים הבא. השחקן הפתוח שולץ את קלף האירונעים הראשון. בפעמיים הבאות שהחקנים ישלפו את קלפי האירונעים בהתאם לSİבווב השעון. הפעילו את השחקן ששולץ את קלף לפִי סיבוב השעון, כאשר השחקן ששולץ את קלף האירונעים פועל ראשון. לאחר שהairoונ הסתיים, יש לעורבב כורה לתוך החפירות הרלוונטיות כל קלף שהתגלה במהלך המשחק.



קלף אירונעים

1. שם

2. סיפור רקע

זימון

חלק מהקלפים בהרחהה Inferno יכולים לזמן יחידות במהלך קרב. לא ניתן לזמן יחידות מחפיסה היחידה הנטרלית בעזרת הקלפים הללו. הנה את היחידה המזומנת כשהיא צמודה ליחידה המוננת. יחידות מזומנת מתחילה לפועל בתור בו הן זמנו, אם המהירות שלهن זהה או נמוכה יותר מהיחידה שפוצلت כרגע. אחרת, יש להתייחס אליה כמוון הנקנת. לאחר מכן ישלפו כל קלף היחידה המזומנת מצטרפת לחפיסת היחידות שולץ, אלא אם כן צוין אחרת.

קלפי סטטיסטיקה מוחזקים

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

כל המיקומים במפה



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

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

חפצים



משאבים



אוצרות



סימנים על המפה

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

hetl kobiyah ozarot ו**ketav** את הבונוס המצוין עליה (ב, א, א, א, א, א).

hetl kobiyah meshabim ו**ketav** את המשאב המצוין עליה.

hetl 2 kobiyah meshabim ו**ketav** הבונוס המצוין על אחת מהן.

ketav קיבל נקודת ניסיין אחת.

ketav חפש (2) בחיפשת החפצים.

ketav חפש (2) בחיפשת הקסמים.

ketav קיבל מורול חיובי.

ketav קיבל מורול שלילי.

ketav קיבל נקודת תנוצה אחת נוספת לטור זה.

ketav אפקט מיוחד, ראה שדות **הניתנים לביקור חזק** או שדות **אחרים**.

- ketav** — מקבלים מיידית את המשאים המצוינים.

- ketav** — מעלים את הייצור של המשאב המצוין. אם הוא **נכבר** בפעם הראשונה, מקבלים את המשאב עצמו גם כן.

- ketav** — השחקן צריך לשלם את המחיר שכתוב על מנת לקבל משהו.

- ketav** **2** — בצע את הפעולה ה-X פעמיים.

- ketav** **2** **ketav** **2** **ketav** **1** — הTEL 2 קוביות אוצר או משאים ובחירה אחת מהותואות שהתקבלו.

ה להשפעות של השדות הניטנים לבייקור שלහן מוסברות על ידי הסמלים שבעמוד הקודם:

גלאג' מים



מעיין הנזירים



היכל



קבר של לוחם



תיבת פנדורה



גן קסום



תחנת רוח



אבן לימוד



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

מקדש לחשי/מחוזות הקסם



"ישובים" משמשים כנקודה בה יכול להופיע הגיבור המשני, וכן מקום אליו יכול להגיע הגיבור הראשי לאחר שהובס. כאשר אתה כובש יישוב, בחר האם להעלות את הייצור של ה- שלך, ה- שלך או ה- שלך באחד. כמו במכרות, אם אתה השחקן הראשון שכבש יישוב, אתה מקבל מיד משאב זהה לוה שהעלות לו את הייצור. סמן את היישוב עם סמל המשאב המתאים על מנת להראות איזה משאב הוא מיצ'ר. כאשר אתה כובש יישוב של האויב, אתהראשי לשנות את המשאב שהוא יישוב מיצ'ר.

בנוסף, בمكانם להגביר את ייצור המשאבים, אתה רשאי לבחור לתגבר אחת מיחידות ה- שלך או יחידות ה- שלך מיד בתמורה לחצי מהמחיר המקורי, מעוגל כלפי מעלה. אם אתה השחקן הראשון לכובש את היישוב, תוכל לתגבר את היחידה בחינוך באותו הייצור וקבלה המשאב. אם בחרת לתגבר, אל תניתה.

אף אסימון משאב על היישוב.



כל היישובים הקיימים. כל אחד מנוצץ כמו צבא אחד. כולם פונלים אותו דבר.

טירות תמיד תהיה ממוקמות במרכזו 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 ל תבוסה של שחזור |, ובדרך כלל יהיה בתרחיש פרטיטים מיוחדים לכיבוש טירות. כיבוש טירה גם מעניק לך קוביית צבא מהשחקן שהטירה הייתה שלו המקורי בלבד זאת, כיבוש הטירה לא משפיע על בעל הטירה המקורי בדרך אחרת. הם לא מאבדים את כרטיס הטירה שלהם או את היכולות שלהם. הכובש גם לא יכול להשתמש בקרטיס הטירה שלהם או ליחידות של הטירה הניל', בנגד למשחק המחשב.



הטירות בגרסת הבסיס.

מכרות הן שדות הניתנים לכיבוש המגדילות את הייצור של משאב ספציפי לאחר שהם נכבשים. אם אתה הראשון לכובש מכורה, המכורה מספק לך מידית את המשאב שהוא מיצ'ר. לכל המכורות יש הסמל ותמונה של המשאב שהמכורה מייצר לידיו.



מכורה המיצ'ר , עליו שומרות יחידות נדרליות בדרגה 3. השחקן הראשון לכובש מכורה יזכה את השדה הזה זכה מידית ב- אחד ובנוסף יעלה את הייצור של ה- שלך.

שדות שניתן לבקר בהם שוב

שוק שחור



קטgorיה: **ניתן לביקור חזור**
הסתכל על 4 הקלפים העליונים מערימת החפצים המשולכים. תוכל לקנות אחד מהם בעבור:

- (Minor) ☰ ☰ ☰ 5
- (Major) ☰ ☰ ☰ 7
- (Relic) ☰ ☰ ☰ 01

ספרייה



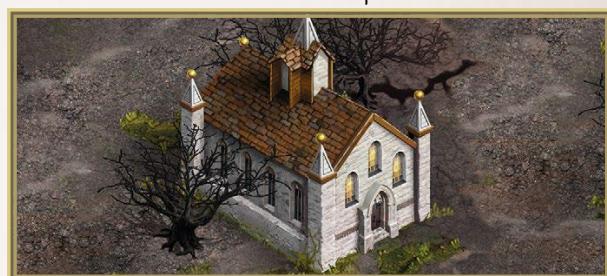
קטgorיה: **ניתן לביקור חזור**
תוכל ☰ ☰ ☰ 3 על מנת להסיר קלף סטטיסטיקה 1 מהיד או מערימת הזרוקים שלך ולהחליף אותו בקלף סטטיסטיקה אחר לבחירתך. אפשר לעשות זאת עד פעמיים בכל ביקור.

בית מרוזה



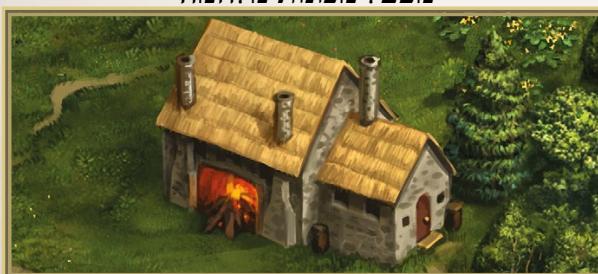
קטgorיה: **ניתן לביקור חזור**
תוכל ☰ ☰ ☰ 7 על מנת לקבל גיבור משני. הנה את הדמותות שלו על השדה הזה. לאחר מכן, בחור שחקן אויב שיזרק קלף אקראי מהיד שלו.

מקום מבטחים



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

מפעלי מכונות מלחמה



קטgorיה: **ניתן לביקור חזור**
קניה **מכונות מלחמה**.

עמדת מסחר



קטgorיה: **ניתן לביקור חזור**
בחור אחת מהאפשרויות: **מסחר** במישאים או הסרת קלף או קניה **מכונות מלחמה**.



אורות



קטgorיה: **ניתן לביקור** חמור
קבל נקודת אחת נוספת. היא מוחזיקה לתוך אחד בלבד. עין ערך **פעולות** תגונת.

עמדת תצפית



קטgorיה: **ניתן לביקור**
גלה אריח מכוסה הצמוד לאויר זהה.

שדות אחרים

עץ הדעת



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

שוק הזמן



קטgorיה: **ניתן לביקור**
הסר מהיד שלו. לאחר מכן **חופש** (2) בחפיסט
היכولات, בחפיסט הקסמים או בחפיסט החפצים.

הגבע



קטgorיה: **ניתן לביקור**
קבל את אסימון הגבע. רק אסימון גבע אחד יכול להיות
בשימוש, אתה לא מקבל אחר גם אם הקוביה השחורה
של השודה הזה הוסרה או אם קיימים מספר שדות גבע.
ההשפעה של הגבע מתחוארת 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 ⚡️ במקומו זהה.

מברך גבעה



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

בקתת המכשפה



קטגוריה: **ניתן לביקור**
בחר אחד: הסר קלף יכולת מהיד שלך או התבונן בקהל' העליאן בחפיסטה היכולות ושים אותו ביד שלך או בערימהת הקלפים המושלכים של חפיסטה היכולות.

מעיין כסום



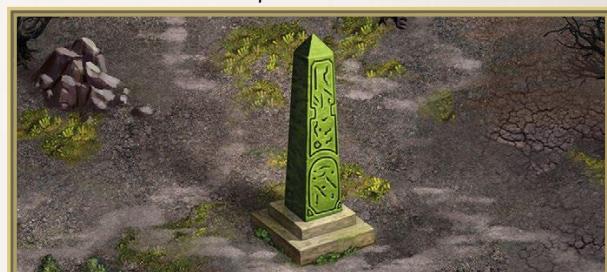
קטגוריה: **ניתן לביקור**
אתה רשאי לבחור אחד מ-3 הקלפים העליונים מעירימת המושלכים לך ולהחזיר אותו ליד. החזר את הקלפים שנותרו לדראש עירימת הקלפים המושלכים שלך בסדר שתבחר.

מלומד



קטגוריה: **ניתן לביקור**
הטל קוביה התקפה אחת. בהתאם לתוכזה, פעל כדלהלן:
+1 -- קיבל קלף סטטיסטיקה לבחירתך או הסר קלף סטטיסטיקה מהיד שלך.
0 -- שלוף שני קלפים מעירימת היכולות, קח אחד מהם והשלך את השני.
-1 -- שלוף שני קלפים מעירימת הקסמים, קח אחד מהם והשלך את האשני.

אובליסק



קטגוריה: **ניתן לכיבוש**
ההשפעה של האובליסק תלוי בתרחיש. כאשר אתה כובש את השדה הזה, אל תסיר אף קוביית אויב מהשדה; במספר שחוקנים יכולת להיות קוביית צבא על השדה הזה.

אוניברסיטה



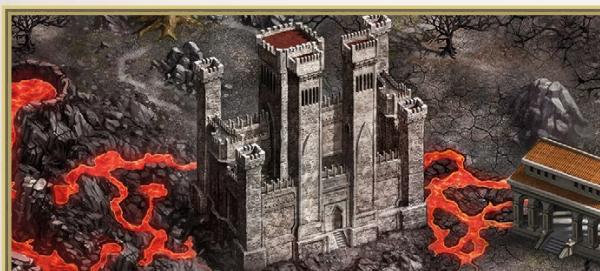
קטגוריה: **ניתן לביקור**
על מנת **לחפש** (4) בערימת היכولات
המושלכות.

ציר הכוכבים



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

טירה אקראית



קטגוריה: **ניתן לכיבוש**
כאשר הטירה מתרגלת, כל השחקנים מטילים 2 ♣. מי
שהטיל את התוצאה הגבוהה ביותר בחור צבא שלו
בשימוש. הטירה האקראית מוגנת על ידי יחידות מאותו
צבא. יש להם יחידת ★★ אחת על צד "רבים" (Packs),
שתי יחידות ★★ על צד "רבים", ושתי יחידות ★★ על
צד "מעטנים" (Few). השחקן השולט על היחידות בזמן
הקרב בוחר את יחידת ה-★★. כיבוש הטירה מעלה את
היעזר של ה-♣ ב-10, בנוסף אתה הראשון לכבוש
את הטירה, אתה זוכה באותה כמות מידית.

מלכת הדרקונים



קטגוריה: **ניתן לכיבוש**
ההשפה תליה בתרחיש.



เครดיטים



מחבר: Hermanni Karppela

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

הגהה: Joris de Kleer, Rickard Nilsson, Leena Häkkinen

בדיקת איות: Dániel Kovács

הנדסת תרגום: Victor Marchuk, Andrzej Wiącek

תרגום לעברית: אורן אריאלי, יחיאל אטיאס, עמיאל ליברמן

תודה מיוחדת: לכל עובדי Archon Studio, על יצירת המשחק ועל המענה הבלתי פוסף לשאלותינו בוגר לחוקים ובנוישאים אחרים. ל-Jon Van Caneghem ולכל מי שהשתתפו 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

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/מכור	... על מנת לקנות ⚡			
אני מוכר ⚡	2 ⚡ → 1 ⚡	6 ⚡ → 1 ⚡	—	—
אני מוכר ⚡	1 ⚡ → 2 ⚡	—	1 ⚡ → 3 ⚡	—
אני מוכר ⚡	—	3 ⚡ → 1 ⚡	1 ⚡ → 1 ⚡	—