

Blue Moon City

הקדמה

תקופת החושך הסתיימה. היורשים המלכותיים, אשר מלחמתם הפנימית והגאווה שלהם החריבה את עיר הירח הכחולה, ברחו. היועצים המושחתים אשר לחשו לאזנם גורשו. החלוקה המרירה בין אנשי העיר מתחילה להבריאה. עכשיו זה הזמן להרמוניה ותקווה.

אבל עיר הירח הכחולה נשארה בהריסותיה, רק המתאר בעפר נותן רמז קלוש לגדולתה של העיר לפני נפילתה. תושבי העיר נשבעו שיש לבנות מחדש את העיר, ושלושת דרקוני האלמנטים חזרו לעזור. כשליחים של אלי הירח הכחול, יש להם את הכוח לאחד את הקריסטל הקדוש אשר הגן על העיר בעבר. השאלה היחידה שנשארה היא: למי הם יעניקו את המנהיגות.

רכיבי המשחק

21 אריחי בניינים (דו צדדיים)

1 אובליסק

80 קלפים (10 עבור כל אחד מ-8 אנשים)

4 דמויות שחקנים

40 סמני שחקנים (10 עבור כל שחקן)

40 סמני קריסטלים (12 בשווי 1, 28 בשווי 3)

15 קשקשי דרקון מוזהבים

3 דמויות דרקון

מטרת המשחק

תעזרו בבנייתה של העיר לקבלת קריסטלים. הרשימו את הדרקונים לקבלת קשקשים מוזהבים אשר יומרו לקריסטלים. היו הראשונים אשר לעלות מספיק מנחה לאובליסק, אשר במרכז החצר, על מנת לקבל את מנהיגות העיר ולנצח את המשחק.

במהלך המשחק, השחקנים מזיזים את הדמות שלהם לאריחי בניינים, כאשר שם הם ישתמשו בקלפים על מנת לתרום לבניית המבנים. כאשר שחקן מבצע תרומה, הוא ממקם את אחד מסמניו במקום פנוי באותו בניין. כאשר המקום הפנוי האחרון התמלא, הבניין מושלם והשחקנים אשר תרמו להשלמתו מקבלים פרסים בצורה של קלפים, קשקשי דרקון וקריסטלים. קלפים משמשים לתורמות עתידיות, קשקשי דרקון משמשים לקבלת קריסטלים נוספים. השחקנים משתמשים בקריסטלים על מנת להעלות מנחה לאובליסק. השחקן הראשון שמעלה מספר מסוים של מנחות מנצח את המשחק.

הכנת המשחק

1: שימו את אריחי הבניינים כאשר ציורי החורבות כלפי מעלה באופן הבא: שימו את החצר במרכז ושלושת המקדשים וארמון סמוך כמו בציור (עמ' 1). ערבבו את האריחים הנותרים ושימו אותם בצורה אקראית כך שישלימו את העיר.

2: מקמו את האובליסק סמוך לעיר.

3: הניחו את סמני הקריסטלים פונים קלפים מעלה בצד אחד של האובליסק.

4: שימו את קשקשי הדרקון צד שני. 4 שחקנים השתמשו בכל ה-15, שלושה שחקנים השתמשו ב-12, שני שחקנים השתמשו רק ב-9. קשקשים לא בשימוש יש להשאיר בקופסא.

5: מקמו את שלושת הדרקונים סמוך לעיר.

6: כל שחקן בוחר צבע, לוקח את דמות השחקן ומניח אותה בחצר ואת הסמנים בסמוך עליו.

7: ערבבו את הקלפים וחלקו 8 קלפים לכל שחקן. הניחו את שאר הקלפים סגורים סמוך לעיר.

לאחר סיום שלב זה המערך אמור להיות כמו בתמונה בעמ' 1.

תור שחקן

ביחרו שחקן אשר יהיה השחקן הראשון, ואז שחקן עם כיוון השעון. בתורו השחקן יבצע את הפעולות הבאות לפי הסדר המתואר.

1: **תנועה:** ניתן להזיז את דמות השחקן עד שני צעדים לבנינים סמוכים. לא ניתן לנוע באלכסון. מותר לשנות כיוון תוך כדי תנועה.

2: **תרומה:** בבניין בו מסיימת הדמות את התנועה, ניתן לבצע בעזרת הקלפים תרומה אחת או יותר על מנת לבנות את הבניין. אם התנועה מסתיימת בחצר ניתן לעלות מנחה לאובליסק כפי שיתואר בהמשך.

3: **זריקה וקבלת קלפים:** לסיום התור, ניתן לזרוק 0 עד 2 קלפים לערימה של הקלפים הפתוחים, הסמוכה לערימת הקלפים הסגורה. לאחר מכן לוקחים שני קלפים יותר מכמות הקלפים שנזרקה, מערימת הקלפים הסגורה. (כאשר הערימה הסגורה הסתיימה יש לערבב את הערימה הפתוחה ולהפכה).

קלפי כוח: בתורכם ניתן להשתמש בקלפי כוח ולהפעיל את הכוחות שלהם כפי שיתואר בהמשך.

שחזור בניין

הציור של כל בניין מראה 1-3 ריבועים צבעוניים עם מספר. זה מראה את התרומות הדרושות לשחזור הבניין.

בשביל לבצע תרומה לשחזור הבניין שעליו הגיעה הדמות, צריך להשליך מהיד אחד או יותר קלפים המתאימים לצבע הריבוע עם סך ערך גדול או שווה למספר המופיע באותו ריבוע. אז ממקם השחקן סמן שלו באותו ריבוע.

ניתן לבצע יותר מתרומה אחת, אבל צריך לבצע כל תרומה בנפרד עם קלפים נפרדים.

התרומות לארבעת הריבועים בארמון יכולות להיות בכל צבע, אבל עבור כל ריבוע ניתן להשתמש בצבע אחד בלבד.

ניקוד עבור בניין משוחזר

כאשר מניחים סמן על הריבוע הריק האחרון, שחזור הבניין הושלם ומתבצע ניקוד.

השחקן שיש לו הכי הרבה סמנים (במקרה של שוויון בעל הסמן השמאלי ביותר מנצח) מקבל השחקן סמני קריסטל, קלפים וקשקשי דרקון המופיעים מצד בפינה שמאלית עליונה מצד ימין לכוכבית.

כל השחקנים שביצעו תרומה כלשהי (כולל השחקן שתרם הכי הרבה) מקבלים סמני קריסטל, קלפים וקשקשי דרקון המופיעים בפינה שמאלית עליונה מתחת לכוכבית.

בנוסף, כל שחקן שביצע לפחות תרומה אחת לבניין מקבל סמני קריסטל, קלפים וקשקשי דרקון

המופיעים בבנינים הסמוכים המשוחזרים (סמוך: שמאל, ימין, למטה, למעלה. ללא אלכסונים). בכל בניין בפינה ימנית עליונה יש ציור של מה תהיה התרומה שלו כאשר הוא יהיה משוחזר, אבל זה תקף רק אחרי השחזור. גם אם בוצע יותר מתרומה אחת מקבלים את הבונוס פעם אחת בלבד.

מקם את קשקשי הזהב לפניך, את הקריסטלים עם הפנים כלפי מטה, ואת הקלפים שים לפניך עם הפנים כלפי מטה מבלי להסתכל. רק בסוף התור ניתן להוסיפים ליד ולבחון אותם.

לאחר שהבניין שוחזר וכל השחקנים קיבלו את הסמנים, הופכים את הבניין וכל דמות או דרקון שהיו עליו מוחזרים לאותו בניין.

דרקונים וקשקשי זהב

דרקונים מוזזים בעיר בעזרת קלפי כוח המתוארים בהמשך. כאשר דרקונים נוכחים בבניין בו השחקן מבצע תרומה אחת או יותר, על כל דרקון נוכח הוא מקבל קשקש זהב. גם אם השחקן מבצע יותר מתרומה אחת הוא עדיין מקבל קשקש זהב אחד על כל דרקון.

ניקוד קשקשי דרקונים

ישנן שתי דרכים להשיג קשקשי דרקונים: על ידי ביצוע תרומות בבניין בו יש דרקון או על ידי ניקוד בניין משוחזר. כאשר הקשקש המוזהב האחרון נלקח באחת הפעולות הללו מתבצע ניקוד על קשקשי הזהב מיד. קשקשי זהב שהיו אמורים להיות מוענקים אבל לא ניתן היה בגלל שנגמרו עדיין נספרים בחישוב.

אם יש שחקן בודד עם מרב קשקשים הוא מקבל 6 קריסטלים. אם יש שוויון למקום הראשון, כל אחד מהשחקנים מקבל 3 קריסטלים. כל שחקן שיש ברשותו לפחות 3 קשקשי זהב מקבל 3 קריסטלים. שחקנים עם פחות מ-3 קשקשי זהב לא מקבלים דבר.

לאחר קבלת הניקוד, כל שחקן אשר קיבל קריסטלים מחזיר את קשקשי הזהב שברשותו בחזרה לקופה הכללית.

דוגמא: יש לך 5 קשקשי זהב, ולשני היריבים יש 4 ו-2 בהתאמה. בגלל נוכחות של שני דרקונים אתה מקבל 2 קשקשי זהב בזכות התרומה שלך. יש רק קשקש זהב אחד זמין ולכן אתה מקבל רק קשקש זהב אחד, אבל לצורך החישוב יש לך 7 קשקשים. עכשיו מתבצע ניקוד. לך יש מרב הקשקשים ולכן מקבל 6 קריסטלים, היריב עם 4 קשקשי זהב מקבל 3 קריסטלים והיריב השני אינו מקבל דבר אך שומר על שני קשקשי הזהב שברשותו. כל שאר קשקשי הזהב מוחזרים לקופה.

דוגמא למשחק

ציור עמוד 4 משמאל.

1: אתה מתחיל בלהיז את הדמות מה- hospice-ל-
university.

2: משחק קלף כחול בשווי "1" מהיד ומשתמש בכוח
שלו להעיף את הדרקון הכחול ל-university כפי
שמתואר סעיף קלפי כוח.

3: אתה משתמש בקלפים לבנים שווי "2" ושווי "3"
לבצע תרומה לשחור ה-university ושם סמן בריבוע
בעל הערך "5".

בגלל שיש שני דרקונים (כחול ואדום) אתה מקבל
שני קשקשי זהב.

ניקוד הבניין

התרומה שלך מסיימת את שחזור הבניין ולכן הבניין
מקבל ניקוד. בגלל שלך וליריב יש תרומה אחת, אבל
לך יש תרומה אשר נמצאת שמאלה יותר, אתה
מקבל את הפרס שמימין לכוכבית: קשקש זהב.

לאחר מכן שניכם מקבלים את הפרס מתחת
לכוכבית: קריסטל אחד. שני השחקנים גם מקבלים 3
קריסטלים על Fire temple הסמוך, ושני קלפים על
market hall הסמוך. לא מקבלים דבר על Royal
palace הסמוך כי הוא לא משוחזר.

לסיום, לאחר שהשחקנים מקבלים את הסמנים
השונים, ה-university מתהפך להראות את הצד
המשוחזר שלו ומחזירים את הדמות ושני הדרקונים
על הבניין.

לסיום התור אתה זורק שני קלפים ולוקח 4 חדשים.

הערה: מספר קשקשי הזהב מוגבל לפי מספר
השחקנים כפי שמפורט בחוקי הכנת המשחק. מספר
הסמנים שיש לכל שחקן מוגבל לסמנים המסופקים
(10 לכל שחקן). בניגוד לכך, כמות הקריסטלים אינה
מוגבלת. אם יש צורך בסמנים נוספים השתמשו
בסמנים אחרים והעניקו לשחקן את כמות
הקריסטלים בהתאם לניקוד על הבניין או על קשקשי
הזהב.

מנחת קריסטלים לאובליסק

כאשר הדמות מגיע לחצר ניתן לבצע פעולת מנחה
לאובליסק.

הריבועים באובליסק מתמלאים מלמטה כלפי מעלה.
אם השחקן משקיע קריסטלים כמספר אשר מצוין
בריבוע הפנוי הראשון, ניתן לשים סמן של השחקן
בריבוע. (במשחק עם שני שחקנים, אין להשתמש
בשתי הקוביות הראשונות עם רקע אפור).

ניתן לבצע שתי מנחות בתור בעזרת קלפי כוח (ראו
חוקים בהמשך).

לדרקונים אין השפעה בחצר. ז"א לא מקבלים
קשקשי זהב כאשר מעניקים מנחה לאובליסק גם
כאשר נוכח דרקון (כמו בתרומה עבור בניין רגיל).

ניצחון במשחק

שחקן מנצח את המשחק כאשר הוא ביצע כמות
מספקת של מנחות לאובליסק לפי מספר השחקנים:

2 שחקנים: 6 מנחות

3 שחקנים: 5 מנחות

4 שחקנים: 4 מנחות

ניתן (אך נדיר) להגיע למצב בו כל הבניינים שוחזרו
מבלי שלשחקן כלשהו יהיה מספיק קריסטלים על
מנת להעלות מספיק מנחות לסיום המשחק. במקרה
זה יש להמשיך עד שכל שחקן העניק את מרב
המנחות שהוא יכול, המנצח הוא מי שהעניק הכי
הרבה מנחות. במקרה של שוויון המנצח מי שנשאר
בידיו הכי הרבה קריסטלים. אם גם במצב זה יש
עדיין שוויון, הניצחון משותף.

מקרה נדיר נוסף הוא כאשר לכל השחקנים נגמרו
סמנים (רוב הסיכוי שיקרה במשחק של שני
שחקנים). במקרה זה המשחק מסתיים השוויון.

וריאנט

למען שוני גדול יותר, יש למקם את החצר במרכז
ולערבב את כל הבניינים ולערוך את מפת העיר.

קלפי כוח

לקלפים יש שווי של 1-3 והשווי מציין את ערך התרומה בשחזור הבניין. בנוסף לקלפים בשווי "1" ו-"2" יש יכולות מיוחדות אשר ניתן להשתמש בהן במקום לתרום לשחזור הבניין.

שחור

קלפים שחורים אהבים את דרקון האש בשלב התנועה

קלף שחור שווי "1": השלך והזז את הדרקון האדום לכל משבצת (הדרקון יכול להיות מתוך או מחוץ לעיר).

קלף שחור שווי "2": השלך והזז את הדרקון האדום עד שלוש משבצות (אם נמצא בעיר).

אדום

קלפים אדומים אהבים את דרקון האדמה בשלב התנועה

קלף אדום שווי "1": השלך והזז את הדרקון הירוק לכל משבצת (הדרקון יכול להיות מתוך או מחוץ לעיר).

קלף אדום שווי "2": השלך והזז את הדרקון הירוק עד שלוש משבצות (אם נמצא בעיר).

כחול

הקלפים הכחולים אהבים את דרקון המים בשלב התנועה

קלף כחול שווי "1": השלך והזז את הדרקון הכחול לכל משבצת (הדרקון יכול להיות מתוך או מחוץ לעיר).

קלף כחול שווי "2": השלך והזז את הדרקון הכחול עד שלוש משבצות (אם נמצא בעיר).

אפור

הקלפים האפורים עוזרים להזיז את הדמות בשלב התנועה

קלף אפור שווי "1": השלך והזז את הדמות למשבצת כלשהי

קלף אפור שווי "2": השלך והזז את הדמות עד שתי משבצות נוספות.

ירוק

הקלפים הירוקים ניתנים להשתמש בתור כל צבע. בשלב התרומה

כל הקלפים הירוקים הם בשווי אחד ויכולים לשמש כתוספת לכל צבע אחר.

חום

יכולים לתרום בכל צבע בתנאי שמשתמשים בשניים יחד.

בשלב התרומה

כל הקלפים החומים בשווי "1" או "2": שני קלפים חומים ביחד נותנים ערך "3" לשימוש בתופסת או במקום כל צבע. (שני קלפים שווי "1", שני קלפים

בשווי "2", קלף בשווי "1" יחד עם קלף בשווי "2" יכולים להזרק יחד ולתת שווי "3")

לבן

הלבנים יכולים להמיר צבע. בשלב התרומה

קלף לבן בשווי "1": השלך על מנת להמיר צבע של 4 קלפים אחרים בצבע אחד לצבע אחר לצורך מתן תרומה. (לא ניתן "לצבוע" מחדש את יכולות הקלפים)

קלף לבן בשווי "2": השלך על מנת להמיר צבע של קלף בודד בצבע אחד לצבע אחר לצורך מתן תרומה. (לא ניתן "לצבוע" מחדש את יכולות הקלפים)

צהוב

משמשים להעלאת מנחות לאובליסק. בשלב התרומה

קלף צהוב בשווי "1": לאחר העלאת מנחה לאובליסק, השלך קלף זה על מנת לעלות מנחה נוספת. אבל המנחה צריכה להיות בשווי אחד יותר ממה שמצוין בריבוע (ז"א אם כתוב "8" יש להשתמש ב-9 קריסטלים).

קלף צהוב בשווי "2": לאחר העלאת מנחה לאובליסק, השלך קלף זה על מנת לעלות מנחה נוספת. אבל המנחה צריכה להיות בשווי שניים יותר ממה שמצוין בריבוע.