



- ערכה בסיסית -

הוראות משחק

תורגם ללא התחייבות או רשות ע"י
שין גימל

רקע :

- נקודת נצחון אחת עבור כל דמות משחק הנמלטת מהמבוך
- ניתן להמלט מהמבוך רק ע"י מעבר של דמות את קו ההתחלה של השחקן היריב.
- אם דמות הגובלין מצליחה להמלט , השחקן מקבל 2 נקודות
- דמות המצליחה להמלט עם האוצר מעניקה לשחקן נקודה נוספת
- כל שחקן צריך להציג בצורה גלויה את הדמויות היריבות שחיסל , את הדמויות ששחרר ואת האוצרות שברשותו , כך שמספר נקודות הנצחון שברשותו יהיה גלוי.

קוסם רב עוצמה יצר מבוך אכזרי , אליו הוא מזמין יצורים מעולמות שונים להנאתו, לבחון כיצד ישרדו. ב Dungeon Twister , אתה שולט בקבוצת לכודים במבוך המנסים להמלט תחת עינו המשגיחה של הקוסם ולשרוד את התקפות של השחקנים היריבים, שגם הם מנסים להמלט.

תכולה

הערכה הבסיסית של המשחק מכילה :

- 8 חדרי מבוך
- 2 פסי קו התחלה
- 2 מסכים
- 2 סטים של דסקיות (סט אחד עבור כל שחקן) המכילים כ"א 8 דסקיות דמות ו 6 חפצים
- 2 סטים של 8 דמויות משחק מקרטון
- 2 חבילות בנות 16 קלפים, אחת לכל שחקן המכילות כ"א 9 קלפי קרב, 3 קלפי קפיצה ו 4 קלפי פעולה.
- מספר סמני שער מסוג "פתוח" ו"שבור"
- מספר דסקיות למעקב
- ספר חוקים באנגלית

התחלת המשחק

ערבבו את 8 חדרי המבוך מבלי להסתכל ובנו מלבן 2×4 כשכל הריבועים מונחים עם הפנים כלפי מטה. כל שחקן בוחר צבע ומניח את קו ההתחלה בצד שלו של המבוך. הוא מקבל מסך אחד ומניח מאחוריו 14 דיסקיות , 16 קלפים של הצבע שלו. השחקן יכול לבחור במהלך המשחק קלף אפשרי עפ"י בחירתו. שחקן לא יבחר קלף אקראית.

בחירת נבחרת ראשונה

כל שחקן בוחר נבחרת של 4 דמויות משחק מתוך ה 8 שברשותו ומניח אותם עם הפנים כלפי מטה על קו ההתחלה.

סידור שאר הדיסקיות

בחרו מי מתחיל ראשון שלב זה. כל שחקן בתורו מניח אסימון אחד הפוך (עם הפנים כלפי מטה) על חדר מבוך זמין לבחירתו. ניתן להניח אסימון על חדר כל עוד מספר הדיסקיות לא עלה על המספר המצויין בגב הריבוע (2 או 3 - ראה שרטוט). ניתן אם כן לשים דיסקיות מצבעים שונים באותו חדר מבוך. אסור להציץ בשום אסימון שהונח (כולל של אותו שחקן). כאשר הונחו כל הדיסקיות השחקנים חושפים יחד את נבחרת הפתיחה שלהם. ניתן להוריד את המסך ולהשתמש בו כמדריך. בחרו שוב איזה שחקן מתחיל את המשחק. המשחק מתנהל בתורות.

מספר שחקנים

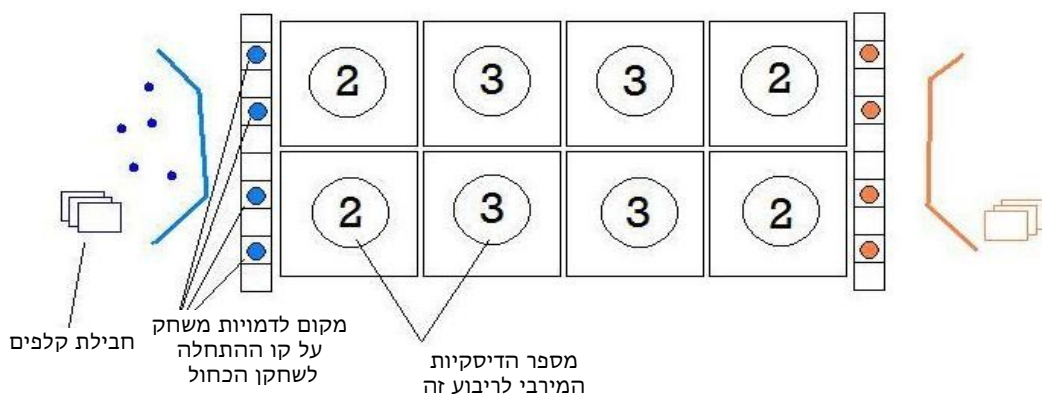
הערכה הבסיסית מאפשרת משחק ל 2 שחקנים. ישנן ערכות הרחבה בהן חדריים , דמויות וחוקים חדשים.

מטרת המשחק

מטרת המשחק היא לצבור 5 נקודות נצחון ע"י שחרור דמויות מהמבוך והצלחה בקרובות מול היריב. המנצח הינו השחקן הראשון הזוכה ב 5 נקודות נצחון

- נקודת ניצחון אחת עבור חיסול דמות משחק של היריב

סידור המשחק



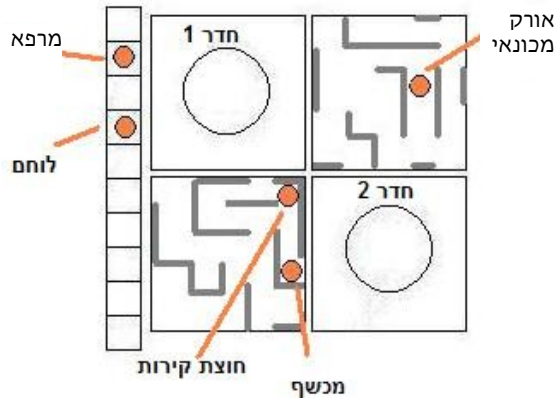
מהלך המשחק

כל תור של שחקן בנוי ממספר שלבים:

1. שימוש בקלף פעולה
2. ביצוע כל הפעולות או חלק מהן
3. אם לשחקן לא נותרו קלפי פעולה, הוא מקבל בחזרה את 4 קלפי הפעולה

גילוי חדר

ניתן לגלות חדר (הפיכת הריבוע כלפי מעלה) אם לאחת הדמויות יש כבר גישה ישירה אליו. לדמויות על קו ההתחלה ישנה גישה ישירה לשני החדרים הצמודים לקו.



השחקן המבצע את מהלכי התור שלו נקרא השחקן הפעיל.

שלב 1 - שימוש בקלף פעולה

השחקן הפעיל בוחר קלף פעולה מהחבילה העומדת לרשותו ומניח אותו גלוי בערמה לפניו. הקלפים נערמים אחד על השני, כך שרק הקלף האחרון שנוצל, הינו גלוי. בסוף סבב של 4 תורות, כאשר לשחקן לא נשארו קלפי פעולה, הוא לוקח בחזרה את ארבעת הקלפים.

בתור הראשון במשחק, השחקן הראשון חייב לשחק קלף "2 פעולות". במהלך התורות הבאים נתן לשחקן קלפי פעולה בעלי ערך זהה או נמוך באחד או גבוה באחד מערך הקלף הגבוהה ביותר ששחקן עד כה. כלומר לא ניתן להשתמש בקלף "4 פעולות" לפני ששחקן קודם שלף "3 פעולות". לאחר השימוש בקלף "4 פעולות" הוראה זו אינה חלה יותר ועד סוף המשחק ניתן לבחור כל קלף פעולה.

[צורה יותר פשוטה של הוראה זו הינה להכריז שסדר קלפי הפעולות ששולף כל שחקן בסבב התורות הראשון, הינו $2+, 3+, 4+, 5+$, ולאחר מכן מהסבב הבא, אין הגבלה]

שלב 2 - שימוש בפעולות

השחקן הפעיל יכול לבצע מספר פעולות עפ"י הקלף שבחר. אין חובה לבצע את כל הפעולות, ובמקרה של ויתור על פעולה לא ניתן לשמור אותה לתור הבא. קלף "4 פעולות" מעניק 4 נקודות פעולה אותן השחקן יכול לחלק לדמויות השונות או לבצע בדמות אחר שלו.

נקודת פעולה אחת מאפשרת:

- לגלות חדר
- לסובב חדר
- להזיז דמות אחת
- לפתוח בקרב
- להשתמש ביכולת מיוחדת של דמות
- להשתמש בחפצים

כלל זהב מס' 1 - תמיד יש להשלים פעולה במלואה לפני התחלת פעולה חדשה

בדוגמה זו הלוחם והמרפא יכולים לגלות את חדר 1. המכשף יכול לגלות את חדר 2. חוצת הקירות אינה יכולה לגלות שום חדר היות וישנם קירות בינה לבין החדרים האחרים. האורק המכונאי נמצא על ציר ההזזה אך אינו קרוב לחדר ולכן אינו יכול לחשוף.

הוציאו או כל הדיסקיות מהחדר שמגלים, משכו אותו החוצה לצד הלוח, הפכו אותו והחזירו. השחקן שחשף את החדר החדש מניח את הדיסקיות, למעט הצבע שלו. השחקן השני מניח את הדיסקיות הנותרים. כל הדיסקיות גלויות ומונחות לא יותר מאשר אחת במשבצת רצפת חדר פנויה או במשבצת ציר ההזזה של חדר המבוך.

סיבוב חדר

במסוף כל חדר מצויד במכניקה מורכבת של גלגלים וצירים המאפשרים לחדר להסתובב על צירו. בכל חדר ישנו ציר הזזה המסומן במשבצת שעליה מצויר חץ מסתובב ומספר. עבור נקודת פעולה אחת יכולה דמות משחק הנמצאת במשבצת ציר ההזזה לבצע $\frac{1}{4}$ סיבוב (90 מעלות) בכיוון החץ המסומן. אפשר תמורת שתי נקודות פעולה לבצע חצי סיבוב או $\frac{3}{4}$ סיבוב תמורת 3 נקודות פעולה.

לכל ציר יש ציר בן זוג בהתאמה בחדר אחר וישנה התאמה במספר הציר במשבצת לשם זיהוי.

דמות הנמצאת בציר #1 יכולה לבחור לסובב את החדר השני שבו מסומן ציר #1. סיבוב החדר המרוחק יתבצע עם כיוון החץ של אותו חדר, ועפ"י אותו עיקרון של נק' פעולה לכל $\frac{1}{4}$ סיבוב. ניתן לסובב רק חדר אחד עבור נק' פעולה אחת ולא ניתן לסובב שני חדרים בו זמנית.

על מנת לסובב חדר הוצא את ריבוע המבוך לצד הלוח, סובב את הריבוע עם החץ והחזרו אותו למבוך. לא ניתן להתחרט. דיסקיות הנמצאים על הלוח לא משנים מקום בעקבות הסיבוב.

תנועת דמות

ניתן להשתמש בנק' פעולה על מנת לזוז עם אחת מהדמויות. מהירות הדמות מסומנת ע"י המספר הלבן מצד ימין המופיע בדיסקית שלה ומייצג כמה משבצות ניתן לנוע עבור נק' פעולה אחת. (לדוגמה הגנב יכול לנוע 5 משבצות)

אין חובה להשלים את כל התנועה האפשרית. לחלופין, ניתן לתת לדמות יותר מנק' פעולה אחת על מנת שתתקדם יותר משבצות, במקרה זה יש להשלים את התנועה הראשונה לפני התחלת השנייה (חוק זהב ראשון)

במהלך התנועה הדמות יכולה:

- לזוז לכל משבצת סמוכה (כולל אחרנית)
- לעבור על פני או לעצור על חפצים או דמויות פצועות. (יריבות או של השחקן)
- לעבור על פני דמויות לא פצועות של אותו שחקן, אך לא לעצור עליהן
- לעבור על פני או לעצור בציר ההזזה.
- לעבור דרך שערים פתוחים או שבורים

במהלך התנועה הדמות אינה יכולה:

- לנוע באלכסון
- לעבור על פני או לעצור על הפיר
- לעבור על פני או לעצור על דמות יריבה.
- לעבור דרך שער סגור או דרך קיר.

בסוף תנועת דמות (בסוף פעולה) ולפני התחלה של פעולה חדשה , דמות איננה יכולה:

- לעמוד באותה משבצת כמו דמות לא פצועה אחרת (ללא קשר למחנה הדמות , יריב או שחקן)
- לעמוד באותה משבצת עם דמות פצועה של היריב
- לעמוד על פני בור
- לעמוד באותה משבצת עם שני דיסקיות (ללא קשר לשייכות)

כלל זהב מס' 2 - בסוף כל פעולה אין שני דיסקיות באותה משבצת.

שערים שבורים או פתוחים אינם מושפעים מכלל זהב היות והם נמצאים בין משבצות.

לדוגמה - דמות הנושאת חפץ יכולה לעבור על פני דמות אחרת מאותו מחנה שנושאת גם היא חפץ, אך (היא אינה יכולה להיעצר על אותה משבצת)

קרבות

פתיחה בקרב דורשת נקודת פעולה אחת. ניתן לפתוח בקרב רק מול דמויות הנמצאות בסמוך לדמות התוקפת. לא ניתן לתקוף דרך מעבר סגור או קיר. כל שחקן בוחר קלף התקפה ומניח אותו הפוך לפניו. שני הקלפים נחשפים בו זמנית. כל שחקן מוסיף את ערך הקלף לערך ההתקפה של הדמות. (מספר שחור בצד ימין של הדמות). השחקן עם התוצאה הגבוהה ביותר מנצח והדמות השנייה נפצעת. דמויות פצועות מונחות הפוכות עם הפנים כלפי מטה.

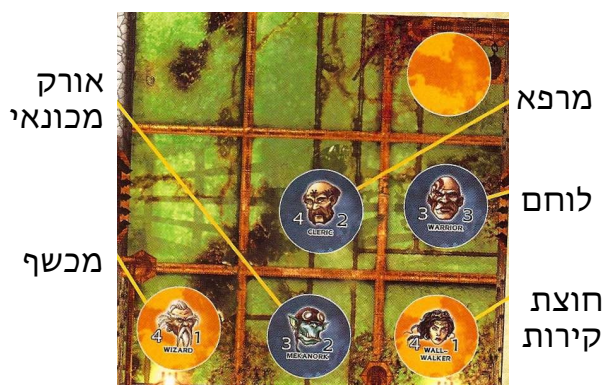
במקרה של שוויון , לא קורה דבר והשחקן יכול להחליט אם הוא רוצה לנצל נקודת פעולה נוספת על מנת לפתוח בקרב חדש.

כל קלפי הקרב מונחים לאחור מכן בערמה נפרדת הפוכה, כדי שלא יהיה ניתן להציץ. הקלף "קרב+0" חוזר תמיד לשחקן שבחר בו. שחקן לא יכול לתקוף דמות פצועה, שנית באותו תור.

קרבות קבוצה

כאשר אפשרי ליותר מדמות אחת לתקוף דמות של השחקן היריב, כל הדמויות (הלא פצועות) משתתפות בקרב. השחקן התוקף מצרף את כל נקודות ההתקפה של הדמויות שרשאיות לתקוף (נמצאות בסמוך) והשחקן המגן מחבר את כל נקודות ההגנה של דמויות הנמצאות. למרות שמדובר בקרב קבוצתי , שולפים רק קלף אחד עבור ההתקפה של כולם ובסיומו השחקן הפסיד הופך את הדמויות הפצועות מטה.

בדוגמה זו השחקן הכחל מנצל נק' פעולה אחת לפתוח בקרב של הלוחם ותוקף את חוצת הקירות. היות והאורק המכונאי סמוך לחוצת הקירות, הוא משתתף והשחקן הכחל מחבר את ערך ההתקפה של שניהם ($5=3+2$). המרפא הכחל אינו משתתף היות והוא נמצא אלכסונית. המכשף הצהוב וחוצת הקירות משתתפים בקרב וערך הקרב שלהם ($2=1+1$)



השחקן הכחל משוכנע כי ינצח, בוחר להשתמש ב"התקפה +0". השחקן הצהוב שולף "התקפה +4", וזוכה 6 מול 5, הלוחם והמרפא הכחל נפצעים והדיסקיות שלהם נהפכים כלפי מטה.

שלב 3 - סיום סבב התורות

משחק למתחילים.

לוח המבוך מורכב מ 6 משבצות 2×3 . לכל שחקן 6 דמויות ו 4 חפצים בלבד. משחקים ללא דמויות של חוצת הקירות והאורק המכונאי. כמו כן ללא שיקוי מהירות או השריון. כל שחקן מציב 4 דמויות בקו ההתחלה. את שתי הדמויות הנותרות וארבעת החפצים שמים על הלוח, שני דיסקיות למשבצת. המשחק הוא על נקודות.

אפליה מתקנת

היות המשחק אינו על מזל, יתכן שלשחקן חדש יהיה קשה בהתלחה להתמודד עם הפער. אפשר ששחקן מנוסה ישחק במצב תחילי נמוך יותר, ע"י שימוש בפחות דמויות או הוצאת כלפי קרב של $5+$ ו $6+$. בכל מקרה יש להתחיל עם 4 דמויות על קו ההתחלה.

כאשר לא נותרו לשחקן קלפי הפעולה, מוחזרים לו כל קלפי הפעולה בחזרה. פעולת המחזור מתרחשת כל 8 תורות (4 של השחקן הכחול , 4 של הכתום) לאחר שהשחקנים נצלו את כל הקלפים.

סיום המשחק

המשחק נגמר כאשר אחד השחקנים זוכה בנק' נצחון חמישית. היות והוא רשאי לסיים את כל הפעולות בתור, הוא או השחקן היריב יכולים לצבור נקודות נוספות. המנצח יהיה בעל הנק' הרב ביותר בסוף תור זה.

אפשרויות וחוקים נוספים.

שימוש בדמויות הקרטון

עם חשיפת הדמויות ניתן לעבור להשתמש בדמויות הקרטון. כאשר דמות נפצעת מוציאים את דמות הקרטון ומשתמשים בדיסקית הפוך. אם הדמות הפצועה מחלימה, מחזירים את דמות הקרטון.

שימוש בטיימר

היות והמשחק אינו בנוי על מזל, והיות ומספר האפשרויות לביצוע בתור הוא עצום, שחקנים יכולים לתכנן מהלכים במשל זמן רב. מומלץ כי לאחר מספר משחקים יוגבל משך תור ל 2 דקות. לאחר זמן זה כל המהלכים שלא הושלמו, יאבדו.

משחק עם ניקוד ניצחון גבוה יותר

אם מעוניינים במשחק ארוך יותר, ניתן לשחק לפי ניקוד ניצחון של 6,7 או 8 נקודות. שימוש בניקוד ניצחון גבוה יותר משנה את אסטרטגיית המשחק ונותן אפשרות לשחקן לבדוק מגוון רחב יותר של דמויות.

מדריך הדמויות



טרול

מהירות 2
כח 4

הטרול יכול להחלים בעצמו עבור נקודת פעולה אחת. ההחלמה אינה יכולה להתרחש בתור שבו נפצע. בתור בו החלים, הוא אינו רשאי לבצע פעולות נוספות. הוא אינו יכול להחלים את עצמו מפגיעה של כדור האש והוא מושמד מייד.



חוצת קירות

מהירות 4
כח 2

חוצת הקירות יכולה לעבור דרך קירות המבוך עבור נקודת פעולה אחת. זהו אינו חלק מהתנועה שלה, אלה פעולה נפרדת. על קיר המבול להיות צמוד אליה. היא אינה יכולה לעבור קיר ולהגיע למשבצת מלכודת או לעבור שער. כמו כן היא אינה יכולה לגלות חדר מבוך דרך קיר. חוצת הקירות יכולה לעבור קיר כפול בין חדרי מבוך צמודים.



לוחם

מהירות 3
כח 3

הלוחם יכול לשבור שער נעול בעבור נקודת פעולה אחת. לאחר השבירה מצינים את השער בדיסקית שבור. השער פתוח בעבור כל הדמויות.



מכשף

מהירות 4
כח 1

למכשף יכולת ריחוף תמידית והוא יכול לעבור תמיד מעל משבצות של מלכודות או שחקני יריב פצועים, אך אינו יכול לעצור שם. הדבר אינו דורש נקודת פעולה. לקוסם יכולת לשאת חפצים קסומים.



מרפא

מהירות 4
כח 2

המרפא יכול לרפא דמויות פצועות הנמצאות במשבצת הקרובה אליו ישירות. הריפוי דורש נק' פעולה אחת ולאחריה הופכים את הדמות הפצועה חזרה. לדמות המחלימה אין אפשרות לבצע פעולה בתור זה. למרפא אין יכולת לרפא את עצמו, או דמות שהוא נושא. הוא החייב להניח דמות שהוא נושא על משבצת לידו על מנת לרפא אותה. הוא יכול לרפא דמות יריבה. (משמעותי במשחק עם יותר מ 2 משתתפים).

גובלין

מהירות 4
כח 1



לגובלין אין שום תכנות מיוחדות, אבל הוא מעניק שתי נקודות ניצחון כאשר הוא משתחרר.

אורק מכונאי

מהירות 3
כח 2



כאשר האורק המכונאי עומד על ציר ההזזה, הוא רשאי לסובב את חדר המבוך, או את החדר התואם לו, גם בתנועה סיבובית נגדית לכיוון החץ.

גנבת

מהירות 5
כח 2



הגנבת יכולה לעבור על פני מלכודת או לעצור עליה. כאשר הגנבת נמצאת במשבצת המלכודת, דמויות נוספות של אותו שחקן יכולות לעבור את המלכודת ללא הפרעה. היכולת אינה אפשרית כאשר הגנבת נפצעת. אם הגנבת נפצעת על משבצת המלכודת ואין לה חבל, היא מתה מיד.

הגנבת יכולה, עבור נק' פעולה אחת לפרוץ שערים סגורים. לאחר הפתיחה, מניחים דיסקית "פתוח" וכל הדמויות יכולות לעבור. עבור נק' פעולה הגנבת יכולה לסגור את השער בחזרה, והדיסקית מורדת מהלוח.

מדריך החפצים

שריון



ערך הקרב של הדמות הנושאת את השריון עולה ב 1 כאשר הוא מותקף. היתרון לא מוענק להתקפה. דמות פצועה זוכה ביתרון זה אם היא נושאת את השריון.

חרב



ערך ההתקפה בלבד של דמות המשתמשת בחרב עולה ב 1. היתרון אינו ניתן להתגוננות.

מטה כדור האש



רק הקוסם יכול להשתמש במטה. עבור נקודת פעולה אחת, הקוסם יכול לשגר כדור אש הפוגע בקו ישר בדמות הראשונה הנמצאת מולו ומחסל אותה. כדור האש אינו יכול לחצות קירות, מעברים סגורים, או דמויות (פצועות, או של אותו שחקן). כדור האש כן יכול לחצות שערים פתוחים או שבורים. כדור האש אינו משמיד חפצים. אם הוא פוגע בדמות הנושאת דמות פצועה, שתי הדמויות מתות. כל דמות יכולה לשאת את המטה, אך רק הקוסם יכול להשתמש בו.

אוצר



האוצר מעניק נקודת נצחון נוספת אם דמות הנמלטת מהמבוך נושאת אותו. יש לשים אותו בצורה גלויה כהוכחת נק' נצחון.

חבל



דמות הנושאת את החבל יכולה לעבור מעל המלכודת או לעצור בה. כל דמות יכולה לעבור מעל למלכודת אם החבל מונח במשבצת זו. על מנת להניח את החבל במשבצת המלכודת, חייבת להיות אפשרות תזוזה לדמות המניחה, למשבצת הסמוכה. במהלך המעבר הדמות מניחה את החבל ללא נק' פעולה. דמות העוברת מלכודת יכולה לאסוף את החבל ללא שימוש בנק' פעולה נוספת.

שיקוי מהירות



דמות המחזיקה בשיקוי המהירות יכולה להשתמש בו עבור נקודת פעולה אחת. השימוש בשיקוי מעניק לדמות 4 נקודות פעולה לשימוש בתור זה בלבד. נקודות שלא ינוצלו יאבדו לעד. השחקן יכול שלב מהלכים עם נקודות הפעולה של שאר השחקנים. יש לבצע מעקב בנפרד אחרי השימוש בנק' פעולה של הקלף, ונק' הפעולה לדמות כתוצאה מהשיקוי. לאחר השימוש, השיקוי מורד מהלוח.