

Tigris & Euphrates

הפרת והחידקל – תרגום חוקים

תכולת המשחק:

- לוח משחק
- 153 אריחי "עולם"
 - 57 בצבע אדום – מקדשים
 - 36 בצבע כחול – חוות
 - 30 בצבע ירוק – שווקים
 - 30 בצבע שחור – התיישבויות
- 8 אריחי אסון (ציור גולגולת)
- 4 אריחי איחוד (ציור לחיצת יד)
- 4 אריחי שושלת (ציורי: אריה, כד, שור, קשת)
- 6 מצבות מורכבות מבסיס ושער בצבעים שונים.
- 16 דסקיות עץ עם איורי מנהיגים
 - 4 עם איור בצבע אדום – כהני דת
 - 4 עם איור בצבע כחול – איכרים
 - 4 עם איור בצבע ירוק – סוחרים
 - 4 עם איור בצבע שחור – מלכים
- 140 קוביות לספירת נקודות
 - 80 קוביות קטנות (20 מכל אחד מהצבעים הבאים: אדום, כחול, ירוק ושחור)
 - 60 קוביות גדולות (15 מכל אחד מהצבעים הבאים: אדום, כחול, ירוק ושחור)
- 10 אוצרות (קוביות קטנות בצבע עץ)
- 4 מסכי הסתרה.
- 1 שקית בד לאריחי ה"עולם".

באם זאת הפעם הראשונה שהינך משחק את המשחק יש:

- יש להפריד את כל האריחים מהלוחות.
- לבנות את ששת המצבות כשלכל בסיס יחובר שער בצבע שונה מהבסיס ועל כל מצבה להיות שונה משאר מצבות (רצוי להשתמש בדבק ולהדביק את הבסיס של המצבות לשער המצבה).

הכנת המשחק:

על הלוח:

- יש להניח 10 אריחים אדומים (מקדשים) בכל מקום בלוח בו מצויר איור של בעל חיים מכונף.
 - על אריחי המקדש יש להניח את עשרת הקוביות המייצגות את האוצרות.
- על כל שחקן לבחור שושלת המורכבת למעשה מארבע דסקיות עץ בעלות איור זהה בארבעה צבעים, אריה, שור, קשת או כד – זכרו השחקנים נבדלים בניהם לפי האיור על הדסקית ולא על פי הצבע – כולם משתמשים בכל ארבעת הצבעים.

כל שחקן:

- כל שחקן מקבל ארבע דסקיות בצבעים שונים של השושלת שלו. (ארבעה מנהיגים)
- 2 אריחי אסון.
- 1 אריח איחוד.
- 1 אריח זיהוי שושלת. (עם איור שושלת)
- 1 מסך הסתרה אישי.
- 6 אריחי "עולם" (יקראו מעתה אריחים) שהוצאו אקראית משקית הבד וינחו מאחורי מסך ההסתרה האישי.

בכדי לקבוע מי השחקן המתחיל כל שחקן ייתן דסקית מנהיג אחד, יש לערבב את הדסקיות ולבחור אחת בעל הדסקית שנבחרה מתחיל והמשחק ממשיך עם כיוון השעון.

רעיון המשחק

כל שחקן צריך לפתח את שטח העולם (לוח המשחק) ע"י שימוש בכל ארבעת האריחים המייצגים את העולם התיישבויות, מקדשים, חוות ושוקים בצורה מאוזנת. בכדי לבצע זאת כל שחקן ימקם מנהיגים ייצור ממלכות, ירחיב ממלכות ע"י מיקום אריחי "עולם" יבנה מצבות, יפתור סכסוכים פנימיים וחיצוניים ויאסוף נקודות המנצח הוא זה שניהל את הממלכות בצורה המאוזנת ביותר.

ממלכה:

במהלך המשחק אתה תבנה תחבר ותהרוס ממלכות. "אזור" הוא מקום בלוח המאופיין על ידי אריח בודד או יותר המקושרים יחד (בתחילת המשחק ישנם 10 אזורים נפרדים - אריחי המקדש עם האוצרות) אריחים ואו מנהיגים נחשבים מקושרים אם יש להם צלע משותפת. אזור שיש בו לפחות מנהיג אחד נקרא ממלכה. בממלכה יכולים להיות מספר מנהיגים של אותו שחקן או של שחקנים אחרים. ממלכות יכולות לגדול להתחבר לממלכות או אזורים אחרים. כל זמן שאין בממלכה שני מנהיגים באותו צבע הכול מתנהל בשלום בשקט ושלווה.

השחקן הפעיל זה השחקן שעכשיו זה התור שלו.

השחקן הפעיל יכול לבצע שתי פעולות מהפעולות הבאות לא משנה מה הסדר ניתן לבחור שתי פעולות שונות או לבחור לבצע פעמיים את אותה הפעולה:

- למקם (במקום חדש, להעביר או להסיר) מנהיג מהלוח.
- למקם אריח ולקבל נקודות.
- למקם אריח אסון.
- להחליף את ששת האריחים שלו.

סיכסוכים, בניית מצבות וחלוקת אוצרות יוסברו בהמשך, אך מצבים אילו הם תוצאה של מיקום מנהיג או אריח. ויש לבצע או לפתור את הסכסוך במהלך התור אין להמשיך לביצוע פעולה הבא לפני סיום ופתרון הסכסוכים.

מיקום מנהיג:

לכל שחקן ארבעה מנהיגים בשושלת: מלך (איור שחור), כהן דת (איור אדום), חוואי (איור כחול) וסוחר (איור ירוק). כל שחקן רשאי למקם רק את המנהיגים שלו. מנהיג יונח תמיד עם הפנים למעלה בריבוע פנוי על הלוח. מנהיג יכול להגיע מבחוץ (מחוץ ללוח) או מבפנים (ממקום אחר על הלוח) יתר על כן ניתן להוריד מנהיג מהלוח. מיקום מנהיג יתבצע לפי הכללים הבאים:

- מנהיג חייב להיות ממוקם בריבוע ריק בלוח.
- מנהיג חייב להיות ממוקם כך שהוא משיק לצלע של מקדש. (אריח אדום) מנהיג ומקדש חייבים להיות בעלי צלע משותפת (הגם שמנהיג הוא דסקית עגולה)
- מנהיג לא יכול להיות ממוקם על נהר (ריבועים בלוח שעובר בהם הנהר)
- אסור למקם מנהיג בצורה שמיקומו יחבר שתי ממלכות
- במקרים מסוימים אריחים יורדו מהלוח או יונחו כשפניהם כלפי מטה כשהאריח האחרון המציין מקדש המחובר למנהיג ירד מהלוח או שיש להפוך אותו יוחזר המנהיג לשחקן לו הוא שייך.

לא מחולקים נקודות עבור מיקום מנהיגים, אך אין באפשרותך לקבל נקודות אם לא תמקם מנהיגם על הלוח.

מיקום אריחים

בתחילת התור שלך יש לך 6 אריחים מאחורי מסך הסתרה השתמש בהם להרחיב את הממלכות. יש להניח את האריח כשפניו כלפי מעלה (האיור המייצג את נושא האריח וצבעו) הנחת אריחים מתבצעת לפי הכללים הבאים:

- יש להניח אריח בריבוע ריק על הלוח.
- אריחים כחולים ניתן למקם רק על נהרות
- לא ניתן למקם אריחים בצבעים אחרים על נהר
- לא ניתן למקם אריח במיקום שבו האריח יקשר יותר משתי ממלכות.

מיקום אריח חדש יכול להיות בצמוד לאזור קיים על הלוח, או במקום חדש שלא מקושר לשום אריח. מרגע הנחת האריח על הלוח לא ניתן למקם אותו מחדש.

לרוב משהו יקבל נקודות בעקבות הנחת האריח. הנקודות תמיד יהיו בצבע של האריח החדש.

חלוקת נקודות

נקודות עבור הנחת אריח יחולקו בתנאים הבאים:

- אם האריח יוצמד לממלכה, ובממלכה יש מנהיג בצבע האריח השחקן שהמנהיג שייך לשושלת שלו יקבל נקודה (בדמות קובייה קטנה) בצבע האריח.
- באם אין בממלכה הנוכחית מנהיג הזהה לצבע האריח החדש אך יש מלך, בשחקן שהמלך שייך לשושלת שלו יקבל נקודה (בדמות קובייה קטנה) בצבע האריח.

לא יחולקו נקודות במקרים הבאים:

- האריח לא מקושר לממלכה.

- בממלכה אין מנהיג התואם את צבע האריח או אין מלך.
- האריח מוקם במקום המקשר שתי ממלכות. (גם אם אין סכסוכים)

חלוקת נקודות (בדמות קוביות) מתבצעת מיד לאחר הנחת האריח. ויונחו מאחורי מסך ההסתרה של השחקן. קוביות קטנות מייצגות נקודה וקובייה גדולה שווה חמש נקודות.

הנחת אריח אסון

לכל שחקן יש שני אריחי אסון שהוא קיבל בתחילת המשחק. שימוש באריח כזה על הלוח ינטרל לצמיתות את המקום בו יונח האריח. אריח אסון שהונח על הלוח יושאר על הלוח עד סוף המשחק. ניתן להניח אריח אסון בריבוע ריק על הלוח או על אריח שנמצא על הלוח (האריח יורד מהלוח ויוצא מהמשחק) ההשגות היחידות הם:

- אין אפשרות להניח אריח אסון במקום שיש מקדש עם אוצר.
- אין אפשרות להניח אריח אסון במקום שיש בו מצבה
- אין אפשרות להניח אריח אסון על מקום בו נמצא מנהיג

הנחת אריח אסון מפרקת קשרים בין מנהיגים לאריחים ובדרך זו אריח אסון יכול לחלק ממלכה לשתיים או אפילו ליותר חלקים. במקרה ואריח אסון יונח במקום שיפרק את הקשר האחרון בן מקדש למנהיג יוחזר המנהיג מיידית לשחקן שאליו הוא שייך.

החלפת ששת אריחי "העולם"

באפשרותך להוציא כל מספר של אריחים (עד 6) ולהניחם כשפניהם כלפי מטה בצד הלוח (יוצאים מהמשחק) ולקחת מתוך שקית הבד מספר אריחים זהה למספר האריחים שהוצאת. במידה והשחקן הפעיל ביצע את ההחלפה כפעולה ראשונה הוא רשאי להשתמש באריחים החדשים בפעולה השניה שלו.

סוף התור

התור מסתיים לאחר שסיימת את שתי הפעולות שלך. אם אחד מהמנהיגים שלך נושק במצבה אתה מקבל נקודות עבורו (ראה תת פרק מצבות בהמשך) באם חסרים לך אריחים עליך להשלים את מספר האריחים שלך לשישה. גם שאר השחקנים משלימים במידת הצורך אריחים (ראה תת פרק סכסוכים בהמשך)

סכסוכים

סכסוכים יכולים להופיע לאחר הנחת מנהיג או אריח.

סכסוך מופיע כששני מנהיגים באותו צבע נמצאים באותה ממלכה. מצב כזה יכול לקרות בשני אופנים כך שיש לנו למעשה שני סוגי סכסוכים

- סכסוך פנימי – כשמנהיג ממוקם בממלכה שיש בה כבר מנהיג בצבע זהה.
- סכסוך חיצוני – כששתי ממלכות מתחברות בעקבות הנחת אריח חדש. והממלכה המורחבת מכילה שני מנהיגים באותו הצבע.

זכור ש:

- מיקום מנהיגים יכול רק לגרום סכסוך פנימי.
- סכסוך פנימי יוביל לקבלת נקודה אחת אדומה בלבד (ראה בהמשך)
- הנחת אריח חדש יכולה לגרום רק סכסוך חיצוני.

- סכסוך חיצוני יוביל לקבלת נקודת אחת או יותר באריח שבצבעו נאבקים. ניתן להיאבק על מספר אריחים בצבעים שונים זה אחר זה. (ראה הסבר בהמשך)

בשני המצבים לא ניתן להסיר מנהיגים בכדי לפתור את הסכסוך. הסכסוך ייושב ע"י אריחים הנמצאים על הלוח ואריחים חדשים שיוצאו ע"י השחקנים הנאבקים מששת האריחים שברשותם הנמצאים מאחורי מסך ההסתרה. המהלך לא יסתיים ולא ניתן יהיה להתחיל פעולה חדשה לפני שהסכסוך או הסכסוכים נפתרו. לאחר כל פתרון סכסוך בממלכה יהיו מנהיגים בצבעים שונים בלבד.

סכסוכים נפתרים בדרך הבאה:

סכסוך פנימי:

סכסוך פנימי יופיע לאחר מיקום מנהיג בצבע מסוים בממלכה שבה יש כבר מנהיג בצבע זהה. השחקן שמיקם את המנהיג הנוסף מכונה תוקף והשחקן השני (בעל המנהיג באותו צבע שנמצא כבר בממלכה) נקרא מותקף. שניהם מקבלים את כוחותיהם מהמקדשים (האריחים האדומים). פתירת הסכסוך מתבצעת כך:

- יש לספור את המקדשים הצמודים למנהיג. גם התוקף וגם המותקף סופרים את המקדשים הצמודים למנהיגים שלהם (באם הם חולקים מקדשים זהים כל אחד סופר אותם בכל זאת).
- השחקנים יוסיפו לספירה אריחי מקדש (אדומים) נוספים הנמצאים ברשותם מאחורי מסך ההסתרה, ראשון יוציא התוקף מספר אריחים שהוא מעוניין בכדי לנצח בסכסוך ולאחריו יוציא המותקף אריחי מקדש (אדומים) האריחים יונחו כשפניהם כלפי מעלה גלויים לצד הלוח. ניתן לבצע זאת פעם אחת בלבד

מי שבספירה כוללת מחזיק יותר מקדשים ינצח בסכסוך במקרה של תיקו המותקף ניצח.

- המפסיד בסכסוך יסיר את המנהיג שלו מהלוח.
- המנצח מקבל נקודה (קובייה אדומה אחת).
- כל אריחי המקדש שהוצאו לטובת הסכסוך יצאו מהמשחק ויונחו בצד הלוח.

סכסוך חיצוני:

סכסוך חיצוני יופיע בעת איחוד של שתי ממלכות ובממלכה החדשה יש שני מנהיגים באותו צבע. זכור חיבור שתי ממלכות יכול להתבצע רק ע"י הנחת אריח חדש ולא ע"י הזזת מנהיג. כמו כן אין אפשרות לקשר יותר משתי ממלכות בעזרת הנחת אריח חדש. כמו שכבר נכתב לא יחולקו נקודות בעת חיבור של שתי ממלכות. ובמקום זה על האריח החדש יונח אריח האיחוד (בעל האזור של לחיצת הידיים). כעת יש לבדוק את הממלכה הגדולה. אם אין שני מנהיגים באותו צבע בממלכה המורחבת יוסר האריח המאחד והאיחוד יתקיים ללא כל סכסוך. אם בממלכה המורחבת יש שני מלכים או יותר בעלי צבע זהה יתפרץ סכסוך חיצוני. כל סכסוך יפתר בנפרד באם יש יותר מסכסוך אחד השחקן הפעיל יחליט באיזה סדר יפתרו הסכסוכים. יש לפתור סכסוכים חיצוניים בדרך הבאה:

- ראשית יש לקבוע מי התוקף, אם השחקן הפעיל מחליט לפתור סכסוך שאחד מהמנהיגים שלו מעורב אזי הוא התוקף, אחרת השחקן הבא אחרי השחקן הפעיל (עם כיוון השעון) שמנהיג שלו מעורב הופך להיות התוקף.
- יש לספור את התומכים, שני הצדדים התוקף והמותקף מקבלים את חוזקם מה"תומכים שלהם" (אריחים בצבע זהה למנהיג) כל צד סופר את האריחים הנמצאים בממלכה המקורית שלו והינם בצבע זהה לצבע המנהיג שבגינו מתנהל הסכסוך (האריחים לא חייבים להיות צמודים למנהיג אלא להיות בממלכה המקורית לפני ניסיון האיחוד.
- השחקנים יוסיפו לספירה אריחים נוספים בצבע זהה לצבע המנהיג שבגינו מתקיים הסכסוך הנמצאים ברשותם מאחורי מסך ההסתרה, ראשון יוציא התוקף מספר אריחים שהוא מעוניין

בכדי לנצח בסכסוך ולאחריו יוציא המותקף, האריחים יונחו כשפניהם כלפי מעלה גלויים לצד הלוח. ניתן לבצע זאת פעם אחת בלבד.

מי שבספירה כוללת מחזיק יותר אריחים ינצח בסכסוך במקרה של תיקו המותקף ניצח. בתום סכסוך חיצוני וכתוצאה של סכסוך חיצוני נבצע:

- המפסיד בסכסוך חייב להסיר את המנהיג שלו וכן את האריחים התומכים מהממלכה המקורית מהלוח.
- המנצח מקבל נקודה (בצבע של המנהיג בסכסוך) אחת עבור המנהיג המוסר מהלוח ועוד נקודה עבור כל אריח שיוסר מהלוח בלבד. אריחים שנוספו לטובת פתרון הסכסוך מששת האריחים הנמצאים מאחורי מסך ההסתרה לא נחשבים בספירת הנקודות.
- המנהיג המובס חוזר לבעליו.
- האריחים שהוסרו מהלוח וכן האריחים שנוספו על ידי תוקף והמותקף מוסרים מהמשחק ויונחו בערימה בצד כשפניהם כלפי מטה.
- אם הסכסוך התקיים בגין שני כהני דת ואריחים אדומים צריכים להיות מוסרים מהלוח אך יש עליהם אוצר או שמנהיג נוסף אחר צמוד אליהם לא יורדו מהלוח ולא יינתנו בגינם נקודות.

כשארריחים יורדים מהלוח, כתוצאה מכך ממלכות עלולות להתחלק לשתיים או יותר. כתוצאה מכך מנהיגים שבמקור היו בסכסוך כתוצאה מהוספת האריח החדש ימצאו עצמם הממלכות אחרות ללא מצב של סכסוך. ובכך יסתיים למעשה המהלך. במידה ובכל זאת עדיין יש מנהיגים בצבע זהה בממלכה המאוחדת עדיין יתקיים מצב של סכסוך פנימי ויש לפתור אותו. השחקן הפעיל יחליט איזה סכסוך יש לפתור כעת. (השחקן הפעיל משפיע על מהלך המשחק בהחלטותיו על סדר פתרון הסכסוכים הפנימיים) רק לאחר פתירת כל הסכסוכים הפנימיים יוסר האריח המאחד מעל האריח החדש והתור יסתיים.

על כל השחקנים להשלים את מספר האריחים שלהם. (על כל שחקן להחזיק שישה אריחים מאחורי מסך ההסתרה בתום כל סבב)

בניית מצבות

בניית מצבה תתאפשר לאחר הוספת אריח חדש ללוח. ישנם שש מצבות כל מצבה מורכבת משני צבעים שונים. אם שחקן פעיל ממקם אריח בצורה היוצרת ריבוע של ארבעה אריחים זהים בצבעם אזי הוא רשאי להפוך את ארבעתם ולבנות עליהם מצבה. על המצבה להיות זהה באחד מצבעיה לצבע האריחים. אם אין מצבה שאחד מצבעיה מתאים אין אפשרות לבנות מצבה ואין להפוך את האריחים. אם בעקבות הנחת האריח מתקיים סכסוך חיצוני יש לפתור את הסכסוך לפני הנחת המצבה. רק בתום הסכסוכים החיצוניים במידה ועדיין יש ארבעה אריחים זהים צמודים (כריבוע) ניתן יהיה להפכם ולהניח מצבה עליהם. אם השחקן הפעיל לא בנה מצבה במהלך הפעולה הנוכחית שבה הניח את האריח הרביעי. לא תתאפשר בניית מצבה במקום כלל ולא תהיה אפשרות להפוך את האריחים הללו. ארבעת האריחים הפוכים עדיין מהווים חלק מהממלכה או האזור יחברו מנהיגים או אריחים אחרים אך לא מעבר לכך (לא ישתתפו בספירה בסכסוכים) בניית מצבה לא ניתנת להסרה עד סוף המשחק. אם ארבעת האריחים הם מקדשים (אדומים) אזי אם יש על אחד מהם אוצר האוצר נשאר על האריח ההפוך. אם מנהיג לא מחובר יותר למקדש הוא יוסר מהלוח.

מצבות לרוב מאפשרות קבלת נקודות. בתום כל מהלך השחקן הפעיל יבדוק אם יש לו מנהיגים בממלכה הקשורה למצבה בצבע זהה למצבה כל מנהיג בצבע זהה למצבה יזכה את השחקן הפעיל בנקודה בצבע המנהיג. מלך יקבל נקודה (קובייה שחורה) רק עבור מצבה בשחור על אף העובדה שבהנחת אריח רגיל יש למלך אפשרות לקבל נקודה בצבע שונה (צבע האריח). (ניתן לקבל עד שתי נקודות כיוון שהמצבה מורכבת משני צבעים).

חלוקת אוצרות

ניתן לקבל אוצר ע"י הנחת אריח חדש או ע"י מיקום מנהיג

בתום תורו של השחקן הפעיל ובהנחה שבממלכה מסוימת יש כעת שניים או יותר אוצרות. הבעלים של הסוחר בממלכה זכאי לדרוש את כל קוביות האוצר למעט אחת. יש לקחת את קוביות האוצר הנמצאות בפינות הלוח תחילה. באם אין סוחר בממלכה הזו אזי אין לקחת אוצר עד שיהיה שם סוחר (מנהיג ירוק).

כל אוצר משמש כנקודת "ג'וקר" בתום המשחק. ניתן להוסיפה לכל אחד מקוביות הצבעים על פי רצון השחקן.

סיום המשחק וספירת נקודות

המשחק יסתיים באם בתום תורו של השחקן הפעיל יישארו על הלוח אוצר אחד או שניים. או כאשר יסתיימו האריחים בשקית הבד ולא יהיה ניתן יותר להשלים אריחים בתום מהלך של השחקן הפעיל או במהלך החלפת האריחים.

בנקודה זו השחקנים מסירים את מסכי ההסתרה שלהם

וסופרים את הנקודות לפי הצבעים שלהם כשיש להוסיף את נקודות האוצר לצבעים לפי החלטת השחקן.

השחקנים בודקים את המספר הנקודות הנמוך ביותר שיש להם (כל צבע מסוכם בנפרד) הניקוד הנמוך ביותר ישווה לשאר השחקנים והשחקן עם הניקוד הגבוהה ביותר מבין כולם הוא המנצח.

במצב של תיקו יש ללכת לצבע הבא אם המספר הנמוך ביותר.