

גשרי שנגרילה

לפני זמן רב בכפרי שנגרילה היו האנשים החכמים בתבל. יום אחד, נעלמו כל האנשים החכמים בצורה מסתורית, חוץ מאחד – משמיד הגשרים הלא נראה. מיד כאשר נודעו החדשות, אנשי ההרים אשר סמוכים לעמקים, שלחו את המורים הנכבדים שלהם והתלמידים בעלי הידע למסע לכפרים. הם היו צריכים להבטיח את עמיד המורשת שלהם בשנגרילה.

מטרת המשחק

בתחילת המשחק כל שחקן ממקם שבעה מורים שונים בצבע שלו בכפרי שנגרילה. במהלך המשחק, מורים חדשים יתווספו וייקחו תלמידים ללמוד את תחומם. כאשר הזמן יתאים, יעברו התלמידים את הגשרים הרחק ממוריהם לכפר סמוך. אם הכפר ממנו באו התלמידים חזק יותר מהכפר החדש, אז התלמיד יוכל ללמוד תחת מורה חדש ואולי להפוך למורה בעצמו, אם אין מורה בתורתו. כאשר תלמידים מבצעים מסע, ייהרס הגשר על המעבר. בסוף המשחק למי שיש את מרב המורים הוא המנצח.

תכולה

מפה, 23 גשרים, 168 סמני מורים (4 צבעים, 7*6 מורים), 11 אבנים של אנשים חכמים + אחת נוספת, 2 כרטיסי התחלה עם תקציר חוקים.

הכנות

מפה – מונחת במרכז השולחן. המפה מציגה הרים עם 13 כפרים מקושרים בעזרת שבילים. כל אחד מהמסלולים שבור באמצע. בנוסף בכל כפר יש קבוצה של 7 סמני מורים. מימין הלוח נמצא כפר עם חומות אדומות. במשחק של שלושה שחקנים לא משתמשים בכפר זה ויש לשים בו אבן חכמים.

גשרי עץ – מקמו גשר בכל שביל על האזור השבור. בשלושה שחקנים יש צורך ב-20 גשרים בלבד, אין לסמן שבילים המובילים לכפר שלא במשחק.

אריחי מורים – לפני המשחק הראשון הוצא את הסמנים מהמשטח בזהירות. כל שחקן לוח סמנים בצבע אחד. בכל צבע יש 6 סמנים עבור כל אחת משבעת צורות המורים השונות. עדיף להפריד את הסמנים לפי הצורות השונות לנוחות השחקנים.

אבני אנשים חכמים – 11 אבני זכוכית ממוקמות בסמוך ללוח. במשחק של שלושה שחקנים מקמו אבן אחת על הכפר שלא משתתף במשחק.

כל שחקן מיצג משפחה של אנשי ההרים. ראו חוברת לשמם וסוגי המורים השונים.

הנחת המורים

בתחילת המשחק, השחקנים מניחים 7 מורים בכפרים על פי בחירתם. מורה אחד מכול התחום. השחקנים מניחים מורה אחד כל פעם לפי כיוון השעון עד אשר כולם ממוקמים על הלוח. ניתן להניח מורים בכפרים רק על מקום עם הסמל שלהם. בשלב זה יש את המגבלות הבאות:

- אסור שיהיו יותר משני מורים מאותו צבע בכפר אחד. במשחק של שלושה שחקנים אסור שיהיה יותר ממורה אחד בכל צבע בכפר.

- אסור שיהיו יותר משלושה מורים סה"כ בכפר.

מגבלות אילו הן רק בשלב המיקום הראשוני. לאחר שלב זה לכל שחקן נשארו 5 מורים בכל אחד משבעת התחומים.

הנחת מורים בפעם הראשונה

אסטרטגיה בשביל המיקום הראשוני לא תהיה ברורה במשחק הראשון. לכן מומלץ להשתמש המערך המוצג בצד השני של שני קלפי תקציר החוקים. (הכרטיס המסומן עם 4 מציג מערך עבור 4 שחקנים, והכרטיס המסומן 3, עבור 3 שחקנים). מהמשחק השני ניתן למקם את המורים לפי החוקים שצינו.

מהלך המשחק

מי שהגיע אחרון לפסגת האוורסט ולא השתמש בכלי עזר הוא הראשון. במקרה של תיקו השחקן החכם ביותר הוא הראשון.

לשחקן שזה תורו חייב לבחור אחת מהאפשרויות הבאות:

- (1) **מיקום מורה**
- (2) **גיוס תלמידים** – מיקום שני סמנים על שני סמני מורים בצבע שלך. אילו הם תלמידי המורים. למורה יכול להיות תלמיד אחד בלבד.
- (3) **להתחיל מסע תלמידים**

חוקי פעולה (1) מיקום מורים

כאשר שחקן בוחר פעולה זו, הוא לוקח מורה כלשהו מהערמה שלו וממקם אותה במשבצת ריקה עם אותו סמל בכפר שיש בו כבר מורה בצבע השחקן.

דוגמא (ראו ציור עמוד 2 עמודה ימנית למטה)

- זהו תור השחקן הצהוב: הוא ממקם מגדל דרקונים במשבצת מגדל הדרקונים הריקה.
- השחקן האדום הוא הבא. הוא רוצה למקם את מוריד הגשם אבל לא יכול כי המשבצת תפוסה על ידי מוריד גשם צהוב. הוא מחליט במקום לשים את לוחש ליטי שלו במשבצת הפנויה. הוא היה רוצה גם לשים את המרפא שלו אבל אינו ראשי כי מותר לשים רק מורה אחד בתור.
- השחקן הכחול בוחר אחת משתי הפעולות האחרות האפשרויות.
- השחקן הסגול רוצה לשים מורה בכפר אך אינו יכול כי אין לא מורים בכפר.

חוקי פעולה (2) גיוס תלמידים

על ידי ביצוע פעולה זו השחקן רשאי להוסיף אריחים ללוח. השחקן לוקח שני אריחים מהאספקה שלו ומניח אותם על שני מורים. המורים חייבים להיות על הלוח עם סמנים תואמים בכפר כלשהו. אריחים אילו נקראים תלמידים. **למורה אסור שיהיה יותר מתלמיד אחד.** התלמידים יכולים להיות מוספים באותו כפר או בשני כפרים שונים. אם לשחקן יש רק מורה אחד פנוי לקבלת תלמיד, הוא עדין יכול לבצע את הפעולה אבל ימקם רק תלמיד אחד.

דוגמא (ראו ציור עמוד 3 עמודה שמאלית באמצע)

חלק חשוב מהמשחק נעוץ בגיוס התלמידים. זוהי החלטה חשובה לקבוע מתי הזמן הנכון והמקום הנכון להבאת תלמידים.

- השחקן הצהוב ממקם שני תלמידים בכפר A. הוא ממקם מוריד גשם על מוריד הגשם הצהוב הממוקם בכפר, ולוחש ליטי על המורה לוחש ליטי. זה מסיים את תור הצהוב.
- זה תור הכחול שגם הוא מגייס תלמידים. הוא ממקם תלמיד מרפא על המורה בכפר A, ותלמיד שומר אש על מורה שומר האש בכפר B.
- השחקן האדום והסגול מבצעים פעולה אחרת

חוקי פעולה (3) מסע תלמידים

מסע התלמידים הינו אלמנט חשוב מאד במשחק. רק דרך "מסע תלמידים" השחקן יכול להפיץ את שיבטו לכפרים שאין לו בהם מורה.

היכן ניתן לבצע מסע? "מסע" יכול להתבצע על דרך שלמה בין שני ישובים. המסע עובר רק בשביל אחד המחבר ישירות שני ישובים.

מי רשאי להתחיל מסע? את המסע יכול להתחיל שחקן שיש לו לפחות תלמיד אחד בכפר ממנו יוצא המסע.

מי מצטרף למסע? כאשר שחקן שולח את התלמידים למסע, הוא שולח את כל התלמידים אשר בכפר, כולל אילו של יריביו. המורים נשארים במקומם. השחקן שזה תורו מחליט על הדרך בה התלמידים ילכו לכפר סמוך.

מתי נשבר הגשר? מיד כאשר "מסע התלמידים" מתרחש הגשר שהם חצו נשבר. הגשר מוצא מהלוח והמשחק. אף אחד אינו רשאי לעבור במסלול זה למשך שארית המשחק.

מתי מניחים את "אבן האנשים החכמים"? האבן מונחת בכפר אשר כל הגשרים על הדרכים עליו נשברו. לא ניתן לבצע שום פעולה בכפר אשר יש בו את אבן האנשים החכמים.

כאשר תלמידים עוברים מכפר לכפר אחד משני מצבים נוצר

מצב (1) הכפר ממנו יוצא המסע, חזק יותר מהכפר היעד של המסע.

הערה: כוח של כפר נקבע על ידי סך האריחים אשר בו (של התלמידים והמורים יחדיו) של כל השחקנים (השחקן הפעיל ויריביו). בד"כ שחקן יבצע "מסע תלמידים" מכפר חזק לכפר חלש, זה המצב היחיד בו תלמידים יכולים להחליף מורה של שחקן יריב בכפר היעד.

אם אחרי המסע התלמיד מגיע לכפר עם משבצת פנויה בתחום שלו (לדוגמא: מוריד גשם נתקל במשבצת ריקה של מוריד גשם) פשוט יש להניח את התלמיד במשבצת הריקה והוא הופך למורה.

אם אחרי המסע התלמיד מגיע לכפר ויש כבר מורה בצבע שלו (לדוגמא מוריד גשם נפגש עם מוריד גשם שלו בכפר היעד), התלמיד מונח על גבי המורה ונשאר להיות תלמיד. אם הוא מגיע לכפר שיש בו כבר מורה ותלמיד בצבע שלו, התלמיד מורד מהלוח.

אם אחרי המסע יש אריח או אריחים בצבע של שחקן אחר במשבצת היעד (לדוגמא מוריד הגשם של השחקן האדום פוגש מוריד גשם בצבע אחר), אז האריחים של השחקן השני מורדים מהלוח וחוזרים לבעליהם. שימו לב שאריחים אילו יכולים לחזור למשחק בצורה רגילה בהמשך.

מצב (2) הכפר ממנו יוצא המסע חלש יותר מכפר היעד של המסע.

אם אחרי המסע התלמיד מגיע לכפר עם משבצת פנויה בתחום שלו (לדוגמא: מוריד גשם נתקל במשבצת ריקה של מוריד גשם) פשוט יש להניח את התלמיד במשבצת הריקה והוא הופך למורה. בדיוק כמו במצב (1).

אם במשבצת ההתמחות שלו יש כבר אריח שלו או של היריבים התלמיד מורד מהלוח וחוזר ליד השחקן.

זה נדיר לראות שחקן מוליך מסע מכפר חלש לחזק. שחקן שמבצע מהלך זה עושה זאת לאחר חישוב טקטי.

במידה ושני הכפרים שווים בעוצמתם הכפר עם מספר המורים הגדול יותר נחשב לחזק מבין השניים. אם עדיין יש שוויון, כפר היעד נחשב חזק יותר.

דוגמא למסע של תלמידים

מקרה ראשון מסע מכפר חזק לכפר חלש. (תמונה עמוד 4 עמודה שמאלית באמצע)

בכפר B ישנם 5 מורים ותלמיד אחד. בכפר A ישנם 8 כ"כ. לכן כפר A חזק יותר מכפר B. השחקן האדום שיש לו שני מורים ושני תלמידים בכפר A, מחליט לצאת "למסע תלמידים" וקבע שכפר B הוא היעד הטוב ביותר לתלמידי כפר A.

האדום מתחיל: הוא מזיז את מגדל הדרקונים מכפר A ושם אותו במשבצת מגדל הדרקונים הפנויה בכפר B. עכשיו נסתכל על מוריד הגשם. לצערו של הצהוב שיש לו מורה ותלמיד בכפר B הם שניהם מוחלפים על ידי מוריד הגשם התלמיד מכפר A. בגלל שכפר A חזק יותר, מורדים שני האריחים ומוחזרים לשחקן הצהוב והמשבצת הריקה מתמלאת על ידי התלמיד.

התלמיד של השחקן הסגול גם יצא למסע. לסגול יש תלמיד מרפא בכפר A ולכחול יש מורה מרפא בכפר B. בגלל שכפר A חזק יותר, המורה הכחול מורד מהלוח, ומוחלף על ידי התלמיד הסגול שנהפך למורה.

השחקנים הכחול והצהוב לא מעבירים שום סמן כי אין להם תלמידים בכפר A, רק מורים. **רק תלמידים יוצאים למסע, לא מורים.** לסיום המסע אחרי שכל התלמידים עברו, מורד הגשר מלוח המשחק.

מקרה שני מסע **מכפר חלש לכפר חזק** (תמונה עמוד 4 עמודה ימנית למעלה) בכפר B ישנם 9 מורים ותלמידים וכפר A ישנם רק 7. כפר A הוא החלש מבין השניים. הסגול בחר לבצע "מסע תלמידים" מכפר A לכפר B. זהו צעד מאד חכם. הסגול חושב לעצמו "אני יכול לשבת לחכות עד שיצא מסע מכפר B לכפר A ואז אפסיד את שני המורים שלי או שאני יכול לפעול ראשון ולמנוע מזה לקרות". הסגול מעביר את התלמיד המרפא שלו לכפר B למשבצת הפנויה שם הוא הופך למורה. פעולה זו אינה טובה לתלמיד מוריד הגשם האדום שנאלץ לצאת למסע ופוגש משבצת תפוסה ולכן מורד מהלוח.

סיום המשחק

המשחק מסתיים כאשר אבן האנשים האחרונה מונחת על הלוח. (שני כפרים במשחק יהיו ללא אבן חכמים). עכשיו השחקנים סופרים כמה מורים יש להם על הלוח, למי שיש את מרב המורים מנצח. שימו לב רק המורים נספרים לא התלמידים. במידה ויש שוויון, השחקן שיש לו מורים ביותר כפרים הוא המנצח. לדוגמא לשחקנים האדום והכחול יש 17 מורים על הלוח, אבל המורים האדומים פרוסים על 7 כפרים ואילו הכחולים רק על 6 ולכן השחקן האדום הוא המנצח.