

סיכון

משחק הכיבושים העולמי



הוראות משחק

סיכון

תקציר המשחק

מטרת המשחק: כיבוש כל העולם והשגדת צבאות המשתתפים האחרים.

המשחק מתחלק לשלושה שלבים עיקריים:

- **הצבת כוחות ראשונית** - מציבים יחידה צבאית אחת בכל טריטוריה, כך שכל אחת מהארצות נתונה לשליטת אחד המשתתפים ומוצבת בה יחידה אחת של המשתתף (עמוד 14).
- **תנבור כוחות** - חלוקת יחירת היחידות של כל אחד מהצבאות בטריטוריות השונות.
- בסיום שלב זה, כל הצבאות מוצבים וערוגים לקרב ובכל טריטוריה צבא של משתתף אחד בלבד (עמוד 14).
- **קרבות וכיבושים** - הקרבות מוכרעים בהטלת קוביות - ולפיה יודעים מי ניצח ומי מאבד חיילים וכמה.
- (משתתף שתקף טריטוריה והשמיד את כל יחידות הצבא המכילות, זוכה בשליטה בטריטוריה זו (עמודים 14-8).
- המשחק מסתיים כשואחד המשתתפים כבש את כל העולם.

במשחק "סיכון" החדש הוכנסו שיפורים רבים. שנים של התנסות והערות של משתמשים מומחים הביאו לכתיבת הוראות משופרות. אנו ממליצים לקרוא את ההוראות בסבלנות, שכן הבנתן מבטיחה הנאה מושלמת מן המשחק.

במשחק שתי גרסאות עיקריות:

1. **סיכון** - משחק הכיבושים העולמי ל-3 עד 6 משתתפים.
- סיכון** - משחק הכיבושים העולמי ל-2 משתתפים עם צבאות ביטורליים, מאסיביים או אקטיביים.
2. **סיכון** - משימות ל-3 עד 6 משתתפים ול-2 משתתפים.
- בנוסף, תמצאו גרסה למשחק קבוצתי.
- סיכון** - משחק הכיבושים העולמי ל-3-6 משתתפים היא גרסת הבסיס שעל-פיה נסביר בהמשך את הגרסאות האחרות.



תכולה:

- לוח משחק • 42 קלפי טריטוריה • 2 קלפי גיוקר • 28 קלפי משימות • 6 קבוצות של כלי משחק, כל אחת בצבע שונה • חמש קוביות כשני צבעים • מרון הזהב • הוראות מפורטות.

לוח המשחק

לוח המשחק - מפת העולם מחולקת ל-6 יבשות, לכל יבשת צבע ייחודי והיא מחלקת לטריטוריות.

היבשת	הצבע	מס' טריטוריות
אפריקה	חום	6
אסיה	ירוק	12
אוסטרליה	אפור	4
אירופה	כחול	7
צפון אמריקה	צהוב	9
דרום אמריקה	כתום	4

טריטוריות צמודות זו לזו עלידי גבול משותף או באמצעות קו ימי. ניתן לקדם את היחידות הצבאיות רק בין טריטוריות צמודות!

בצד השמאלי התחתון של הלוח נמצאת טבלת היבשות. בסרטי טבלת פרש הזהב ומימין זירת הקרבות - המקום שבו ייערכו הקרבות בין הצבאות השונים. הוראות השימוש בטבלאות ובזירת הקרבות יינתנו בהמשך חוברת ההוראות.



יחידות צבאיות יכולות לנוע רק בין טריטוריות המחוברות בגבול משותף, דוגמה: אוקיינוס הדרומי או אוקיינוס הדרומי. כאשר זה קיים ימים מחברים בין טריטוריות המחוברות לבין מרכז אירופה, בין מרכז אסיה לבין מזרח אירופה ובין דרום לבין צפון אמריקה.

שימו לב: יש קו ימי המחבר את אסיה לצפון אמריקה.



כלי המשחק

המשחק כולל 6 קבוצות כלי משחק, כל אחת בצבע שונה, כל משתתף בוחר באחד הצבעים ליצוג הצבא שלו. פרש הזהב אינו שייך למשתתפים, אלא משמש למעקב אחר בונוסי התגבור והחלפת קלפי טריטוריה ביחידות תגבור עמוד 15.

במשחק שלושה סוגים של כלי משחק:

חייל רגלי = יחידה צבאית אחת פרש = חמש יחידות צבא תותחן = עשר יחידות צבא.



5 יחידות רגלים = יחידת פרשים אחת
שתי יחידות פרשים = יחידת תותחנים אחת

השימוש בפרשים ובתותחנים נועד למנוע עומס יתר על לוח המשחק. משתתף התגבור מספר גדול של יחידות צבאיות בטריטוריה מסוימת, יכול להמירן ביחידות פרשים או תותחנים כדי להסוך מקום על הלוח בכל שלב במשחק. במידה שאולז היחידות הצבאיות בצבע מסוים ניתן לעשות שימוש בכלים בעלי צבע שאינו משתתף במשחק.

קוביות

שלוש הקוביות האדומות משמשות לתקיפת טריטוריה ושתי הקוביות הלבנות משמשות להגנה. (עמוד 16).

קלפים

במשחק שני סוגי קלפים:

1. קלפי משימות

משמשים רק במשחק "סיכון - משימות" (עמוד 12).
אם משחקים ב"סיכון - משחק הכיבושים העולמי" משאירים את קלפי המשימות בקופסה.

2. קלפי טריטוריה

במשחק 42 קלפי טריטוריה, אחד לכל טריטוריה. על כל קלף מופיעים: שם הטריטוריה, מפת הטריטוריה, ואחת משלוש התמונות: חייל רגלי, פרש או תותחן. במשחק 2 קלפי בוקר בהם מוצגים שלושת סוגי החיילים בלבד.
קלפי הטריטוריה משמשים לכל אורך המשחק לקבלת יחידות תגבור. (עמוד 15).



סיכון משחק הכיבושים העולמי

משחק ל-3-6 משתתפים

הצבת כוחות ראשונית בסריטוריה

המשתתף שמתחיל בוחר טריטוריה אחת, ומציב בה יחידה (רגלית) אחת שלו. הצבת היחידה מעבירה את הטריטוריה לשליטת המשתתף.

המשתתף הבא בוחר טריטוריה שטרם נכבשה ומכין בה יחידה אחת שלו, וכך בהמשך עד שכל 42 הטריטוריות יהיו בשליטת המשתתפים.

בסיום שלב זה כמות הטריטוריות שבשליטת כל משתתף לא תהיה בהכרח זהה ולכל משתתף ישאר עדיין מספר רב של יחידות שטרם הוצבו.

תגבור כוחות

המשתתף שהתחיל בהצבת הכוחות מתחיל את שלב תגבור הכוחות. כל משתתף מציב, בתורו, מספר יחידות באחת מהטריטוריות הנבנות לשליטתו. החהלך נמשך עד שכל המשתתפים הציבו את כל יחידותיהם בטריטוריות הנבנות לשליטתם. בכל טריטוריה חייבת להיות לפחות יחידה אחת. אין הגבלה על כמות היחידות שמשתתף יכול להציב בטריטוריה שלו.

עם סיום שלב זה מוטלות הקוביות מעם נוספת ובעל החטלה הנבונה ביותר מתחיל.

מהלך התור:

משתתף מבצע, בתורו, ארבעה שלבים בסדר קבוע וללא שינויים:

1. קבלה והצבה של יחידות תגבור (חובה).
2. קרב (רשות).
3. תגבור נוסף (רשות).
4. קבלת קלף טריטוריה (רק אם נכבשה טריטוריה אחת לפחות במהלך התור).

מטרת המשחק

מטרת המשחק להביס את צבאות היריבים ולשלוט בכל הטריטוריות.

היערכות

1. מניחים את לוח המשחק במרכז. מערבבים את קלפי הטריטוריה (כולל הכיזקרים) ומניחים אותם בצד כעופותיהם כלפי מטה. זוהי הערמה ממה ימשכו המשתתפים את קלפי הטריטוריה לצידה מעאירים מקום לערמת הורדה.

2. מציבים את פרש הזהב ליד המספר 4 בטבלת פרש הזהב.



3. כל משתתף בוחר צבע ולוקח את כמות היחידות ההתחלתית מהיחידות בצבע זה. כמות היחידות ההתחלתית תלויה במספר המשתתפים.

מספר המשתתפים מספר היחידות ההתחלתיות

3	35
4	30
5	25
6	20

4. כל משתתף מטיל קובייה אחת. בעל החטלה הנבונה ביותר מתחיל והמשחק מתנהל בכיכוד לכיוון השעון.



שלב 1 - קבלה והצבה של יחידות תנבור

בתחילת תורו, מקבל המשתתף יחידות צבא לתנבור צבאו על פי החישוב הבא:
1. על-פי מספר הטריטוריות שבשליטתו - מספר יחידות התנבור שווה לשלוש ממספר הטריטוריות שבשליטת המשתתף (מתעלמים מהשארית, אם יש). אך לא פחות משלוש יחידות.

לדוגמא: משתתף השולט על 13 טריטוריות בתחילת התור מקבל תנבור של 4 יחידות $13/3 = 4$ (מתעלמים מהשארית).

משתתף השולט על 5 טריטוריות מקבל תנבור של 3 יחידות. ואומנם לפי החלוקה $5/3 = 1$ היה צריך לקבל 1 אבל התנבור המינימלי הוא של 3 יחידות.

2. על-פי השליטה ביבשות - משתתף השולט בתחילת תורו ביבשת שלמה, זכאי לתנבור נוסף. כדי לשלש על יבשת, המשתתף צריך לשלוט בכל הטריטוריות של יבשת זו.

כמות יחידות התנבור שאותן מקבל המשתתף משתנה מיבשת ליבשת על-פי הטבלה הבאה:

אסיה	7
אירופה	5
אוסטרליה	2
צ. אמריקה	3
ד. אמריקה	2
אפריקה	1

3. החלפת קלפי טריטוריה - משתתף מקבל קלפי טריטוריה כאשר הוא מבש טריטוריה של היריבים (עמוד 8).

מחליפים את קלפי הטריטוריה בקבוצות של 3. קבוצה היא 3 קלפים עם תמונות זהות (לדוגמה: 3 תיילים רגליים, 3 פרשים או 3 תותחנים) או 3 קלפים עם תמונות שונות - חייל רגלי, כרש ותותחן. הכיוקר יכול למלא את מקומה של כל תמונה.

המשתתף מחזיק שני קלפי פרש וכיוקר אחד. הגיוקר משמש כפרש ולצורך השלמת הקבוצה.

אם ברשות משתתף 5 קלפי טריטוריה ויותר, עליו להחליף, בתורו, קבוצה אחת או יותר ביחידות תנבור. מספר יחידות התנבור שאותן מקבל המשתתף בתמורה להחלפת קבוצות הקלפים תלוי במספר ההחלפות שנעשו עד כה במהלך המשחק.

ראה בטבלת פרש הזהב את המספר שבסמון חל מוצב פרש הזהב. מספר זה הוא מספר יחידות התנבור שאותן יקבל המשתתף בתמורה להחלפת קבוצת קלפי טריטוריה.

המשתתף שהחליף ראשון קבוצת קלפים יקבל בוגוס של 4 יחידות תנבור. מעבירים את פרש הזהב למשבצת הבאה שבסמון למספר 6. כך שהמשתתף שיחליף קבוצת קלפים בפעם הבאה יקבל 6 יחידות תנבור.



המשתתף האחרון היו הראשון להחליף קבוצה של 3 קלפי טריטוריה הוא קיבל 4 יחידות תנבור. על-פי החישוב, על-פי פרש הזהב, לאחר מכן הוא הברש ולד המספר 6. המשתתף הבא שהחליף קבוצת קלפי טריטוריה קיבל על-כ, 6 יחידות תנבור.

4. הצבת יחידות התגבור - לאחר שאסף המשתתף את כל יחידות התגבור שלו להציב את כל היחידות שיקיבל בטרטוריות שבשליטתו. הוא יכול להציב אחת כל יחידות התגבור בטרטוריה אחת או לפזר בין הטרטוריות שברשותו.

שלב 2 - הקרבות

(זהו שלב רשות! המשתתף יכול לבחור שלא לתקוף במהלך החור ולעבור ישר לשלב 3) כאשר כל יחידות התגבור שיקבל המשתתף הציב, הוא יכול לעבור לשלב הקרבות!

המשתתף יכול לתקוף כל טריטוריה הנשלטת על-ידי משתתף אחר בתנאי:

1. שולט טריטוריה שוממנה הוא מתכוון לתקוף, יש גבול עם הטרטוריה המותקפת או שהן מתוברות בקו ימי, לדוגמה סיאם ואינדונזיה.

2. שולחן ישיבות שתי יחידות צבא בטרטוריה שוממנה הוא מתכוון לתקוף (יחידה אחת חייבת להישאר כדי להגן על הטרטוריה ממנה תוקפים). המשתתף יכול לתקוף עם 3 יחידות לכל היותר, גם אם יש לו יותר יחידות באותה טריטוריה.

שימו לב: ניתן לערוך מספר קרבות

באותו תור.

כדי להתחיל בקרב, על המשתתף התוקף להכריז על:

1. הטרטוריה ממנה הוא תוקף.
 2. הטרטוריה המותקפת.
 3. מספר היחידות שאיתן יתקוף.
- המתקוף מציב את היחידות שימשו בתקיפה במקום המיועד לכן בזירת הקרבות.



התקום המיועד ליחידות התוקף יוצגות המס בזירת הקרבות המגן מחליט בכמה יחידות ישתמש להגנת הטרטוריה ומציב אותן במקום המיועד לכן בזירת הקרבות.

שימו לב: המס יכול לעשות שימוש בקרב אחד, ביחידה אחת או בשתיים גם אם יש בטרטוריה המותקפת יותר משתי יחידות.

שלב הקרב

חשוב! קרב הוא סבב אחד שול הטלת קוביות על-ידי התוקף והמגן.

התוקף מסיל מספר קוביות אדומות כמספר יחידותיו המשתתפות בהתקפה.

המגן מסיל מספר קוביות לבנות כמספר יחידותיו המשתמשות להגנה. הטלת הקוביות על-ידי שני הצדדים נעשית בו-זמנית ולאחר מכן משוים את התוצאות, לפי הסדר הבא: ראשית, משוים בין ההטלה הנכונה של שני הצדדים, המספר הנכונה מבין השניים מכנה והמפסיד מסיל יחידה אחת מזירת הקרבות. במידה שתוצאות שתי הקוביות זהות - התוקף מפסיד. אם שני הצדדים מסילים יותר מקובייה אחת, ממשיכים בהשוואת התוצאה השנייה בנבונה של הצדדים, ושוב כמקדם, המפסיד מסיר יחידה אחת מזירת הקרבות.



תוצאת הטלת הקוביות של התוקף והתוקף היא 1-6. תוצאת הטלת הקוביות של המגן היא 1-6. תוצאת התוצאות: 1. כחול 3, אדום 6, אדום ניצח; 2. כחול 2, אדום 2, שוויון - ניצחון של אדום; כחול מסיר יחידה מזירת הקרבות. תוצאות התוצאות הכחול ניצחון: כחול 2, אדום 2, שוויון - ניצחון של אדום; כחול מסיר יחידה מזירת הקרבות.

כשהקרב מסתיים, כל היחידות שנותרו בזירת הקרב מוחזרות לטרטוריה שמן הובא. המתקף יכול להמשיך באחת מהדרכים הבאות:

- להפסיק את הפלישה לטרטוריה זו.
- לפלוש לטרטוריה אחרת.
- לסיים את שלב הקרבות.

בין שני קרבות, התוקף יכול לשטת את הטרטוריה שוממנה נערכת ההתקפה.

בטריטוריה שממנה נערכה הפלישה. שכן כשום מקרה אסור להשאיר טריטוריה ללא יחידה אחת לפחות המוצבת בה.

שימו לב: לפני תחילת מלישה נוספת, על התוקף לסיים את העברת היחידות לטריטוריה שנכבשה.

השמדת צבא אויב

אם, במהלך מלישה, משתתף נעוור ללא טריטוריות - אין לו יותר יחידות צבא על הלוח, הוא יוצא מהמשחק.

הוא מעביר את כל קלפי הטריטוריה שבדשותו למשתתף התוקף, אם, כתוצאה מכך, למשתתף התוקף יש יותר מ-5 קלפי טריטוריה, עליו להחליף קבוצת קלפי טריטוריה ביחידות תגבור, כך ששמות קלפי הטריטוריה שבידו תהיה 4 או פחות.

שלב 3 - תגבור נוסף

לאחר שהסתמים שלב הקרבות, המשתתף רשאי לבצע מהלך תגבור כוחות אחד בלבד, הוא יכול להעביר כוחות בין שתי טריטוריות שבשליטתו ובלבד ששתיהן מחוברות על-ידי רצף טריטוריות הנמצאות בשליטת אותו משתתף. כמות היחידות המועברת אינה מוגבלת, אך יש לוודא שבטריטוריה שממנה נלקחים כוחות התגבור נשארת לפחות יחידה אחת.



כחול התוקף את מצרים מצפון אפריקה עד שמתחיל שם חייל בודד נצרך היה להפסיק את ההתקפה מכיוון זה. יש לו 10 יחידות במזרח אפריקה והוא ממשיך את העור בהתקפה על מצרים מכיוון זה.

כיבוש טריטוריה והצבת יחידות בה

אם, במהלך קרב, התוקף חיטל את כל היחידות המגינות שבטריטוריה, התוקף כבש את הטריטוריה, עליו להעביר את היחידות שמתרו מן הקרב האחרון אל הטריטוריה שנכבשה. באפשרותו להעביר יחידות נוספות מהטריטוריה שממנה נערכה הפלישה, יחידה אחת, לפחות, חייבת להישאר



בסוף התקפות, הכוח הנחלס לחוק את הכוחות באוקיאניה על-ידי העברת כוחות מאוקיאניה, הוא יכול לעשות זאת, שכן הוא שולט בסיאם, הודו ואוסטרליה.

שלב 4 - קבלת קלף טריטוריה

אם משותתף כבש לפחות טריטוריה אחת במהלך חורף, הוא מקבל קלף טריטוריה אחד בלבד מעורסת קולפי הטריטוריה, ללא קשר למספר הטריטוריות שכבש באותו חורף.

בכך הסתיים חורף והחורף עובר למשותתף הבא.

המנצח במשחק

המשותתף שהצליח לאשמיד את צבאות המשותתפים האחרים ושולט בכל 42 הטריטוריות שעל לוח המשחק, כבש את העולם והוא המנצח במשחק.



משחק ל-2 משתתפים בשתי גרסאות

משחק נייטרלי אקטיבי

הצבא הנייטרלי אינו משמש רק לחסימה פאסיבית, הוא יכול להפוך לבעל-ברית לאחד משני המשתתפים. כמו כן הוא יכול לשנות את מאמצותו ממשתתף אחד לריבו.

צבא נייטרלי יכול להיות בשלושה מצבים:

1. לא מעורב.
2. בעל-ברית של משתתף אחד.
3. בעל-ברית של משתתף שני.

עושים שימוש בתותח של כל אחד מהצבאות כדי לציין כאיזה משלושת המצבים נמצא אותו צבא.



הצבאות הנייטרליים מתחילים כלא מעורבים. מציבים את ארבעת התותחים מימין ולחץ במרחק שווה משני צדדי. כשצבא משנה את מאמצותו, מודיע את התוספת ולד המשתתף שאיתו הוא בברית.

מהלך התור

מהלך התור דומה למהלכו במשחק 'סיכון' - משחק הכיבושים העולמי. בתוספת מספר שלבים. להלן שלבי המשחק. השלבים הנוספים מודגשים:

1. שיחוד הנייטרליים.
2. קבלה והצבעה של יחידות חבבור.
3. תגבור צבאות בעלי-הברית.
4. קרב.
5. תגבור מסך.
6. תגבור בעלי-הברית.
7. קבלת קולף סריטוריה.

בשתי הגרסאות יש 4 צבאות נייטרליים השולטים בחלק מהסריטוריות ביחד עם המשתתפים האמיתיים. בגרסה הראשונה, הצבאות הנייטרליים פאסיביים. הם לא יכולים לתע או להתקף. כוחות אלה יוצרים מחסומים בפני שני המשתתפים. בגרסה השנייה, הצבאות הנייטרליים פעילים ויכולים ליצור בריתות עם כל אחד מהמשתתפים. עקבו אחר ההראות בעמודים 4-8. שימו לב לשינויים הבאים:

היערכות

כל משתתף בוחר צבע ולוקח 36 יחידות צבא מהצבע שבחר. כל אחד מארבעת הכוחות הנייטרליים מקבל 24 יחידות. מוציאים את קלפי הניקור מחפיסת קלפי הסריטוריה ומערכבים. מחלקים לכל משתתף 9 קלפי סריטוריה ולכל אחד מהכוחות הנייטרליים 6 קלפי סריטוריה. קלפי הסריטוריה הנמצאים ברשות כל אחד מהמשתתפים מציגים כאילו סריטוריות ישולט בתחילת המשחק. כל משתתף מציב יחידה אחת בכל אחת מהסריטוריות שבשליטתו. המשתתפים מציבים יחידה נייטרלית אחת בכל אחת מהסריטוריות הנייטרליות. בסיום שלב זה, מחזירים את כל קלפי הסריטוריה לערמה, כולל קלפי הניקור, ומערכבים.

תגבור כוחות

כל משתתף מטיל קובייה אחת. בעל ההטלה הנבונה מתחיל בתגבור. בכל תור שם המשתתף 3 יחידות בסריטוריות שבשליטתו. יחידה נייטרלית אחת בסריטוריה אחת של כל אחד מהכוחות הנייטרליים. עם סיום שולב התגבור, המשתתפים מטילים קובייה כדי לקבוע מי יתחיל במשחק.

משחק נייטרלי פאסיבי

אם ברצון המשתתף לתקוף את אחד הצבאות הנייטרליים, המשתתף השני מטיל את הקוביות עבור הצבא המגן. הצבאות הנייטרליים נשארים במקומם עד להשמדתם: הם לא זזים, לא מקבלים תגבור ולא מתקפים.

1. שיחוד הנייטרליים

בתחילת תור, משותתך יכול לתת קלף טריטוריה לאחד מהצבאות הנייטרליים, במידה שאסוף קלף בתורות הקודמים.

הקלף יונת, כשמיני כלפי מטה מתחת לתחת של אותו צבא. הקלף לא יוחלף עד סוף המשחק, אלא אם הצבא הנייטרלי הובס על ידי אחד המשותתים (המקבל את הקלפים של הצבא שהובס).

בתמורה לקלף, הצבא הנייטרלי נע מצב אחד לסוכת המשותתך. לדוגמה, הצבא היה במצב של אי-מעורבות, הוא יעבור למצב של בעל-ברית של המשותתך. אם הצבא היה בעל-ברית של המשותתך השני, הוא יעבור למצב של אי-מעורבות.

משותתך יכול, בתורו, לתת לצבא נייטרלי יותר מקלף אחד. לדוגמה, צבא שהוא בעל-ברית של המשותתך השני, תמורת שני קלפי טריטוריה יהפוך להיות בעל-בריתו של המשותתך הראשון.

המשותתך יכול, בתורו, לתת קלפים ליותר מצבא נייטרלי אחד.

לא ניתן לתת קלף לצבא נייטרלי שיש לו כבר 5 קלפים. צבא כזה אינו ניתן לשיחוד.



האדם והיורק הם המשותתים. האחרים הם צבאות נייטרליים. בתחילת המשחק הצבאות הנייטרליים מוצבים במרחק שווה בין המשותתך האדום למשותתך הירוק. האדם בוחר, בתורו, לשיחוד את הצבא על ידי מתן קלף טריטוריה אחד. הצבא נע מצב אחד לסוכת האדם, הופך להיות בעל-בריתו, וקלף הטריטוריה שקיבל תחת מתחת לתחת הצבא.

2. קבלה והצבה של יחידות התנבור

המשותתך מקבל ומציב את יחידות התנבור שלו, כרצונו. על-פי הטריטוריות והיבשות הנמצאות בשליטתו, וולא כל קשר לאולה הנמצאות בשליטת בעל-בריתו.

3. תנבור בעל-הברית

כל אחד מבעל-הברית של המשותתך יכול לקבל תנבורות. המשותתך בוחר בעל-ברית, מצהיר על כך, מסיל קובייה אחת ועל סמך תוצאותיה ייקבע מספר יחידות התנבור שאותן יקבל אותו בעל-ברית. היחידות יכולות להיות מוצבות באחת מהטריטוריות שבשליטת בעל-הברית או מסודרות בין כולן. המשותתך יכול לחזור על תהליך זה עבור כל אחד מבעל-בריתו. המשותתך לא חייב לתנבור את בעל-בריתו.

- בעל-ברית לא סופרים טריטוריות לצורך קבלת יחידות תנבור.
- בעל-ברית לא מקבלים יחידות תנבור על סמך שליטה ביבשות.
- בעל-ברית לא מחליפים קלפי טריטוריה בכוחות תנבור.

4. קרב

משותתך יכול, בתורו, לתקוף יחד עם כוחות בעל-בריתו כאילו היו כוחותיו. יחידות אלה יכולות לתקוף את היריב, כוחות נייטרליים אחרים וגם את בעל-בריתו האחרים של המשותתך.

שיחוד לב: המשותתך לא מקבל קלפי טריטוריה בין כיבושי בעל-בריתו.

בסיום מלישה לטריטוריה של צבא נייטרלי, המשותתך מסיל את הקובייה בין אם ההתקפה הצליחה או נכשלה ובין אם מעשתה על-ידי צבאו או על-ידי אחד מבעל-בריתו.

אם התוצאה היא 1-4, ממעים את הצבא הנייטרלי צעד אחד, לרעת המשותתך. אם צבא זה היה בעל-בריתו של המשותתך, יהפוך להיות לא מעורב ואם היה לא מעורב, יהפוך להיות בעל-בריתו של היריב. אם התוצאה של הטלת הקובייה היא 5-6 לא ישונה מצבו של הצבא הנייטרלי או מצבו של הצבא בעל-הברית.

אם ההתקפה של הצבא הנייטרלי נעשתה על-ידי בעל-ברית, יש להסיל קובייה הן עבור בעל-הברית והן עבור הצבא של הטריטוריה המותקפת.

פסיכון משימות

ל-3-6 משתתפים

השמדת היריב

כאשר משתתף משמיד יריב הוא מקבל את קלפי הטריטוריה שברשותו, אך לא את קלפי המשימה שלו. אלה חייבים להישאר חסויים עד סוף המשחק.

השלמת משימה

משתתף יכול להודיע על השלמת משימה, ברגע שמילא אחד דרישותיה. עם זאת, אינו יכול להודיע על השלמת יותר ממשימה אחת בתור. כדי שמשתתף יוכל להצהיר על השלמת משימה, עליו להציג את קלף המשימה, בעיתוי המצוין בקלף, לכל המשתתפים. לאחר מכן עליו להשאיר ליד הלוח, כשפניו כלפי מטה עד סוף המשחק.

שימו לב: משימה שהושלמה אינה מושפעת מהמשך התנהלות המשחק.

לדוגמה: המשימה: "שלוט ביבשת אסיה". זו משימת גברל שיש להציג את השלמתה בסוף התור. בסוף תורו משתתף השולט את המשימה, הציג את קלף המשימה לכל המשתתפים האחרים. לאחר מכן משאיר את קלף המשימה ליד הלוח כשפניו כלפי מטה. בהמשך המשחק נכבשת אחת מהטריטוריות שבאסיה על-יד משתתף אחר. כיבוש זה לא משפיע על השלמת המשימה שהושגה קודם לכן. לאחר שהמשתתף השולט 3 משימות, עליו לגלות לכל המשתתפים את משימתו הרביעית, שהשלמתה משמעה ניצחון. קלף משימה זה יישאר גלוי עד סוף המשחק.

ניצחון

המשתתף הראשון שהשלים את כל המשימות או המשתתף הראשון שהשמיד את כל יריביו.

מטרת המשחק

להיות המשתתף הראשון המשלים את ארבע המשימות שקיבל בתחילת המשחק.

היערכות

מפרידים את קלפי המשימות ל-4 ערמות, על-פי הדרגות כנגד הקלפים. יש משימות ברמת קושי גולה המדרגות כסרן, כרב-סרן, כאלוף משנה וכאלוף.

מערכבים כל ערמה בנפרד ושמים אותן עם הפנים כלפי מטה, בצד הלוח.

כל משתתף מושוך קלף משימה אחד מכל ערמה, סך הכול 4. שאר הקלפים מוחזרים לקופסה.

לאחר שכל משתתף קיבל את קלפי המשימה שלו, ההיערכות נמשכת באותה הדרך כמו במשחק "פסיכון - משחק הכיבושים העולמי" (עמוד 4) לא יעשה שימוש בפרש הזהב.

שימו לב: כל משתתף יציב את יחידותיו בדרך הכי טובה להשגת משימותיו.

קבלת תגבורת

החלפת קלפי טריטוריה נעשית ולא פרש הזהב. המשתתף מקבל יחידות תגבור בהתאם לציור שעל הקלפים.

קבוצת הקלפים כמות יחידות התגבור

4	3 גנלים
6	3 פרשים
8	3 תותחנים
10	אחד מכל סוג

כדאי לזכור: ביוקר יכול לשמש כרגלי, כפרש או כתותחן.

סיכון משחק קבוצתי

6-4 משתתפים בשתי קבוצות

במשחק זה, המשתתפים מנצחים כחלק מקבוצה. במהלך המשחק, משתתפים השייכים לאותה הקבוצה יכולים להחזיק טריטוריה במשותף.

מטרת המשחק

הקבוצה הראשונה המצליחה להשמיד את צבאו של אחד המשתתפים השייך לקבוצה השנייה.

היערכות

כל משתתף בוחר את הצבע של צבאו. מחליטים איך לחלק את המשתתפים בין שתי הקבוצות. משתתף מקבוצה אחת תמיד יושב בין שני משתתפים מהקבוצה היריבה. המשתתפים נערכים בטריטוריות שבשליטתם.

קבלת תבורות

בזמן ספירת הטריטוריות הנמצאות בשליטת המשתתף, לצורך חישוב יחידות התנבור שיקבל, יש לשים לב גם לטריטוריות המוחזקות במשותף על-ידי שני חברי הקבוצה (כפי שיוסבר בהמשך, בימשת שבה רק משתתף אחד שולט בכל הטריטוריות הוא יקבל את יחידות התנבור).

בטריטוריה המוחזקת במשותף על-ידי מספר משתתפים, המשתתף השולט הוא בעל מספר היחידות הכי גדול בטריטוריה. במקרה של שוויון, אין שולט בטריטוריה.

חגמה: אדם. לכן הירוק משתייכים לאותה הקבוצה. בתחילת תורו של הירוק הוא שולט ב-7 טריטוריות באופן בלעדי. כנרנלנד יש לו 4 יחידות וגם ללכן יש 4 יחידות. במקרה זה, לא הלבן שולט ולא הירוק. במחצית אמצעית הברית ללכן 2 יחידות, לאדם 2 יחידות ולירוק 3 יחידות. הירוק שולט בטריטוריה זו.

לכן בתחילת תורו, הירוק שולט ב-8 טריטוריות.

שימו לב: כדי לקבל יחידות תנבור עבור שולטה ביבשת, השולטה בכל הארצות שוכיבשות צריכה להיות של משתתף אחד.

אם בטריטוריה אחת, למשתתף יש אותה כמות יחידות כמו למשתתף אחר וכתוצאה מכך אינו שולט בטריטוריה, הרי שאינו שולט ביבשת ואינו זכאי ליחידות תנבור בהתאם.

כמו במשחק יסיכון - משימות, לא נעשה שימוש בפרש הזהב. במקום זאת, כמות יחידות התנבור שואותן מקבל המשתתף מקבעת על-פי קבוצת קלסי הטריטוריה, על פי הטבלה בעמוד 12.

קרב

אסור למשתתף לתקוף משתתף אחר מקבוצתו.

תנבור

קיימים שני חוקים השונים מהמשחק הרגיל בשלב זה:

1. משתתף יכול להציב בשלב זה יחידות בכל הטריטוריות הנשלטות על-ידי או על-ידי משתתפים אחרים השייכים לקבוצתו. באמצעותו של המשתתף להציב חיילים גם בטריטוריות שבשליטת חברי קבוצתו, גם אם הם אינם מעוניינים בכך.

2. כאשר מעבירים כוחות מטריטוריה אחת לאחרת, כל הטריטוריות הנשלטות על-ידי הקבוצה, בין באופן בלעדי על-ידי אחד מחברי הקבוצה או במשותף, נחשבות כיחידותיות, מהוות רצף טריטוריאלי ומאפשרות מעבר כוחות דרך.

קבלת קלף טריטוריה

קלפי טריטוריה מוחזקים במשותף על ידי חברי הקבוצה. כאשר משותף זוכה בקלף טריטוריה הוא מוסיף אותו לקליפים של הקבוצה כולה. בסוף התור מעביר המשותף את הקליפים למשותף הבא בקבוצה.

ניצחון במשחק

כאשר אחד המשותפים מנצח, כל הקבוצה שלו מפסידה, והקבוצה השנייה מוכרזת כמנצחת.



בסוף התור, האדם יכול להעביר מוחזק מאלהעבירה למעלה אמריקה על ידי העברת מוחזק דרך סיום ולמחזק שאינה בשליטתו, אלא בשליטת בן קבוצתו - היעקוב.





© 2004 כל הזכויות שמורות לחדש העצמאות של חשבה. אין להעתיק או לשכפל את
החומרים בתוכנית בלישן חזר או פיצועות ללא אישור מפורש בכתב.