



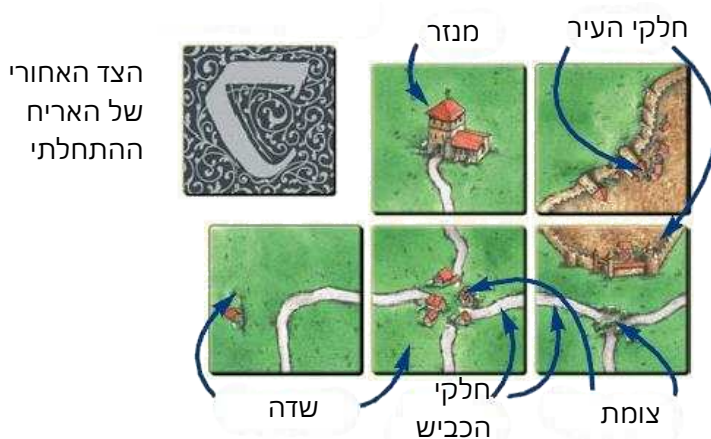
חוקי משחק הלוח
"קרקסון: ביג בוקס 3"
(Carcassonne: Big Box 3)
מאת: Klaus-Jürgen Wrede
משחק ל-2 עד 6 שחקנים

קרקסון – שם המבצר העתיק בדרום צרפת. המבנה המאופר הזה התפרסם במהלך מסע הצלב האלביגנזי (1209-1229 שנים), כאשר טירתו של קרקסון הפכה למעוז של העם המתקומם ועברה חודשים רבים של מצור של צבא האבירים...

שחקני "קרקסון" מרכיבים מפה של הזוכסות של ימי הביניים באמצעות אריחים עם ציורים של כבישים, ערים, שדות ומנזרים. בכבישים אלו, ערים, שדות או מנזרים ממוקמים חיילים של השחקנים, בהמשך חיילים אלו יביאו לשחקנים את נקודות הניצחון.

תחולת המשחק

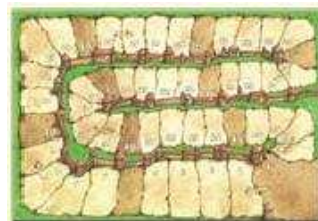
– 72 אריחי אדמה מקרטון (כולל אריח התחלתי עם צבע שונה בצד האחורי), עם תמונות של ערים, כבישים, שדות, צמתים ומנזרים.



– 48 חיילים ב-6 צבעים: כל חייל יכול לשמש כאביר, שווד, נזיר או איכר. חייל אחד לכל שחקן משמש כסמן על הלוח הניקוד.



– 1 לוח הניקוד: לטובת הסימון נקודות השחקנים.



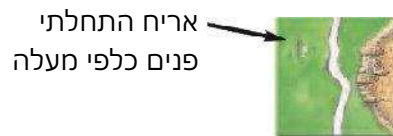
– 1 ספר החוקים

מטרת המשחק

כל שחקן בתורו מניח על השולחן אירח אדמה - כך מייצרים ומרחיבים כבישים, ערים, שדות ומנזרים. על האובייקטים אלו רשאים שחקנים להניח את החיילים שלהם במטרה להרוויח נקודות. שחקנים מקבלים נקודות גם במהלך המשחק וגם בסיומו. שחקן עם הניקוד הגבוה ביותר (לאחר החישוב האחרון) הינו המנצח במשחק.

הכנות למשחק

תניחו במרכז השולחן את האריח ההתחלתי, פנים כלפי מעלה. ערבבו יתר האריחים ותניחו אותם במקום נוח לכל השחקנים פנים כלפי מטה. בצד השולחן תניחו את הלוח הניקוד. כל שחקן מקבל 8 חיילים באותו צבע וממקם אחד מהם בסולם "0" על הלוח הניקוד. בחרו באופן אקראי שחקן שיתחיל את המשחק.



מהלך המשחק

שחקנים משחקים לפי התור, עם כיוון השעון, החל מהשחקן הראשון. כל תור כולל סדרת המהלכים הקבועים:

- שחקן חייב לקחת אחד האריחים הפוכים ולהניח אותו על השולחן.
 - שחקן רשאי להניח אחד החיילים שלו על האריח אותו פתח הרגע.
 - אם האריח שאותו שחקן הניח הרגע מביא לסגירת הכביש, עיר או מנזר, מתבצעת ספירת הנקודות.
- בשלב זה תורו של השחקן מסתיים ותור עובר לשחקן הבא לפי כיוון השעון.

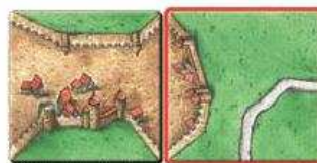
איך מניחים האריחים

ראשית, על השחקן להוציא אחד האריחים המונחים כלפי פנים מטה. לאחר מכן, שחקן הופך את האריח, מראה לכלל השחקנים (כל אחד יכול גם ליעץ איפה הכי כדאי למקם את האריח) ומניח אותו על השולחן לפי כללים הבאים:

- האריח החדש (בדוגמאות מסומן ע"י המסגרת האדומה) חייב להתחבר עם אחד האריחים שהונחו לפני זה ע"י צלע אחת לפחות (חיבור באלכסון לא נחשב).
- בצלע המחברת את האריחים כל הכבישים חייבים להתחבר עם כבישים, שדות לשדות וחלקי העיר - לחלקי העיר (מנזרים מורכבים מאריח אחד, לכן לא צריכים להתחבר עם מנזרים אחרים).



חלקי הכביש והשדות מתחברים



חלקי העיר מתחברים



צלע אחת של האריח החדש מתחברת לעיר, וצלע שניה - לשדה

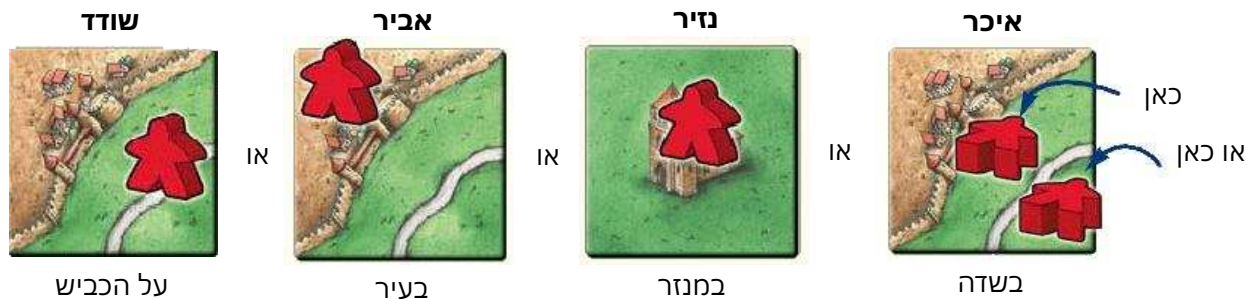


כך לא ניתן להניח אריחים

איך מניחים חיילים

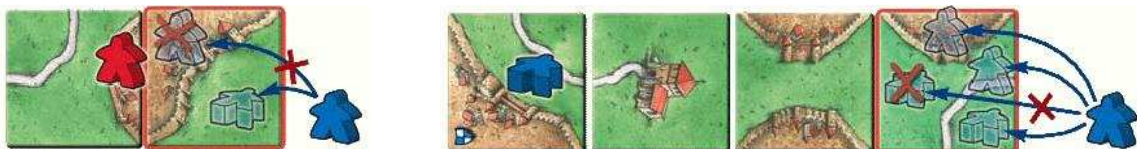
שחקן רשאי להניח אחד החיילים שלו על האריח אותו שיחק הרגע. את החיילים מניחים לפי כללים הבאים:

- בכל תור שחקן יכול להניח חייל אחד בלבד
- את החייל יש לקחת מאוסף החיילים הפנויים של אותו השחקן
- שחקן יכול להניח חייל על האריח אותו שיחק הרגע בלבד
- שחקן חייב להחליט על איזה חלק של האריח הוא רוצה להניח חייל:



הערה: כאשר מניחים איכר, מניחים חייל על הצד, כדי לא להתבלבל עם שודד, אביר או נזיר.

- שחקן לא יכול להניח חייל שלו על הכביש, עיר או שדה אם איפשרו על הכביש, עיר או שדה הנ"ל מונח כבר חייל אחר (שלו או של יריבו)



השחקן הכחול יכול להניח איכר, אבל לא יכול להניח אביר מכיוון ובאריח הסמוך כבר קיים אביר של היריב

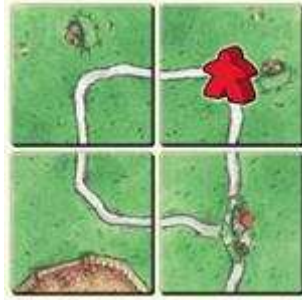
השחקן הכחול יכול להניח אביר או שודד, אבל להניח איכר הוא יכול רק על השדה הקטן (מימין). שדה גדול כבר תפוס ע"י איכר אחר של השחקן הכחול

אם במלאי של השחקן לא נשארו חיילים, הוא יצטרך להניח אריחים חדשים ללא הנחת החיילים ולחכות עד שאחד החיילים שלו יחזור למלאי. אם לאחר הנחת האריח הושלמה בניית העיר, כביש או מנזר, מתבצעת ספירת הנקודות והחזרתו של החיילים למלאי השחקנים. בשלב הזה תורו של השחקן מסתיים ועובר לשחקן הבא לפי כיוון השעון. זכרו: חישוב נקודות של האובייקטים שהושלמו מתבצע לפני תחילת התור הבא.

השלמה של כביש, עיר או מנזר

השלמת הבנייה של כביש

בנייתו של כביש מסתיימת כאשר שתי קצוות הכביש מסתיימות בצומת, עיר או מנזר. בין שתי קצוות הכביש יכולות להיות כמות חופשית של חלקי הכביש. שחקן, בעל השודד המונח על הכביש שנסגר, מקבל כמות הנקודות ניצחון השווה לאורך הכביש (לפי כמות האריחים). חלקים שונים על האריח אחד נחשבים כאחד. שחקן מתקדם בסולם של הלוח הנקודות לפי כמות הנקודות שיצאה בספירה.



השחקן האדום
מקבל 4 נקודות



השחקן האדום
מקבל 3 נקודות

השלמת הבנייה של עיר

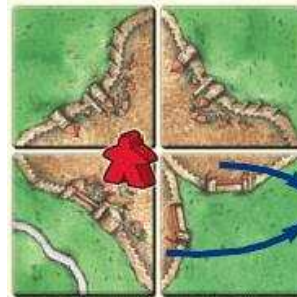
בנייתו של עיר מסתיימת כאשר כל האזורים הפנימיים של העיר מוקפים בחומות. עיר יכולה להכיל כמות חופשית של חלקי העיר.

שחקן, בעל האביר המונח בעיר הבנויה, מקבל 2 נקודות ניצחון עבור כל אריח של העיר (סופרים אריחים ולא חלקי העיר), בנוסף לכך מקבל השחקן 2 נקודות על כל מגן באותה העיר.



השחקן האדום
מקבל 8 נקודות
(3 אריחים ומגן אחד)

השחקן האדום מקבל
8 נקודות (4 אריחים וללא מגנים)



כאשר על האריח אחד נמצאים 2 חלקי אותה העיר, שחקן מקבל עליו 2 נקודות בלבד (חישוב לפי אריח אחד)

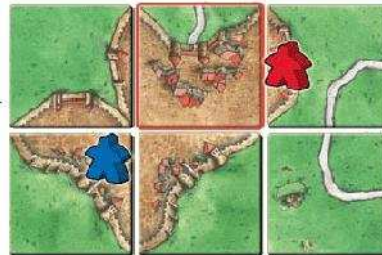
מה קורה כאשר בעיר או על הכביש הבנויים מונחים כמה חיילים?

הערה: מצב כזה יכול לקרות רק כאשר חלקי האובייקט תחילה היו שייכים לאובייקטים שונים אך במהלך המשחק חוברו ביניהם לאובייקט אחד.

במקרה שעל הכביש אחד או בעיר אחת מונחים כמה חיילים, כלל הנקודות עבור האובייקט הבנוי מקבל שחקן בעל המספר החיילים הגבוה באותו האובייקט.

האריח החדש מחבר חלקים מופרדים של העיר לעיר אחת.

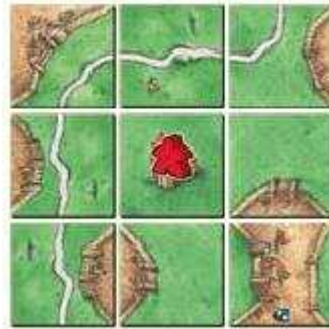
שני שחקנים – האדום והכחול מקבלים 10 נקודות כל אחד עבור עיר בנויה (כי לכל אחד יש אביר בעיר)



השלמת בניית המנזר

מנזר נחשב כבנוי כאשר האריח עליו נמצא המנזר מוקף מכל הצדדים ע"י אריחים אחרים (אופקי, אנכי או באלכסון).

שחקן, בעל הנזיר הנמצא במנזר הבנוי, מקבל 9 נקודות ניצחון (נקודה אחת על המנזר ונקודה אחת על כל אריח סביבו).



השחקן האדום
מקבל 9 נקודות

החזרתו של החיילים מהשולחן למלאי השחקנים

לאחר השלמת הבניה של כביש, עיר או מנזר (ורק במקרה הנ"ל), חיילים השייכים לאובייקט הבנוי חוזרים למלאי השחקנים שלהם. בהמשך המשחק, שחקנים רשאים להשתמש בחיילים אלו לפי החוקים הרגילים (כשודד, איכר, אביר או נזיר).

יכולים להיות מקרים כאשר שחקן מניח ומיד מחזיר חזרה חייל בתור אחד (תמיד בסדר הזה).



השחקן האדום מקבל 4 נקודות



השחקן האדום מקבל 3 נקודות

1. השחקן משלים ע"י האריח החדש בניית כביש, עיר או מנזר
2. השחקן מניח שודד, אביר או נזיר
3. השחקן מקבל נקודות על השלמת הבניה
4. השחקן מחזיר למלאי שודד, אביר או נזיר

שדות

שדות לא מעניקים נקודות ניצחון במהלך המשחק. ייעוד השדות – לאפשר לאיכרים לבצע אספקה של המצרכים לערים. איכרים מעניקים את הנקודות ניצחון רק בסוף המשחק. איכרים, המונחים על המפה, לא חוזרים למלאי החיילים של השחקן שלהם. כדי לא להתבלבל בין האיכר ובין חיילים אחרים, תניחו את האיכרים על הצד. גבולות בין שדות מסומנים ע"י כבישים, עיירות וקצוות השדה. במהלך המשחק, שדות קטנים יכולים להתחבר לשדה אחד, גדול יותר.

הערה: השחקן שהניח האריח החדש לא יכול להניח עליו חייל מכיוון שבשדות הסמוכים כבר קיימים איכרים אחרים



האריח החדש יחבר שלושת השדות לשדה אחד



כל איכר עומד על השדה נפרד. שדות מופרדים אחד מהשני ע"י עיר וכבישים

לוח הניקוד



כל הנקודות מסומנות במהלך המשחק על הלוח הניקוד. הלוח מורכב מ-50 משבצות. שחקנים יכולים לנוע בלוח מעגלית כמה פעמים כאשר יגיעו ל-50, 100 או יותר נקודות. כאשר חייל של השחקן עובר לראשונה את הסימן "50", השחקן לוקח אריח המיועד לחישוב הנקודות ושם אותו לפניו עם הצד ה-"50" כלפי מעלה. אם אותו השחקן שוב יעבור את הסימן "50" על הלוח, הוא יסובב את האריח לצד ה-"100". אם וכאשר אותו השחקן יעבור את הסימן "50" על הלוח בפעם השלישית, הוא יקבל עוד אריח וישים אותו על הצד "50" כלפי מעלה וכך הלאה...

סיום המשחק

משחק מסתיים בסיום התור השחקן המניח את האריח האחרון על השולחן (לאחר ספירת הנקודות על בניית הכבישים, ערים ומנזרים).

ספירה סופית של הנקודות

קבלת הנקודות עבור כבישים, ערים ו מנזרים לא גמורים

על כל כביש או עיר לא גמורים, עליהם מונח שודד או אביר של השחקן, מקבל האחרון נקודה אחת על כל קטע של הכביש או עיר. כל מגן מביא עוד נקודה אחת. אם על הכביש או בעיר לא גמורים נמצאים כמה חיילים, סופרים את הנקודות לפי כללים של תיקו, בדומה לספירה המתבצעת עור כביש או עיר בנויים. עבור מנזר לא גמור, השחקן עם הנזיר מקבל נקודה אחת עבור מנזר ונקודה אחת על כל אריח סביבו.



השחקן האדום מקבל 3 נקודות עבור כביש לא גמור

השחקן הצהוב מקבל 5 נקודות עבור מנזר לא גמור

השחקן הכחול מקבל 3 נקודות עבור עיר לא גמורה

השחקן הירוק מקבל 8 נקודות עבור עיר לא גמורה. השחקן השחור לא מקבל נקודות מכיוון ובאותה עיר לשחקן הירוק יש יותר אבירים

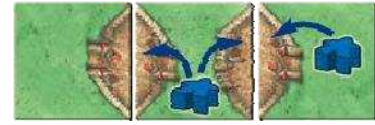
קבלת הנקודות עבור שדות

- רק ערים בנויות נחשבות בספירת הנקודות עבור שדות
- איכר חייב להיות בשדה הגובל עם העיר כדי שיוכל לבצע לה אספקת המצרכים. מרחק בין האיכר ובין העיר לא חשוב.
- השחקן שמחזיק בהכי הרבה איכרים בשדה, מקבל 3 נקודות על כל עיר בנויה המקבלת אספקה מאותו השדה. אם לכמה שחקנים יש תיקו בכמות האיכרים בשדה - כל אחד מקבל 3 נקודות על כל עיר בנויה.
- שדה יכול לספק מצרכים לכמה ערים הגובלות אתו

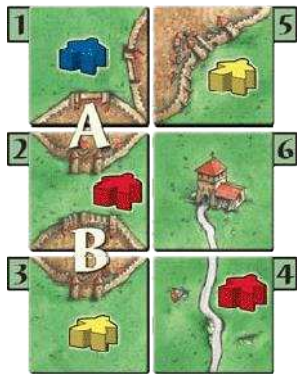
- כמה שדות יכולים לספק מצרכים לעיר אחת. במקרה הנ"ל כל שדה מקבל ניקוד בנפרד לפי הכללים המפורטים מעלה
- תוריזו מהמפה חיילים לאחר ספירת הנקודות עבור כבישים, ערים ומנזרים לא גמורים - זה ייפשט חישוב הנקודות עבור שדות



השחקן הכחול מקבל 6 נקודות. השחקן האדום מקבל 3 נקודות. עבור עיר לא גמורה (למטה) אף אחד לא מקבל ניקוד



השחקן הכחול מקבל 9 נקודות



בשדה הגדול, גם לשחקן האדום וגם לשחקן הצהוב יש אותה כמות איכרים, לכן שניהם הם בעלי השדה ומקבלים 6 נקודות כל אחד (עבור עיירות "A" ו-"B"). השחקן הכחול מקבל 3 נקודות עבור עיר "A"



השחקן האדום הינו בעל השדה הגדול (יש לו 2 איכרים, כאשר לשחקן הצהוב - אחד). הוא מקבל 6 נקודות: 3 נקודות על כל עיר - "A" ו-"B". השחקן הכחול - בעל השדה הקטן. הוא מקבל 3 נקודות עבור עיר "A"

לאחר קבלת הנקודות עבור השדות וחישוב הניקוד הכולל, מסתיים המשחק.

השחקן בעל הניקוד הגבוה ביותר זוכה במשחק. במקרה ולכמה שחקנים הניקוד הגבוה זהה, הם זוכים יחד במשחק.

רכיבי המשחק נוספים

- 18 אריחי אדמה חדשים (מסומנים ע"י איור של חייל)
- 6 חיילים גדולים (1 לכל צבע)

**חוקי המשחק נוספים
הנחת האריחים**

אריחים חדשים יש להניח לפי כללים רגילים – שדה צריך לחבר לשדה, כביש לכביש ועיירה לעיירה. על חלק מהאריחים החדשים מופיעים מבנים חדשים, אשר נותנים לשחקנים את התכונות הבאות:



כאן עובר גבול של השדה

זאת מסבאה על האגם נמצאת מימין לכביש

כאן לא ניתן להניח חייל

צומת הזאת מפרידה בין 2 כבישים

מנזר על האריח הנ"ל מפריד בין כבישים

על האריח הזה יש 4 חלקי העיר

הנחת החיילים

כל שחקן מקבל חייל גדול אחד בנוסף ל-7 חיילים הרגילים שלו. שחקן רשאי להניח אותו על האריחים כחייל רגיל – אבל בעת קביעת היתרון במהלך ספירת הניקוד עבור כביש בנוי, עיר או שדה, חייל גדול שווה 2 רגילים.



3 נקודות על הכביש הבנוי מקבל רק השחקן הכחול (משמאל)

לאחר ספירת הנקודות, שחקן אוסף את החייל הגדול מהשולחן ויכול להניח אותו שוב בתור הבא על האחד האריחים לפי כללים הרגילים. אם שחקן מניח החייל הגדול בשדה (איכר), הוא נשאר שם עד סוף המשחק, בדיוק כמו חייל רגיל.

ערים וכבישים בנויים

כביש בנוי – מסבאה על האגם (6 אריחים)

אם בצד אחד או מכמה צדדים מהכביש הבנוי נמצאת מסבאה על האגם, שודד מקבל 2 נקודות על כל אריח של הכביש. אם כביש כזה נשאר לא גמור עד סוף המשחק, שודד לא מקבל נקודות כלל!



כביש לא גמור לקראת סוף המשחק: השחקן הכחול מקבל 0 נקודות



השחקן הכחול מקבל 6 נקודות



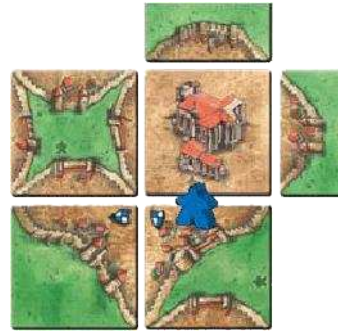
השחקן הכחול מקבל 6 נקודות

עיר בנויה – הקתדרלה (2 אריחים)

כאשר אריח אחד או שניים עם קתדרלה נמצאים בעיר בנויה, אביר מקבל 3 נקודות על כל אריח של אותה עיר ועל מגן בה. אם עיר עם הקתדרלה נשארת לא גמורה עד סוף המשחק, האביר לא מקבל נקודות כלל!



עיר נשארת לא בנויה בסוף המשחק: השחקן הכחול מקבל 0



השחקן הכחול מקבל 24 נקודות

רכיבי המשחק נוספים

- 24 אריחי אדמה חדשים (מסומנים ע"י איור של חזרזיר)
- 6 חיילים של בנאים ו-6 חיילים של חזרזירים (1 לכל צבע)
- 20 אסימונים של מוצרים (9 אסימונים של יין, 6 של תבואה, 5 של בד)

חוקי המשחק נוספים הנחת האריחים

אריחים חדשים יש להניח לפי כללים רגילים - שדה צריך לחבר לשדה, כביש לכביש ועיירה לעיירה. על חלק מהאריחים החדשים מופיעים מבנים חדשים, אשר נותנים לשחקנים את התכונות הבאות:

מנזר מפריד בין 3 כבישים



גשר הוא לא צומת. כביש אחד עובר משמאל לימין, וכביש שני מלמעלה למטה. שדות מופרדים ע"י הגשר. כלומר, על האריח הנ"ל יש 4 חלקים שונים של שדות ו-2 כבישים שונים



על גבי אריח הזה יש 3 חלקי העיר



כביש אחד מסתיים בעיר, וכביש שני - בבית קטן. על האריח הזה יש 3 שדות שונים



הנחת החיילים

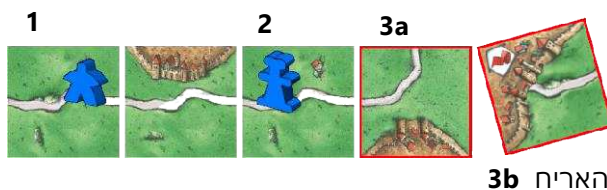
במקום להניח על האריח חייל קטן או גדול, השחקן רשאי להשתמש בבנאי או חזרזיר לפי הכללים הבאים:

בנאי

התמקמות: השחקן רשאי להניח **בנאי** על האריח אותו שיחק הרגע עם ציור של כביש או עיר המתחבר לקטע אחר של כביש או עיר בהם כבר יש חייל של אותו השחקן. ז"א, השחקן צריך תחילה להניח חייל על הכביש או בעיר, לאחר מכן כאשר הוא מגדיל כביש או עיר ע"י אריח אחר, הוא יכול להניח עליו בנאי.

- בכביש או בעיר יכולים להיות מונחים אבירים, שודדים ובנאים של שחקנים שונים
- בין שודד/אביר ובין בנאי יכולה להיות כמות חופשית של אריחים עם קטעי כביש/עיר
- אפשר להניח בנאי על כביש או בעיר ולאחר מכן (לאחר קבלת הניקוד על האובייקט הבנוי והחזרת החיילים) ניתן שוב להשתמש בבנאי ולהניח אותו על אריח אחר
- השחקן לא יכול להניח בנאי בשדה

שימוש בבנאי: כאשר שחקן מניח אריח שמגדיל כביש או עיר עם בנאי בהם, הוא מקבל תור אחד נוסף, לאחריו תורו של השחקן מסתיים. ז"א, לאחר ששחקן מניח חייל (או לא מניח) על האריח החדש ומסיים לקבל ניקוד (אם נדרש), הוא מקבל עוד תור נוסף מלא (הנחת האריח, הנחת החיילים וקבלת הניקוד, אם צריך). לאחר מכן שחקן מסיים את תורו. השחקן לא יכול לקבל תור שלישי ברצף!

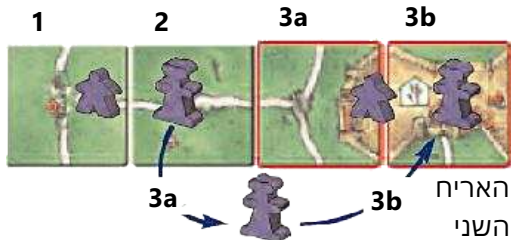


1. להניח שודד
2. להניח בנאי
- 3a. להרכיב כביש
- 3b. להניח אריח נוסף

האריח 3b

- לאחר קבלת התור הנוסף, השחקן לא יכול לקבל תור שלישי ברצף: אם, לדוגמא, שחקן בתור הנוסף שלו מאריך כביש עם הבנאי עליו, הוא **לא מקבל** עוד תור.
- בנאי נשאר על כביש או בעיר עד אשר יסיימו לבנות אותם. השחקן יכול לקבל תור נוסף בכל פעם בו מאריך כביש או מגדיל עיר בתור העיקרי שלו
- השחקן רשאי להניח חייל על אחד או שניים האריחים איתם שיחק בתור העיקרי והנוסף. אם השחקן מסיים לבנות עיר או כביש בתור העיקרי, בתור הנוסף הוא רשאי להניח בנאי שוב
- בנאי לא נספר בתור חייל בעת קביעת היתרון בעיר או בכביש

לדוגמא, יכול השחקן...



1. להניח שודד
2. להניח בנאי
- 3a. להניח אריח המסיים בניית הכביש ולהניח אביר בעיר (סופרים את הניקוד עבור הכביש הבנוי ולאחר מכן השחקן מחזיר לעצמו את החיילים: שודד ובנאי)
- 3b. להניח אריח נוסף ולהניח בנאי בעיר בו נמצא אביר, אותו הניח השחקן באריח הקודם

חזרזיר

- התמקמות:** השחקן רשאי להניח **חזרזיר** על האריח אותו שיחק הרגע ובשדה בלבד המתחבר לקטע אחר של שדה בו כבר יש חייל של אותו השחקן (איכר).
- בשדה יכולים להיות מונחים איכרים וחזרזירים של שחקנים שונים
 - שימוש בחזרזיר:** חזרזיר מגדיל רווח שמקבל איכר מכל עיר בדשה.
 - בעת **ספירה סופית של הנקודות**, השחקן בעל השדה עם איכר וחזרזיר, מקבל 4 נקודות במקום 3 עבור כל עיר בנויה בשדה. אם איכר לא מקבל ניקוד עבור עיר, חזרזיר לא מוסיף נקודות גם
 - חזרזיר לא נחשב בעת קביעת היתרון של איכרים של שחקנים שונים בשדה - חזרזיר אינו חייל!
 - כאשר הוסר מהשדה האיכר האחרון של השחקן (בגלל הדרקון או בנסיבות אחרות שנעשו על ידי התוספים האחרים של המשחק), החזרזיר יוסר גם הוא מהשדה אם הוא עדיין שם. אחרת, נשאר החזרזיר בשדה עד סוף המשחק

השחקן **הכחול** הינו בעל השדה. מכיוון שיש לו בשדה חזרזיר, הוא מקבל 4 נקודות במקום 3 עבור כל עיר בנויה בשדה. בדוגמא הזאת, השחקן הכחול מקבל 8 נקודות.

השחקן **האדום** אינו בעל השדה ולכן לא מקבל נקודות - לא על השדה ולא על החזרזיר.

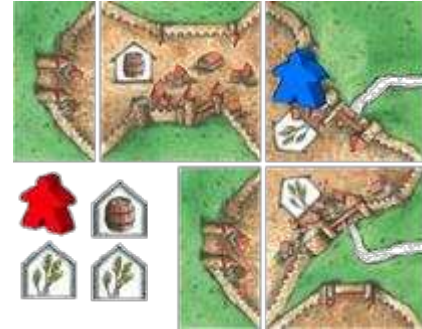


השלמת הערים

השלמת הבנייה של עיר עם סימני המוצרים

כאשר מסתיימת הבנייה של עיר, בה נמצאים אחד או כמה סימני המוצרים, מבצעים ספירת הניקוד לפי כללים הרגילים. השחקן שהניח האריח האחרון ובך השלים בניית העיר, מקבל מהבנק אסימון של אותו המוצר הנמצא בעיר (השחקן הוא הסוחר) ומניח אותו לידו. אין חשיבות לכך אם נמצא בעיר אביר של אותו השחקן או לא או אם יש בעיר אבירים בכלל.









השחקן האדום השלים בניית העיר. השחקן הכחול מקבל 10 נקודות עבור הביר שלו ושחקן האדום מקבל 2 אסימונים של תבואה ואסימון אחד של יין.



ספירה סופית של הנקודות

אסימונים מעניקים לשחקנים נקודות נוספות

השחקן, בעל הכמות הגדולה של אסימוני יין בסוף המשחק, מקבל 10 נקודות. אותו הדבר קורה עם השחקנים שיש להם כמות הגדולה מכולם של אסימוני תבואה או בד. אם לכמה שחקנים יש אותה כמות של אסימונים של מוצר מסוים, כל אחד מהשחקנים אלו מקבל 10 נקודות.

 10	 0	 10	 נקודות:
 10	 10	 10	 נקודות:

דוגמא במשחק ל-2 שחקנים:
השחקן הכחול מקבל 20 נקודות
השחקן האדום מקבל 30 נקודות

רכיבי המשחק נוספים

– 30 אריחי אדמה חדשים (מסומנים ע"י איור של פיה)



– 1 חייל הדרקון

– 1 חייל הפיה

חוקי המשחק נוספים

הנחת האריחים

אריחים חדשים יש להניח לפי כללים רגילים – שדה צריך לחבר לשדה, כביש לכביש ועיירה לעיירה. על חלק מהאריחים החדשים מופיעים אובייקטים חדשים וסמנים (הר געש, דרקון, נסיכה או פורטל קסום), אשר נותנים לשחקנים את התכונות הבאות:

מנהרה



מנהרה לא מפרידה כבישים שעוברים בתוכה או מעליה

מנזר בעיר



כאשר שחקן מניח חייל שלו על האריח הנ"ל, הוא צריך לבחור, האם הוא מניח אותו בעיר או במנזר (או על האובייקט אחר באותו האריח). אם שחקן בוחר במנזר, אז ספירת הנקודות תבוצענה לאחר שיהיה מוקף באריחים מכל הצדדים (8 אריחים), אפילו אם לאותו רגע העיר עדיין לא הושלמה. שחקן יכול להניח חייל במנזר גם אם בעיר כבר יש חייל (באריח אחר). וגם להיפך אפשרי: אם שחקן אחד שולח נזיר שלו למנזר בעיר, בהמשך שחקן אחר יכול להכניס אביר שלו לאותה עיר.

הנחת החיילים

הפיה



בתחילת המשחק פיה נמצאת מחוץ למפה. אם שחקן בתורו בוחר לא להניח חייל על האריח, הוא יכול במקום זאת להניח פיה על כל אריח שייבחר, בו נמצא כבר חייל שלו. כדי להניח פיה, השחקן מרים אותה מהשולחן (אם היא הייתה מחוץ למפה) או מאריח אחר בו היא עמדה קודם. לפיה יש 3 תכונות:

- דרקון לא יכול לעבור לאריח בו נמצאת הפיה. במילים אחרות חייל כאן מוגן מהדרקון.
- אם בתחילת התור הפיה נמצאת באריח עם חייל, בעל אותו החייל מקבל מיד נקודה אחת.
- כאשר סופרים נקודות על האובייקט (עיר, כביש, מנזר או שדה) ובו נמצאת הפיה. השחקן בעל החייל הנמצא באותו אריח עם הפיה מקבל 3 נקודות בנוסף לנקודות הרגילות עבור אותו האובייקט. לאחר ספירת הנקודות, החייל הוחזר לבעליו אך הפיה נשארת במקום.

הר געש (6 אריחים)



כאשר שחקן מושך אריח עם הר געש הוא מניח אותו על השולחן כאריח רגיל אך לא יכול להניח עליו חייל. במקום זאת, הדרקון עוזב את מיקומו הנוכחי ומיד מגיע על האריח

הנ"ל.

הדרקון (12 אריחים)



כאשר שחקן מושך אריח עם הסימן של דרקון, הוא מניח אותו על השולחן כאריח רגיל ויכול להניח עליו חייל לפי החוקים הרגילים. לאחר מכן משחק מופסק לטובת

התור הדרקון!

החל מהשחקן שהרגע משך והניח אריח עם הסימן הדרקון ולאחריו לפי כיוון השעון, כל שחקן מעביר את הדרקון לאריח חדש, הגובל אופקי או אנכי עם האריח בו נמצא הדרקון. הדרקון, ללא קשר לכמות המשתתפים במשחק, תמיד נע 6 פעמים ועובר דרך 6 אריחי האדמה (למעט המקרה של מבוי סתום).

הדרקון לא מגיע פעמיים לאותו אריח במהלך מסעותיו, לכן שחקנים צריכים לעקוב היטב אחר תנועתו כדי לא להפר כלל זה. בנוסף לזה, הדרקון לא יכול להגיע לאריח עליו נמצאת הפיה (הסבר למטה). כאשר הדרקון עובר באריח עם חייל, בעל החייל אוסף אותו מהמפה ומניח ליזו יחד עם יתר החיילים. לאחר שהדרקון מסיים לנדוד, המשחק ממשיך מאותו מקום בו הופסק. **מבוי סתום:** כאשר הדרקון מגיע לאריח ממנו לא יכול להמשיך בלי להפר את החוקים, הוא מסיים לנדוד.

הערה: כל עוד על המפה אין אריח עם הר געש, הדרקון נשאר ליד המפה ולא זז. במקרה הזה, אם מושכים אריח עם הסימן של הדרקון, השחקן מניח אותו בצד ובוחר באריח אחר. ברגע שמופיע על השולחן אריח עם הר געש, הדרקון מגיע למשחק, ואז מערכבים כל האריחים עם סימן הדרקון שהונחו בצד וממשיכים לשחק.

דוגמא במשחק ל-4 שחקנים:

הדרקון מתחיל את תנועתו בפינה ימנית למטה.

אנה הניחה על השולחן אריח עם סימן הדרקון ולאחר מכן העבירה את הדרקון **למעלה**. **בן** הוא הבא בתור ומעביר את הדרקון **שמאלה**. **קובי** מעביר אותו **למטה** ו**דוד** צריך להעביר את הדרקון **שמאלה** כי הדרקון כבר עבר באריחים אחרים. לאחר מכן, **אנה** מעבירה את הדרקון **למעלה** (הדרך היחידה). ולבסוף, **בן** שוב מעביר את הדרקון **למעלה** ומסעותיו של הדרקון מסתיימים כאן. החייל **הכחול והאדום** מוחזרים לבעליהם.



הפורטל הקסום (6 אריחים)



כאשר שחקן מושך ומניח על השולחן אריח עם הפורטל הקסום, הוא יכול להניח חייל על האריח הנ"ל או על כל אריח אחר שהונח קודם. בעשותם זאת, השחקן חייב לציית לכללים הרגילים של הנחת האריחים, לא להניח חייל על האריח עם חייל אחר וכ"ד. וחוף מי זה, הוא לא יכול להניח חייל על האובייקט הבנוי.

הנסיכה (6 אריחים)



כאשר שחקן מושך ומניח על השולחן אריח עם הסימן של הנסיכה, הוא מציית לחוקים הרגילים. אם הוא מניח אריח הנ"ל בעיר בו נמצא אחד או כמה אבירים, הוא חייב להחזיר את **אחד מהם** לבעליו (לפי בחירה של השחקן). במקרה הזה הוא לא יכול להניח חייל על האריח עם הנסיכה, גם לא על הכביש ולא על השדה. אם שחקן מניח האריח הנ"ל בעיר ללא חיילים או מתחיל איתו בניה חדשה, הוא יכול להניח עליו חייל לפי החוקים הרגילים.

רכיבי המשחק נוספים

- 12 אריחי אדמה חדשים (מסומנים ע"י איור של אסם)
- 6 אריחי האדמה עם המנזר הגדול
- 6 חיילים של ראש העיר
- 6 חיילים של אסם
- 6 חיילים של עגלה



חוקי המשחק נוספים הכנות למשחק

בתחילת המשחק, כל שחקן מקבל אריח אחד עם המנזר הגדול, חייל אחד של ראש העיר, חייל אחד של אסם ועגלה אחת ומניח אותם לידו לצד שאר החיילים.

הנחת האריחים

אריחים חדשים יש להניח לפי הכללים הרגילים – שדה צריך לחבר לשדה, כביש לכביש ועיירה לעיירה. חלק מהאריחים החדשים נותנים לשחקנים את התכונות המיוחדות:

על האריח הנ"ל יש 2 קטעי עיר שונים. קטע של עיר עם המגן מסתיים בשדה. חשוב לקחת את זה בחשבון בעת ספירת הנקודות עבור השדה.



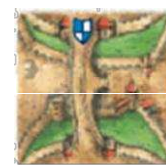
כביש מסתיים בשדה פתוח.



כביש עובר בצמוד לעיר ולכן על האריח הנ"ל יש 3 קטעים שונים של שדות.



על האריח הנ"ל יש 2 קטעי עיר שונים.



כביש לא מסתיים ונמשך בשלושה כיוונים.



כביש לא מסתיים. בחלק התחתון של האריח כביש לא מפריד בין השדות, אך בחלק העליון כן מפריד ל-2 שדות שונים. חשוב מאוד לקחת את זה בחשבון בעת ספירת הנקודות עבור השדה.



המנזר הגדול

אם שחקן רוצה להשתמש במנזר שלו, הוא לא בוחר אריח בתחילת התור, ובמקום זה מניח על השולחן אריח עם המנזר הגדול. השחקן יכול להניח אריח עם המנזר הגדול במקום ריק בלבד המוקף מכל ה-4 הצדדים (לא באלכסון) ע"י אריחים אחרים וכך, בעצם, ממלא חור במפה. אם על השולחן אין מקום כזה, שחקן לא יכול לשחק אריח עם המנזר הגדול. השחקן רשאי להניח חייל על האריח עם המנזר הגדול, החייל יחשב כנזיר. במקרה זה, חלים אותם הכללים כמו במקרה של נזיר במנזר – כלומר מקבלים את הניקוד באותו אופן. אם יש שחקן או כמה שלא השתמשו באריח עם המנזר הגדול עד סוף המשחק (הנחת האריח האחרון), הם יכולים לעשות זאת (אם זה אפשרי) לפי התור החל מהשחקן היושב משמאלה של השחקן שהניח האריח האחרון. לאחר מכן המשחק מסתיים.

לאחר ששחקן מניח אריח עם המנזר הגדול (מניח עליו נזיר, אם רוצה), כל ה-4 האריחים סביב המנזר נחשבים כמסתיימים מצד המנזר. אם זה מביא להשלמת הבניה של כביש, עיר או מנזר – מתבצעת ספירת הנקודות.



השחקן הכחול מניח המנזר ומשלים בכך בנייתו של כביש משמאלו, עליו נמצא החייל של **השחקן האדום**. עיר מלמטה ממנזר וכביש מימינו עדיין לא הושלמו.

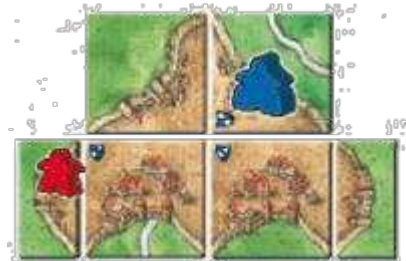
הנחת החיילים החדשים

ראש העיר



בתור שלו, השחקן רשאי להניח על המפה חייל של ראש העיר במקום החייל הרגיל. ניתן להניח ראש העיר בעיר ללא אבירים או חיילים אחרים בלבד לפי אותם הכללים כמו במקרה של הנחת החיילים רגילים על המפה.

בעת ספירת הנקודות, ראש העיר שווה לכמה חיילים – לפי כמות המגנים באותה עיר. לדוגמא, אם בעיר יש 3 מגנים, ראש העיר שווה 3 חיילים רגילים. אם בעיר אין מגנים, ראש העיר שווה 0 חיילים. חייל גדול מתוסף "מסבאות וקתדרלות" שווה 2 חיילים רגילים. ערך של העיר אינו משתנה עקב נוכחותו של ראש העיר. לאחר ספירת הנקודות, שחקן מחזיר את ראש העיר לעצמו.



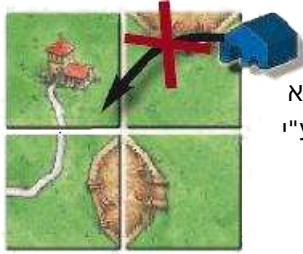
כוחו של ראש העיר שווה ל-3 חיילים רגילים (3 מגנים בעיר), לכן **השחקן הכחול** הינו בעל העיר ומקבל 18 נקודות עבורה.

אסם

התמקמות



כאשר שחקן מניח אריח חדש אשר מביא למצב שנוצר אזור של 4 אריחים המחוברים במרכז ע"י שדות בלבד, שחקן רשאי להניח אסם. הוא ממקם את האסם בצומת של 4 אריחים. שחקן יכול להניח האסם גם אם בשדה נמצאים כבר איכרים. אסם נשאר בשדה עד סוף המשחק.



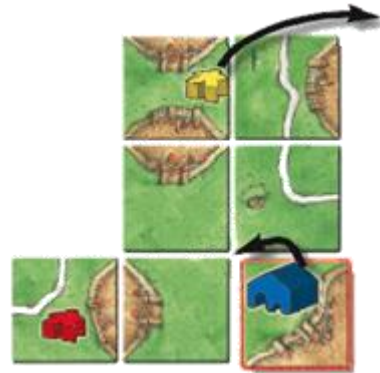
ניתן למקם אסם כמו בדוגמא מימין, אך לא ניתן בדוגמא משמאל. בדוגמא משמאל 2 אריחים למטה מחוברים ע"י עיר ולא שדה. אסם ניתן להניח במקום בו 4 אריחים מתחברים באמצעות שדה בלבד.



קבלת הנקודות עבור אסם

כששחקן מניח אסם, מיזית מתבצעת ספירת הנקודות עבור השדה שבו הוא הוצב. השחקן עם המספר הגבוה ביותר של איכרים בשדה זה מקבל **3 נקודות** על כל עיר בנויה הנמצאת בתחום השדה. זה לא משנה אם בשדה נמצאים איכרים של השחקן שהניח אסם. לאחר ספירת הנקודות, שחקנים מחזירים לעצמם את האיכרים אך האסם נשאר בשדה. כאשר משתמשים בתוסף "סוחרים ובנאים", השחקן עם חזרזיר בשדה מקבל 4 נקודות על כל עיר בנויה בתחום השדה במקום 3. לאחר ספירת הנקודות, שחקן מחזיר את חזרזיר לעצמו.

השחקן הכחול מניח אסם בשדה. **השחקן הצהוב** מקבל 6 נקודות עבור 2 ערים הבנויות ואוסף את החייל מהמפה.



קבלת הנקודות בעת השתלכות השדות

שחקן לא יכול להניח איכר בשדה עם אסם. על כל שדה יכול להיות רק אסם אחד. אך במקרה בו משתלבים 2 שדות ועל כל אחד מהם נמצא אסם, זה אפשרי. אם שחקן מניח אריח, שמביא להשתלבות השדה עם אסם יחד עם השדה ללא אסם, באופן מידי מתבצע חישוב נקודות עבור השדה הגדול החדש ושחקנים אוספים את האיכרים שלהם. אך במקרה הנ"ל, בעת ספירת הנקודות שחקנים מקבלים **נקודה אחת** בלבד עבור כל עיר בנויה בשדה (**2 נקודות** במקרה ויש חזרזיר בשדה).

האריח החדש מחבר שדה של **האיכר האדום** לשדה השייך לשחקן הכחול (אסם). **השחקן האדום** מקבל 2 נקודות עבור הערים הבנויות ואוסף את האיכר מהמפה.



קבלת הנקודות בסוף המשחק

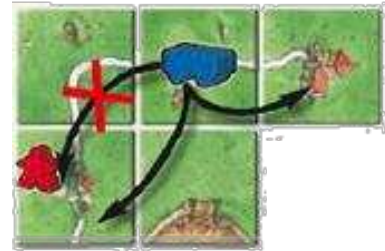
בסוף המשחק שחקן בעל השדה עם האסם מקבל 4 נקודות על כל עיר בנויה בתחום השדה, ללא קשר למרחק הערים מהאסם. אם בשדה קיימים אסמים של שחקנים שונים, כל אחד מהם מקבל את מלוא הנקודות. אסם לא ניתן "להרוס" (להסיר מהמפה) אפילו ע"י הדרקון (מתוסף "נסיכה והדרקון") או ע"י המגדל (מתוסף "מגדל").

עגלה

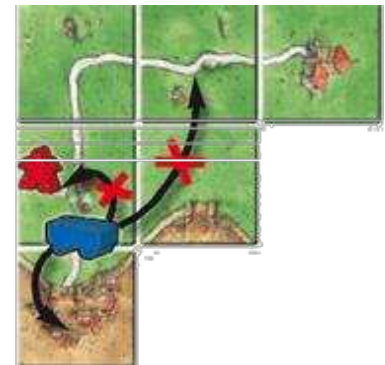


בתור שלו, השחקן רשאי להניח עגלה על המפה במקום החייל הרגיל. שחקן יכול למקם עגלה על הכביש, בעיר או במנזר כאשר בהם אין עדיין חיילים של שחקנים אחרים. שחקן **לא יכול** להניח עגלה בשדה. בעת ספירת הנקודות עבור אובייקט עם עגלה, היא נחשבת לחייל רגיל. לאחר ספירת הנקודות, שחקן רשאי להחזיר לעצמו את העגלה או **להעבירה** לאובייקט הסמוך שעדיין לא בנוי. בעת העברת העגלה על כביש אחר, עיר או מנזר, הם חייבים להיות נטולי חיילים או עגלות אחרים. אם בסמוך לאובייקט אין כביש, עיר או מנזר עליהם ניתן להעביר את העגלה, שחקן **חייב** להחזירה לעצמו. אם, בעת ספירת הנקודות, כמה עגלות נמצאות על אותו האובייקט, שחקנים מעבירים אותן לפי התור, החל מהשחקן שהניח האריח האחרון.

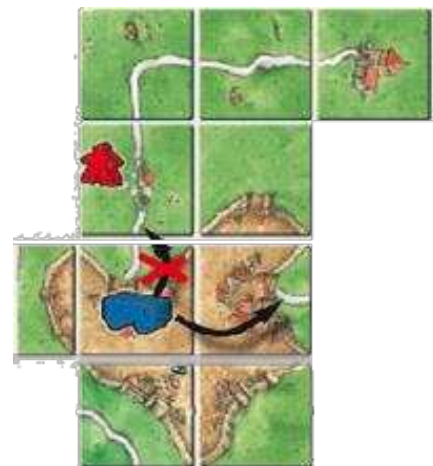
השחקן הכחול מקבל 4 נקודות עבור כביש בנוי. לאחר מכן הוא יכול להעביר את העגלה למנזר הסמוך לכביש בנוי. הוא **לא יכול** להעביר את העגלה לכביש עם **השודד האדום** למרות שהוא גם סמוך לכביש בנוי.



השחקן הכחול מקבל 2 נקודות על הכביש בנוי. לאחר מכן הוא יכול להעביר את העגלה לעיר הסמוכה לכביש בנוי. הוא **לא יכול** להעביר את העגלה לכביש עם **השודד האדום** למרות שהוא גם סמוך לכביש בנוי. כמו כן הוא לא יכול להעביר את העגלה לכביש סמוך מכיוון שהוא כבר בנוי.



השחקן הכחול מקבל 14 נקודות עבור עיר בנויה. לאחר מכן הוא יכול להעביר את העגלה לכביש הסמוך לעיר בנויה (מימין). הוא לא יכול להעביר את העגלה לכביש מלמעלה מכיוון שהוא כבר בנוי.



לארץ מגיעים סוחרים רבים המארגנים שווקים, בהם סחר הופך לאמנות. מהנדסים בעזרת בניית הגשרים משפרים את הכבישים ובונים טירות כדי להגן על האזור...

רכיבי המשחק נוספים

– 12 אריחי אדמה חדשים (מסומנים ע"י איור של גשר)



– 12 גשרי עץ

– 12 אריחי טירה

חוקי המשחק נוספים

הכנות למשחק

ערבבו 12 אריחי אדמה חדשים עם שאר האריחים.

כל שחקן מקבל כמות מסוימת של גשרים וטירות:

– במשחק של 2 עד 4 שחקנים, כל שחקן מקבל 3 גשרים ו-3 טירות.

– במשחק של 5-6 שחקנים, כל שחקן מקבל 2 גשרים ו-2 טירות.

הנחת האריחים

אריחים חדשים יש להניח לפי הכללים הרגילים – שדה צריך לחבר לשדה, כביש לכביש ועיירה לעיירה.

השוק (8 אריחים)



כאשר שחקן מושך אריח של השוק, הוא מניח אותו לפי הכללים הרגילים (כולל הנחת החיילים וספירת הנקודות). לאחר מכן הוא מארגן **השוק** שכולל מכרז על אריחי

האדמה.

השחקן הנוכחי מושך מספר אריחים כמספר השחקנים במשחק ומעמיד אותם עם פנים כלפי מעלה לפניו. שחקן **משמאלו** בוחר באחד האריחים אלו ומתחיל בסיבוב הראשון של המכרז (בתפקיד הכרוז), מודיע כמה נקודת ניצחון הוא מוכן להציע עבור האריח שבחר (יש לו את הזכות לשים 0 נקודות). שאר השחקנים משתתפים במכרז לפי התור (בכיוון שעון), אך פעם אחד בלבד בסיבוב הנוכחי. כל אחד מהשחקנים יכול להעלות את הצעת המחיר או לדלג.

ברגע שכל השחקנים מעלים את ההצעה או מדלגים, הכרוז מבצע אחד מהשניים:

– **קונה** האריח לפי ההצעה הגבוה ביותר ומשלם לשחקן שהציע אותה הצעה את כמות הנקודות המדוברת.

או

– **מוכר** האריח לשחקן שהציע את ההצעה הגבוה ביותר ומקבל ממנו את מספר הנקודות ניצחון לפי ההצעה.

כאשר שחקן משלם מחיר עבור האריח שקנה, הוא נותן לשחקן המוכר את כמות הנקודות ששווה להצעה הגבוה ביותר בסיבוב הני"ל (ז"א כמות הנקודות שלו על הלוח ניצחון יורדת ואצל השחקן המוכר עולה באותה הכמות). אם הצעה הגבוהה שייכת לכרוז, הוא בכל מקרה חייב לקנות האריח ולשלם עבורו את המחיר שהציע, אך שחקנים אחרים לא מקבלים נקודות כלל.

לאחר מכן תור עובר לשחקן היושב בצד שמאל מהכרוז שעדיין לא רכש את אריח אדמה. הוא בוחר אחד האריחים הנשארים במכרז ומציע הצעה (במקרה זה יכול להיות מצב שכרוז הוא שחקן שכבר היה בדמות הכרוז בסבב אחר ועדיין לא רכש אריח). בסבב שני של המכרז שחקן שכבר רכש אריח בסיבוב הקודם, לא יכול להציע הצעות.

האחרון בין השחקנים שלא קנה כלום, מקבל את האריח האחרון חינם.

שחקנים רשאים להציע הצעה גבוהה מכמות הנקודות שיש להם לאותו

רגע במשחק וכך להוריד את הנקודות מתחת ל-0 בלוח ספירת הנקודות. במקרה הזה אפשר להוריד את החייל מהלוח סירת הנקודות ולהניח אותו מול השחקן, כסימן שמדובר בכמות שלילית של הנקודות.

לאחר שנרכשו כל האריחים במרכז, שחקנים, החל מהיושב משמאלו מהשחקן הפעיל, מניחים אותם בשולחן, ממקמים עליהם חיילים וכו', לפי הכללים הרגילים.

דוגמא למכרז במשחק של שולשה שחקנים:

השחקן האדום מושך אריח עם ציור של השוק. הוא מניח אותו על השולחן ומניח עליו חייל. לאחר מכן הוא מושך 3 אריחים ושם אותם לידו עם פנים כלפי מעלה לקראת תחילת המכרז.



השחקן הכחול יושב משמאלו של השחקן הפעיל, לכן הוא בוחר אחד משלושת האריחים ומציע הצעה של 2 נקודות. **השחקן הירוק** מדלג על ההצעה וה**השחקן האדום** מציע 3 נקודות. **השחקן הכחול** (הכרוז) רוצה לקבל את האריח. הוא משלם ל**השחקן האדום** (שהציע את ההצעה הגבוה ביותר) 3 נקודות. ז"א **השחקן הכחול** מוריד את כמות הנקודות שלו ב-3 (על הלוח ספירת הנקודות), וה**השחקן האדום** מוסיף לעצמו אותם 3 נקודות.

לאחר מכן, **השחקן הירוק** בוחר באריח אחר ומציע עבורו 2 נקודות. **השחקן האדום** מציע 3 נקודות (**השחקן הכחול** אינו יכול להציע הצעה כבר). **השחקן הירוק** מותר ל**השחקן האדום** ומקבל ממנו 3 נקודות.

במכרז נשאר האריח האחרון, אותו מקבל **השחקן הירוק** חינם.

החל מה**השחקן הכחול** כל השחקנים מניחים את האריחים שרכשו על השולחן, ממקמים עליהם את חייליהם וכו' לפי הכללים הרגילים.

אין מספיק אריחים: אם שחקן מניח האריח עם השוק, אך במשחק אין מספיק אריחים לכל השחקנים, המכרז לא מתקיים. למעשה, האריח עם השוק מאבד את יכולותיו המיוחדים ונחשב לאריח הרגיל.

אין תגובת שרשרת: אם במהלך המכרז מופיע האריח עם התמונה של השוק, הוא כבר לא מתחיל את המכרז. האריח יונח על השולחן כאריח רגיל. המכרז יכול להתחיל רק אם אריח עם השוק מופיע במהלך הרגיל של המשחק.

אפשרות למכרז ללא הצעות: ניתן לשחק בגרסה שונה של המכרז. השחקן שמשך את האריח עם השוק, מושך אריחים נוספים כמספר השחקנים במשחק. השחקן משמאלו בוחר לעצמו אריח אחד ומניח אותו על השולחן לפי הכללים הרגילים, לאחר מכן אותו הדבר עושה השחקן הבא בתור לפי כיוון השעון וכו'. במילים אחרות, כל שחקן מקבל אריח אחד חינם.

גשרים

בתור שלו רשאי השחקן לבנות גשר אחד בנוסף להנחת האריח והנחת החייל. גשר הוא המשכו של הכביש. כלומר, הוא מעביר את הכביש דרך האריח הסמוך, וניקוד



שניתן עבורו זהה לקטע כביש רגיל.

את הבנייה של הגשר יש לבצע לפי הכללים הבאים:

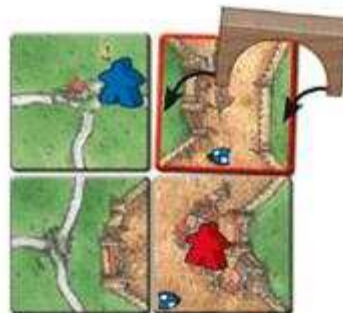
- גשר יכול להיות בנוי על האריח **שהונח זה עתה** או באריח הסמוך (לא באלכסון) לאריח **שהונח כרגע**.
- שני צוותיו של הגשר צריכים להיות ממוקמים על קטעים של השדה(ות) ולא בערים, כבישים, נהרות וכו'.
- השחקן יכול לשים אריח כך, שהכביש יסתיים בשדה (מה שאסור בחוקים רגילים), **אם** באותו תור הוא יבנה את הגשר בשדה כהרחבה של הכביש. השחקן יכול להניח על האריח חייל לפי הכללים הרגילים. אם שחקן בונה את הגשר על האריח

שהונח זה עתה, הוא רשאי להניח חייל על הגשר ולא על האריח, בתנאי שהדבר לא מפר את הכללים. שדות וערים מתחת לגשרים לא מחולקת לקטעים. כמו כן, הכללים לא אוסרים לבנות מספר גשרים סמוכים זה לזה.

דוגמא לבניית גשרים:

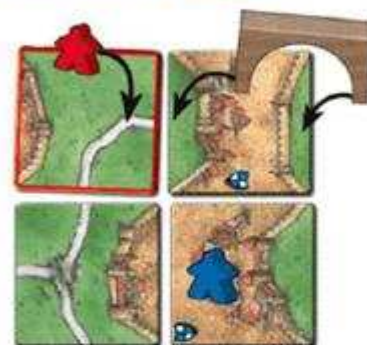
ניתן לבנות את הגשר על האריח שהונח זע עתה:

השחקן האדום מגדיל את העיר, מכיוון ועל האריח החדש אין קטע כביש, הוא ממשיך את הכביש ע"י בניית הגשר הנבנה מעל העיר.



ניתן לבנות את הגשר ליד האריח שהונח זע עתה:

השחקן האדום מניח האריח ומניח חייל על הכביש בו. לאחר מכן, הוא בונה גשר באריח הסמוך וכך מעריך את הכביש מעל העיר.



כאן לא ניתן לבנות גשר מכיוון ואחת הקצוות של הגשר ממוקמים על הכביש



התור הבא:

השחקן הכחול מסיים לבנות כביש שלו ומקבל 3 נקודות (גשר שווה נקודה אחת בדומה לקטע כביש רגיל).



ניתן לבנות גשרים בשרשרת וכמוכן ניתן לבנות אותם מעל המנזרים



טירות



כאשר שחקן מסיים לבנות עיר המורכבת משני חלקים של חצי עיגול בלבד, בעל העיר יכולה לקבל עבורו 4 נקודות לפי הכללים הרגילים או להפוך את העיר לטירה. אם בעל העיר הופך את העיר לטירה, הוא שם עליו אחד האריחים שלו עם הטירה ומניח חייל שהיה בעיר מעליו. העיר שהפכה לטירה לא נחשבת לבנויה ולא מניבה נקודות.

בעזרת האריח הנ"ל, **השחקן האדום** מסיים בניית העיר והופך אותו לטירה.

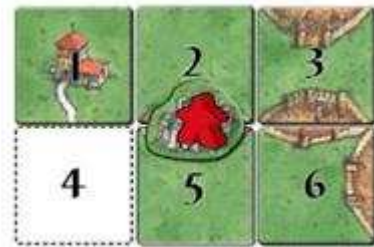


עבור בניית הטירה שחקן לא מקבל נקודות. שחקן מקבל נקודות כאשר בהמשך מסתיימת בנייה של האובייקט הראשון (מנזר, עיר או כביש) הנמצאים בסמוך לטירה. במילים אחרות, קטע של האובייקט הבנוי חייב להיות באחד האריחים סביב הטירה. סביבה של הטירה – זה 2 אריחים עליהם ממוקמת הטירה ובנוסף 2 אריחים מימין ומשמאל מהטירה. ז"א בסביבה של הטירה יש 6 אריחים.

האריחים הממוספרים מ-1 עד 6 נמצאים סביב לטירה. במקרה הנ"ל, האובייקטים ששייכים לבעל הטירה הם:

- **מנזר (1)**
- **כביש (1)**
- **עיר (3 למעלה)**
- **עיר (6 ימינה)**

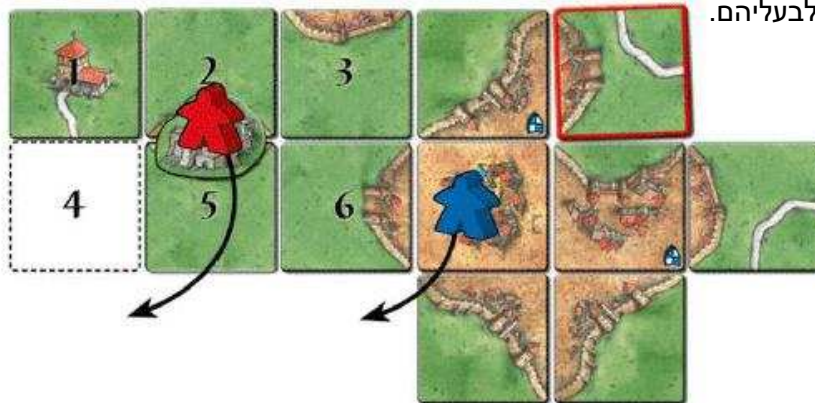
העיר הקטנה (3, 6) הייתה כבר בנויה לפני הקמת הטירה ולכן לא מביאה נקודות לבעל הטירה.



רק כאשר אובייקט (מנזר, עיר, כביש או טירה אחרת) הנמצאים סביב לטירה (על האחד מ-6 האריחים המצוינים מעלה) מסתיים להיבנות, אז גם הטירה נחשבת כבנויה. בעל או בעלים של אותו האובייקט וגם בעל הטירה מקבלים את מלוא הנקודות עבור האובייקט. חיילים יוסרו מהאובייקט ומהטירה ויוחזרו לבעליהם אך הטירה נשארת על המפה.

דוגמא לקבלת הנקודות עבור הטירה:

עיר של **השחקן הכחול** נבנתה ומעניקה לבעליו 20 נקודות. מכיוון והקטע של העיר נמצא בסביבה של הטירה (6) של **השחקן האדום**, גם הטירה נחשבת בנויה. השחקן האדום גם מקבל 20 נקודות עבור עיר של השחקן הכחול. 2 החיילים מוחזרים לבעליהם.



- כאשר מקבלים נקודות עבור הטירה, יש לכללים הבאים:
- מנזר נחשב כנמצא בסביבת הטירה רק אם אריח עם ציור של המנזר נמצא באחד המקומות סביב הטירה (בדוגמא מעלה, אריח 1). שאר ה-8 האריחים של המנזר הבנוי לא נחשבים במקרה הזה.
- החייל בטירה מעניק נקודות עבור האובייקט הבנוי הראשון בלבד. לא ניתן להשאיר חייל בטירה כדי לקבל נקודות על האובייקט נוסף.

- זה לא משנו, האם מישהו מקבל נקודות עבור האובייקט הבנוי סביב הטירה, כי הטירה מעניקה נקודות עבור האובייקט הבנוי הראשון אפילו ללא בעלים.
 - אם אריח שהונח מביא להשלמת הבניה של כמה אובייקטים סביב לטירה, בעל הטירה מחליט עבור איזה אובייקט הוא רוצה לקבל נקודות. הטירה יכולה להעניק נקודות עבור אובייקט אחד בלבד.
 - מכיוון והעיר בעת הפיכתה לטירה לא נחשבת כבנויה, יכול להיות גם מצב בו נבנתה טירה נוספת ליד הטירה הראשונה. במקרה הזה אחת הטירות נמצאת סביב טירה אחרת ונחשבת כאובייקט בנוי ושתיהן מקבלות אותה כמות הנקודות.
 - **בסוף המשחק** כל הטירות לא בנויות לא מעניקות נקודות וחיילים עליהם מוחזרים לבעליהם.
 - טירות לא מעניקות נקודות עבור השדות.
 - השחקן יכול להפוך את העיר לטירה גם במקרה ובעיר כבר היה אביר וגם במקרה בו חייל הונח לעיר פנויה.
 - הטירות מפרידות בין השדות בדיוק כמו ערים.
 - האביר בטירה לא יכול להיות מותקף ע"י **הזרקון**.
 - השחקן יכול להניח **פיה** בטירה. ואם היא תהיה שם בעת הענקת הנקודות עבור הטירה, בעל הטירה יקבל 3 נקודות בנוסף.
 - השחקן יכול להשתמש **בעגלה** בעת בניית הטירה.
 - אם בטירה נמצא **ראש העיר**, הוא לא מעניק נקודות לבעל הטירה מכיוון ואין מגנים בטירה.
- בעת קבלת הנקודות עבור **האיכרים** בסוף המשחק, טירה הסמוכה לשדה מעניקה 4 נקודות (במקום 3 במקרה של עיר רגילה) או 5 נקודות לאיכר עם חזרזיר ("סוחרים ובנאים") או לאסם ("המנזר וראש העיר").

התוסף זה כולל 4 תוספים קטנים, הניתנים לשילוב במשחק גם יחד וגם לחוד. לא מומלץ לשלב בין תוספים "הרוזן של קרקסון" ו-"הנהר וו" כי זה יכול להביא למצבים לא רצויים במשחק.

רכיבי המשחק נוספים

– 36 אריחי אדמה חדשים (מסומנים ע"י איור של כתר)

– 1 חייל של הרוזן



המלך והמנהיג השודדים (7 אריחים)

חמישה אריחים רגלים ניתן להוסיף לשאר האריחים. כמו כן ניתן לשלב אותם עם תוספים שונים. על האריח הזה יש 2 קטעים שונים של עיר. יחד עם זאת, במהלך המשחק הם יכולים להתחבר לקטע אחד.



בתחילת המשחק, יש להניח האריח עם המלך בצד. לאחר ששחקן כלשהו משלים בנייתו של העיר הראשונה, הוא לוקח את המלך לעצמו. אם במהלך המשחק שחקן אחר משלים בנייתו (כלומר, הוא מציב האריח האחרון) של עיר גדולה יותר, הוא מקבל את המלך. בסוף המשחק השחקן שהמלך נמצא ברשותו מקבל נקודה אחת על כל עיר בנויה על המפה.



האריח של המנהיג השודדים מתנהל כמו המלך. שחקן שמשלים את הדרך הארוכה ביותר, מקבל לעצמו את האריח של המנהיג השודדים. בסוף המשחק השחקן שהמנהיג השודדים נמצא ברשותו מקבל נקודה אחת על כל כביש בנוי על המפה.



הפולחן והכופר (5 אריחים)

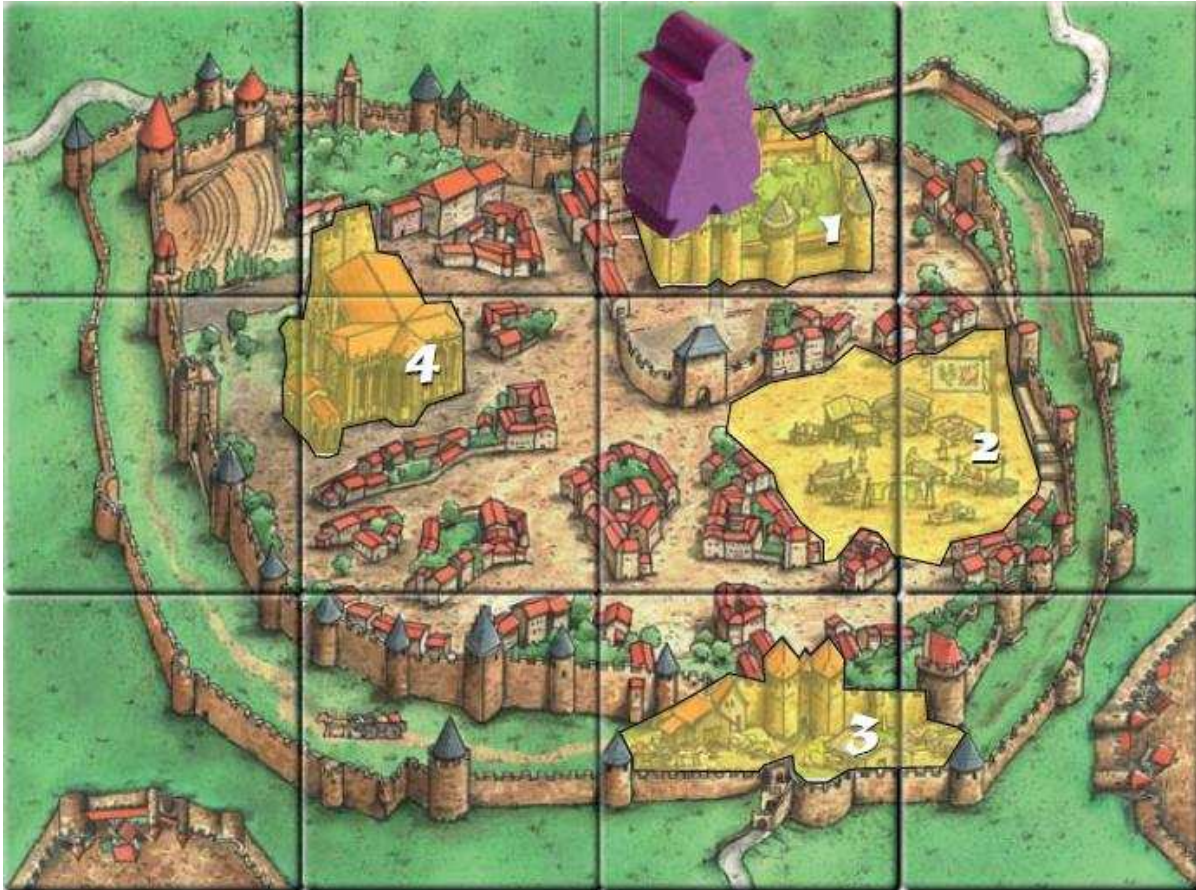
תוסף "הפולחן והכופר" ניתן לשלב עם המשחק הבסיס ועם כל תוסף אחר. ערכבו חמישה אריחים של המקום הפולחן עם שאר האריחים ממשחק הבסיס (ועם כל תוסף לבחירתכם). מקום הפולחן מתנהל ומעניק נקודות בדומה למנזר, החייל שהונח במקום של פולחן הופך לכופר.



התמקמות של המקום הפולחן: כאשר שחקן ממקם את המקום הפולחן ליד המנזר (במאוזן, במאונך או באלכסון) שנמצא בו נזיר של השחקן אחר ומניח בו את כופר, הכופר מזמין את הנזיר לדו קרב. אותו דבר קורה כאשר שחקן ממקם (במאוזן, במאונך או באלכסון) מנזר עם הנזיר ליד המקום הפולחן עם הכופר של שחקן אחר. במקרה הזה, נזיר מזמין את כופר לדו-קרב. מקום הפולחן לא יכול להיות ממוקם ליד כמה מנזרים ולהפך.

דו-קרב: לאחר הזמנה לדו-קרב, השחקן שמשלים ראשון בנייתו של המנזר או מקום הפולחן מקבל 9 נקודות. השחקן השני לא מקבל נקודות ו-2 החיילים מוחזרים לבעליהם. אם סכסוך לא הסתיים עד סוף המשחק, אז שני השחקנים מקבלים נקודות לפי הכללים הרגילים. בעת הנחתו של המקום הפולחן, שחקן לא מחויב לשים בו חייל. הוא יכול להניח אותו בשדה, עיר או על הכביש אם יש כאלו או לא להניח בכלל.

הרוזן של קרקסון (12 אריחים ופסלון של הרוזן)



לפני תחילת המשחק יש להרכיב במרכז השולחן את 12 אריחים של עיר קרקסון כפי שמוצג בתמונה. כעת, עיר זו היא הנקודת המוצא למשחק. האריח התחלתי הרגיל לא נמצא בשימוש, יש להחזירו לקופסא. ישנם 4 רובעים בעיר:

1. הטירה 2. השוק 3. הנפחייה 4. הקתדרלה

הניחו את פסלון של הרוזן ברובע הטירה והתחילו את המשחק לפי החוקים הרגילים.

חיילים בעיר

כאשר שחקן מציב את אריח שגורם לפחות לאחד היריבים שלו לקבל נקודות ניצחון אך שחקן עצמו לא מקבל נקודות כלל, הוא רשאי להניח חייל בעיר קרקסון, באחד הרובעים לבחירתו. החייל הזה יכול להיות מונח בנוסף להנחת החייל מהתור הרגיל. ניתן להניח בקרקסון רק חייל אחד עבור כל אריח, ללא קשר לכמה הזדמנויות של קבלת הנקודות זה מביא.

מאוחר יותר, במהלך המשחק, כאשר מקבלים נקודות עבור עיר, כביש, מנזר או שדה, הבעלים של חיילים ברובעים המתאימים בקרקסון (ראה מטה), יכולים להעביר את החיילים מקרקסון לאובייקט שעליו מקבלים נקודות הניצחון לפני קביעת היתרון בו. אך לא במקרה והרוזן נמצא ברובע הנ"ל. ניתן להעביר את החיילים לפי הנחיה הזו:

- מטירה לעיר
- מנפחייה לכביש
- מקתדרלה למנזר
- משוק לשדה (הנמצאים בשוק ניתן להעביר רק בסוף המשחק)

איך החיילים מועברים?

החל מהשחקן היושב משמאל לאחד שהניח את האריח שגרם לקבלת הניקוד ובהמשך לפי כיוון השעון (כך, השחקן שהציב את האריח הוא האחרון), כל שחקן רשאי להעביר כמות חופשית של החיילים שלו מהרובע המתאים של קרקסון לאובייקט הבנוי המניב

נקודות. לאחר העברת החיילים קובעים היתרון ומקבלים נקודות. חיילים שלא עברו, נשארים בקרקסון. את אזרחי קרקסון ניתן להעביר באופן מתואר לעיל בלבד. הם לא יכולים להגיע לעיר או לעזוב את קרקסון בדרך אחרת (לדוגמה: לחזור למלאי החיילים של השחקן).

הרוזן



כאשר שחקן מעביר את החייל שלו לקרקסון, הוא יכול להעביר את הרוזן לאחד הרובעים של קרקסון. אף שחקן לא יכול להעביר את החיילים שלו מהרובע בו נמצא הרוזן. **לדוגמה:** מתבצעת ספירת הנקודות עבור עיר והרוזן נמצא בטירה (טירה מותאמת לעיר). אף שחקן לא יכול להעביר את החיילים שלו מהטירה לעיר הבנויה עבורה מתבצעת ספירת הנקודות.

אזרחים נמצאים ברובע עד אשר הרוזן לא יעזוב לרובע אחר. הרוזן תמיד נמצא באחד הרובעים ולא עוזב את קרקסון באף מקרה.

מקרים מיוחדים בעת שילוב התוספים

מסבאות וקתדרלות: החיילים הגדולים גם יכולים לעבור לקרקסון. כאשר החייל הגדול עובר מקרקסון הוא נחשב לשני חיילים רגילים.

סוחרים ובנאים: אם שחקן יכול למקם את האריח השני בשל עבודות הבנאי וזה מביא לספירת הנקודות אצל יריבו (אך לא אצל שחקן עצמו), אז שחקן יכול להעביר לקרקסון 2 חיילים: גם עבור האריח הראשון וגם עבור השני.

נסיכה והזרקון: הזרקון לא יכול לעבור על גבי כל אחד מ-12 האריחים של העיר, ולכן לא יכול להסיר את הרוזן ואף חייל בעיר.

המנזר וראש העיר: שחקנים יכולים להעביר לקרקסון את ראש העיר (לטירה בלבד) או את העגלה שלהם (לטירה, נפחייה או קתדרלה בלבד). אם שחקן משתמש בהם בעת ספירת הנקודות, כל אחד מהם נחשב לשני חיילים רגילים.

הנהר ו: לאחר הרכבת ה-12 האריחים של קרקסון, הניחו את האריח המעיין כך שהנהר יתחיל לזרום מהקצה של קרקסון. שחקנים צריכים להשתדל למקם את אריחי הנהר הרחק מהעיר. הנחת אריחי הנהר בסמוך לעיר יכולה להביא בהמשך למצבים בעייתיים בהצבת האריחים.

הנהר ו (12 אריחים)

בתחילת המשחק, מרכיבים במרכז השולחן את אריחי הנהר (במקום האריח ההתחלתי רגיל). ראשית, שימו בצד את המעיין, זרוע נהר, והאגם עם הר הגעש פנים כלפי מעלה. ערבב את אריחי הנהר הנותרים עם פנים כלפי מטה. הניחו את המעיין באמצע השולחן. השחקן



האגם עם הר געש



זרוע נהר



המעיין

הראשון מניח את זרוע נהר בסמוך למעיין. שאר השחקנים ימשיכו בכיוון שעון להרכיב את הנהר. לאחר שכל האריחים של הנהר עם פנים כלפי מטה יונחו, השחקן הבא ממקם את אריח האגם עם הר געש.

את אריחי הנהר יש למקם כאריחים רגילים פרט ל-2 התנאים הבאים: הנהר לא יכול להסתובב (כאות U) וכמו כן לא ניתן לחבר בין 2 זרועות הנהר.

שחקנים לא יכולים להניח חיילים שלהם על הנהר עצמו. השחקן שהניח אריח עם האגם / הר געש לא יכול להניח עליו חייל אך מיד מקבל אפשרות למשוך אריח רגיל, למקם אותו על המפה ולהניח עליו חייל לפי הכללים הרגילים.

הערה: כאשר משתמשים בתוספים "הרוזן" ו"הנהר ו" יחד, ומציבים אריחי הנהר קרוב מדי לעיר, יכול לקרוא המצב שלא יימצא מקום מתאים לאחד האריחים. במקרה זה, אריחי הנהר שלא ניתן להציבם יוסרו מהמשחק. גם אם לא ניתן להשלים את הנהר, המשחק המשיך בדרך הרגילה.

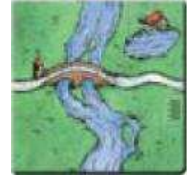
עדר החזירים

מעניק לאיכר בשדה זה **נקודה אחת** נוספת על כל עיר בנויה הנמצאת בתחום השדה. אם בשדה הנ"ל נמצא איכר עם **חזזיר** ("סוחרים ובנאים"), הוא מקבל **2 נקודות** נוספות על כל עיר.



מסבאה על האגם

ראה חוקים של "מסבאות וקתדרלות" (עמ' 8).



הר געש

ראה חוקים של "נסיכה והדרקון" (עמ' 13). כמו כן, השחקן שהניח האריח לא יכול להניח עליו חייל אך מיד מקבל אפשרות למשוך אריח רגיל נוסף.



אם אתם משחקים ללא התוספים המתאימים, לעדר החזירים, מסבאה על האגם ולהר געש אין שום משמעות מיוחדת.

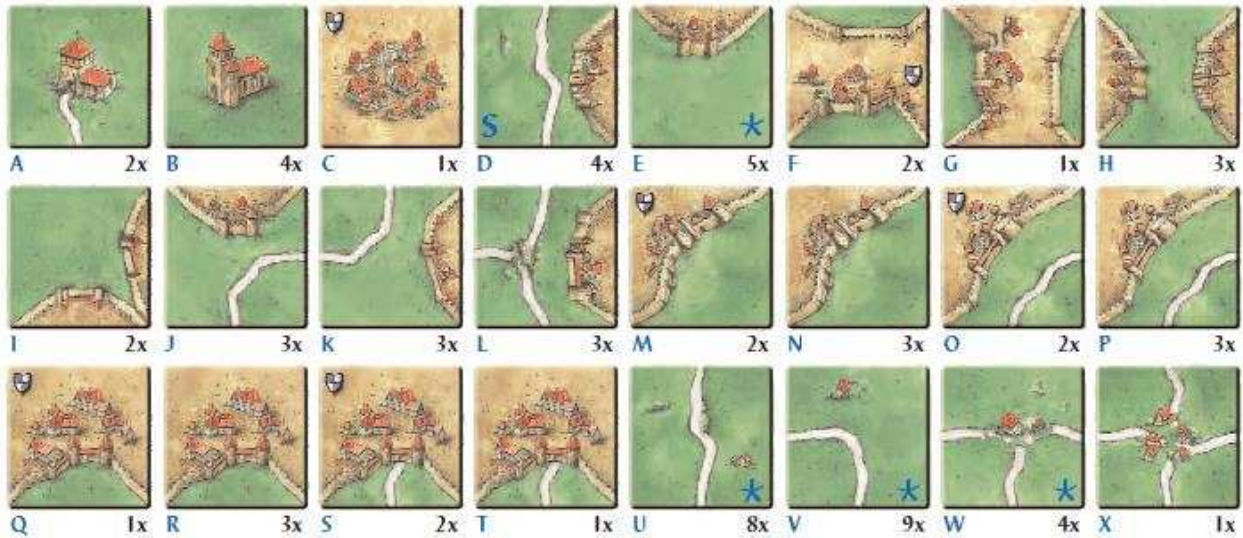
 © 2010 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Straße 15 | 80809 München
Fax: 0 89/30 23 36
If you have questions, comments, or suggestions, please write us at:
PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174 or
RioGames@aoL.com or visit us at
www.riograndegames.com

 Illustrationen: Doris Matthäus;
Rules layout: Christof Tisch
We especially thank Karen & Andreas "Leo" Seyfarth, who are responsible for a substantial proportion of the creation of the rules had and also made many suggestions contributing to the success of the game.
You can find more about Carcassonne at:
www.carcassonne.de

תורגם לעברית ע"י **godZilla**. 2013
Ver 1.1



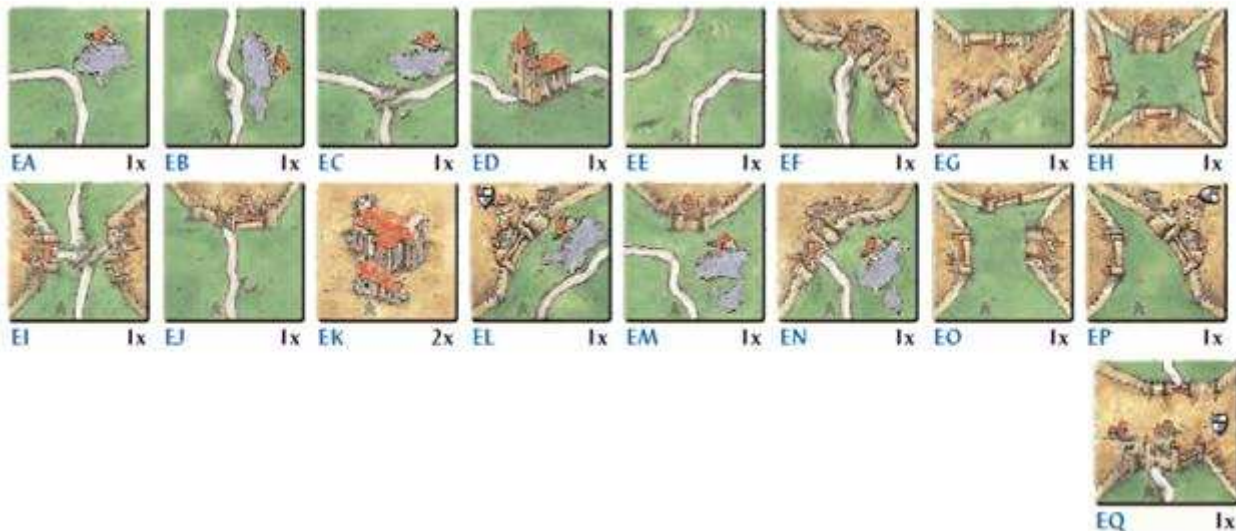
קרקסון - הבסיס (72 אריחים כולל האריח ההתחלתי)



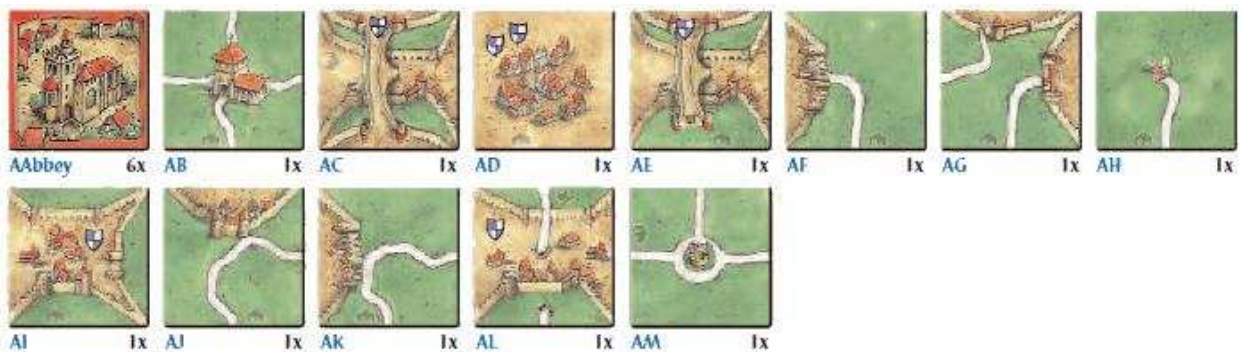
* האריחים אלו קיימים בגרסאות שונות (בקתות קטנות, כבשים וכ"ד)

S האריח ההתחלתי (צד האחורי שונה מכולם)

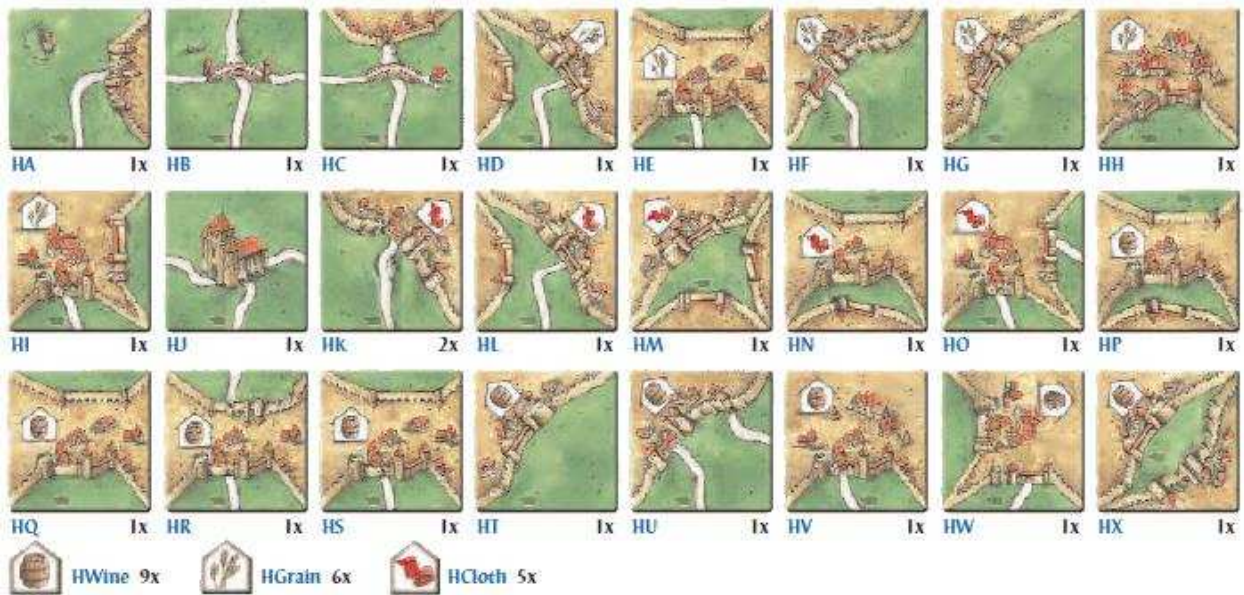
מסבאות וקתדרלות (18 אריחים)



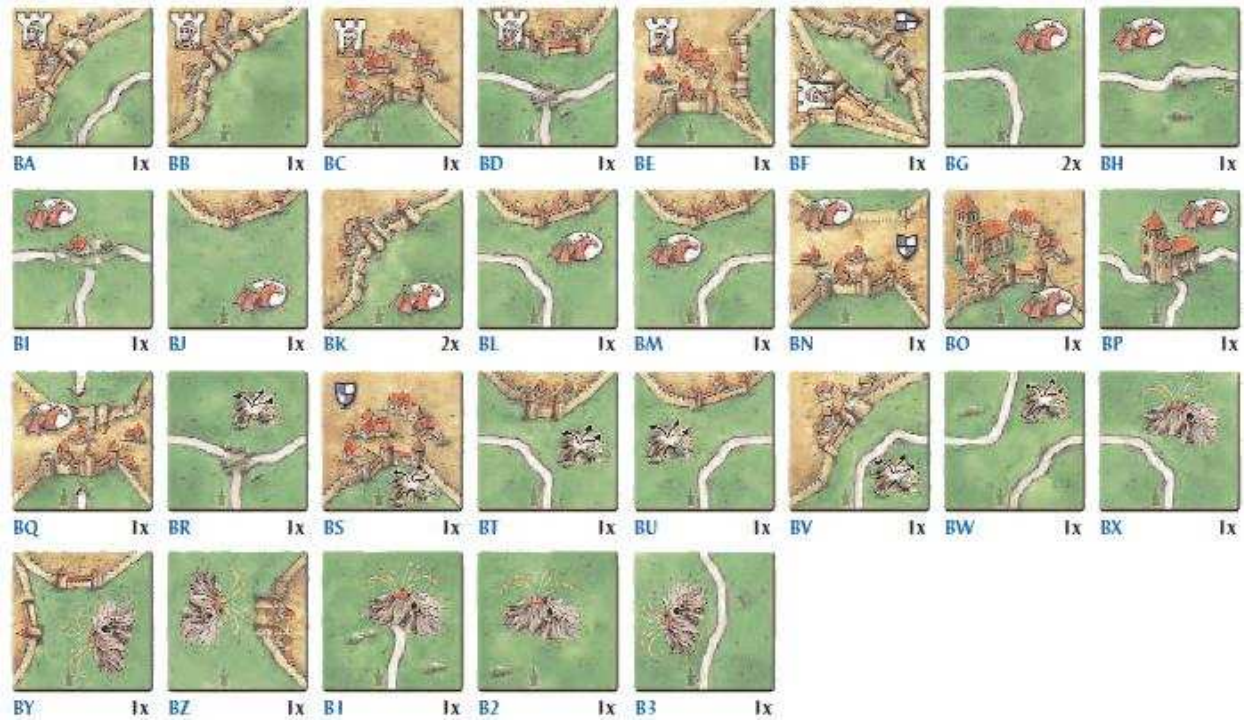
המנזר וראש העיר (18 אריחים)



סוחרים ובנאים (24 אריחים)



נסיכה והדרקון (30 אריחים)



גשרים, טירות ושוקים (12 אריחים)



הרוזן, המלך והפולחן (36 אריחים)

