

by Frederic Moyersoen
with Art by
Andrea Boeckhoff

סבאטור

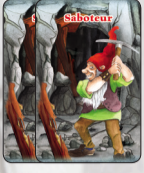


משך המשחק: כ-30 דקות

גיל: 8 ומעלה

3-10 שחקנים

תכולת המשחק:



4 סבאטורים



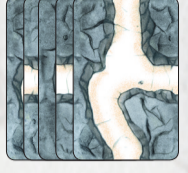
7 כורי זהב



28 קלפי זהב



27 קלפי פעולה



44 קלפי מנהרה

מטרת המשחק

מה מסתתר במעמקי האדמה וגורם ללבו של כל גמד להלום בחוזה? גוש נוצץ של זהב, כמובן... וברור שגם אתה, גמד אמיץ ונועז, רוצה לצבור לעצמך כמה שרק ניתן מן המתכת הזהובה הבהיקת. אבל... האם אתה באמת אחד מכורי הזהב? או שמא... סבאטור במסווה?

השחקנים הינם גמדים - חלקם כורי זהב החופרים ומעמיקים מנהרות אל בטן האדמה בחיפוש אחר אוצר, וחלקם סבאטורים המנסים להכשיל את הכורים ולחסום את דרכם. אילו רק יכלו חברי כל קבוצה לעבוד בשיתוף פעולה עם עמיתיהם... אך הם אינם מצליחים תמיד לזהות מי בני בריתם, ומי אויביהם! אם הכורים יצליחו לפלס לעצמם דרך אל האוצר, יזכו להתחלק בגושי הזהב ויוותרו את הסבאטורים בידיים ריקות. אך אם הכורים ייכשלו, ייפול הזהב בידי הסבאטורים!

זהותם של הגמדים נשאת חסויה ממש עד לרגע חלוקת הזהב. הגמד בעל מספר גושי הזהב הגבוה ביותר בתום שלושה סיבובים הוא המנצח!

הכנת המשחק

חלקו את הקלפים לערמות של קלפי מנהרה, קלפי פעולה, גושי זהב וקלפי גמדים.

מספר קלפי כורי זהב והסבאטורים משתנה בהתאם למספר השחקנים בכל משחק (החזירו את קלפי הגמדים המיותרים לקופסה - לא תזדקקו להם במשחק הנוכחי):

- 3 שחקנים: 1 קלף סבאטור ו-3 קלפי כורי זהב
- 4 שחקנים: 1 קלף סבאטור ו-4 קלפי כורי זהב
- 5 שחקנים: 2 קלף סבאטור ו-4 קלפי כורי זהב
- 6 שחקנים: 2 קלף סבאטור ו-5 קלפי כורי זהב
- 7 שחקנים: 3 קלף סבאטור ו-5 קלפי כורי זהב
- 8 שחקנים: 3 קלף סבאטור ו-6 קלפי כורי זהב
- 9 שחקנים: 3 קלף סבאטור ו-7 קלפי כורי זהב
- 10 שחקנים: כל קלפי הגמדים

ערבבו יחד את מספר קלפי כורי זהב והסבאטורים הדרוש לכם. חלקו קלף אחד לכל שחקן. השחקן יביט בקלף שקיבל ויניח אותו לפניו עם הפנים כלפי מטה, מבלי לחשוף את זהותו בפני יתר השחקנים. הקלף הנותר יונח בצד (גם עם הפנים כלפי מטה) עד לסוף הסיבוב.

הוציאו מבין 44 קלפי המנהרה את קלף פתח המנהרה (ובו איור של סולם) ואת שלושת קלפי היעד (על אחד מהם מופיע האוצר ועל שני האחרים - סלעים חסרי ערך). ערבבו את קלפי היעד וסדרו אותם על השולחן על פי האיור הבא, כשפניהם כלפי מטה על השולחן וקלף פתח המנהרה מונח מולם.

במהלך המשחק, הגמדים יחפרו מבוך של מנהרות מפתח המנהרה אל קלפי היעד.

שימו לב כי המנהרות ראשיות לחרוג מגבולות חמשת השורות ותשעת העמודות המוצגות באיור.



צרפו את קלפי הפעולה אל 40 קלפי המנהרה וערבבו אותם היטב כדי ליצור קופה אחת. חלקו ממנה מספר קלפים לכל שחקן, על פי מספר השחקנים המשתתפים:

- 3 עד 5 שחקנים: כל שחקן מקבל 6 קלפים.
- 6 עד 7 שחקנים: כל שחקן מקבל 5 קלפים.
- 8 עד 10 שחקנים: כל שחקן מקבל 4 קלפים.

הניחו את יתר הקלפים לצד קלפי היעד כקופה. ערבבו את קלפי גושי הזהב והניחו אותם עם הפנים כלפי מטה לצד קלף הגמד שנותר.

השחקן שהכי דומה לגמד מתחיל ראשון. אחריו ישחק השחקן שיושב משמאלו וכן הלאה עם כיוון השעון.

מהלך המשחק

כל שחקן חייב בתורו להשתמש תחילה באחד מן הקלפים שבידו.

באפשרותו לבצע את אחת מהפעולות הבאות:

- להוסיף קלף מנהרה אחד למבוך; או
- לשחק קלף פעולה אחד; או
- לוותר על תורו על ידי הנחת קלף אחד מידו בערמת הקלפים המשומשים, עם הפנים כלפי מטה.

לאחר מכן, חייב השחקן לשלוף את הקלף העליון מהקופה ולהוסיף אותו לקלפים שבידו. בכך מסתיים תורו והתור עובר לשחקן הערה: כשקופת הקלפים נגמרה, השחקנים אינם שולפים יותר קלפים - והתור מסתיים לאחר שהשחקן שיחק קלף.

הנחת קלף מנהרה

קלפי המנהרה משמשים ליצירת מנהרה שתחבר בין קלף ההתחלה לבין קלפי היעד. מותר להניחם רק בצורה שמחברת מנהרה אל קטע מנהרה שכבר נחפר (כולל קלף פתח המנהרה). כל קטעי המנהרות שעל הקלף החדש חייבים להתחבר לקלפי המנהרה שכבר הונחו, ולא ניתן להניח קלף בצורה אנכית (כמודגם באיור).

חשוב: מנהרות חדשות שנחפרות חייבות תמיד להיות מחוברות ללא הפרעה אל פתח המנהרה!



רמז: כורי הזהב ינסו לחפור מנהרה רצופה מקלף פתח המנהרה אל קלפי היעד, בעוד שהסבאטורים ינסו למנוע זאת. מצד שני, אולי לא כדאי לכם לפעול בצורה גלויה מדי, כדי שזהותכם לא תיחשף בקלות!

קלפי פעולה

השימוש בקלפי פעולה נעשה על ידי הנחת קלף פתוח לפני השחקן (בעל התור או שחקן אחר). קלפי פעולה משמשים על מנת לסייע לשחקנים או לעכב אותם, להסיר קטע מנהרה ממפת המנהרות או לאסוף מידע אודות קלפי היעד.

כלים שבורים: כל עוד קלף אחד מאלו מונח לפני שחקן, הוא אינו רשאי להניח קלפי מנהרה - אך יכול כמובן להשתמש בקלפים אחרים! בכל רגע נתון, יכול רק קלף אחד מכל סוג להיות פתוח לפני שחקן כלשהו. שחקן יכול להוסיף קלף מנהרה אלהמבוכ במידה ואין לפניו קלף של כלי שבור בתחילת תורו.



תיקון כלים: בעזרת קלפים אלו אפשר לתקן כלים שבורים - לסלק אחד מקלפי הכלים השבורים המונחים לפני שחקן. בעל התור רשאי להשתמש בהם עבור עצמו או עבור שחקן אחר. קלף הכלי השבור וקלף התיקון יועברו לערמת הקלפים המשותפים. הכלי המוצג בקלף התיקון חייב כמובן להיות זהה לזה שעל קלף הכלי השבור. לדוגמה, אפשר לתקן קרונית שבורה רק על ידי קלף לתיקון קרונית, ולא על ידי קלף לתיקון מכוש או עשית.



על חלק מקלפי תיקון מופיעים שני כלים. במידה ומשתמשים בקלף כזה, אפשר לתקן באמצעותו רק אחד מהכלים המוצגים בו, ולא את שניהם.



חשוב: ניתן להשתמש בקלף התיקון רק כאשר הכלי השבור התואם מונח כבר לפני השחקן.

מפולת סלעים: רק השחקן בעל התור יכול להשתמש בקלף זה. כאשר הוא מניח אותו פתוח לפניו, הוא יכול להסיר קלף מנהרה אחד (מלבד קלף פתח המנהרה וקלפי היעד) ממפת המנהרות ולהניח אותו בערמת הקלפים המשותפים (יחד עם קלף מפולת הסלעים). את המרווח שנותר אפשר יהיה למלא בהמשך המשחק בקלף מנהרה מתאים אחר.



רמז: סבאטור יכול להשתמש בקלף זה על מנת לקטוע מנהרה המתחילה מפתח המנהרה; כוזה זהב יכול להסיר קלף של קטע מנהרה ללא מוצא, ולאפשר יצירת דרך חדשה.

מפה: פתיחת קלף זה מאפשרת לשחקן להרים בזירות את אחד משלושת קלפי היעד, להביט בו ולהחזיר אותו בחזרה למקומו, ואז להניח את קלף המפה בערמת הקלפים המשותפים. כעת הוא יודע האם משתלם לו לחפור מנהרה לכיוון יעד זה (מאחר והאוצר מסתתר רק באחד משלושת קלפי היעד)!



עבור

גם אם שחקן אינו מעוניין או אינו יכול לשחק בתורו, הוא חייב להעביר את התור הלאה על ידי הנחת קלף אחד מידו עם הפנים כלפי מטה בערמת הקלפים המשותפים, מבלי לחשוף אותו בפני השחקנים האחרים. במצב כזה יהיו בערמת הקלפים המשותפים קלפים פתוחים וסגורים, וזה בסדר!

הערה: לקראת סוף הסיבוב, ייתכן שלחלק מהשחקנים כבר לא ישארו קלפים - וגם במקרה כזה עליהם להעביר את התור (ללא השלכת קלף כמובן).

סוף הסיבוב

קלף יעד סגור



ברגע ששחקן מניח קלף מנהרה בצמוד לקלף יעד ויוצר בכך מנהרה רציפה מקלף פתח המנהרה אל קלף יעד זה, עליו להפוך את קלף היעד עם הפנים כלפי מעלה:

• אם הוא הגיע אל היעד ומצא את האוצר, הסיבוב נגמר!

• אם הוא רק חשף סלע, הסיבוב ממשיך. קלף היעד הפתוח יונח באופן שיתחבר אל המנהרה המגיעה אליו.

הערה: יש מקרים נדירים שבהם קלף היעד אינו יכול להתחבר כראוי לכל קצות המנהרות שסביבו. במקרה זה בלבד המהלך חוקי ומותר להניח את קלף היעד במקומו גם כאשר החיבור אינו מושלם. היתר זה אינו חל על שום קלף אחר.



קלף יעד עם האוצר

הסיבוב יכול להסתיים גם כאשר הקופה התרוקנה ולאף שחקן אין קלף שהוא יכול להניח. בתום הסיבוב, הופכים את כל קלפי הגמדים ומגלים: מי היה כורה זהב, ומי היה סבאטור? עליהם להעביר את התור (ללא השלכת קלף כמובן).

חלוקת הזהב

כורי הזהב מנצחים את הסיבוב אם הצליחו לחפור מנהרה רציפה מקלף פתח המנהרה אל קלף האוצר. לכבוד הנצחון, השחקן אשר הניח את קלף המנהרה האחרון (שהתחבר אל האוצר) שולף מערמת קלפי הזהב (עם הפנים כלפי מטה) מספר קלפים כמספר כורי הזהב (לדוגמה, אם נמצאו חמישה כורי זהב, הוא ישלף חמישה קלפים). הוא מעיין בהם מבלי להראותם לאחרים, ובוחר לעצמו קלף אחד. לאחר מכן, הוא מעביר את יתר קלפי הזהב נגד כיוון השעון אל כורה הזהב הבא (ולא לסבאטור!), גם הוא בוחר קלף אחד ומעביר את היתר, וכן הלאה עד שכל כורה זהב קיבל קלף אחד.

הערה: גם אם סבאטור משלים את המנהרה אל האוצר, עדיין כורי הזהב נחשבים למנצחים. קלפי הזהב מחולקים באותו אופן כמתואר לעיל, נגד כיוון השעון, החל מכורה הזהב שממין לסבאטור זה.

הסבאטורים מנצחים את הסיבוב אם הגמדים לא הצליחו להגיע אל קלף היעד המכיל את האוצר. במידה והיה רק סבאטור אחד, הוא מקבל מהקופה קלפי זהב בשווי כולל של ארבע גושי זהב. במידה והיו שניים או שלושה סבאטורים, כל אחד מהם מקבל קלפי זהב בשווי שלושה גושי זהב בסך הכל. אם היו ארבע סבאטורים, כל אחד מהם מקבל קלפי זהב בשווי של שני גושי זהב. השחקנים מסתירים את קלפי הזהב שלהם עד לסוף המשחק.

הערה: במשחק של שלושה או ארבעה שחקנים, ייתכן שיתברר שבסיבוב לא השתתף אף סבאטור. במקרה כזה, אם לא הגיעו אל האוצר אף גמד לא יקבל גושי זהב!

מתחילים סיבוב חדש!

בסיום חלוקת גושי הזהב, מגיע הזמן לסיבוב נוסף. הניחו את קלף פתח המנהרה, ערבבו את קלפי היעד והניחו גם אותם על השולחן, בדיוק כפי שהונחו בתחילת המשחק. ערבבו את קלפי הגמדים כולל הקלף שהונח בצד וחלקו אותם שוב. ערבבו את קלפי המנהרות והפעולות, צרו קופה חדשה וחלקו קלפים לשחקנים.

רק גושי הזהב מהסיבובים הקודמים נשארים אצל השחקנים: את יתר קלפי הזהב מערבבים שוב ומניחים לצד קלף הגמד הנוסף. השחקן שמשמאל לשחקן שחפר את קטע המנהרה האחרון בסיבוב הקודם, מתחיל את הסיבוב החדש.

סוף המשחק

המשחק נגמר לאחר שלושה סיבובים. כל שחקן סופר את גושי הזהב מכל קלפי הזהב שברשותו. השחקן בעל מספר גושי הזהב הגבוה ביותר מנצח את המשחק. במידה ויש שוויון, בעלי מספר גושי הזהב הגבוה ביותר מתחלקים בניצחון.

תרגום ועריכה לגרסה העברית: אבישי חדריאן, אפרים היומן
הגהה: מיכל שטרן
גרפיקה: פזית מורי 2design
המשחק מושוק בישראל על ידי הקוביה משחקים בע"מ
נ.פ. 51-3146696 | טל: 03-9702192
העבודה 27, ראש העין 4801777, ת.ד. 1353
service@hakubia.com | www.hakubia.com
© 2019 הקוביה משחקים בע"מ, כל הזכויות שמורות



hakubia_games

If you have comments, questions, or suggestions, please contact us:

AMIGO Games Inc., 2701 Gattis School Road, E 150; Round Rock, TX 78664
www.amigo.games, E-Mail: info@amigo.games



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIV

Version 2.1