

פיצוץ של שיקוי



ספר חוקים

✧ מקרא מרכיבים ✧ (חומרים ואמצעים)



דמעות חד קרן

דמעות חד קרן הן הנוזל הטהור ביותר בעולם הקסם. רק כמה טיפות יכולות ליצור תופעות קסומות עצמתיות ביותר. איסוף דמעות חד קרן הוא דבר קל במיוחד! חדי קרן נעלבים מהר מאוד. פשוט תמצאו אחד, תצחקו על הקרן שלו- ותתכוננו למקלחת של דמעות. אל תשכחו להביא חבית כדי לאסוף את כולן.



עשן דרקון

באדים הרעילים שנושפות הלטאות הקסומות, נעשה בדרך כלל שימוש בגלל עוצמת הקסם הגבוהה הטמונה בהם. יש להזהר אף פעם לא לשאוף אותם! כדי להשיג עשן דרקון, יש לדגדג את אפו עד שהוא ממש מתעצבן. את העשן יש לאסוף בתוך מבחנה.



נזלת של טרול

בחומר זה, הדביק במיוחד - משתמשים כאשר רוצים לעבות תרכובות של חומרים נדיפים. יש ללבוש תמיד מסיכה כאשר מתעסקים בחומר הזה. טרולים שגרים בביצה בדרך כלל סובלים משפעת. יש ללכת לביצה, עם חבילה גדולה של טישו, ולעקוב אחרי רעש העיטושים. לא מומלץ לבעלי קיבה חלשה.



קשקשי פיות

מרכיב חזק במיוחד. נעשה בו שימוש על ידי ילדים שמסרבים להתבגר, כדי לחטוף ילדים אחרים ולהוליך אותם שולל. יש לתפוס פיה ובעדינות להבריז את שיערה עם מסרק קטן. יש להמוע ממחשבות שמחות, אחרת יש סכנה שתעופו דרך התקרה תוך זמן קצר מאוד.

פיצוץ של שיקוי

משחק של רקחת שיקויים ופיצוץ גולות ל 2-4 תלמידי אקדמיית הקסם

ספר חוקים (מדיכוס סלולוס)

מה בקופסא?

1 מיכל מרכיבים
(מגיע בכמה חלקים,
ודורש הרכבה חד פעמית)



80 גולות מרכיבים
(ב 4 צבעים, 20 גולות מכל צבע;
שקית קטנה עם כמה גולות נוספות
במקרה ויהיה צורך להחליף גולה
לא טובה או גולה שאבדה)



15 סמני מומחיות



64 אריחי שיקוי מ-8 סוגים שונים
(על שיקויים מאותו הסוג יוצג סימן כח דומה)
חשוב! - יש לחזור בעדינות את אריחי השיקויים.



21 סמני עזרה



1 סמן שחקן ראשון



4 לוחות שחקן

פרופסור נותנוס ציונימוס
מנהל אקדמיית קוביריום לקסם

תלמיד יקר,

הגענו לזמן המיוחד ביותר השנה.

השנה האחרונה שלך באקדמיית קוביריום לקסם למכשפות ומאגים
מצטיינים תכף נגמרת, והגיע הזמן לבחינה המסכמת!

החוקים הם כמו תמיד: יש לקחת את המרכיבים ממיכל הרכיבים
שבמעבדה - כדי להשלים את השיקויים שלך.

חשוב לזכור שפיצוצים שיגרמו בעקבות הניסויים שלך יוכלו לעזור!

בנוסף שתיית השיקויים שיווצרו לא רק מותרת, אלא גם מומלצת! יש
להשתמש בהם על מנת לעשות עבודה יעילה ומהירה יותר, וזה יוכיח
את הכישורים שלך כאשף או אשפית קסומים בעתיד הקרוב.

כאשר מספיק סמני מומחיות חולקו כציון לתלמידים מצטיינים, הבחינה
תיגמר. יש לזכור, שעל מנת לזכות בפרס התלמיד המצטיין של השנה -
יש לרקוח את השיקויים הקשים (ויקרי הערך) ביותר!

בהצלחה!



✧ על המשחק בקצרה ✧

(תקציר מפורט)

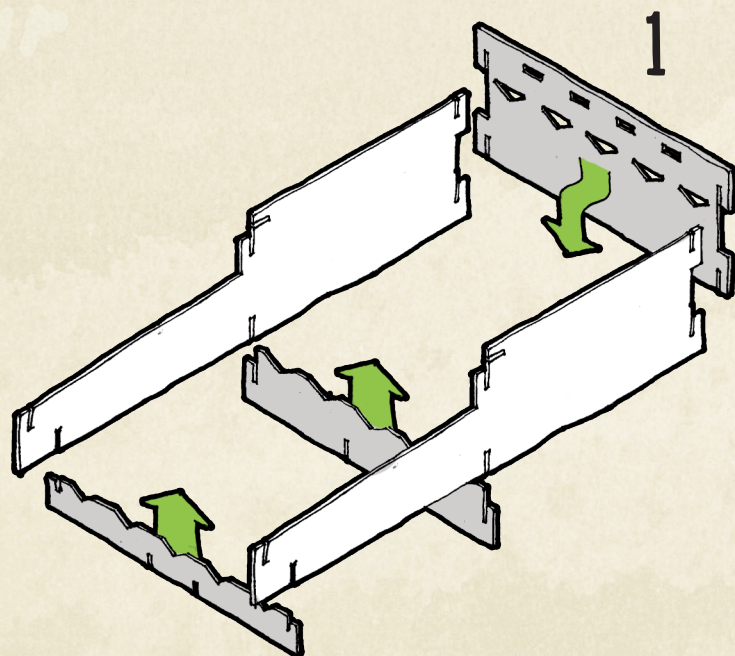
כאשר כל החורים מלאים בגולות המתאימות - השיקוי הושלם.
כל שיקוי **שווה מספר נקודות**, שתלוי לפי **כמות המרכיבים** שנועדה להשלים אותו, ולפי **כוח הקסם** של השיקוי עצמו.
כאשר שחקן משלים **3 שיקויים מאותו הכוח**, או **5 שיקויים בעלי כוחות שונים** - הוא מקבל **סמן מומחיות** - ששווה **4 נקודות**.
כאשר כל סמני המומחיות חולקו, סוף המשחק מגיע.
השחקן עם מספר הנקודות הגדול ביותר - הוא המנצח.

כדי לרקוח **שיקויים**, הפעולה הראשונה בתורו של השחקן - היא **לקחת גולה ממכל המרכיבים** על מנת להשתמש בה בשיקויים שלו, ובמידה והגולה שיצאה גורמת לגולות מאותו הצבע **להתנגש** - נוצר **פיצוץ** (שבעקבותיו ניתנות הגולות המעורבות בפיצוץ לשחקן שגרם אותו). כמה **שיותר פיצוצים** - יתנו יותר גולות לשימוש, ויותר סיכוי לסיים את רקיחת השיקויים **באותו התור**.
כל שיקוי מורכב מ **4-7 מרכיבים** הדרושים להשלמתו. אלה, מיוצגים על ידי חורים באריחי השיקוי עצמם.
את הגולות יש לשים **בצבע המתאים** להם על אריחי השיקוי.

✧ חוויית ההרכבה החד פעמית של מיכל המרכיבים!!! ✧

(הרכבת מיכל מיקאוס)

בזהירות יש להסיר את החלקים הנשלפים של המיכל, ולהרכיב אותם לפי התמונות וההנחיות בתרשים הבא:



מוצר איכותי זה הוא תוצאה של פרי עמל של עשרות שנות תכנון ועיצוב שנקרם על ידי מנהלי האקדמייה הקודמים... וגם על ידי המנהל הנוכחי!!!

אני בעיקר גאה בעצמי על העיצוב הקשתי של שערי המרכיבים במיכל. יפים במיוחד לא?



הערה: החורים של המרכיב הקדמי ביותר בצירור זה יהיו ריקים בסוף השלב הזה. יש לשמור אותם ריקים לצורך השלבים הבאים של ההרכבה.

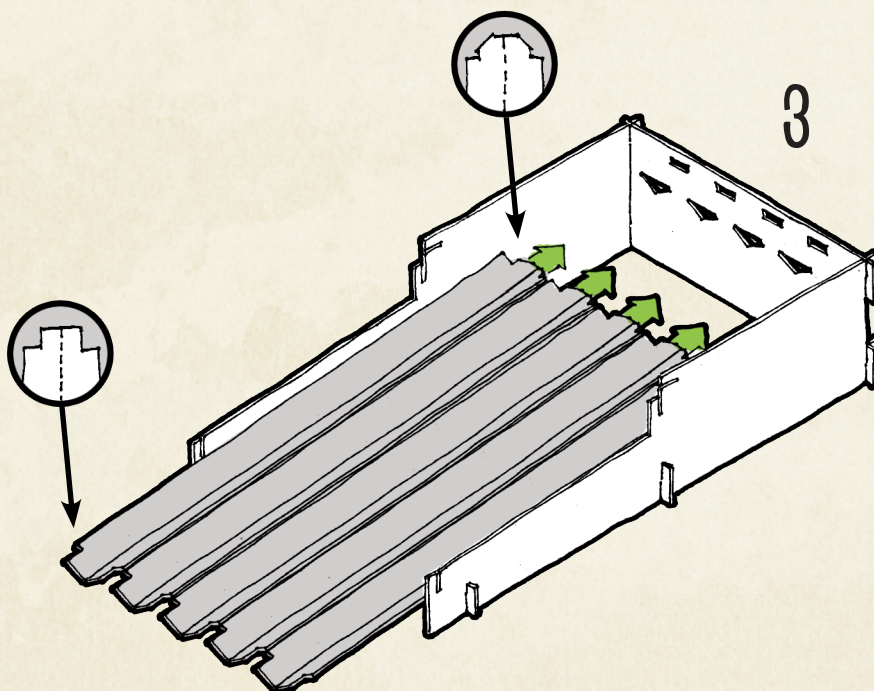
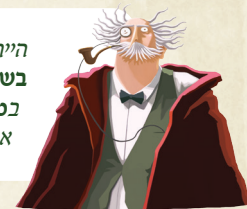


לאחר ההרכבה, המיכל יתאים בתוך קופסת המשחק באופן מושלם!

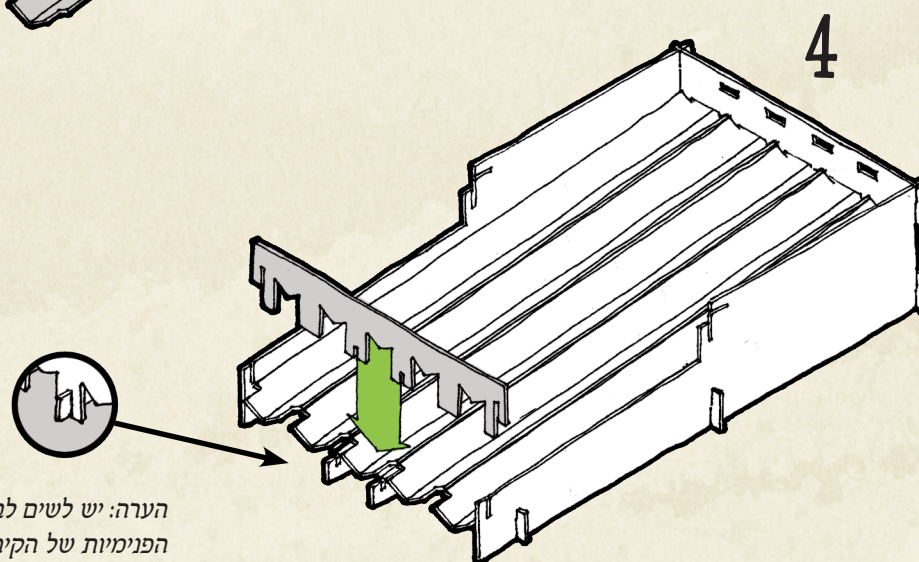
לכן, אין צורך לפרק ולהרכיב אותו בכל פעם שרוצים לשחק - ודרושה רק הרכבה אחת בלבד! כמה יעיל ונוח! אין בעד מה.



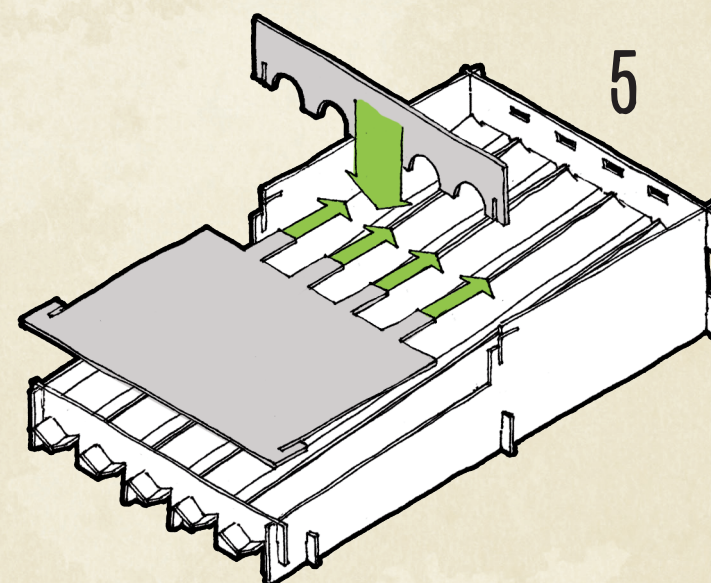
הייתי מדגיש שהצד התחתון של מגלשת הרכיבים צבוע בשחור, והצד העליון של מגלשת הרכיבים - מעוצב בטקסטורת עץ מהממת!
אבל זה בוודאי מיותר כי בוודאי הבנתם את זה בעצמכם.



הערה: כאשר מכופפים את חלקי המגלשה, חשוב לשים לב לעשות זאת באופן הנכון.
אם זה לא יעשה בצורה הנכונה - הגולות עלולות ליפול מצידי המסלול במהלך המשחק.
לאחר מכן ניתן יהיה לתת להם את זווית הכיפוף הנכונה ולהרכיב אותם בחזרה לקיר האחורי.



הערה: יש לשים לב להכניס את הלשוניות הפנימיות של הקיר הקדמי לתוך החרכים שהשארנו ריקים בשלב 2.



לצערי אני נאלץ להעליב את כולכם על חשבון התלמידים הפחות חכמים - כדי להדגיש: את הגג צריך להכניס לפני קיר הקשתות שמאפשר את יציאת הרכיבים מהמיכל לכיוון הקדמי. אבל אני בטוח שרובכם הבנתם את זה בעצמכם.

למשחקים הראשונים שלכם, אני ממליץ להסיר את "משחת הדביקות המוגזמת", ואת "בקבוקן הלבנה הרוחת".

רק רוקחי השיקויים המוכשרים ביותר מחזיקים במומחיות הנחוצה כדי להתנהל עם שיקויים אלו.



1. כל שחקן מקבל **לוח שחקן**, ממקם אותו מולו ומשאיר מעט מקום מתחתיו ומעליו לחלקים נוספים.
2. השחקן האחרון שהכין משקה, מקבל את **סמן השחקן הראשון**. תזכורת: הסמן תמיד נשאר עם השחקן שקיבל אותו ראשון ולא מועבר לשחקנים אחרים. המשחק מתנהל בתורות בכיוון השעון מהשחקן עם סמן השחקן הראשון.
3. יש לקחת את כל **אריחי השיקויים**, למיין אותם לפי הכוחות שעליהם, ולהסיר מהמשחק 2 מתוך 8 הסוגים של השיקויים. ניתן לבחור אילו 2 להוציא או לעשות זאת באופן באקראי. את השיקויים שהוסרו - יש להחזיר לקופסת המשחק.

4. מתוך 6 סוגי השיקויים הנותרים, יש לקחת **2 אריחי שיקוי התחלתיים** (מסומנים בכוכב ★) לכל שחקן במשחק, ולהניח אותם במרכז השולחן, כאשר צד המתכון שלהם (הצד עם הסרט האפור, לא הירוק) פונה אל השחקנים.
- החל מהשחקן הראשון, **ועם כיוון השעון** - כל שחקן בוחר שיקוי אחד להתחיל איתו. כאשר כל השחקנים בחרו שיקוי- **מבצעים זאת שוב**, אך הפעם מתחילים עם השחקן האחרון ומתקדמים **נגד כיוון השעון**.
5. כל שחקן מניח את 2 השיקויים ההתחלתיים שלו כאשר צד המתכון פונה כלפי מעלה, על המבערים שנמצאים בלוח השחקן שלו. איזור זה מכונה **איזור ההכנה** של השחקנים.
6. את כל שאר השיקויים שנותרו בשולחן מרימים, מערבבים ומחלקים אותם באקראיות ל- 5 ערימות כאשר **צד המתכון פונה כלפי מעלה**.
7. את כל **גולות המרכיבים** (לא כולל אלו שבשקית הרזרבית) יש להניח בחלק העליון של **המיכל** ולאפשר להם למלא לחלוטין את חמשת המגלשות באופן אקראי! (כפי שמתואר במילוי המיכל מחדש בעמוד 9).
8. יש למקם את סמני המומחיות וסמני העזרה באיזור זמין, כאשר יש לקחת כמה סמני מומחיות ולשים אותם בנפרד - כדי לסמן את ה"ספירה לאחור" של המשחק (כפי שמתואר בסוף המשחק בעמוד 10). מספר סמני המומחיות ששמים בנפרד תלויה בכמות השחקנים המשתתפים במשחק.

כמות השחקנים סמני מומחיות ל"ספירה לאחור"

4 2

5 3

6 4

כעת - אפשר להתחיל לשחק!

* תור במשחק * (פסבדום מלכאמס)



היי, אני הפרופסור. אני מדבר הרבה. אבל מה שאני אומר בדרך כלל מביא תועלת, אז מומלץ שתקראו את מה שיש לי לומר, בסדר?

המשחק "פיצוץ של שיקוי" משוחק בתורות. השחקנים לוקחים תורות אחד אחרי השני בכיוון השעון. במהלך תור - שחקן חייב לבחור ולקחת גולה אחת ממכל המרכיבים, מהלך שיכול לגרור פיצוץ אחד או יותר. בנוסף, בכל שלב בתור, שחקן שזהו תורו יכול לבחור "לשתות" שיקוי אחד או יותר - שהוא סיים ליצור (אפילו באותו התור), או / וגם לבקש עזרה מהפרופסור.

בחירת מרכיבים (אלימנטס מלכאמס)

כמתואר לעיל, לקחת מרכיב הוא עניין פשוט של לבחור גולה ולקחת אותה. ניתן לבחור בחופשיות כל גולה שנראית לעין, כלומר, כל גולה מלבד התשיעית בשורה (ראו בתרשים בצד). זוהי בחירת המרכיב הרגילה שלכם בתור.

התנגשות ופיצוצים (יצימותס בוס-מלכאמס)

כמו שאתם יכולים לדמיין ולראות, כאשר גולה נלקחת מהמכל, כל הגולות שמעליה במגלשה פשוט יתגלגלו מטה כדי למלא את החלל שנוצר. בשלב זה - פיצוץ יכול להתרחש! אם שתי גולות מרכיבים מאותו צבע מתנגשות - הן מתפוצצות, וכאשר זה קורה - כל גולה מאותו צבע שמחוברות לשתי הגולות שהתפוצצו - גם הן מתפוצצות. כל הגולות שהתפוצצו, נלקחות על ידי השחקן שגרם לפיצוץ, והמרכיבים כעת זמינים לו בדיוק כמו המרכיב של הגולה הראשונה שהוא לקח.

לא כולם שמים לב בהתחלה, אך כאשר ישנן 3 או יותר גולות מאותו הצבע - ניתן להרים אחת מן המרכז כדי לגרום להתנגשות, ואז לפיצוץ של כל השאר.

מהלך מגניב - אתם לא חושבים?

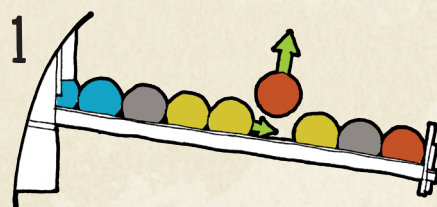


אם, לאחר הסרת כל הגולות שהיו מעורבות בפיצוץ, ישנה התנגשות נוספת של שתי גולות מאותו הצבע - פיצוץ חדש נוצר - והשחקן זכאי להרים גם את הגולות האלה כמרכיבים שזמינים לו כעת לשימוש. וכך זה נכון גם לגבי כל פיצוץ שיווצר אחרי, עד ששתי גולות שמתנגשות אחת בשנייה - הן שתי גולות מצבעים שונים (כפי שמוצג בדוגמא שבצד)

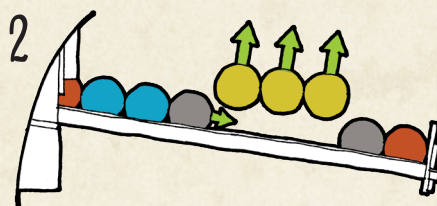
יש לשים לב בסוף הדוגמא - שלמרות ששתי גולות כחולות מעורבות בהתנגשות - הן לא מתפוצצות!

זאת מכיוון שפיצוץ נגרם רק כאשר שתי הגולות שפוגעות אחת בשנייה בעקבות השלמת הפער ביניהן - הן מאותו הצבע.

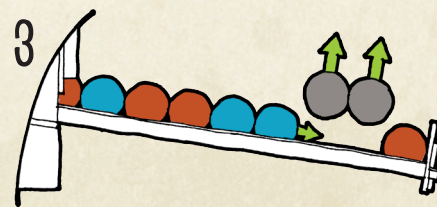
בנוסף - סדרת פיצוצים יכולה לגרום למגלשה להתרוקן כמעט לגמרי. זה בסדר ולא גורם לשום בעיה במשחק.



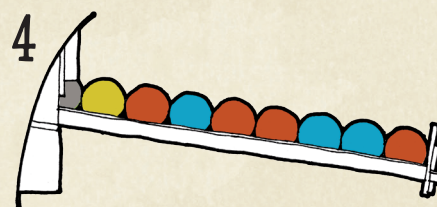
הגולה האדומה נלקחת ומתחילה תגובת שרשרת.



שלושת הגולות הצהובות מתנגשות (ומתפוצצות). בעקבות כך הן נלקחות.



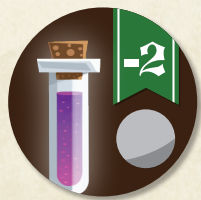
לאחר מכן, שתי הגולות השחורות מתנגשות ומתפוצצות - ולכן גם הן נלקחות.



אין התנגשות של גולות אחרות מאותו הצבע. תגובת השרשרת נגמרה.

עזרה קטנה מהפרופסור (אזכור מרכיבים לשיקויים)

בכל שלב במהלך התור (אך רק פעם אחת בתור), לפני או אחרי הבחירה הרגילה של מרכיב, ניתן לבקש עזרה מהפרופסור, כלומר לקחת סמן עזרה אחד, ולהרים גולה אחת לבחירה מהמיכל. כאשר לוקחים גולה בעזרת סמן העזרה - הגולה לא יוצרת פיצוצים, גם אם שתי גולות בעלי צבע זהה מתנגשים. כל סמן עזרה מוריד לשחקן 2 נקודות בסוף המשחק.



סמן עזרה

תמיד עדיף לבקש עזרה לפני הבחירה הרגילה שלכם בתור. אם תעשו זאת בחכמה תוכלו ליצור את התנאים המושלמים ליצירת תגובת שרשרת גדולה במיוחד!!!!



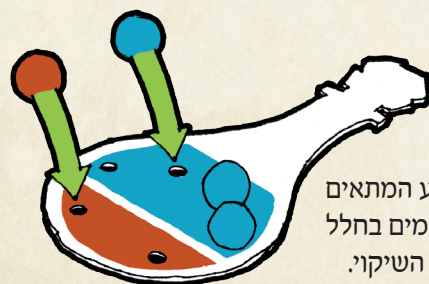
שימוש במרכיבים (איכוס בלתיאס באאומס)

לאחר קבלת גולות על ידי בחירה רגילה, עזרה מהפרופסור או שתייה של שיקוי (כפי שמתואר בשתיית השיקויים בעמוד 9), יהיו לשחקן כמה אופציות לגבי איך להשתמש בגולות הללו:

* תחילה, חייבים אם אפשר, למקם גולות בצבע המתאים בחורים הריקים שנמצאים על השיקויים באיזור ההכנה של השחקן. כאשר מרכיב הוצב על שיקוי - לא ניתן להזיז אותו עד שהשיקוי הושלם.

* אם נשארו לשחקן מרכיבים שהוא אינו יכול להניח על השיקויים שלו - הוא חייב למקם אותם במבחנה עם שלושת החורים שנמצאת בצד לוח השחקן. איזור זה בלוח השחקן מכונה מבחנת הרזרבה. במהלך התור- ניתן באופן חופשי להחליף בין גולות מהיד ומבחנת הרזרבה.

המבחנה יכולה להכיל עד ל- 3 גולות בכל זמן נתון. את הגולות שביד ניתן להחזיק רק עד לסוף התור (כפי שמתואר בסוף התור בעמוד 9).



יש למקם גולות בצבע המתאים - לפי החורים הממוקמים בחלל הצבע המתאים שעל השיקוי.

דוגמא: ליוסי יש 7 גולות בידו: 4 אדומות ו- 3 שחורות. יש לו 2 גולות כחולות במבחנה שזמינות לרשותו מהתור שעבר. הוא ממקם 4 גולות אדומות מידו וגולה 1 כחולה מהמבחנה- על שיקוי שבאיזור ההכנה שלו.

יוסי מעוניין לשמור את כל 3 הגולות השחורות שבידו, ולכן הוא לוקח את הגולה ה- 1 מהמבחנה לידו, וממקם את 3 הגולות השחורות במבחנה.

כאשר הוא מסיים את תורו- הוא מחזיר את הגולה הכחולה שבידו- בחזרה למיכל.

חשוב לציין, שלאחר סיום תורו של השחקן- הוא אינו רשאי להזיז את הגולות הממוקמות במבחנה הרזרבית שלו עד לתחילת התור הבא שלו!



השלמות (סוף אף בליקויים)

כאשר כל החורים באריח השיקוי נסתמו על ידי גולות- השיקוי הושלם. את כל הגולות שעליו יש להחזיר למיכל (כפי שמתואר במילוי המיכל מחדש בעמוד 9), ואת השיקוי מניחים באיזור ליד לוח השחקן - והופכים את אריח השיקוי לצידו השני (מצד המתכון- לצד הגמור). את השיקוי המוכן יש להניח באזור מתחת ללוח השחקן. זהו אזור השיקויים המוכנים שלכם. שיקויים שווים מספר נקודות בסוף המשחק (כפי שניתן לראות בתרשים בצד), וכמו כן גם ניתן לשתות אותם כדי להפעיל השפעה מיוחדת שהם מעניקים (כפי שמתואר בשתיית השיקויים בעמוד 9).



צד המתכון של השיקוי

אותו השיקוי בצידו המושלם

שתיית שיקויים (פסאלוס כומוטס)

בכל זמן במהלך התור, שחקן יכול לבחור לשתות שיקוי שהושלם על מנת להפעיל את ההשפעה הקסומה שלו. לכל שיקוי יש **יכולת מיוחדת חד פעמית**: ברגע שנעשה בשיקוי שימוש - לא ניתן "לשתות" אותו שוב.

כדי להציג שנעשה בשיקוי שימוש - פשוט יש להפוך אותו ב180 מעלות - כלומר, שתחתית הבקבוק תהיה למעלה, והפקק יהיה למטה.

כאשר נעשה בשיקוי שימוש כדי לקחת גולות מהמיכל - **זה אף פעם לא יוצר פיצוצים**. פיצוצים יכולים להגרם רק בבחירה הרגילה שהשחקן מבצע בתורו, בדיוק כמו שבאותו אופן - לא נגרמים פיצוצים על ידי לקיחת סמן עזרה.

שימוש בשיקוי לא גורם לשחקן לאבד את האריה - השיקוי עדיין נחשב כשיקוי שהושלם, והוא שווה את אותה כמות נקודות בסוף המשחק.



ניתן אפילו לשתות שיקויים ישר אחרי שמשלימים אותם. בחינה זו נועדה לבחון את כוח הקסם שתוכלו ליצור - לא רק את הידע שלכם במרכיבים.

שימוש חכם בשיקויים שאתם יוצרים במצבים לחוצים - הוא דרך נהדרת לבחון האם אתם מוכנים באמת לעולם האמיתי!!!

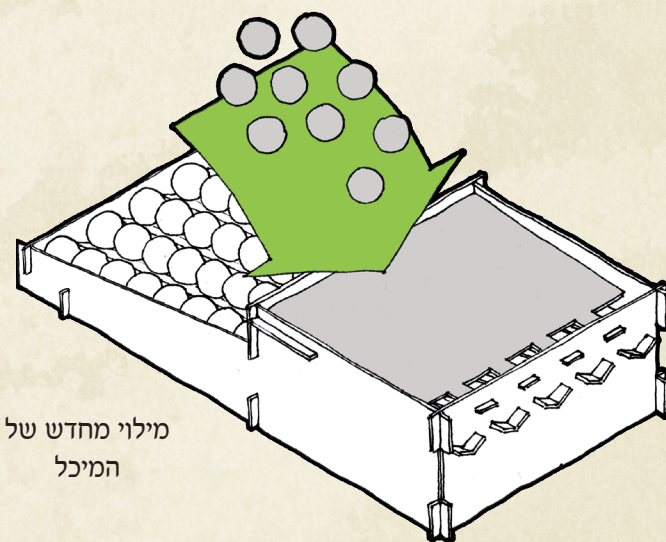


מילוי המיכל מחדש (פוזיטיוס אולומס)

כאשר מחזירים את הגולות בחזרה למיכל, יש לעקוב אחרי כמה הנחיות קטנות:

* **באופן אקראי יש לאפשר לגולות ליפול על החלק העליון של המיכל ואין לנסות לכונן אותם לחור ספציפי.**

* **יש למלא את כל המגלשות אם אפשרי:** כלומר - אם גולה או מספר גולות נמצאים על חור של מגלשה שכבר מלאה בגולות - יש להזיז את הגולות לחור הפנוי הקרוב ביותר.



מילוי מחדש של המיכל

סוף התור (פוזיטיוס פטרוס)

לאחר שהשחקן בחר את הבחירה הרגילה של מרכיב, ולאחר שהוא בחר אם ברצונו לשתות שיקויים או להיעזר בפרופסור - **התור שלו נגמר**. בסוף התור השחקן עושה את הדברים הבאים לפי הסדר:

* אם איזור ההכנה מלא ועדיין יש לשחקן גולות ביד, הוא **חייב** להחזיר את הגולות שנותרו ביד למיכל.

* אם יש באיזור ההכנה שלו פחות מ-2 שיקויים, הוא **חייב להשלים ל-2 שיקויים** על ידי בחירת אריח שיקוי **מראש** אחת מחמשת הערימות הזמינות לכך, ולמקם אותם באיזור ההכנה שלו כאשר צד המתכון פונה כלפי מעלה. **הערה:** אין להעביר מהמבחנה הרזרבית גולות לשיקויים חדשים שרק נשלפו - וזאת מכיוון שהתור שלכם כבר נגמר.

* יש לבדוק אם השחקן הרוויח **סמן מומחיות** אחד או יותר (כפי שמתואר בסמני מומחיות בעמוד 10).

* יש לבדוק האם הגעתם ל- **סוף המשחק**. (כפי שמתואר בסוף המשחק בעמוד 10).



תמיד בתחילת התור - יהיו באיזור ההכנה של השחקן 2 שיקויים, ולכן, בתורו של השחקן הוא אף פעם לא יוכל להשלים יותר מ-2 שיקויים!!!
אאההההההה!!!!!!

סמני מומחיות ל"ספירה לאחור"	כמות השחקנים
4	2
5	3
6	4

כמות סמני המומחיות בערימת "הספירה לאחור" היא כמות מומלצת - כדי לאזן את זמן המשחק.

שחקנים יכולים להסכים ביניהם על כמות סמנים שונה - כדי לקצר או להאריך את משך המשחק לפי רצונם.



דוגמא: במשחק של 4 שחקנים. בוב הוא השחקן הראשון בתחילת המשחק, והוא סיים את תורו כשרשותו סמן מומחיות חמישי! רק סמן אחד נשאר בערימה.

תורו של דויד הגיע, והוא מצליח להשיג את סמן המומחיות השישי - הסמן האחרון שנלקח, מה שאומר שסוף המשחק הגיע.

כעת תורו של דני - בו הוא לא משיג כלום, ואז לבסוף תורו של מעיין - שמצליח להרוויח סמן מומחיות. מכיוון שסמני המומחיות אלו מערימת ה"ספירה לאחור" - הוא לוקח סמן מהערימה הצדדית.

מעיין היה השחקן שלימינו של בוב - השחקן הראשון, ובגלל שבוב גרם לסוף המשחק להגיע - המשחק כעת נגמר והשחקנים יחשבו את הניקוד שלהם.



www.horrible-games.com
info@horrible-games.com

If you have any issues, please contact us at:
customercare@horrible-games.com



www.hakubia.com



סמני מומחיות

(פילאוס ואלאוס)

סמני מומחיות הם פרסים לתלמידים שהוכיחו את עצמם ראויים על ידי התמקצעות ביצירת סוג אחד של שיקוי, או על ידי הוכחת היכולת להשלים שיקויים רבים ומגוונים!

אם השחקן השלים את אותו **סוג השיקוי 3 פעמים** (כלומר שיקויים עם אותו כוח קסום), הוא מקבל אוטומטית סמן מומחיות. (לא תקבלו סמן נוסף כשתשלימו 6 מאותו הסוג).

כמו כן, כאשר השחקן משלים שיקוי חמישי וברשותו **חמישה שיקויים מסוגים שונים** (כלומר שיקויים עם כוחות שונים אחד מהשני) - השחקן אוטומטית מקבל סמן מומחיות. (לא תקבלו סמן נוסף אם תסיימו סט נוסף של 5 שיקויים שונים)

סמני מומחיות נלקחים מהערימה הנפרדת שנוצרה לכך כדי לעקוב אחרי תנאי סוף המשחק (או - מהמאגר הצדדי של סמני מומחיות במידה והערימה מסתיימת). כל סמן מומחיות שווה 4 נקודות.



במצב המתואר בצד - השחקן זכה ב-3

סמני מומחיות: 1 על שלושת שיקויי

בקבוקון הלבנה הרוחת (א), 1 על

שלושת שיקויי תמיסת האהבה

העיוורת (ב), 11 על חמישה

שיקויים שונים שהוא הצליח

ליצור (ג)



סוף המשחק

(אמאוס ואלאוס)

במהלך הקמת המשחק - הוצבו **בערימה נפרדת** מספר של סמני מומחיות בהתאם לכמות השחקנים (כפי שמתואר בטבלה בצד). אם במהלך תורו של שחקן - **סמני המומחיות מהערימה נגמרים** - סוף המשחק הגיע. סוף המשחק מגיע, גם במקרה הלא סביר - שבו כל השיקויים הזמינים מחמשת הערימות במרכז השולחן - נגמרו.

כאשר סוף המשחק מגיע - כל שחקן משחק את תורו עד לשחקן שיושב מימינו של השחקן הראשון (כך שכל השחקנים שיחקו מספר שווה של תורות במהלך המשחק).

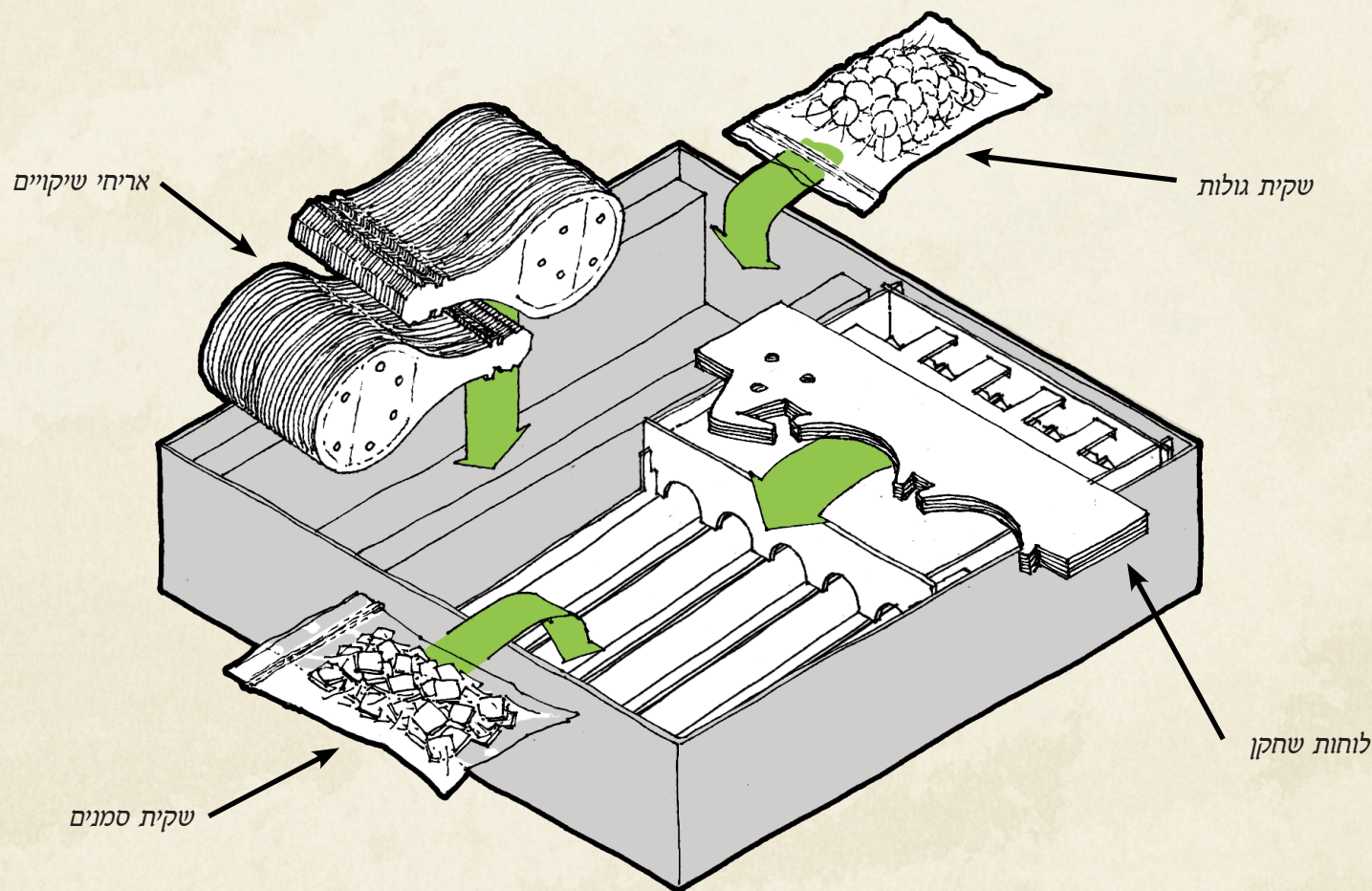
למרות שכל סמני המומחיות נלקחו מהערימה שנוצרה, שחקנים עדיין יכולים לזכות בהם ולקבל אותם **מהמאגר שנשאר בצד**.

לאחר מכן - כל השחקנים מחשבים את סך הנקודות שהם קיבלו - הם מחברים את הניקוד מסמני המומחיות, מהשיקויים שהם יצרו ומחסרים את סמני העזרה שברשותם.

השחקן עם הניקוד הגבוה ביותר - הוא המנצח!

במקרה של תיקו - כל שחקן מהשחקנים שבתיקו (החל מהשחקן הראשון ולפי סדר) לוקחים גולה אחת מהמיכל כדי ליצור פיצוצים. השחקן עם הכי הרבה גולות בידו מפעולה זו - מנצח!

* סידור מומלץ של כל המרכיבים בתוך קופסת המשחק * (אסדרוס ללא באאןוס)



* קרדיט * (הכרתוס ב/בדמס)

תודה רבה ל- שחקי חיימוביץ, מריה וילנסקי, עופר לוי, נועה שטיינמן, אריאל אושר בן אבו ולשאר החברים שלנו שתמכו ועזרו לנו בבחירת השם העברי למשחק!

תודות מיוחדות:

Albedus Humblescore, Harry P., Gemblo, Bomberman, Silvia Proverbio, Michelle Crespi, Valentina Adduci, Heiko Eller, Harald Bilz, Noa Vassalli, Luca Ricci, Franchino Quintigliano, Marco Brera, Giulia De Florio, Lucio Brera, Pietro Righi Riva, Alessandro Fibbi, Alessia Pastore, Paolo Pulci, David Preti, Daniele Tascini, Giuliano Acquati, Eleonora Del Bono, Michele Silva, Alizarina Silva, Diego 3D, Diego Cerreti, Giovanni Intini, Riccardo Sandroni, Maurizio Vergendo, Max Tolazzi, Michael Kröhnert, Alessio Vallese, Federico Latini, Paolo Mori, Martino Chiacchiera, Walter Nuccio, Roberto Pestrin, Giuseppe Lapadula, Elena Appiani, Venturelli Emiliano, Andrea Mezzotero, Gabriele Bubola, Sara Rubino, Ciro Faccioli, Gabriele Golfarini, Alice Caroti, Antonella Frezza, Francesca Mazzei, Enrico Procacci, Massimiliano Calimera, Gianfranco Castelli, Francesca Mazzotta, Giulia Marucci, Massimo Giovacchini, Alessandra Tuzi, Susan Micale, Isabella Bisacchi, Francesco Diodato, Flavio Franzone, Edoardo Chiesa, Andrea Greco, Francesco Granone, Roberta Signorello, Luca Pinchioli, Valentina Foglietto, Giovanni Tagliati, Roberto Vicario, Claudia Crespi, Roberto Carugo, Maurizio Carugo, Davide Calza, Andrea Polimadei, Andrea Settoni, Giuseppe Cicero, Stefano Proverbio, Angelo Raimondi, Andrea Marinetti, Valentina Sacchi, Alessandro Adduci, Annachiara Ogliari, Alessandro Capponi, Sara Tonetti, Mauro Marinetti, Alfredo Genovese, Ari Emdin, Anna Scovenna and many many others!

המשחק משווק בישראל
 על ידי הקוביה משחקים בע"מ, ח.פ. 51-3146696
 טל: 03-9702192
 ת.ד. 15 בית נחמיה 73140
 חפשו אותנו בפייסבוק ובאינסטגרם:
 Facebook.com/hakubia
 Instagram.com/hakubia_games
יוצרי המשחק: לורנזו סילבה, אנדרה קרספי וסטפנו קסטלי
אומנות: ג'וליו ג'יני
עיצוב גרפי: האייקו גונת'אר
מנהל עיצובי: לורנזו סילבה
פיתוח: אנדרה קרספי ולורנזו סילבה
מנהל פרויקט: אלסנדרו פרה
מנהל הפקה: לורנזו סילבה
תרגום חוקים לאנגלית: אלסנדרו פרה ווויליאם ניבלינג
תרגום ועריכת חוקים לעברית: מעיין בן סיטון, אפרים היומן
הגהה: שולמית שריג
גרפיקה לגרסא העברית: פזית מורי 2design



רשימת השפעות השיקויים (מפץ/מס/אואיס)

משקה החוכמה

מאפשר לשחקן לקחת מרכיב אחד מהמיכל.
התנגשות מרכיבים לא גוררת פיצוצים.
אין דבר העומד בפני הרצון, אם באמת חושבים על זה.



תמיסת האהבה העיוורת

מאפשרת לשחקן לגנוב מרכיב אחד ממבחנה של שחקן אחר.
למה לטרוח לגנוב, כאשר כל מה שדרוש,
הוא בסך הכל להפעיל את הקסם האישי שלך?

קרם המשיכה המגנטית

מאפשר לשחקן לקחת שני מרכיבים בצבעים שונים שצמודים
אחד לשני, מאותה מגלשה. התנגשות מרכיבים לא גוררת פיצוצים.
אני לא חושב שזה מה שמתכוונים כשמתייחסים ל"אישיות
ממגנטת"...



נוזל האושר הצבעוני

מאפשר לשחקן למקם את המרכיבים שבמבחנה שלו
בכל מקום פנוי בשיקויים שלו- בלי להתחשב בצבע שלהם.
גולות? צבעים? למי אכפת.... בואו נחגוג!!!

קוקטייל תהומי

מאפשר לשחקן לקחת מרכיב אחד מכל צבע מהשורה התחתונה
של המיכל. ניתן לקחת רק מרכיב אחד מכל מגלשה.
זה מה שנקרא, לגרד את השאריות מהתחתית...

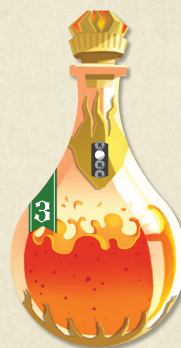


חולות הזמן

מאפשרים לשחקן להשתמש שוב בהשפעה של שיקוי
שהוא כבר עשה בו שימוש.
אנחנו תמיד יכולים ללמוד מטעויות שעשינו בעבר,
אבל אנחנו יכולים ללמוד יותר מפעולות טובות שעשינו בעבר!

משחת הדביקות המוגזמת

מאפשרת לשחקן להרים 2 או יותר מרכיבים צמודים מאותו הצבע,
במגלשה אחת. התנגשות מרכיבים לא גוררת פיצוץ.
החומר הזה דביק יותר מדבק מגע!
השאלה היא.. איך יוצאים מהמצב הדביק הזה?



בקבוקון הלבנה הרותחת

מאפשר לשחקן להסיר 5 מרכיבים מאותו צבע
באחת מהמגלשות שבמיכל. השחקן לא שומר אצלו את
המרכיבים, והתנגשות מרכיבים לא גוררת פיצוצים.
לא בדיוק מהלך התקפי וממוקד, אבל עדיין עצמתי ביותר.