

סיכון

משחק הכיבושים העולמי



הוראות משחק

סיכון

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 הנה 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 נייטרליים, פאסיביים 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.

תקציר המשחק

מטרת המשחק: כיבוש כל העולם והשמדת 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 4).
- **תנבור כוחות** - חלוקת יתרת היחידות של כל אחד מהצבאות בטריטוריות השומות. בסיום שלב זה, כל הצבאות מוצבים וערוכים לקרב ובכל טריטוריה צבא של המשתתף אחד בלבד (עמוד 4).
- **קרבות וכיבושים** - הקרבות מוכרעים בהטלת קוביות - ולפיה יודעים מי ניצח ומי מאבד חיילים וכמה.
- (משתתף שתקף טריטוריה והשמיד את כל יחידות הצבא המבינות, זוכה בשליטה בטריטוריה זו (עמודים 8-4).
- המשחק מסתיים כש אחד המשתתפים כבש את כל העולם.



תכולה:

• לוח משחק • 42 קלפי טריטוריה + 2 קלפי ג'וקר • 28 קלפי משימות • 6 קבוצות של כלי משחק, כל אחת בצבע שונה • חמש קוביות כשני צבעים • פרוש הזהב • הוראות מפורטות.

לוח המשחק

לוח המשחק - מפת העולם מחולקת ל-6 יבשות, לכל יבשת צבע ייחודי והיא נחלקת 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 על-ידי גבול משותף או באמצעות קו ימי. ניתן לקדם את היחידות הצבאיות רק בין טריטוריות צמודות!

בצד השמאלי התחתון של הלוח נמצאת טבלת היבשות, במרכז 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 התולקות גבול משותף חופשי ונצאלה ובדיל או מצרים וצפון אמריקה, או הסמוכות בקוים ימיים. באזור זה קוים ימיים מתברים בין בריסיה הגדולה לבין מערב אירופה, בין מצרים לבין דרום אירופה ובין בדיל לבין צפון אמריקה.

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



כלי המשחק

המשחק כולל 6 קבוצות כלי משחק, כל אחת בצבע שונה. כל משתתף בוחר באחד הצבעים לייצוג הצבא שלו. פרש הזהב אינו שייך למשתתפים, אלא משמש למעקב אחר בונוסי התגבור (החליפת 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 הצובר מספר גדול של יחידות צבאיות בטריטוריה מסוימת, יכול להמירן ביחידות פרשים או תותחנים כדי להסוך מקום על הלוח בכל שלב במשחק. במידה שאזלו 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 ביוקר בהם מוצגים שלושת סוגי החיילים בלבד. קלפי הטריטוריה משמשים לכל אורך המשחק לקבלת יחידות תגבור (עמוד 15).



שיכון

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 נתפסה ומניח 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 ישאח עדין 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 הנתונה לשליטתו. התהליך נמשך עד שכל המשתתפים הציבו את כל יחידותיהם בטריטוריות הנתונות לשליטתם. בכל טריטוריה חייבת להיות לפחות יחידה אחת. אין הגבלה על כמות היחידות שמשתתף יכול להציב בטריטוריה שלו.

עם סיום שלב זה מוטלות הקוביות פעם נוספת ובעל ההטלה הגבוהה 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 הכיבוקים) ומניחים אותם בצד כשפניהם כלפי מטה. זוהי הערמה ממנה ימשכו המשתתפים את קלפי הטריטוריה. לצייד משאירים 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 ההטלה הגבוהה ביותר מתחיל והמשחק מתנהל בניכוד 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 לשליש ממספר הטריטוריות שבשליטת המשתתף (מתעלמים מהשאריט, אם יש). אך לא כמות משלוש יחידות.

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

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

2. על-פי השליטה ביבשות - משתתף השולט בתחילת תורו ביבשת שלמה, זכאי לתנבור נוסף. כדי לשלם על יבשת, המשתתף צריך לשלם בכל הטריטוריות של יבשת זו. כמות יחידות התנבור שאותן מקבל המשתתף משתנה מיבשת ליבשת על-פי הטבלה הבאה:

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

3. החלפת קלפי טריטוריה - משתתף מקבל קלפי טריטוריה כאשר הוא כובש טריטוריה של היריבים (עמוד 18). מחליפים את קלפי הטריטוריה בקבוצות של 3 קבוצה היא 3 קלפים עם תמונות זהות (לדוגמה: 3 חיילים 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 כרש וכיוקר אחד. הכיוקר משמש כפרש לצורך השלמת הקבוצה.

אם ברשות משתתף 6 קלפי טריטוריה ויותר, עליו להחליף, בתור, 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 בסבלת כרש הזהב את המספר שכסמוך לו מוצב כרש הזהב. מספר זה הוא מספר יחידות התנבור שאותן יקבל המשתתף בתמורה להחלפת קבוצת קלפי טריטוריה.

המשתתף שהחליף ראשון קבוצת קלפים יקבל בונים של 4 יחידות תנבור. מעבירים את כרש הזהב למשבצת הבאה שכסמוך למספר 6. כך שהמשתתף שיחליף קבוצת קלפים בפעם הבאה יקבל 6 יחידות תנבור.



המשתתף האדום היה הראשון להחליף קבוצה של 3 קלפי טריטוריה. הוא קיבל 4 יחידות תנבור בני עמצון. על-ידי כרש הזהב, לאחר מכן הונח הכרש ליד המספר 6. המשתתף הבא שהחליף קבוצת קלפי טריטוריה קיבל על-ק. 6 יחידות תנבור.

4. הצבת יחידות התנבור - לאחר שאסף המשתתף את כל יחידות התנבור עליו להציב את כל היחידות שקיבל בטרטוריות שבשליטתו. הוא יכול להציב את כל יחידות התנבור בטרטוריה אחת או לפזרן בין הטרטוריות שברשותו.

שלב 2 - הקרבות

(זהו שלב רשות! המשתתף יכול לבחור שלא לתקוף במהלך התור ולעבור ישר לשלב 3) כאשר כל יחידות התנבור שקיבל המשתתף הוצבו, הוא יכול לעבור לשלב הקרבות! המשתתף יכול לתקוף כל טריטוריה הנשלטת על-ידי משתתף אחר בתנאי:

1. שולט טריטוריה שממנה הוא מתכוון לתקוף, יש נבול עם הטרטוריה המותקפת או שהן מחוברות בקו ימי, לדוגמה סיאם ואינדונזיה.
 2. שלתוקף יש לכוחות שתי יחידות צבא בטרטוריה שממנה 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 לכך בזירת הקרבות.



המקום המיועד ליחידות התוקף וליחידות המגן בזירת הקרבות המגן מחליט בכמה יחידות ישתמש להגנת הטרטוריה ומציב אותן במקום המיועד לכך בזירת הקרבות.

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

שלבי הקרב

חשוב! קרב הוא סבב אחד של הטלת קוביות על-די התוקף והמגן.

התוקף מטיל מספר קוביות אדומות כמספר יחידותיו המשתתפות בהתקפה.

המגן מטיל מספר קוביות לבנות כמספר יחידותיו המשמשות להגנה. הטלת הקוביות על-די שני הצדדים נעשית בו-זמנית ולאחר מכן משווים את התוצאות, לפי הסדר הבא: ראשית, משווים בין ההטלה הנכונה של שני הצדדים, המספר הנכונה מבין השניים מנצח והמפסיד מטיר יחידה אחת מזירת הקרבות. במידה שתוצאות שתי הקוביות זהות - התוקף מפסיד. אם שני הצדדים מטילים יותר מקובייה אחת, ממשיכים בהשוואת התוצאה השנייה בנוכחה של הצדדים, ושוב כמקודם, המפסיד מטיר יחידה אחת מזירת הקרבות.



תוצאת הטלת הקוביות של החול (תוקף) היא 3 ו-2. תוצאת הטלת הקוביות של האדום (מגן) היא 6 ו-2. השוואת התוצאות: 1. כחול 3, אדום 6. אדום ניצח, כחול מטיר חיל מזירת הקרבות. השוואת התוצאות הכוח במבוקה - כחול 2, אדום 2. שוויון - ניצחון של אדום. כחול מטיר חיל מספר מזירת הקרבות.

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

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

בין שני קרבות, התוקף יכול לשמט את הטרטוריה שממנה נערכת ההתקפה.



שלב 4 - קבלת קלף טריטוריה

אם משתתף כובש לפחות טריטוריה אחת במהלך תורו, הוא מקבל קלף טריטוריה אחד בלבד מערמת קלפי הטריטוריה, ללא קשר למספר הטריטוריות שכבש באותו תור.

בכך הסתיים תורו והתור עובר למשתתף הבא.

המנצח במשחק

המשתתף שהצליח להשמיד את צבאות המשתתפים 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 נאמנותו 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 באיזה משלושת המצבים נמצא אותו צבא.



הצבאות הנייטרליים מתחילים כולא מעורבים. מציבים את ארבעת התותחים מיידן לזרז במרחק שווה משני צדדי. כשצבא משנה את נאמנותו, מודיעים את התותח לזרז המשתתף שאיתו הוא בברית.

מהלך התור

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

1. שיחוד הנייטרליים.
2. קבלה והצבה של יחידות תנבור.
3. תנבור צבאות בעלי-הברית.
4. קרב.
5. תנבור נוסף.
6. תנבור בעלי-הברית.
7. קבלת קולף טריטוריה.

בשתי הגרסאות יש 4 צבאות נייטרליים השולטים בחלק מהטריטוריות ביחד עם המשתתפים האמיתיים. בגרסה הראשונה, הצבאות הנייטרליים פאסיביים. הם לא יכולים למע או להתקיף. כוחות אלה יוצרים מחסומים בפני שני המשתתפים. בגרסה השנייה, הצבאות הנייטרליים פעילים ויכולים ליצור בריתות עם כל אחד מהמשתתפים. עקבו אחר ההוראות בעמודים 8-4. 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 הניקוד מחפיסת קלפי הטריטוריה ומערבבים. מחלקים לכל משתתף 9 קלפי טריטוריה ולכל אחד מהכוחות הנייטרליים 6 קלפי טריטוריה. קלפי הטריטוריה הנמצאים ברשות כל אחד מהמשתתפים מציבים באילו טריטוריות ישלוט בתחילת המשחק. כל משתתף מציב יחידה אחת בכל אחת מהטריטוריות שבשליטתו. המשתתפים מציבים יחידה נייטרלית אחת בכל אחת מהטריטוריות הנייטרליות. בסיום שלב זה, מחזירים את כל קלפי הטריטוריה לערמה, כולל קלפי הניקוד, ומערבבים.

תנבור כוחות

כל משתתף מטיל קובייה אחת. בעל ההטלה הגבוהה מתחיל בתנבור. בכל תור שם המשתתף 3 יחידות בטריטוריות שבשליטתו, ויחידה נייטרלית אחת בטריטוריה אחת של כל אחד מהכוחות הנייטרליים. עם סיום שולב התנבור, 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 חיים, לא מקבלים תנבור ולא מתקיפים.

1. שיחוד הנייטרליים

בתחילת תור, משתתף יכול לתת קלף טריטוריה לאחד מהצבאות הנייטרליים, כמידה שאסוף קלף בתורות הקודמים.

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

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

השני, הוא יעבור למצב של אי-מעורבות. משתתף יכול, בתורו, לתת לצבא נייטרלי יותר מקלף אחד. לדוגמה, צבא שהוא בעל-ברית של המשתתף השני, תמורת שני קלפי טריטוריה יהפוך להיות בעל-בריתו של המשתתף הראשון.

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

לא ניתן לתת קלף לצבא נייטרלי שיש לו כבר 6 קלפים. צבא כזה אינו ניתן לשיחוד.

3. תנבור בעלי-הברית

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

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

4. קרב

משתתף יכול, בתורו, לתקוף יחד עם כוחות בעלי-בריתו כאילו היו כוחותיו. יחידות אלה יכולות לתקוף את היריב, כוחות נייטרליים אחרים וגם את בעלי-בריתו האחרים של המשתתף.

שימו לב: המשתתף לא מקבל קלפי טריטוריה בנין כיבושי בעלי-בריתו.

בסיום פלישה לטריטוריה של צבא נייטרלי, המשתתף מטיל את הקובייה בין אם ההתקפה הצליחה או נכשלה ובין אם נעשתה על-ידי צבאו או על-ידי אחד מבעלי-בריתו.

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

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



האדם והירוק הם המשתתפים. האחרים הם צבאות נייטרליים. בתחילת המשחק הצבאות הנייטרליים מוצבים במרחק שווה בין המשתתף האדום למשתתף הירוק. האדם בוחר, בתורו, לשיחוד את הצהוב על-ידי מתן קלף טריטוריה אחד. הצהוב נע מצב אחד לטובת האדם, הוסף להיות בעל-בריתו. וקלף הטריטוריה שקיבל מונח מתחת לתחת הצהוב.

2. קבלה והצבה של יחידות התנבור

המשתתף מקבל ומציב את יחידות התנבור שלו, כרגיל, על-פי הטריטוריות והיבשות הנמצאות בשליטתו, וולא כל קשר לאלה הנמצאות בשליטת בעל-בריתו.

הנשליטת על-ידי האדום. הוא מבצב והצבא הכחול שווים עכשיו באוסטרליה. הירוק מטיל קובייה לבדיקה האם נידרש שינוי במצבו של הצבא הכחול. תוצאת הסלח הקובייה היא 5. מצבו של הצבא הכחול לא משתנה והא שאר בעל-בריתו של הירוק.

5. תנבור נסך

לאחר סיום כל ההתקפות, המשתתף מתנכר את כוחותיו, כמו במשחק רגיל, של 3-6 משתתפים ייסונו - משחק הכיבושים העולמי (עמוד 7).

6. תנבור בעלי-ברית

המשתתף יכול לעשות תנועת תנבור אחת לכל בעל-ברית כאותה דרך שבה הוא מתנכר את כוחותיו שלו.

7. קבלת קלף טריטוריה

המשתתף מקבל קלף טריטוריה רק כאשר כבש עם צבאו טריטוריה.



הירוק החליט, בתורה, לפלוש לקוויבק והנשליטת על-ידי הצבא הנייטרלי האפור, הנמצא במצב לא מעורב, וההתקפה נכשלת. הירוק מטיל קובייה לבדיקה האם נדרש שינוי במצבו של הצבא האפור, תוצאת הסלח הקובייה היא 3. מצבו של הצבא האפור משתנה בצעד אחד והוא תומך להיות בעל-בריתו של האדום. הירוק עושה שימוש בצבא הכחול, שהוא בעל-בריתו, כדי לחקוף את אוסטרליה.



סיכון 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, כרגע שמילא אחר 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: "שולט ביבשת אסיה". זו משימת בנרל שיש להציג את השלמתה בסוף התור.

בסוף תורו משתתף השלים 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-ידי משתתף אחר. כיבוש זה לא משפיע על השלמת המשימה שהושגה קודם לכן.

לאחר שהמשתתף השלים 3 משימות, עליו לנלות לכל המשתתפים את משימתו הרביעית, שהשלמתה משמעה ניצחון. קלף משימה זה יישאר בלוי, 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 עולה המדורגות כסרן, כרב-סרן, כאלוף משנה וכאלוף.

מערבבים כל ערמה בנפרד ושמים אותן עם הכפים כלפי מטה, בצד הלוח.

כל משתתף מושך 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 "סיכון" - משחק הכיבושים העולמי (עמוד 4) לא ייעשה שימוש בפרש הזהב.

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

קבלת תגבורת

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

קבוצת הקלפים כמות יחידות התגבור

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

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

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 תגבורות

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

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

דוגמה: אדום, לבן וירוק משתייכים לאותה הקבוצה. בתחילת תורו של הירוק הוא שולט ב-7 טריטוריות באופן בלעדי. בברנלנד יש לו 4 יחידות וגם ללבן יש 4 יחידות. במקרה זה, לא הלבן שולט ולא הירוק. במזרח ארצות הברית ללבן 2 יחידות, לאדום 2 יחידות ולירוק 3 יחידות. הירוק שולט בטריטוריה זו.

לבן בתחילת תורו, הירוק שולט ב-8 טריטוריות.

שימו לב: כדי לקבל יחידות תגבור עבור שליטה ביבשת, השליטה בכל הארצות שביבשת 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 תגבור בהתאם.

כמו במשחק יסיכון - משימות, לא נעשה שימוש בפרש הזהב. במקום זאת, כמות יחידות התגבור שאותן מקבל המשתתף נקבעת על-פי קבוצת קלפי הטריטוריה. על פי הטבלה בעמוד 12.

קרב

אסור למשתתף לתקוף משתתף אחר מקבוצתו.

תגבור

קיימים שני חוקים השונים מהמשחק הרגיל בשלב זה:

1. משתתף יכול להציב בשלב זה יחידות בכל הטריטוריות הנשלטות על-ידו או על-ידי משתתפים אחרים השייכים לקבוצתו. באפשרותו של המשתתף להציב חיילים גם בטריטוריות שבשליטת חברי קבוצתו, גם אם הם 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 כידידותיות, מהוות רצף טריטוריאלי ומאפשרות מעבר כוחות דרכן.

קבלת קלף טריטוריה

קלפי טריטוריה מוחזקים במשותף על-ידי חברי הקבוצה. כאשר משותף זוכה בקלף טריטוריה הוא מוסיף אותו לקליים של הקבוצה כולה. בסוף התור מעביר המשותף את הקליים למשותף הבא בקבוצתו.

ניצחון במשחק

כאשר אחד המשתתפים מנוצח, כל הקבוצה שלו מפסידה, והקבוצה השנייה מוכרזת כמנצחת.



בסוף התור, האדם יכול להעביר כוחות מאינדונזיה למזרח אפריקה על ידי העברת כוחות דרך סיאם ולמזרח שאיבה בשליטתו, אלא בשליטת בן קבוצתו - היחוקו.





© 2004 hasbro inc. כל הזכויות שמורות ללמדק העשות קלות בע"מ.
ההוראות כתובות בלשון זכר אך מיועדות לשני המינים כאחד.