

יניב צאלח

רוֹבּוֹן RUBON

משחק אסטרטגיה לנבונים

הוראות המשחק



צמרת
משחקים
הבית לפיתוח רעיונות



הוראות המשחק

מספר השחקנים: 2



מטרת המשחק:



לנצח את היריב על ידי הורדה מהלוח ("אכילה") של כל דמויות היריב. כל דמות מייצגת אל.

אופן אכילת הדמויות:

כאשר דמות היריב נמצאת בטווח התנועות של דמות השחקן, דמות השחקן דורכת ועוצרת על המשבצת שדמות היריב נמצאת בה, כך דמות היריב "נאכלת".

אופן סידור הלוח בתחילת משחק:

כל שחקן ממקם את הדמויות שלו בשורת פתיחת המשחק. שורת הפתיחה היא השורה הראשונה משני צדי הלוח והיא בצבעי קבוצת השחקן: הצד הרומי - סגול, הצד היווני - לבן.



דמויות קבועות וחופשיות:

דמות קבועה: דמות ששמה וציורה מצוין במשבצת מסוימת בשורת הפתיחה ויש למקם אותה שם.

דמות חופשייה: דמות שאינה מצוינת בשורת הפתיחה, השחקן בוחר היכן למקם אותה בשורה.

• ישנן דמויות בצבעי כחול וכתום שלא ייכנסו לשורת הפתיחה - ראו הסברים בהמשך.

האלים המקבילים:

במיתולוגיות היוונית והרומית האלים המרכזיים היו דומים ומקבילים ביכולותיהם.

במשחק, האלים מקבילים זה לזה בתנועתם בשטחי לוח המשחק (פרט לשטח "משבצת הפתעה", אשר מופיע במשחק המורכב).

דמויות המשחק:

הדמויות הרומיות - הדמויות צבועות בצבע סגול, בדומה לקיסרים ברומא העתיקה אשר התעטפו בטוגה סגולה.

הדמויות היווניות - הדמויות צבועות בצבע לבן, בדומה לטוניקות שבהן התעטפו ביוון העתיקה.



על כל כרטיס:

בצד הפונה כלפי היריב: תמונת דמות האל, שמה ומקבילה של הדמות.
בצד הפונה לשחקן: תמונת דמות האל, שמה, אפשרויות תנועתה והשטחים בהם היא יכולה לנוע.

סימוני שטחים בהם הדמות יכולה לנוע:

-  דמות האל יכולה לעבור **בים** (יוסבר בהמשך)
-  כאשר דמות האל עוברת **בים**, היא יכולה להוסיף צעד לכל אפשרויות ההליכה שלה
-  דמות האל יכולה לעבור **בהאדס** (יוסבר בהמשך)
-  כאשר דמות האל עוברת **בהאדס**, היא יכולה להוסיף צעד לכל אפשרויות ההליכה שלה
-  האל יכול להפעיל את משבצת **טרטרוס** (יוסבר בהמשך)
-  האל יכול להפעיל את משבצת **הפתעה** (יוסבר בהמשך)

בחירת קבוצות בתחילת המשחק:

בתחילת המשחק אחד השחקנים זורק את קוביית המשחק. על פי תוצאת הקובייה נקבעות הקבוצות:

"1" - השחקן שזרק את הקובייה מקבל את **הצד היווני** (היוונים התקיימו לפני הרומאים)

"3" - השחקן שזרק את הקובייה מקבל את **הצד הרומי**



"2" - השחקן שזרק את הקובייה מעביר את הקובייה לשחקן השני כדי שיטיל את הקובייה

מהלך המשחק:

1. לאחר בחירת הקבוצות, כל שחקן מקבל את קלף הסבר המשחק של הקבוצה שלו.
2. כל שחקן בוחר היכן למקם בשורת הפתיחה את הדמויות החופשיות שלו.
3. **הקבוצה היוונית** עושה את הצעד הראשון.
4. כל שחקן בתורו מזיז דמות בהתאם לתנועות שנקבעו עבור אותה הדמות.
5. לכל שחקן יש עד 30 שניות (הנמדדות על ידי שעון החול) שבהן הוא חייב לנוע. אם לא נע, התור עובר לצד השני.
6. הניצחון מושג לאחר הורדה מהלוח (אכילה) של כל דמויות היריב.

מהלך משחק פשוט ומורכב

למשחק שתי רמות: פשוטה ומורכבת

מומלץ להתחיל לשחק ברמה הפשוטה כשלוש פעמים לפני שעוברים לרמה מורכבת, וברמה המורכבת - אפשר לשחק בלי סוף.

מהלך משחק פשוט

חלקי המשחק	
<p>קלף הסבר לצד היווני, וקלף הסבר לצד הרומי</p>	<p>לוח משחק (18 משבצות על 17 משבצות)</p>
<p>שעון חול של 30 שניות</p>	
<p>קובייה של 1-3</p>	<p>לכל צד 12 דמויות אלים בצבע זהה המוטבעות על גבי הכרטיס</p>
<p>מעמד לשחקן</p>	

תנועת הדמויות במשחק:

לכל דמות הוגדרו סט תנועות עבודה, בכל תנועה כמות צעדים מקסימלית לכיוון מסוים (אין חובה לצעוד את מקסימום הצעדים בכל כיוון). כל הדמויות יכולות לאכול לכל כיוון, אלא אם כן צויין אחרת, במקרה זה הדמות יכולה לאכול רק על פי המצוין. תנועות השחקנים מופיעות בקלף ההסבר ובצד האחורי של כל כרטיס.

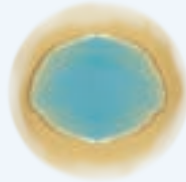
לדמות אסור לדלג מעל דמות אחרת במהלך תנועתה.

דמויות פסולות:

כאשר לדמות השחקן יש אפשרות לאכול את דמות היריב והיא אינה עושה זאת, דמות השחקן נפסלת מהמשחק ונחשבת לדמות שנאכלה.

ממלכות האלים:

במיתולוגיות היוונית והרומית האלים החזקים והחשובים ביותר היה שטח שהיה שייך להם. על לוח המשחק משטחים שונים המעניקים לאלים מסוימים יכולות מיוחדות וחזקות שבאפשרותן לשנות את פני המשחק.



הים

על פי המיתולוגיה, זהו שטחו של פוסידון-יווני/נפטון-רומי.

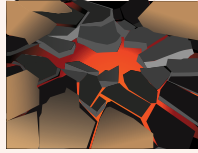
משטח זה פוסידון/נפטון מקבלים את היכולת לצעוד עד שלושה צעדים (במקום שניים) בכל כיוון.



לא כל הדמויות יכולות לעבור בשטח הים, חלקן צריכות לעקוף אותו. בצד האחורי אצל כל דמות מסומן אם היא יכולה לעבור בים, על פי הטבלה הבאה:

אלים מותרים לעבור בשטח הים	אלים אסורים לעבור בשטח הים
פוסידון / נפטון	זאוס / יופיטר
דיוניסוס / בכחוס	הרה / יונו
ארטמיס / דיאנה	האדס / פלוטו
אפולו / פבוס	אתנה / מינרווה
ארס / מארס	דמטר / קרס
הרמס / מרקורי	הפייסטוס / וולקן





האדס

על פי המיתולוגיה, זוהי ממלכתו התת קרקעית של האדס (האל) - **יווני/פלוטו-רומי**. בשטח זה **האדס/פלוטו** מקבלים את היכולת לצעוד עד שלושה צעדים (במקום שניים) בכל כיוון.



לא כל הדמויות יכולות לעבור בשטח האדס, חלקן צריכות לעקוף אותו, בצד האחורי אצל כל דמות מסומן אם היא יכולה לעבור, **על פי הטבלה הבאה:**

אלים אפורים לעבור בשטח ההאדס	אלים מותרים לעבור בשטח ההאדס
זאוס / יופיטר	האדס / פלוטו
הרה / יונו	אפולו / פבוס
פוסידון / נפטון	ארס / מארס
ארטמיס / דיאנה	הרמס / מרקורי
דיוניסוס / בכחוס	הפייסטוס / וולקן
דמטר / קרס	אתנה / מינרווה



טרטרוס:

טרטרוס הוא החלק העמוק ביותר בהאדס, בית הכלא לאלים רעים.



בכל שורת פתיחה יש משבצת טרטרוס בצבע הנגדי (כלומר **בצד היווני** משבצת טרטרוס תהיה **סגולה**, ו**בצד הרומי** תהיה **לְפָתָה**). בתחילת המשחק אין למקם דמויות על גבי משבצת הטרטרוס.

לאחר תחילת המשחק אפשר לדרוך על משבצת הטרטרוס כמו על שאר משבצות הלוח הרגילות. לזאוס ויופיטר יש סימן בגבם בצבע המשבצת.

בצד הרומי



טרטרוס יוון

בצד היווני



טרטרוס רומא

פעם אחת במשחק, בהגעת מלך האלים **זאוס-יווני/יופיטר-רומי** למשבצת טרטרוס הממוקמת בשורת הפתיחה של היריב, יש אפשרות להחזיר דמות שנאכלה לשחקן. הדמות שנאכלה מזומנת למשבצת של **זאוס/יופיטר** בשורת הפתיחה של המזמן. במקרה ונמצאת דמות כלשהי במשבצת, הדמות נאכלת.



מהלך משחק מורכב

חלקי המשחק נוספים:



צד הרומי



צד היווני

השחקנים פותחים את המשחק עם 12 דמויות. במהלך המשחק ניתן להגיע ל-13 דמויות בעזרת משבצת ההפתעה. הדמות ה-13 נבחרת משלוש דמויות אופציונליות שצבען אחר משאר חברי הקבוצה. הדמויות הנוספות **בכתום** שייכות ל**צד היווני** והדמויות הנוספות בכחול שייכות ל**צד הרומי**. דמויות אלה לא יכולות לעבור בהאדס ובים פרט לסטורנוס.

דמויות פסולות:

במשחק המורכב אין חובת אכילה. אולם, כאשר במהלך המשחק לאחד השחקנים נשארו שלוש דמויות, חל חוק הדמויות הפסולות על שני שחקני המשחק. כלומר, כאשר לדמות השחקן יש אפשרות לאכול את דמות היריב והיא אינה עושה זאת, דמות השחקן נפסלת מהמשחק ונחשבת לדמות שנאכלה.

תנועה מיוחדת:

הרמס-יווני/מרקורי-רומי, שליחי האלים: כאשר הרמס/מרקורי נצמדים לדמות אל "חופשייה" מהקבוצה שלהם ברדיוס של משבצת (כלומר נוגעים זה בזה), הם יכולים לנוע איתה על פי כיווני סט התנועות של הרמס/מרקורי - עד חמישה צעדים בכל תנועה. מגבלת התנועה המשותפת: אם דמות האל ה"חופשייה" אינה יכולה להיכנס לשטח מסוים בלוח או שבדרך עומדת דמות אחרת (של השחקן עצמו או של היריב) אחרת אפשרות לאכול דמות יריב בעזרת התנועה.



ממלכה נוספת - משבצת ההפתעה



משבצת הפתעה:

כאשר **אתנה** - פטרונית **יוון/מארוס** - פטרוני **רומא** מגיעים למשבצת ההפתעה, אפשר פעם אחת במשחק לזכות באחת משלוש הדמויות האופציונליות על ידי הטלת קובייה. הדמות האופציונלית מוזמנת למשבצת של **אתנה/מארוס** בשורת הפתיחה של המזמן. במקרה ונמצאת דמות כלשהי במשבצת, הדמות נאכלת. לאתנה ומארוס יש סימן בגבם בצבע המשבצת.



לדמויות האופציונליות יש סט תנועות מוגדרות. לשחקן המזמן ניתנת האפשרות להמר על מספר הצעדים ולזרוק פעם נוספת את הקובייה. המספר שיצא בקובייה מציינ את מקסימום מספר הצעדים של הדמות האופציונלית לכל כיוון.



דמויות ההפתעה: סטורנוס / קרונוס, אפרודיטה / ונוס, הסטיה / וסטה

הצד היווני:

סטורנוס/1" בקובייה: מלך הטיטאנים, אדון הזמן ועונת הקציר הרומי, שסרח כדי לנקום.

יכולת: מחליף עונה לעונת קציר, בכך נותן לו ולכל הדמויות היווניות את היכולת לעבור בכל שטחי האלים. היכולת תקפה עד אכילתו של סטורנוס. במקרה ויש דמות יוונית הנמצאת בשטח אסור לה לאחר אכילתו של סטורנוס היא נאכלת.



אפרודיטה/2" בקובייה: אלת היופי והאהבה.

יכולת: מאיינת (מונעת) אכילה של שלוש דמויות יוניות כלשהן. כלומר, במידה ודמות רומית מנסה לאכול דמות יוונית היא לא תאכל בניסיון הראשון אלא השני, וכך עד שלוש דמויות יוניות. לאחר ניסיון האכילה של היריב, הדמות שניסתה לבצע אכילה תחזור למשבצת ממנה תקפה.



הסטיה/3" בקובייה: אלת האש, החום והאח.

יכולת: משתמשת ביכולת החום, מרגיעה את רוחות הקרב ומגבילה את יופיטר, נפטון ופלוטו - לתנועה של משבצת אחת בכל כיוון, בשטח הים ובשטח האדס פוסידון/ נפטון יקבלו את היכולת לצעוד עד שני צעדים במקום שלוש. היכולת תקפה עד אכילתה של הסטיה.



הצד הרומי:

קורנוס/1" בקובייה: מלך הטיטאנים, אדון הזמן ועונת הקציר היווני, שסרח כדי לנקום.

יכולת: משתמש ביכולת הזמן, ומאפשר לו ולכל הדמויות הרומיות לנוע תנועה נוספת במידה ואכלו דמות יריב. היכולת תקפה עד אכילתו של קרונוס.



ונוס/2" בקובייה: אלת היופי והאהבה.

יכולת: משתמשת ביכולתה ומנטרלת את האלים שקשורים למקבילתה היוונית (אפרודיטה): ארס, הפייסטוס וזאוס. הם אינם יכולים לבצע שום תנועה במשחק, היכולת תקפה עד אכילתה של ונוס.



ארס - רומן עם אפרודיטה, הפייסטוס - בעלה של אפרודיטה, זאוס - אפרודיטה קדומה מזאוס

וסטה/3" בקובייה: אלת האש החום והאח.

יכולת: משתמשת ביכולת החום, מרגיעה את רוחות הקרב ומנטרלת את יכולתם של זאוס, פוסידון והאדס, בשטחי האלים. היכולת תקפה עד אכילתה של וסטה.

