

קוסם, נייר ומספרים



עיצוב המשחק

ג'וש קאפל
סן-פונג לים
ג'יי קורמיר



בודקים: סטפן אלכסנדר, סטיב אנדרסון, אלי בורסמה, אואנה קפוטה, אהרון קאפל, דנה קאפל, הליינה קאפל, בן צ'ואה, כריסטופר צ'ונג, דני קורמיר, אקסבייר קוזין, סטיב וונדי דודקיאויץ, מיגל אניסו, אנדרה פיליפ, נייג'ל פיני, ג'ין-פרנסיס גנייה, טל גוטדטט, כריס הנדרסון, נילס הרצמן, נורם איסמאיל, ג'רמי ג'אנס, ג'ן ג'והנסון, דון קירקבי, אריק לאנג, אל לדוק, אית'ן לים, בריאן מאלוט, אנדרו מוריס, מאט מוסלמן, הוסאם מוליהלדין, ברנדון נייסל, כריס פרסטון, הרב רגאלו, קרן רייד, פיטר ריינהארדט, דניאל רוצ'י, שון רוס, טים ריינרט, סטפן סאוור, רוניקה סטיל, ג'ף טמפל, לורה טצלאף, לורי וורד, קווין ווילסון, ג'ן ווילסון, דארן ווילסון, ג'סי רייט, מייקל זוארב, קולין יאנג, כריס קלרוקס, ומגוון רחב של אומנים ואנשי מסעות מאירגון אומני המשחק של קנדה. **בנוסף, תודה ל:** סקוט אלדן, לינקולן דמרסט, דאג מורס וניקי פונטיוס. **תודה מיוחדת** לסטפן בונקור וזב שלאסינגר.

עיצוב גרפי ואיור מרכיבים: ג'וש קמפל

איורים: ראיינ ברגר, קלדר, רנדי גאלגוס, טיילר ג'ייקובסון, ג'ון סטנקו.

עיצוב גרפי למהדורה העברית: אסנת קדמי

תרגום: דותן צור



משחקי
כסאם

WIZKIDS

WIZKIDS/NECA, LLC
603 Sweetland Ave.
Hillside, NJ 07205 USA
www.wizkids.com

©2019 WizKids/NECA LLC. WizKids, Rock Paper Wizard, and related marks and logos are trademarks of WizKids. All rights reserved.

©2019 Wizards of the Coast LLC. All rights reserved. Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the USA and other countries. Used with permission.

ב"קוסם, נייר ומספריים", תשחקו קוסמים שהרגע ניצחו ביחד דרקון אדום וחזק. הכוח העתיק ששכן במאורה עדיין יוצא בפרצים של אש וקסם פרוע. עכשיו, כשאתם מסתכלים מטה על האוצר האדיר שלמרגלותיכם, תאוות הבצע אוחזת בכם. אצבעותיכם מתעקלות לכדי מחוות קסם, שפתותיכם ממלמלות את המילים הנשכחות של הלחשים העתיקים, ואז ברגע אחד, המאורה מתמלאת שוב בקולותיכם ובכוחות הקסם שלכם - אתם תשתמשו בכל התכסיסים שיש לכם בשרוול בשביל להשיג כמה שיותר מהאוצר!

3-6 שחקנים • גיל 14+ • 20-30 דקות משחק

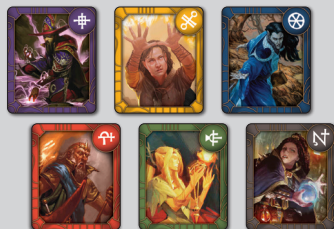
מבט כללי ומטרות

במהלך מספר סיבובים, השחקנים יטילו במקביל אחד על השני קסמים מספרי הקסמים של DUNGEONS & DRAGONS® ע"י שימוש במחוות ידיים. הקסמים יאפשרו לשחקנים לבצע מגוון רחב של פעולות, אבל לרוב הן ירחיקו את שחקן המטרה מהאוצר, יקדמו את השחקן המטיל לכיוון האוצר או שישפיעו על ערימת הזהב של שחקן המטרה. בסוף כל סיבוב, הקוסמים הקרובים ביותר לערימת הזהב יכלו לקחת מטבעות זהב. אם בסיום סיבוב שחקן אחד יחזיק ב-25 או יותר מטבעות זהב, המשחק יגמר והקוסם העשיר ביותר ינצח.

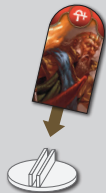
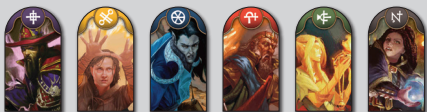
23 קלפי קסם



6 לוחות שחקן



6 סמני קוסמים



(בסיסים לסמנים מצורפים בכדי שהסמנים יוכלו לעמוד על לוח מאורת הדרקון)

64 אסימונים של מטבעות זהב (מ"ז)

(למטבעות שלושה ערכים שונים: 1 מ"ז, 5 מ"ז ו-10 מ"ז. שחקנים רשאים לפרוט אותם בהתאם לרצונם)



1 סמן שחקן ראשון



1 לוח מאורת הדרקון

מקום ההתחלה



איזור היציאה

איזור האוצר



בספר חוקים זה, נשתמש בעיגולים עם תמונה כדי לסמן את סמני הקוסמים.

1. כל שחקן לוקח 3 מ"ז (מטבעות זהב), לוח שחקן ואת סמן הקוסם המתאים. לוח השחקן יונח על השולחן מול השחקן בשביל שיהיה אפשר לזהות בקלות איזה קוסם שייך לאיזה שחקן.
2. את שאר הזהב, יש להניח בערימה בצד ימין של הלוח (הצד של האוצר). ערימה זו תיקרא "האוצר".

מומלץ לשחקנים "לפרוט" את הזהב שלהם במהלך המשחק לכמה שפחות סמנים, בשביל לאפשר לשאר השחקנים לראות בקלות כמה זהב יש להם.

3. כל שחקן מניח את סמן הקוסם שלו במקום ההתחלה של המאורה. האיזור מסומן ב-★.
4. את ערימת קלפי הקסם יש לערבב ולהניח עם הפנים מטה.

יש להשאיר מקום פנוי ליד הערימה בשביל ערימת הקלפים המשומשים. אם ערימת קלפי הקסם נגמרת, ערבבו את ערימת הקלפים המשומשים והציבו אותה בתור ערימת קלפי קסם חדשה.

5. שלפו והניחו קלפי קסם בשורה, ליד ערימת קלפי הקסם. מספר הקלפים הוא מספר השחקנים שמתתפים, אך לא יותר מ-5. שורת הקלפים הזו נקראת "ספר הקסמים", והקסמים בה ישתנו במהלך המשחק.

אם בשורה יש יותר משני קלפים מאותו צבע, זרקו את האחרון שהופיע לערימת הקלפים המשומשים ושלפו קלף אחר.

6. בחרו בשחקן שיהיה השחקן הראשון בעזרת השיטה המועדפת עליכם, ותנו לו את סמן השחקן הראשון.

"קוסם, נייר ומספריים" משוחק בסיבובים, בכל סיבוב, כל השחקנים ינסו להטיל את אחד הקסמים שבספר על שחקן לבחירתם. אחרי שכל הקסמים הופעלו, השחקנים שהכי קרובים לאוצר יזכו במטבעות זהב.

כל סיבוב מורכב מ-5 צעדים קצרים:

- 1. לימוד:** הקוסמים בוחרים בחשאי את הקסם שאותו הם ירצו להטיל
- 2. הטלה:** בו-זמנית, כל הקוסמים מבצעים את מחוות הקסם שבחרו לכיוון השחקן שעליו הם רוצים להטיל את הקסם.
- 3. ביצוע:** החל מהשחקן הראשון, ועם כיוון השעון, כל ההשפעות של הקסמים מופעלות.
- 4. ניקוד:** הקוסמים שהכי קרובים לאוצר, מקבלים מטבעות זהב.
- 5. רענון:** חלק מהקוסמים משנים את מיקומם וספר הקסמים מתפתח.

חלקי קלף הקסם

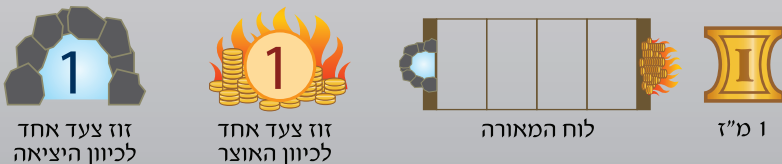


תיאור הקסם בטקסט

סוגי קסמים



אייקונים נפוצים על קלפים



1. לימוד

השחקנים לוקחים את זמנם ומעיינים בספר הקסמים. כל שחקן בוחר בסוד בקסם שהוא מעוניין להטיל, ובשחקן שהוא רוצה להטיל עליו את אותו הקסם. כשכל שחקן מוכן וברור לו איך לסמן את מחוות הקסם שלו, עליו להראות זאת ע"י הרמת ידו באגרוף אל מול פניו.

תוכלו לסרוק במהירות את סוגי הקסמים כדי לראות אילו מהם להתקפה, הגנה, תנועה או השפעות על זהב. הצלמיות (אייקונים) יהוו תזכורת נפלאה לפעולות של כל קלף, בהתחלה תצטרכו לקרוא את הטקסט, אבל ברגע שתלמדו את שפת הצלמיות, לא תצטרכו אפילו את זה.

2. הטלה

כשכל השחקנים ציינו שהם מוכנים, כולם אומרים ביחד "קוסם, נייר ומספריים, מכות ברק עד לשמיים - אחת, שתיים, שלוש!" ומנענעים את האגרופים שלהם עם כל מילה. כשמגיעים ל"שלוש!" כל השחקנים יצביעו עם המחווה שלהם על שחקן לבחירתם. (לדוגמה: בשביל להטיל כדור אש, יש להצביע עם אגרוף סגור על השחקן לבחירתכם.)



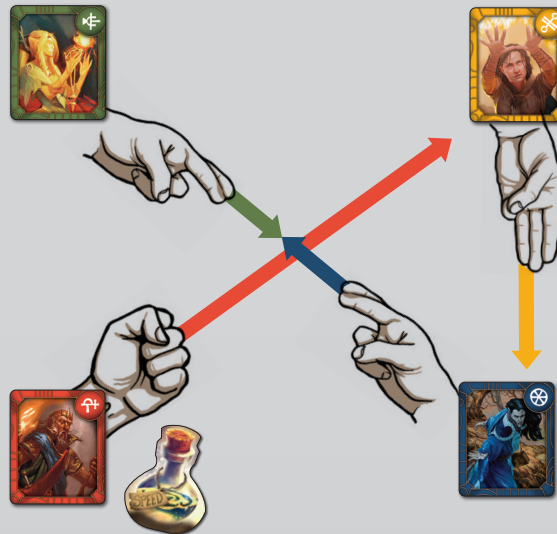
שחקן לא יכול להצביע על עצמו בכוונה. אבל ישנם קסמים שיכולים לגרום לזה בשלב מאוחר יותר.

על כל שחקן להשאיר את מחוות היד במקום, בהצבעה על שחקן המטרה, עד שהקסם בוצע, לפי סדר הסיבוב.

קסם פראי

אם שני שחקנים בחרו את אותו הקסם, אחד על השני, זה גורם ל"קסם פראי" לא צפוי. כל אחד משני השחקנים שולף קלף ומצביע בעזרתו (בלהראות מה הוא) על השחקן שעליו תכנן להטיל את הקסם המקורי.

הטלה לדוגמה



הקוסם האדום הטיל "כדור אש": על הקוסמת הצהובה.

הקוסמת הצהובה הטילה "צעד ערפילי" על הקוסם הכחול.

הקוסמים הכחול והירוקה הטילו "דלת בין-מימדית" אחד על השנייה... קסם פראי! שניהם שולפים קלף ומצביעים בעזרתו אחד על השנייה במקום מחוות היד של "דלת בין-מימדית".



עשו כמיטב יכולתכם

לפעמים נסיבות המשחק יובילו לכך שלא נוכל לבצע את פעולות הקסם עד הסוף. החוק במצב זה אומר ש**נצטרך לעשות מה שאפשר מתוך ההשפעה של הקלף**, ונתעלם ממה שלא ניתן לעשות.



דוגמה: קסם "כדור האש" אמור להרחיק את קוסם המטרה 5 צעדים, אבל קוסם המטרה נמצא רק 3 צעדים מהיציאה. במקרה כזה, קוסם המטרה ינוע עד לאזור היציאה ויעזור שם.



דוגמה: קסם ה"בלבול" אמור לקדם את המטיל 2 צעדים ולשנות את המטרה שאליה מצביע שחקן המטרה, אבל שחקן המטרה כבר ביצע את הקסם שלו בסיבוב הזה ולכן אי-אפשר לשנות את המטרה שלו. במקרה כזה, המטיל יתקדם 2 צעדים ושם יסתיים הקסם.

שימו לב לזה כשאתם מטילים קסם שמשנה את המטרה של קוסם המטרה. אם קוסם המטרה שלכם פועל לפניכם, לא תוכלו להשפיע עליו.



דוגמה: שלפתם "מטר מטאורים" בעקבות קסם פראי. הקסם הזה חזק יותר ככל שיש יותר קלפים בספר הקסמים בינו לבין חבילת הקלפים. מכיוון שהוא לא נמצא בספר הקסמים, אין קלפים בינו לבין החבילה ולכן הוא ידחוף את שחקן המטרה רק צעד אחד לכיוון היציאה.

החל מהשחקן הראשון ועם כיוון השעון, כל קסם של כל שחקן מבוצע. סיימו לבצע את כל השלבים של כל קסם לפני שתעברו לשחקן הבא בתור.

כדי לבצע את הקסם, שחררו את היד שמבצעת את המחווה, ואז עקבו אחר הוראות קלף הקסם, לאחר מכן, התור יעבור לשחקן הבא.

מספר מונחים חשובים לקסמים
התקדמות - בשביל להתקדם יש לנוע לכיוון האוצר בקצה המאורה.
דחיפה - אם דחפו אותכם, אתם נעים הרחק מהאוצר, לעבר היציאה מהמאורה.
קוסם עני יותר - קוסם עני יותר הוא קוסם שיש לו פחות מטבעות זהב מהמטרה או מהמטיל - בהתאם למה שמצויין בקלף.

ביצוע קסמים פראיים

אם אתם מצביעים בעזרת קלף במקום בעזרת מחוות יד, זה אומר שהכוחות הבלתי צפויים שבתוך מאורת הדרקון גרמו להשפעה לא מתוכננת... **קסם פראי!** בתורכם, חשפו את הקלף שאתם מחזיקים ובצעו את הפעולות שבו על המטרה כאילו בחרתם **בקלף הזה**, אז, זרקו את הקלף לערימת הקלפים המשומשים.

מה זה הולך להיות? לפעמים זה יעזור למטיל הקסם, לפעמים למטרה, ולפעמים לאף אחד מהם! מה שלא יהיה, זה בטוח יהיה מעניין!

דוגמה לביצוע - כל הקסמים מבוצעים עם כיוון השעון, החל מהשחקן הראשון.

כאן יש לנו מצב של המשחק אחרי ההטלה, כולל את הקוסמים הירוקה והכחול שהטילו את אותו קסם אחד על השני ולכן הפעילו קסמים פראיים. האדום הוא השחקן הראשון אז יבצע את הקסם ראשון ונמשיך בכיוון השעון.

הקוסם האדום מטיל "כדור אש" על הקוסמת הצהובה. הצהובה צריכה לזוז 5 צעדים לכיוון היציאה, אבל יש רק 4 צעדים עד ליציאה, אז היא תעצור שם.



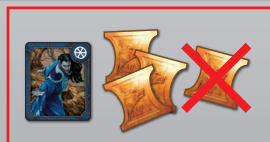
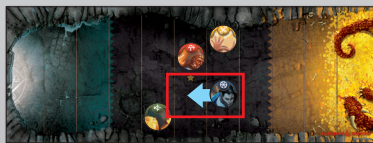
הקוסמת הירוקה יצרה "קסם פראי" מול הקוסם הכחול, אז היא חושפת את הקלף שבעזרתו היא מצביעה... זה קיר כוח! מה שגורם לקוסמת הירוקה לזוז שני צעדים קדימה ולקוסם הכחול להחזיר את כיוון הקסם שלו, מה שגורם לו להצביע על עצמו. הקוסמת הירוקה זורקת את קלף הקסם שהיה ביד שלה לערימת הקלפים המשושמים.



הקוסמת הצהובה מטילה "צעד ערפל" על הקוסם הכחול, אז היא נעה לאותו מקום שהוא נמצא בו.



הקוסם הכחול חושף את ה"קסם הפראי" שהוא מטיל על עצמו (בעקבות הקסם של הירוקה). זה "ידיים בוערות" אז הכחול נדחף צעד אחד לכיוון היציאה ומאבד מטבע. אז הוא זורק את קלף הקסם שהיה ביד שלו לערימת הקלפים המשושמים.



4. ניקוד

אחרי שכל השחקנים ביצעו את הקסמים שבחרו, הקוסם הקרוב ביותר לערימת האוצר אוסף 5 מטבעות זהב והשני הכי קרוב אוסף 3 מטבעות זהב.

אם יש שוויון, כל הקוסמים בכל מקום מקבלים את הסכום המתאים. לדוגמה, אם שני קוסמים נמצאים בשוויון והכי קרובים לאוצר, כל אחד מהם מקבל 5 מטבעות זהב ואז אם יש שוויון של שלושת הקוסמים האחרים במקום השני הכי קרוב, כל אחד מהם מקבל 3 מטבעות.



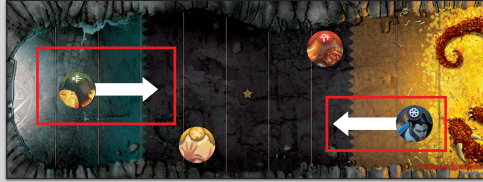
דוגמה: הכחול והצהובה בתיקו במקום הכי קרוב, כל אחד מהם מקבל 5 מטבעות. האדום הוא השני הכי קרוב, אז הוא מקבל 3 מטבעות.

בדיקת ניצחון

אם אחרי שלב הניקוד לפחות לאחד הקוסמים יש 25 מטבעות זהב או יותר, הקוסם עם המספר הגדול ביותר של מטבעות זהב מנצח! אם יש תיקו, המשיכו לשחק (עם כל השחקנים) עד ששחקן אחד הוא מנצח וודאי. אם אף שחקן לא הגיע ל-25 מטבעות זהב, המשחק עדיין לא נגמר, המשיכו לשלב הרענון.

5. רענון

יש 4 פעולות שצריך לבצע בכדי להתכונן לסיבוב הבא:
1. קוסמים נדחפים מאיזור היציאה כדי לחזור למאבק וקוסמים שקרובים מדי לערימת האוצר, נסוגים בגלל החום הרב!
כל הקוסמים שבאיזור היציאה בלוח המאורה נעים אל מחוץ לאיזור היציאה (שני צעדים ממקום ההתחלה), וכל הקוסמים שנמצאים באיזור האוצר, נעים אל מחוץ לאיזור האוצר (שני צעדים ממקום ההתחלה).



בדוגמה זו הקוסמת הצהובה נעה קדימה מאיזור היציאה והקוסם הכחול נע אחורה מאיזור האוצר.

2. קלף הקסם הרחוק ביותר מערימת הקסמים נזרק לערימת הקלפים המשומשים.



דוגמה: מעבר-קיר הוא הכי רחוק מערימת קלפי הקסם ולכן נזרק.

3. קלפי הקסם שנשארו בספר, נעים כולם הרחק מהערימה כדי לפנות מקום לקלף הקסם החדש שנוסף לספר במקום שהתפנה.



דוגמה: כל הקסמים נעים הרחק מהערימה והקלף שנשלף ומצטרף במקום הריק הוא "בלבול"

ממש כמו בהתחלה, אם כתוצאה מהקלף שנשלף יש יותר משני קלפים באותו הצבע, נזרוק את הקלף שנשלף ונשלוף אחר במקומו.

4. סמן השחקן הראשון עובר לשחקן הבא בכיוון השעון ואנחנו מוכנים לסיבוב הבא!

