



# המרוץ כנייהלום

הוראות



# תקציר המשחק

במרוץ ליהלום תגיעו אל מערת טאקורה הידועה בשלל אבני החרן הקבועות בה, אבל גם בשלל מלכודותיה הנוראיות! בכל תור יהיה עליכם להחליט האם להמשיך לחקור את נבכי המערה או לחזור אל המחנה הבטוח ולשמור על האוצרות שמצאתם לאורך הדרך.

# תכולת המשחק

35 קלפי משלחת  
15 קלפי אוצר



15 קלפי מלכודת



5 קלפי חפץ כוח (הרחבה)



1 לוח משחק



16 קלפי החלטה



8 קלפי חזרה  
8 קלפי המשך

100 אבני חן מפלסטיק



60 אבני אודם בשווי 1 נקודות  
40 יהלומים בשווי 5 נקודות

5 אריחי כניסה למערה



8 דמויות



8 תיבות



# מטרת המשחק

אל סכנות לא ידועות! אם הנתיב יוביל אתכם למלכודת, לא תהיה לכם ברירה אלא לברוח על נפשכם, להשאיר את כל האוצר מאחור ולחזור אל המחנה בידיים ריקות ורועדות! מי שייצברו הכי הרבה יהלומים בתיבה בסוף המשחק ינצחו!

יצאתם עם חבריכם למשלחת כדי לחקור את מסתורי מערת טאקורה לאור לפידים. בכל פעם שתצללו עמוק יותר למערה היא תחשוף חדר חדש, בו תוכלו למצוא אבני חן חדשות. בסוף כל תור יהיה עליכם להחליט: האם לחזור למחנה ולאפסן שם את האוצרות שמצאתם עד עכשיו או להמשיך במסלול, עמוק יותר לתוך המערה,



# רניבי המשחק



● **קלפי מלכודת מציינים את הסכנות האורבות במערה.** הישמרו מפני עקרבי-ענק, נחשים, בורות לבה, סלעים מתדרדרים ומלכודות דוקרנים. יש שלושה קלפי מלכודת מכל סוג.



● **קלפי חפצי כוח (הרחבה) מראים ערך נקודות נתון שיצטרף לניקוד שלכן בסוף המשחק.** קלפים אלו ממוספרים בערכים 5, 7, 8, 10 ו-12.

## קלפי החלטה

קלפי ההחלטה ישמשו אתכם כדי לציין את החלטתכם האם להמשיך לחקור את המערה או לחזור למחנה.



## תיבות

עם החזרה בביטחה למחנה, תכניסו את אבני החן שצברתם לתוך התיבה הישית שלכם. כל אבני האודם והיהלומים שהצלחתם לשים בתיבה יישמרו בביטחה עד לסוף המשחק.



## אבני חן

אבני חן יכולות להיות **אבני אודם** **השוות נקודה אחת** או **יהלומים השווים חמש נקודות**. במערה עצמה אפשר למצוא רק אבני אודם, אבל אפשר להמיר חמש אבני אודם ביהלום אחד (או להיפרך) בכל שלב במשחק.

## לוח המשחק

לוח המשחק מייצג את המחנה, והוא מתחבר לחמש הכניסות למערת טאקורה. בכל סיבוב תידרשו להיכנס מכניסה אחרת.



## אריחי כניסה למערה

אריחי הכניסה למערה ממוספרים מצדמ התחתון כדי להקל על חיבורם ללוח המשחק.



## קלפי משלחת

קלפי המשלחת מראים מה גיליתם בכל פעם שהחלטתם לצלול עמוק יותר למערת טאקורה. יש שלושה סוגי קלפי משלחת:



● **קלפי אוצר מציינים את מספר אבני האודם שתמצאו באזור זה של המערה.** קלפים אלו ממוספרים בערכים 1, 2, 3, 5, 7, 9, 11, 11, 13, 14, 15 ו-17.



# הכנת המשחק

1

הניחו את **לוח המשחק** במרכז השולחן.



3

על כל שחקן ושחקנית לבחור צבע ולקחת **2 קלפי החלטה שמסגרתם מאותו הצבע, תיבה ריקה, וכן פיון דמות** מאותו הצבע. לאחר מכן יש להניח את פיון הדמות על הלוח. שמרו את קלפי ההחלטה בתיבה עד שתצטרכו אותם.



2

הניחו את **חמשת אריחי הכניסה למערה** בצמוד ללוח, תוך התאמת כל אריח למקומו לפי המספרים מאחור.



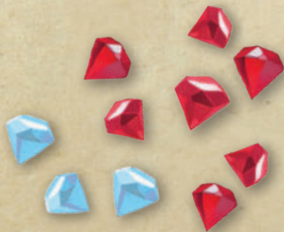
5

ערבבו את **קלפי האוצר** ואת **קלפי המלכודת לחפיסה אחת** והניחו את הקלפים כשפניהם כלפי מטה ליד הלוח, סמוך לג'יפ המאוייר במחנה (בעמוד 8 תוכלו לקרוא על הוספת הרחבת **קלפי חפצי הכוח** למשחק).



4

הניחו את **אבני האודם** ואת **היהלומים** בערימה לצד לוח המשחק; זהו מאגר אבני החן שלכן.



4



# מהלך המשחק

למשחק יש חמישה סיבובים, בהתאם לחמשת הכניסות השונות למערת טאקורה. לאורך הסיבוב תבצעו פעולות בשני שלבים עוקבים: שלב **חקר המערה** ושלב **קבלת ההחלטות**. סיבוב מסתיים כאשר כל הדמויות יצאו מהמערה. בשלב זה הכניסה ממנה התחלתם תיחסם ותיעלם. וסיבוב חדש יתחיל כשתיכנסו מהכניסה הבאה למערה. המשחק יסתיים לאחר שכל חמשת הכניסות ייעלמו.

❖ **קלפי מלכודת:** אם זוהי המלכודת הראשונה מסוגה שנחשפה לאורך הנתיב, שום דבר לא קורה והמשלחת יכולה להמשיך בדרכה. עם זאת, אם אותה המלכודת נחשפה בפעם השנייה כל הדמויות שבמערה חייבות לחזור מיד למחנה ולהשאיר את כל אבני האודם שצברו ליד התיבה שלהם חזרה במאגר אבני החן. מסעה של המשלחת מסתיים מיד! (קראו את הפרק על **סוף הסיבוב** בעמוד 7)

## דוגמה:

חשפתם את המלכודת הראשונה: נחש. כלום לא קורה והמשלחת ממשיכה בדרכה. בהמשך הסיבוב הזה חשפתם קלף נחש נוסף. כל השחקנים והשחקניות שעדיין במערה בורחים ונוטשים את האוצרות מאחור, והמשלחת מסיימת את מסעה.



בצעו את הנדרש עבור הקלף שנחשף והמשיכו לשלב קבלת ההחלטות.

## איך מתנהל סיבוב

### שלב חקר המערה

חשפו את קלף המשלחת העליון בחפיסת קלפי המשלחת והניחו אותו כשפניו כלפי מעלה ליד אריח הכניסה ממנו החלטתם להיכנס למערה, כדי להתחיל להתוות את נתיב המשלחת. **העבירו את הדמויות שלכם אל הקלף.** הקלף שתחשפו יכול להיות קלף אוצר או קלף מלכודת (להסבר נוסף על קלפי חפצי הכוח, עיינו בעמוד 8). השלימו את חקר המערה בהתאם לסוג הקלף.

❖ **קלפי אוצר:** קחו אבני אודם ממאגר אבני החן בכמות השווה למספר המופיע על הקלף. **חלקו את אבני האודם ביניכם שווה בשווה בין כל מי שעדיין במערה.** אם יש עודפים השאירו אותם על קלף האוצר.

## דוגמה:

במשחק בן חמישה שחקנים ושחקניות, במקרה שבו חשפתם קלף המעניק תשע אבני אודם. כל שחקן ושחקנית יקבלו אבן אודם אחת ויניחו אותה ליד התיבה שלהם. וארבע האבנים העודפות נשארו על קלף האוצר החשוף.



⚠ הניחו את אבני החן שתחשפו במהלך המשלחת הנוכחית ליד התיבה שלכם, לא בתוכה; שום דבר לא בטוח עד שלא תצאו מהמערה!



**שימו לב:** מותר להחליף חמש אבני אודם ביהלום אחד בכל שלב במשחק.



אם עדיין לא כולם יצאו מהמערה, חיזרו על **שלב חקר המערה** כדי לקדם את המשלחת. אם כל הדמויות חזרו למחנה, המשיכו אל הפרק **סוף הסיבוב** שבעמוד הבא.



## שלב קבלת ההחלטות

לפני שתחשפו קלף משלחת חדש למסע הנוכחי, על כל השחקנים והשחקניות שעדיין במערה להחליט האם להמשיך במסע ולהעמיק לתוך המערה או לחזור למחנה ולאחסן את אבני האודם שלה בביטחה בתיבה.

לצורך כך הוציאו מהתיבה את שני קלפי ההחלטה: קלף ההמשך וקלף החזרה. אז בחרו באחד הקלפים והניחו אותו מולכם כשפניו כלפי מטה. רק לאחר שכולם בחרו קלף החלטה, היפכו וחישפו את הקלפים ביחד.



- **בחירה בקלף המשך:** משמעה שהחלטתם להמשיך במסע לעומק המערה בניסיון לאסוף עוד אבני אודם.
- **בחירה בקלף חזרה:** משמעה שהחלטתם לחזור למחנה. עליכם לעשות את הדברים הבאים:
  - השיבו את הדמות שלכם למחנה כדי להראות שיצאתם מהמערה.
  - בדרך החוצה מהמערה, איספו את כל אבני החן שהושארו על קלפי האוצר בנתיב. אם כמה שחקנים ושחקניות חוזרים בו זמנית, עליהם לחלק את אבני האודם האלו ביניהם שווה בשווה. אם יש אבני אודם עודפות הן יישארו על קלף האוצר החשוף.
  - הניחו את כל אבני האודם שאספתם בתוך התיבה שלכם. כל מה שנמצא בתיבה שלכם שמור בביטחה עד לסוף המשחק.



## סוף הסיבוב

המשלחת מסתיימת כאשר כולם חוזרים למחנה או כאשר אותה המלכודת מופיעה פעמיים לאורך הנתיב בנבכי המערה.

כעת הסיבוב הסתיים ויש להתכונן לסיבוב הבא:

1 הסירו מהלוח את אריח כניסת המערה שממנו נכנסתם בסיבוב שהסתיים.



2 אם יש עדיין אבני אודם על קלפי אוצר כלשהם, הניחו אותן חזרה במאגר אבני החן.



3 אם הסיבוב הסתיים בגלל הפעלת מלכודת: החזירו את קלף המלכודת השני שנחשף חזרה לקופסת המשחק.



4 ערבבו את קלפי המשלחת (אוצרות ומלכודות) שנותרו בנתיב המשלחת עם שאר קלפי המשלחת וצרו חפיסה חדשה.



שימו לב: אם המשלחת האחרונה הסתיימה בגלל הפעלת מלכודת, אין לערבב בחפיסה את הקלף ששמתם בקופסה! הוא יצא מהמשחק ויישאר כך עד סוף המשחק.

התחילו את הסיבוב הבא על ידי חשיפת קלף המשלחת העליון בחפיסה. אם עברו חמישה סיבובים וכל אריחי הכניסה למערה הוסרו מהלוח, המשיכו לפרק **סוף המשחק**.

## סוף המשחק

המשחק יסתיים כאשר תסירו את אריח הכניסה האחרון מהלוח.

עם סיום המשחק, ספרו את אבני החן שבתיבות האישיות שלכם וסכמו את הניקוד שלכם בהתאם. זיכרו: אבני אודם שוות נקודה אחת ויהלומים שווים חמש נקודות, ותמיד אפשר להמיר בהתאם!

השחקן או השחקנית עם הניקוד הגבוה ביותר ניצחו במשחק. במקרה של תיקו, השחקנים והשחקניות שבתיקו יחלקו בניצחון.

= נקודה אחת



= 5 נקודות





# הרחבת חפצי הכוח

## שלב קבלת ההחלטות

אם בחרתם לחזור למחנה לבד (אף שחקן או שחקנית אחרים לא בחרו לברוח באותו שלב), קחו את כל קלפי חפצי הכוח החשופים במערה ושימו אותם תחת התיבה שלכם. אם כמה מכם חוזרים בו זמנית למחנה, קלפי חפצי הכוח נשארים על הנתיב. חפצי כוח אינם מעניקים לכם אבני אודם אבל הם כן נותנים נקודות שתוכלו לסכום בסוף המשחק. אי אפשר לאבד חפצי כוח מרגע שהשגתם אותם.

## סוף הסיבוב

אחרי שהנחתם את עודפי אבני האודם שעל קלפי המשלחת בחזרה במאגר, **קחו את כל קלפי חפצי הכוח שעדיין במערה** ושימו אותם בקופסת המשחק. כל חפצי הכוח שלא נחשפו בסיבוב זה יישארו בחפיסת קלפי המשלחת.



## סוף המשחק

סכמו את הנקודות שלכם לפי אבני האודם והיהלומים שבתיבה כרגיל. לאחר מכן הוסיפו לסכום זה את ניקוד חפצי הכוח. ערך הנקודות של כל חפץ כוח נקבע לפי המספר המופיע על הקלף. **השחקן או השחקנית עם הניקוד הגבוה ביותר ניצחו במשחק.** במקרה של תיקו, השחקנים והשחקניות שבתיקו יחלקו את הניצחון.

ההרחבה מוסיפה גיוון למשחק. כדי לשחק עם ההרחבה, הכניסו את השינויים הבאים לחוקים הרגילים:

## הכנת המשחק



מלאו אחר הוראות ההכנה הרגילות ואז **סדרו את קלפי חפצי הכוח בחפיסה בסדר עולה** (כאשר 5 הוא העליון ביותר ו-12 התחתון) והניחו את החפיסה כשפניה כלפי מעלה ליד חפיסת קלפי המשלחת.

## איך מתנהל סיבוב

מלאו אחר הוראות הסיבוב הרגילות תוך שימוש בתוספות הבאות:

### תחילת הסיבוב

בתחילת כל סיבוב (כולל הסיבוב הראשון), **קחו את קלף חפץ הכוח העליון מחפיסת חפצי הכוח וערבבו אותו בחפיסת קלפי המשלחת.** לאחר מכן הניחו את הקלף העליון מחפיסת קלפי המשלחת ליד הג'יפ, כרגיל.

### שלב חקר המערה

אם חשפתם את קלף חפץ הכוח במהלך שלב חקר המערה, הניחו את הקלף על נתיב המערה שמתווים הקלפים. **כלום לא קורה כרגע.** המשיכו היישר **לשלב קבלת ההחלטות.**

## קרדיטים

עיצוב המשחק: אלן ר' מון וברנו פיידוטי  
איורים: פול מפאיון  
מנהל פרויקט: קוונטין שומכר  
עיצוב גרפי: קלייר וואש  
תלת ממד: ולנטין ג'ייקוברגר  
תרגום לעברית: חמוטל בן דב  
עריכה לשונית: דותן צור  
עיצוב גרפי בעברית: אסנת קדמי  
יבואן המשחק בעברית: אורין אומנות המשחק בע"מ



iello™