



קרב
מהאגדות
כרך ראשון

הוראות



אגדה אגדה



מערכת המשחק "ללא מתחרים"

"ללא מתחרים" היא מערכת משחק דו-קרב מבוססת מיניאטורות המכילה לוחמים מכל הסוגים – מעמודי הספרים, מהמסך הגדול, ומהאגדות. לכל אחד מהגיבורים יש חפיסה ייחודית של קלפים המתאימים לסגנון הלחימה שלו.

תוכלו לשלב בין גיבורים מכל אחת מערכות מערכת המשחק של "ללא מתחרים". אך זכרו, בסוף יהיה רק מנצח אחד.

03



תוכן

4 מיניאטורות גיבורים



120 קלפי פעולה



7 חוגות סימון חיים



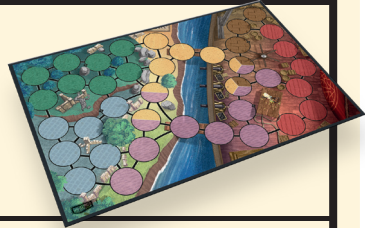
4 קלפי דמות



6 קלפי שוליה



1 לוח דו-צדדי
עם 2 שדות קרב



סינבד

- ◁ 30 קלפי פעולה
- ◁ 1 מיניאטורת הגיבור - סינבד
- ◁ 1 קלף דמות - סינבד
- ◁ 1 סמן שוליה - הסבל
- ◁ 2 חוגות סימון חיים

מדוזה

- ◁ 30 קלפי פעולה
- ◁ 1 מיניאטורת הגיבור - מדוזה
- ◁ 1 קלף דמות - מדוזה
- ◁ 3 סמני שוליה - הרפיה
- ◁ 1 חוגת סימון חיים

המלך ארתור

- ◁ 30 קלפי פעולה
- ◁ 1 מיניאטורת הגיבור - המלך ארתור
- ◁ 1 קלף דמות - המלך ארתור
- ◁ 1 סמן שוליה - מרלין
- ◁ 2 חוגות סימון חיים

אליס

- ◁ 30 קלפי פעולה
- ◁ 1 מיניאטורת הגיבור - אליס
- ◁ 1 קלף דמות - אליס
- ◁ 1 סמן גודל של אליס
- ◁ 1 סמן שוליה - ג'ברוקי
- ◁ 2 חוגות סימון חיים

לפני המשחק הראשון, הרכיבו את חוגות סימון החיים על ידי חיבור שני עיגולי הקרטון באמצעות ציר ההידוק.

04

גיבורים ושוליות

כל הדמויות המשתתפות בקרב נקראות **לוחמים**, אך הלוחם הראשי שלך נקרא **הגיבור**. גיבורים מיוצגים על ידי מיניאטורות הניתנות להזזה ברחבי שדה הקרב.

שאר הלוחמים שלך נקראים **שוליות**. לרוב הגיבורים יש שוליה אחד, לחלקם יש כמה ולאחרים אין כלל שוליה. שוליות מיוצגים על ידי סמנים הניתנים להזזה ברחבי שדה הקרב.

לכל גיבור יש **יכולת מיוחדת** המצוינת על גבי קלף הדמות שלו. על קלף הדמות מצויינים גם **נתוני הדמויות**, הכוללים את **נקודות החיים ההתחלתיות** של הגיבור ושל השוליה שלו. נקודות החיים של הלוחמים מצוינות על חוגת סימון חיים. מספר נקודות החיים של כל אחד מהלוחמים אינן יכולות לעלות מעל למספר הגבוה ביותר על חוגת סימון החיים שלהם.

אם לגיבור שלכם יש מספר שוליות, לכל אחד מהשוליות יש נקודת חיים אחת (אלא אם צויין אחרת). במקרה הזה, בקלף הדמות יצויינו כמות השוליות.



מהלך המשחק

המשחק מתנהל בתורות: השחקנים יתמרנו את הלוחמים שלהם בשדה הקרב, יבצעו תחבולות, ויתקפו את הלוחמים היריבים. כדי לנצח, עליכם להביס את הגיבור של היריב שלכם. כדי לעשות זאת, עליכם להוריד את מספר נקודות החיים של הגיבור ל-0.

הוראות הכנת המשחק והחוקים שלאחריהם הם עבור משחק בשני שחקנים. עבור חוקים למשחק ב3 או 4 שחקנים, ראו עמוד 15.

הכנת המשחק

1. בחרו בשדה קרב והניחו אותו על השולחן.
2. בחרו גיבור וקחו את 30 קלפי הפעולה המתאימים, קלף הדמות, מיניאטורת הגיבור, סמני השוליות, חוגות סימון החיים וכל רכיב אחר השייך לגיבור שנבחר.
3. סובבו את חוגות סימון החיים של הגיבור ושל השוליה כך שיראו את מספר נקודות החיים ההתחלתיות המצוין על קלף הדמות. (לשוליות ללא חוגות סימון חיים יש נקודת חיים אחת בלבד).
4. ערבבו את קלפי הפעולה שלכם והניחו אותם בערימה כשפניהם כלפי מטה, ואז שלפו 5 קלפים, זו היד ההתחלתית שלכם.
5. השחקן הצעיר יותר ימקם את הגיבור שלו בשדה הקרב במשבצת המסומנת ב1. לאחר מכן, ימקם את השוליות במשבצות נפרדות באותו איזור בו נמצא הגיבור. אם הגיבור נמצא במשבצת המשווייכת לכמה איזורים, השוליות יכולות להיות בכל אחד מהאיזורים הללו. אם השחקן צריך להחליט החלטות נוספות לגבי הלוחמים שלו בתחילת המשחק (למשל, הגודל של אליס), הוא יעשה זאת בשלב זה.
6. השחקן המבוגר יותר ימקם את הגיבור שלו בשדה הקרב במשבצת המסומנת ב2 ואז ימקם את השוליות שלו כפי שמתואר בסעיף 5.
7. השחקן הצעיר יותר ישחק את התור הראשון.



משבצות ואיזורים

שדה הקרב מורכב מ**משבצות** עגולות ביניהן יזוזו הלוחמים. כל משבצת יכולה להכיל רק לוחם אחד בכל רגע נתון.

שתי משבצות המחוברות בקו נחשבות **סמוכות**. סמיכות בין משבצות תקבע אם ניתן לבצע התקפות, והשפעות של קלפים שונים.

המשבצות שעל שדה הקרב מחולקות ל**אזורים** המסומנים בצבעים שונים. כל המשבצות באותו הצבע שייכות לאותו אזור (גם אם הן בחלקים שונים של שדה הקרב).

אם משבצת צבועה ביותר מצבע אחד, היא נחשבת כשייכת לכמה אזורים. אזורים משמשים לקביעת המטרות של התקפות ממרחק והשפעות של קלפים שונים.

07

שדה הקרב



מהלך המשחק

בתורכם, בצעו **2 פעולות**. לא ניתן לדלג על פעולה. ניתן לבצע שתי פעולות שונות או את אותה הפעולה פעמיים.
הפעולות האפשריות הן:

תמרון 

תחבולה 

התקפה 

כמות הקלפים המקסימלית שניתן להחזיק ביד היא **7**. בסוף תורכם, אם יש לכם יותר מ-**7** קלפים ביד, תאלצו להשליך קלפים לערימת הקלפים המושלכים עד שישארו בידכם 7 קלפים בלבד.

לאחר מכן, התור עובר ליריב.



מבנה קלפי הפעולה

1. סוג הקלף:

התקפה  הגנה 

תחבולה  גמיש (התקפה או הגנה) 

- 2.** ערך ההתקפה או ההגנה (אם יש כזה)
- 3.** הלוחם שיכול להשתמש בקלף
- 4.** שם הקלף
- 5.** השפעת הקלף (אם יש כזו)
- 6.** ערך השדרוג
- 7.** החפיסה שהקלף שייך אליה
- 8.** כמות העותקים של הקלף בחפיסה

חפיסת הקלפים של כל גיבור היא שונה וייחודית, אך עשויה להכיל כמה קלפים הנמצאים גם בחפיסות אחרות.



פעולה: תמרון

אם בחרתם לבצע את פעולת התמרון, קודם כל שלפו קלף מראש חפיסת קלפי הפעולה שלכם, לאחר מכן תוכלו להזיז את הלוחמים שלכם.

שלב 1: שליפת קלף (חובה)

שלפו את הקלף העליון בחפיסת קלפי הפעולה שלכם והוסיפו אותו לקלפים שבידכם. אתם רשאים להחזיק יותר מ-7 קלפים במהלך התור, אבל בסוף התור, תהיו חייבים להשליך את הקלפים העודפים עד שישארו לכם רק 7 קלפים ביד.

שליפת קלפים

שליפת קלפים – בין אם בפעולת התמרון או בעקבות השפעה של קלף – היא חובה, אלא אם צויין אחרת.

אם חפיסת קלפי הפעולה שלכם התרוקנה, הלוחמים שלכם **מותשים**. אם תצטרכו לשלוף קלף בזמן שהלוחמים שלכם מותשים, כל אחד מהלוחמים שלכם יחטוף 2 נקודות נזק. בכל מקרה לא תוכלו לשלוף קלפים חדשים או לערבב מחדש את ערימת הקלפים שלכם.

09

שלב 2: הזזת הלוחמים (רשות)

על קלף הדמות של כל גיבור מצוין ערך התנועה שלו. במהלך שלב התנועה, תוכלו להזיז את על אחד מהלוחמים שלכם, אחד אחרי השני, מספר משבצות השווה או פחות מערך התנועה של הגיבור. בנוסף, תוכלו לשדרג את התנועה שלכם. (ראה בעמוד הבא).

כל משבצת אליה זז לוחם חייבת להיות סמוכה למשבצת ממנה הוא הגיע. תוכלו להזיז את הלוחם דרך משבצות בהן כבר נמצא לוחם ידידותי אחר (כלומר, לוחם בבעלותכם) אבל לא לסיים את תנועת הלוחם במשבצת תפוסה. לא תוכלו להזיז לוחם דרך משבצת בה נמצא לוחם יריב.

תוכלו להזיז את הלוחמים שלכם באיזה סדר שתמצאו, אבל עליכם לסיים את תנועתו של כל לוחם לפני שתחילו תנועה של לוחם נוסף. אתם לא חייבים להזיז את כל הלוחמים את אותו המרחק, תוכלו לבחור מה המרחק אותו כל לוחם יזוז. מותר גם להזיז לוחם 0 משבצות.

הערה אם השפעה של קלף או יכולת מאפשרת לכם להזיז לוחמים של היריב, תצטרכו לכבד את כל חוקי התזוזה מנקודת המבט של היריב.

שדרוג

כשאתם מבצעים את פעולת ה**תמרון**, תוכלו ל**שדרג** את התנועה שלכם. כדי לעשות את זה, תצטרכו להשליך קלף 1 מידכם והוסיפו את ערך השדרוג של הקלף לערך התזוזה. התעלמו מכל השפעה הכתובה על הקלף המושלך (הקלף לא מופעל אלא מנוצל רק עבור ערך השדרוג שלו).

השפעות מסויימות (כמו היכולת המיוחדת של המלך ארתור) מאפשרות לכם לשדרג דברים נוספים כמו למשל ערך ההתקפה.

אתם **רשאים** להשתמש בקלפים שלא ניתן להפעיל - כי הלוחם או הלוחמים שרשאים להשתמש בהם כבר הובסו - לצורך שדרוג.

10 פעולה: תחבולה

אם בחרתם לבצע את פעולת ה**תחבולה**, בחרו קלף תחבולה (מסומן על ידי ⚡) מידכם והניחו אותו על השולחן עם פניו כלפי מעלה.

הכריזו מי מהלוחמים משתמש בקלף התחבולה, הלוחם הזה ייחשב כלוחם **הפעיל**. על כל קלף בחפיסה מצויין איזה לוחם יכול להשתמש בו. לא ניתן להשתמש בקלף תחבולה אם הלוחם שמצוין עליו כבר הובס.

בצעו את הכתוב בהשפעת הקלף ואז השליכו אותו לערימת הקלפים המושלכים.



ערימת הקלפים המושלכים

לכל שחקן או שחקנית תהיה ערימת קלפים מושלכים משלהם. כל הקלפים שהשתמשתם בהם או השלחתם אותם, יושלכו לערימה הזו. הקלפים בערימת הקלפים המושלכים מונחים עם פניהם כלפי מעלה - בניגוד לחפיסת קלפי הפעולה - כדי להבדיל ביניהן. גם אתם וגם היריב רשאים לעלעל בקלפים שבכל אחת מערימות הקלפים המושלכים שעל השולחן בכל זמן שתמצאו.

פעולה: התקפה

כשאתם מבצעים את פעולת ה**התקפה**, עליכם להכריז איזה מהלוחמים שלכם מבצע את ההתקפה. הלוחם הזה נחשב כלוחם **הפעיל**. אתם לא רשאים לבצע פעולת התקפה אם אין לכם ביד קלף התקפה או אם לאף אחד מהלוחמים שלכם אין מטרה חוקית להתקפה.

שלב 1: הכרזת המטרה

כל לוחם יכול לבחור כמטרה לוחם יריב הנמצא במשבצת סמוכה, ללא תלות באיזורים בהם הם נמצאים.

לוחמים עם התקפת **פנים אל פנים** (מסומנת ב $\oplus\ominus$) יכולים לבחור כמטרה לוחמים במשבצות סמוכות בלבד.

לוחמים עם התקפה **מרחוק** (מסומנת ב $\otimes$) יכולים לבחור כמטרה לוחמים במשבצות סמוכות **או** לוחם בכל משבצת באותו האיזור, גם אם הוא לא במשבצת סמוכה.

שלב 2: בחירת וחשיפת הקלפים

בחרו קלף התקפה מידכם, והניחו אותו מולכם על השולחן עם הפנים כלפי מטה. הקלף חייב להיות קלף בו הלוחם המתקיף רשאי להשתמש. לאחר מכן, היריב **רשאי** (אבל לא חייב) לבחור קלף הגנה מהיד שלו ולהניח אותו מולו על השולחן אותו עם הפנים כלפי מטה. הקלף חייב להיות קלף בו הלוחם המגן רשאי להשתמש. לאחר ששני השחקנים בחרו את הקלפים שלהם, שניהם יחשפו אותם בו-זמנית.



קלפים גמישים

קלפים עם הסימן  הם קלפים **גמישים**. ניתן להשתמש בהם כקלפי התקפה או הגנה. קלפים גמישים נחשבים כקלפי הגנה וכקלפי התקפה למטרות של השפעות אחרות במשחק.

פעולה: התקפה (המשך)

שלב 3: תוצאות הקרב

לרוב הקלפים יש השפעה עם כיתוב שמציין מתי ההשפעה מתרחשת: **מיד**, **במהלך הקרב** או **לאחר הקרב**. אלא אם צויין אחרת, השפעות של קלפים הן חובה (גם אם כתוצאה מכך נגרם נזק ללוחמים שלכם או השפעות שליליות אחרות).

אם שתי השפעות אמורות להתרחש באותו הזמן, ההשפעה של הקלף של המגן תתרחש קודם.

לאחר שהקלפים נחשפו, בצעו קודם כל את ההשפעות של הקלפים המסומנים ב"**מיד**". לאחר מכן, בצעו את ההשפעות שקורות **במהלך הקרב**.

לאחר מכן, יוחלטו תוצאות הקרב. הלוחם המגן יספוג נקודות **נזק** מהלוחם המתקיף השוות לערך של קלף ההתקפה. אם המגן השתמש בקלף הגנה, הערך שלו יופחת מהערך של קלף ההתקפה קודם. המגן יפחית את סך נקודות החיים של הלוחם המותקף בסך נקודות הנזק אותן הוא ספג על ידי סיבוב חוגת סימון החיים לערך המתאים.

לאחר שהוחלו תוצאות הקרב, בצעו את ההשפעות של הקלפים שקורות **לאחר הקרב**. גם אם אחד הלוחמים הובס בקרב, כל עוד זה לא גרם לסיום המשחק, ההשפעות המסומנות ב"**לאחר הקרב**" עדיין יתבצעו.

לאחר שההשפעות של הקלפים בוצעו, בצעו כל השפעה נוספת במשחק שאמורה להתרחש לאחר הקרב, כמו למשל היכולת המיוחדת של גיבורים.

לבסוף, השליכו את כל הקלפים בהם השתמשתם לערימות הקלפים המושלכים שלכם.

12

ניצחון בקרב

חלק מההשפעות המסומנות ב"**לאחר הקרב**" תלויות ב**מי ניצח בקרב**.

הלוחם המתקיף ניצח בקרב אם הוא פגע בלוחם המגן בסך של לפחות נקודת נזק אחת מההתקפה עצמה (לא מההשפעות של הקלפים או הגיבור).

הלוחם המגן ניצח בקרב אם הוא לא ספג אף נקודת נזק מההתקפה עצמה (גם אם הוא ספג נזק מהשפעות אחרות).

דוגמה לקרב

אנה משחקת את אליס.
בני משחק את המלך ארתור.
זהו תורה של אנה והיא רוצה
לתקוף את המלך ארתור.

אליס

ג'ברוקי

המלך ארתור

בני משתמש במאבק
כקלף ההגנה שלו,
ומניח אותו עם הפנים
כלפי מטה.



אנה תוקפת את המלך ארתור עם ג'ברוקי. היא
לא יכולה להשתמש בקניק וקנק (זהו קלף שרק
אליס יכולה להשתמש
בו והיא לא נמצאת
במשבצת סמוכה
למלך ארתור) ומראה
הוא קלף הגנה. היא
משתמשת במלתעות
נושכות כקלף
ההתקפה שלה ומניחה
אותו עם הפנים כלפי מטה.



אין השפעות המסומנות ב "מיד"
או "במהלך הקרב". למלתעות
נושכות ולמאבק יש ערך של 4,
אז ההתקפה לא גורמת לנזק.
המלך ארתור מנצח בקרב (כי לא
ספג נזק מההתקפה).



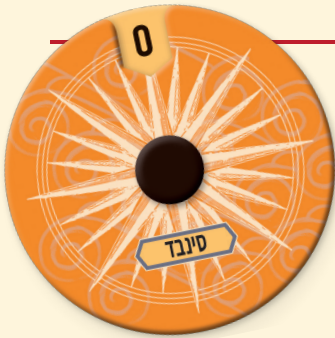
לשני הקלפים יש השפעה של לאחר
הקרב. המגן (ארתור) מבצע את
ההשפעה שלו קודם. קן מזיז את
ג'ברוקי שני צעדים הרחק מהמלך
ארתור. אז, אנה מבצעת את מלתעות
נושכות. אנה חייבת לפגוע בסך של
2 נקודות נזק בלוחם כלשהו הסמוך
לג'ברוקי. אולם, לא קיים לוחם סמוך
לג'ברוקי כרגע, אז ההשפעה לא
פוגעת באף לוחם.

ג'ברוקי

אליס

המלך ארתור

הבסת לוחמים



כשנקודות החיים של אחד הלוחמים יורדות ל-0 - מכל סיבה שהיא - הלוחם **מובס**.

אם השוליה של הגיבור מובס, הסירו את סמן השוליה משדה הקרב (לשוליה ללא חוגת סימון חיים יש רק נקודת חיים אחת ויובס אם ספג כל כמות של נזק).

אם הגיבור שלכם הובס, הפסדתם במשחק.

נצחון במשחק

אם **הגיבור של אחד השחקנים הובס** על ידי הפחתת כמות נקודות החיים שלו ל-0, המשחק נגמר מיד והשחקן היריב ניצח!

(במשחק קבוצתי, צריך להביס את שני הגיבורים היריבים).

14



משחק בקבוצה

ניתן לשחק "ללא מתחרים" בשתי קבוצות של 2 שחקנים. השחקנים שבאותה הקבוצה יושבים אחד ליד השני באותו הצד של שדה הקרב והם יכולים לדבר אחד עם השני על אסטרטגיות ועל הקלפים שברשותם, אבל כל שחקן שולט בגיבור ובשוליות שלו. הלוחמים של השחקנים שבאותה הקבוצה נחשבים ידידותיים אחד כלפי השני. אם רוצים לשחק ב-3 שחקנים, שני שחקנים משחקים כקבוצה אחת והשחקן הנותר משחק לבד. קבוצה שניה ושולט בשני גיבורים ובשוליות שלהם.

השחקנים צריכים לבחור שדה קרב עם ארבע משבצות התחלתיות (בחלק משדות הקרב בערכות אחרות מהסדרה יש רק שתי משבצות התחלתיות ואי אפשר להשתמש בהם למשחק בקבוצה).

במהלך הכנת המשחק, השחקנים ממקמים את הגיבורים שלהם בסדר מתחלף:

- 1. השחקן הראשון בקבוצה א' ממקם את הגיבור שלו במשבצת מס' 1.
- 2. השחקן הראשון בקבוצה ב' ממקם את הגיבור שלו במשבצת מס' 2.
- 3. השחקן השני בקבוצה א' ממקם את הגיבור שלו במשבצת מס' 3.
- 4. השחקן השני בקבוצה ב' ממקם את הגיבור שלו במשבצת מס' 4.

כל שחקן, אחרי שמיקם את הגיבור שלו, ימקם את השוליות שלו באותו האיזור, כרגיל.

במהלך המשחק, השחקנים משחקים בסדר מתחלף:

- 1. השחקן הראשון בקבוצה א' משחק.
- 2. אז השחקן הראשון בקבוצה ב' משחק.
- 3. אז השחקן השני בקבוצה א' משחק.
- 4. אז השחקן השני בקבוצה ב' משחק.

הסדר הזה ממשיך לאורך כל המשחק.

כשגיבור מובס, השחקנים יסירו אותו מהשולחן. השחקן שבבעלותו הגיבור ימשיך לשחק כרגיל כל עוד לפחות שוליה אחת שלו נשארה בקרב. אם כל הלוחמים של שחקן הובסו, השחקן יוצא מהמשחק ולא יכול לשחק בתורו יותר.

ברגע ששני הגיבורים בקבוצה אחת הובסו, הקבוצה היריבה ניצחה!

סיכום סמלי המשחק

 הקלף הזה יכול לשמש להתקפה בלבד.

 הקלף הזה יכול לשמש להגנה נגד התקפה בלבד.

 הקלף הזה יכול לשמש להתקפה או להגנה.

 כפעולה, ניתן לבצע את השפעת הקלף הזה.

 הלוחם יכול להתקיף בקרב פנים אל פנים ובקרב מרחוק.

 הלוחם יכול להתקיף בקרב פנים אל פנים בלבד.

קרדיטים

"ללא מתחרים" נוצר על ידי Restoration Games, והוא שחזור של Star Wars: Epic Duels, שעוצב על ידי קרייג ואן נס ורוב דיווין, והוצא לאור על ידי מילטון ברדלי. ההשראה לחוקי האיזורים היא ממסד Pathfinding System מהמשחק Tannhäuser שעוצב על ידי וויליאם גרוסלין ודייאר פולי והוצא לאור על ידי Fantasy Flight Games.

שחזור המשחק: רוב דיווין וג'סטין די ג'יקובסון
עיצוב גרפי: ג'יי שו, ג'יסון טיילור ולינדסי דיווין
איורי הקלפים והכריכה: אוליבר ברט
איורי הלוחות: אלכסנדר וולס
עריכה: דסטין שורץ

תודה לכל מי שעזר לבדוק את המשחק! כולכם אנשים נפלאים. אנחנו מתכוונים לזה. תודות נוספות לדרו דוהרטי על עיצוב ספר ההוראות, מאט טיילור על האיור בסמן הגודל של אליס וקויל רוס וסנשיפטוק על ההכוונות באיורי התנוחות.

© 2019 Restoration Games, LLC. סימנים רשומים בבעלות Restoration Games כוללים את: Restoration Games, LLC; "No Equals", וכל האמצעים היוזאליים הקשורים.

Restoration Games, LLC ממוקמים ב-1717 Sunrise, FL 33323, #244, W. SUNRISE BLVD.

© 2023 IELLO על הגרסה בעברית. הזכויות על הטריטוריה והשפה מנוהלות על ידי IELLO
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France
© 2023 תרגום - משחקי ליאם, שמריהו לוין 17, תל אביב, ישראל.

מיוצר בג'אסין, סין על ידי Whatz Games.

הרכיבים עצמם עשויים להיות שונים מאלה המופיעים בחוברת.

אזהרה! לא מתאים לילדים מתחת לגיל 3. מכיל רכיבים קטנים. סכנת חנק.



www.iello.com



משחקי
ליאם