



רובין הוד
נגד
ביגפוט

הוראות



מערכת המשחק "ללא מתחרים"

"ללא מתחרים" היא מערכת משחק דו-קרב מבוסס מיניאטורות המכילה לוחמים מכל הסוגים – גיבורים מהספרים, הסרטים והאגדות. לכל אחד מהגיבורים יש חפיסה ייחודית של קלפים המתאימים לסגנון הלחימה שלהם.

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

03



תוכן

2 מיניאטורות גיבורים



60 קלפי פעולה



3 חוגות סימון חיים



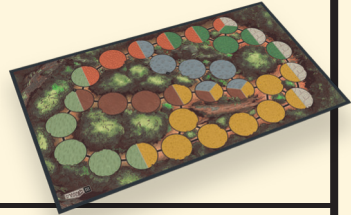
2 קלפי דמות



5 סמני שוליה



1 לוח דו-צדדי
עם 2 שדות קרב



ביגפוט

- ◀ 30 קלפי פעולה
- ◀ 1 מיניאטורת הגיבור - ביגפוט
- ◀ 1 קלף דמות - ביגפוט
- ◀ 1 סמן שוליה - ג'קלופ
- ◀ 2 חוגות סימון חיים

רובין הוד

- ◀ 30 קלפי פעולה
- ◀ 1 מיניאטורת הגיבור - רובין הוד
- ◀ 1 קלף דמות - רובין הוד
- ◀ 4 סמני שוליה - פורעי חוק
- ◀ 1 חוגת סימון חיים

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



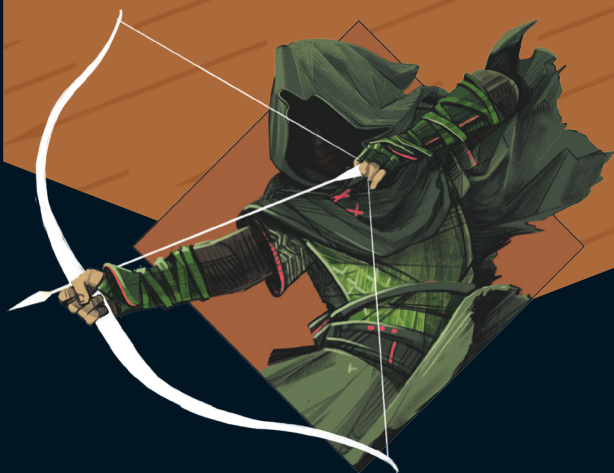
גיבורים ושוליות

כל הדמויות המשתתפות בקרב הם **לוחמים**, אך הלוחם הראשי שלך הוא **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 מיוצגות על ידי סמנים הניתנים להזזה ברחבי שדה הקרב.

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

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



מהלך המשחק

השחקנים משחקים בתורות: מתמרנים את הלוחמים שלהם ברחבי שדה הקרב, מבצעים תחבולות, ותוקפים את הלוחמים של היריב. המנצח הוא זה שהצליח להביס את הגיבור של יריבו על ידי הפחתת נקודות החיים שלו לאפס.

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. כל אחד מהשחקנים יבחר גיבור ויקח את 30 קלפי הפעולה המתאימים, קלף הדמות, מיניאטורת הגיבור, סמני השוליות, חוגות סימון החיים וכל רכיב נוסף השייך לגיבור שנבחר.
3. כל שחקן יסובב את חוגות סימון החיים של הגיבור ושל השוליה כך שיראו את מספר נקודות החיים ההתחלתיות המצויין על קלף הדמות. (לשוליות ללא חוגות סימון חיים יש נקודת חיים אחת בלבד).
4. כל שחקן יערבב את קלפי הפעולה שלו, יניח אותם בערימה עם הפנים כלפי מטה, ואז ישלוף 5 קלפים ויחזיק אותם בידו.
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, הוא יעשה זאת בשלב זה. (אין החלטות כאלו בערכה זו).
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.

06



משבצות ואיזורים

שדה הקרב מורכב **ממשבצות** עגולות ביניהן יוזוזו הלוחמים. כל משבצת יכולה להכיל רק לוחם אחד בכל רגע נתון.

שתי משבצות המחוברות בקו נחשבות **סמוכות**. סמיכות בין משבצות תקבע מה הן המטרות של התקפות והשפעות של קלפים שונים.

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

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

07



מהלך המשחק

בתורו, על כל שחקן לבצע **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 התור, אם יש לשחקן יותר מ-**7** קלפים ביד, הוא חייב להשליך קלפים לערימת הקלפים המושלכים עד שהוא נשאר עם **7** קלפים בלבד.

לאחר מכן, התור עובר לשחקן השני.



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

כששחקן מבצע את פעולת ה**תמרון**, הוא קודם כל שולף קלף מראש ערימת קלפי הפעולה שלו ולאחר מכן הוא יכול להזיז את הלוחמים שלו.

שלב 1: שליפת קלף (חובה)

השחקן ישלוף את הקלף העליון בערימת קלפי הפעולה שלו ויוסיף אותה לקלפים שהוא מחזיק בידו. לשחקן יכולים להיות יותר מ-7 קלפים במהלך התור שלו, אבל בסוף התור, הוא יהיה חייב להשליך את הקלפים העודפים עד שישארו לו 7 קלפים ביד.

שליפת קלפים

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

כשערימת קלפי הפעולה של השחקן התרוקנה, הלוחמים שלו **מותשים**. אם יצטרך לשלוף קלף בזמן שהלוחמים שלו מותשים, כל אחד מהלוחמים שלו יפגע בסך של 2 נקודות נזק במקום. במקרה כזה השחקן לא ישלוף קלף ולא יערבב מחדש את ערימת הקלפים המושלכים.

09

שלב 2: הזזת הלוחמים (רשות)

על קלף הדמות של השחקן מצויין ערך התזוזה שלו. במהלך שלב ההזזה, השחקן רשאי להזיז את כל אחד מהלוחמים שלו, אחד אחרי השני, כמות משבצות השווה או פחותה מערך התזוזה שלו. בנוסף, הוא רשאי לשדרג את התזוזה שלו (ראה בעמוד הבא).

כל משבצת אליה זז לוחם חייבת להיות סמוכה למשבצת ממנה הוא הגיע. השחקן **רשאי** להזיז את הלוחם דרך משבצות בהן כבר נמצא לוחם ידידותי אחר (בבעלותו של אותו השחקן) אבל לא לסיים את תזוזת הלוחם במשבצת תפוסה. השחקן **אינו רשאי** להזיז לוחם דרך משבצת בה נמצא לוחם יריב.

השחקן רשאי להזיז את הלוחמים שלו באיזה סדר שירצה, אבל חייב לסיים את תזוזתו של לוחם לפני שיתחיל להזיז את הבא בתור. השחקן לא נדרש להזיז את הלוחמים שלו את אותו המרחק, הוא יכול לבחור מה המרחק אותו כל לוחם יזוז. מותר להזיז לוחם 0 משבצות (בפועל, להשאיר אותו במקום).

הערה אם השפעה של קלף או יכולת מאפשרת לשחקן להזיז את הלוחמים של היריב שלו, הוא חייב לכבד את כל חוקי התזוזה מזווית הראיה של היריב.

שדרוג

כששחקן מבצע את פעולת ה**התמרון**, הוא יכול ל**שדרג** את התנועה שלו. כדי לעשות את זה, השחקן צריך להשליך קלף 1 מהיד שלו ולהוסיף את ערך השדרוג של הקלף הזה לערך התזוזה. השחקן יתעלם מכל השפעה הכתובה על הקלף המושלך (הקלף לא מופעל אלא משומש רק עבור ערך השדרוג שלו).

השפעות מסויימות (כמו הקלף "מארב" של רובין הוד) מאפשרות לשחקן לשדרג דברים נוספים כמו למשל ערך ההתקפה.

קלפים שלא ניתן להפעיל יותר – כי הלוחם או הלוחמים שיכולים להשתמש בהם כבר הובסו – עדיין יכולים להיות מושלכים עבור שדרוגים.

10 פעולה: תחבולה

כששחקן מבצע את פעולת ה**תחבולה**, הוא צריך לבחור קלף תחבולה (מסומן על ידי ⚡) מהיד שלו ולהניח אותו על השולחן עם הפנים כלפי מעלה.

השחקן יכריז מי מהלוחמים משתמש בקלף התחבולה – לצורך הפעולה, הלוחם הזה ייחשב כלוחם **הפעיל**. על כל קלף בחפיסה מצויין איזה לוחם יכול להשתמש בו. לא ניתן להשתמש בקלף תחבולה אם הלוחם שמצויין עליו כבר הובס.

השחקן יבצע את הכתוב בהשפעת הקלף ואז ישליך אותו לערימת הקלפים המושלכים.



ערימת הקלפים המושלכים

לכל שחקן תהיה ערימת קלפים מושלכים משלו. כל הקלפים בהם הוא השתמש או השליך, יושלכו לערימה הזו. הקלפים בערימת הקלפים המושלכים מונחים עם פניהם כלפי מעלה - בניגוד לערימת קלפי הפעולה - כדי להבדיל ביניהן. כל שחקן יכול לעלעל בקלפים שבכל אחת מערימות הקלפים המושלכים שעל השולחן בכל זמן שירצה.

פעולה: התקפה

כששחקן מבצע את פעולת ה**התקפה**, הוא חייב להכריז איזה מהלוחמים שלו מבצע את ההתקפה. הלוחם הזה נחשב כלוחם **הפעיל**. השחקן לא רשאי לבצע פעולת התקפה אם אין לו ביד קלף התקפה או אם לאף אחד מהלוחמים שלו אין מטרה חוקית להתקפה.

שלב 1: הכרזת המטרה

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

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

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

שלב 2: בחירת וחשיפת הקלף

השחקן המתקיף צריך לבחור בקלף התקפה מהיד שלו ולהניח אותו מולו על השולחן עם הפנים כלפי מטה. הקלף חייב להיות קלף בו הלוחם המתקיף רשאי להשתמש. לאחר מכן, השחקן המגן **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 זה גורם נזק ללוחמים של השחקן שהשתמש בקלף או השפעות שליליות אחרות).

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

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

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

12

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

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

לבסוף, השחקנים ישליכו את כל הקלפים בהם השתמשו לערימות הקלפים המושלכים שלהם.

ניצחון בקרב

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

השחקן המתקיף ניצח בקרב אם הם פגעו במגן בסך של לפחות נקודת נזק אחת מההתקפה עצמה (לא מההשפעות של הקלפים או הגיבור).

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

דוגמה לקרב

רבקה משחקת את רובין הוד.
בוב משחק את ביגפוט.
זהו תורה של רבקה והיא רוצה
לתקוף את ביגפוט.



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



רבקה תוקפת את ביגפוט עם אחד מפורעי החוק
שלה. היא לא יכולה להשתמש בחץ משפד (זהו
קלף שרק רובין הוד
יכול להשתמש בו והוא
לא נמצא באיזור של
ביגפוט) והמגינים של
יער שרווד הוא קלף
ההגנה. היא משתמשת
בלוחמה מתוחכמת
כקלף ההתקפה שלה
ומניחה אותו עם הפנים כלפי מטה.



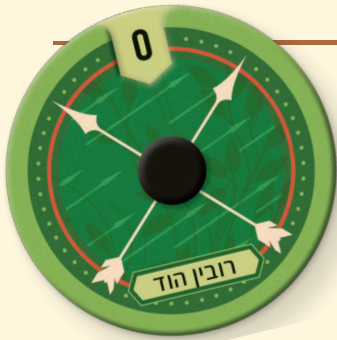
אין השפעות המסומנות ב"מיד"
או "במהלך הקרב". ללוחמה
מתוחכמת יש ערך נמוך יותר
מאשר למאבק, אז ההתקפה לא
גורמת לנזק. ביגפוט מנצח בקרב
(כי לא ספג נזק מההתקפה).



לשני הקלפים יש השפעה של לאחר
הקרב. המגן (ביגפוט) מבצע את
ההשפעה שלו קודם. בוב מזיז את
פורע החוק שני צעדים הרחק מביגפוט.
עכשיו, רבקה מבצעת את לוחמה
מתוחכמת. רבקה חייבת לפגוע בסך של
נקודת נזק 1 בכל לוחמי היריב הסמוכים
לפורע החוק. אולם, לא קיים לוחם סמוך
לפורע החוק כרגע, אז ההשפעה לא
פוגעת באף לוחם.



הבסת לוחמים



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

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

אם הגיבור של אחד השחקנים הובס, השחקן הפסיד 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



שים לב: לא ניתן להשתמש בחוקים למשחק בקבוצה עם הסט של רובין הוד נגד ביגפוט לבדו. תצטרכו עוד דמויות ומפות המכילות משבצות עם המס' 3 ו-4.

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 והשוליות שלו. הלוחמים של השחקנים שבאותה הקבוצה נחשבים ידידותיים אחד כלפי השני. אם רוצים לשחק ב-3 אנשים, שני שחקנים משחקים כקבוצה אחד והשחקן הנותר משחק לבד כקבוצה שניה ושולט בשני גיבורים ובשוליות שלהם.

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

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

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

- ◀ השחקן הראשון בקבוצה א' משחק.
- ◀ אז השחקן הראשון בקבוצה ב' משחק.
- ◀ אז השחקן השני בקבוצה א' משחק.
- ◀ 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 דיייוני, והוצא לאור על ידי מילטון ברדלי. ההשראה לחוקי האיזורים היא ממסלול Pathfinding System מהמשחק Tannhäuser שעוצב על ידי ויליאם גרוסלין ודידיאר פולי והוצא לאור על ידי Fantasy Flight Games.

הגרסה בעברית:
תרגום: עמית ארנון
עריכה: דותן צור
עיצוב גרפי: אסנת קדמי

שחזור המשחק: רוב דיייוני וג'סטין די ג'יקובסון
עיצוב גרפי: ג'יי שו, ג'ייסון טיילור ולינדסי דיייוני
איורי הקלפים והכריכה: אוליבר ברט
איורי הלוחות: חואן אסטבן רודריגז
עריכה: דסטין שוורץ
ניהול פרויקט: סוזן שלדון

תודה לכל מי שעזר לבדוק את המשחק! כולכם אנשים נפלאים. אנחנו מתכוונים לזה. תודות נוספות לדרו דוהרטי על עיצוב ספר ההוראות, קייל רוס וסנטיסטוק על ההכוונות באיורי התנוחות.

© 2019 Restoration Games, LLC. סימנים רשומים בבעלות Restoration Games כוללים את: Restoration Games, LLC; "No Equals", וכל האמצעים היוזואלים הקשורים. הלוגו של Restoration Games, Unmatched, הלוגו של "Unmatched", כותרת המשנה "In Battle There Are", וכל האמצעים היוזואלים 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.
9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France
© 2023 תרגום - משחקי ליאם, שמריהו לוין 17, תל אביב, ישראל.

מיוצר בג'יאוויין, 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