

סקרביה™



מומלץ להיכנס ולראות את סרטון ההסברה
בערוץ ה- Youtube של GEONIGAMES

המשחק מכיל

- 4 מסגרות התחומות את האתר הארכיאולוגי.
- 4 סטים המורכבים מ- 4 לוחות להקמת האתר הארכיאולוגי. (סט לכל שחקן)
- 4 סטים של 12 אריחים שונים לביצוע המשימות באתר. (סט לכל שחקן)
- 4 סטים של 8 סלעים. (סט לכל שחקן)
- 72 מטבעות של סקרביה-חרפושיות זהב בשווי 1-4 נקודות.
- 12 קלפי משימה.

מבוא - האם תפתרו את התעלומה?

תגלית מרעישה נחשפה על ידי הקהילה הארכיאולוגית. סמל עתיק התגלה לאחרונה. לסמל יש צורה של סקרביה-חרפושית מסתורית בצבע זהב. סימנים לנוכחותה התגלו באתרים ארכיאולוגיים אחדים ב-4 קצוות של כדור הארץ. אתה מנהיג של קבוצת ארכיאולוגים שיוצאת למסע, מקימה מחנה ומסמנת אזורי חפירה. המטרה לאסוף כמה שיותר שרידי חרפושיות מזהב בכדי לפתור את תעלומת הסקרביה.

מטרת המשחק

בזמן שחוקרים את האתר הארכיאולוגי, השחקנים מנסים להניח את האריחים כדי לבדד את אזורי החפירה העשירים בשרידי החרפושיות (לא יותר מ-4 אריחים יחד). כל אזור חפירה מסומן ומתוחם ייתן לשחקן נקודות לפי מספר החרפושיות שהוא תחם. בסוף 12 סיבובי המשחק, השחקן שצבר את מירב הנקודות הוא המנצח!

הכנה למשחק

כל שחקן בוחר צבע ולוקח את החלקים המתאימים: 1 מסגרת, 4 לוחות משחק של אתר ארכיאולוגי, 12 אריחים שונים של המחנה ו-8 סלעים. השחקן הצעיר ביותר מקבל את התפקיד של **החוקר הגדול**. **החוקר הגדול** לוקח את ערימת קלפי המשימה, מערבב אותם ומניח במרכז השולחן עם הפנים כלפי מטה. **החוקר הגדול** בוחר איך למקם את ארבעת לוחות המשחק בתוך המסגרת של האתר הארכיאולוגי ושאר השחקנים מחויבים למקם אותם בהתאמה בתוך המסגרת כמו **החוקר הגדול**. לאחר מיקום הלוחות, השחקנים מניחים את הסלעים במקומות המיועדים להם.

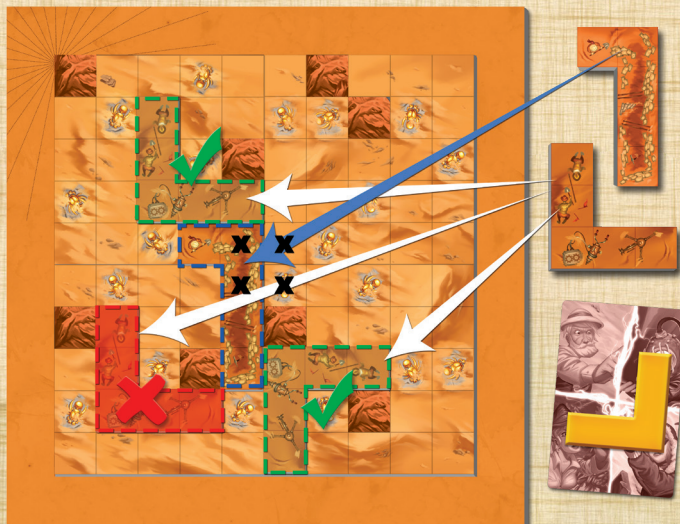
מהלך המשחק

במשחק יש 12 סבבים.

ראשית, החוקר הגדול חושף קלף משימה. הקלף הזה מנחה את השחקנים באיזה אריח להשתמש. השחקנים לוקחים את האריח המתאים ומניחים אותו באתר שלהם בהתאם לחוקים. הסבב מסתיים כאשר כל המשתתפים סיימו להניח את האריח.

חוקים להנחת 12 האריחים:

- האריח הראשון חייב לכסות לפחות 1-4 מהריבועים שבמרכז לוח האתר. (ראה ציור - ארבעת הריבועים המסומנים ב-X הם מרכז הלוח והאריח הראשון המסומן בכחול הונח על שניים מהם).
- כל שאר האריחים חייבים לגעת לפחות בצלע אחת של משבצת משחק המשותפת לשני האריחים - הכוונה לאזור החפירה המשותף בין הכחול לירוק בציור. (לא ניתן להניח אריח באלכסון לחלק אחר)



- אריחים חייבים תמיד לכסות 5 משבצות משחק שבאתר הארכיאולוגי (אסור להניח על מסגרת המשחק).
- הסלעים הינם מכשולים טבעיים שצריך לעבוד סביבם.
- סמלי החרפושיות מזהב יכולים להיות מכוסים על ידי האריחים.
- אריח שיש לו מקום בלוח חייבים להניח אותו באתר הארכיאולוגי.
- אריח שאין לו מקום בלוח הוא פסול ולא ניתן להשתמש בו בסבבים הבאים.

חישוב הנקודות לפי סימוני החפירות:

במהלך המשחק, אם הצלחת לתחום חרפושיות עד 4 משבצות, כל שחקן בתום הסבב מניח לעצמו את הניקוד המתאים. אזור חפירה הינו אזור שבו יש 1-4 משבצות מתוחמות וסגורות על ידי אריחים/מסגרת/סלעים. חישוב הנקודות מתבצע בצורה הבאה: מכפילים את מספר המשבצות במספר החרפושיות המתוחמות. לדוגמא: אם יש לי אזור מתוחם של 4 משבצות שבהן יש 2 משבצות עם חרפושיות, כל חרפושית מקבלת ניקוד של 4 נקודות (חרפושית כפול מספר המשבצות המתוחמות).



סיום המשחק

המשחק מסתיים ברגע שהמשתתפים ביצעו את 12 המשימות. השחקנים סופרים את סכום המטבעות שבידם. במידה ואחד מהמשתתפים ביצע משימה אחת פחות (לא הצליח להניח את האריח בשל בעיית מקום בלוח) הוא מקבל בנוסף לניקוד שלו: 1 נקודה על כל חרפושית שלא סומנה/שלא קיבלו עליה ניקוד. המנצח הוא השחקן שצבר את מירב הנקודות.

גרסת משחק לשחקן בודד:

אתה השורד האחרון שנשאר. אבותיך השאירו לך משימה לוודא שהסוד של העם שלך לעולם לא יתגלה. לכן אתה חייב לוודא שכל החיפושים הארכיאולוגים ייכשלו. מטרתך לכסות את כל סמלי החרפושיות מזהב.

- בחר סט אחד של אתר ארכיאולוגי מסויים.
- קח את האריחים המתאימים, ערבב את קלפי המשימה והנח אותם כשהפנים כלפי מטה.
- הרם קלף משימה והנח את האריח המתאים בלוח המשימה.
- אופן הנחת האריחים **לפי כללי הנחת האריחים של המשחק הבסיסי**.
- הרם את הקלפים אחד אחרי השני והנח את האריחים בהתאמה (עד שיסתיימו כל 12 המשימות).
- מטרת המשחק-בשונה משאר הגרסאות, היא לכסות את כל החרפושיות מזהב בעזרת האריחים.
- חייבים להניח את האריחים בהתאם לקלף המשימה (אם יש לו מקום).
- במידה ואין מקום בלוח לאותו אריח, האריח פסול ויוצא מהמשחק.
- המשחק מסתיים כאשר כל המשימות בוצעו.

זכית והצלחת במשימה אם ורק אם כיסית את כל החרפושיות מזהב!

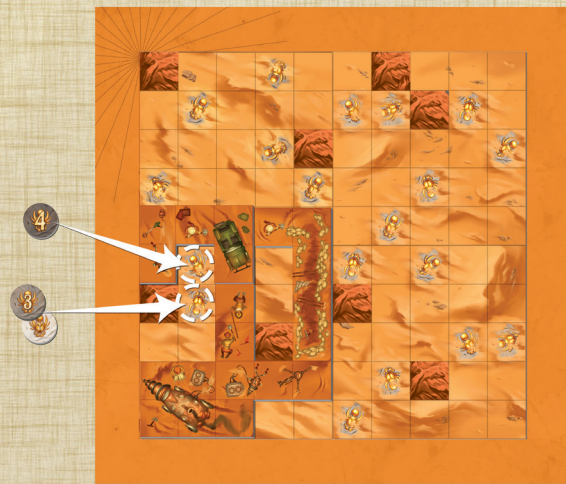
אתם חושבים שזה קל? תנסו!
אם לא הצלחתם בפעם הראשונה, אל תשנו את לוח המשחק ונסו שוב עד שתצליחו.

בהצלחה!

עוד בסדרה:



דוגמא נוספת- אם יש לי אזור מתוחם של 2 משבצות שבהן יש חרפושית אחת: חרפושית אחת כפול 2 משבצות = 2 נקודות בלבד.
את מטבעות הניקוד מניחים על כל חרפושית בלוח המשחק.
אם הסתיימו המטבעות של מספר מסויים ניתן לשים כמה מטבעות בשווי הסכום המתאים (ראה ציור).
• אזור מתוחם ללא חרפושיות אינו מקבל ניקוד.
• אזור מתוחם עם חרפושיות מעל 4 משבצות אינו מקבל ניקוד.



סיום המשחק

המשחק מסתיים ברגע שהשחקנים ביצעו את 12 המשימות. בתום המשחק, השחקנים בודקים שהם שמו את ניקוד המטבעות המתאים. כל השחקנים סופרים את סכום המטבעות באתר הארכיאולוגי שלהם. השחקן עם מספר הנקודות הגבוה ביותר, מנצח במשחק!

אפשרויות משחק נוספות

גרסת משחק אחד על אחד:

2 שחקנים על לוח אחד!

- בוחרים אתר ארכיאולוגי אחד (לוח משחק).
- מניחים את לוח המשחק במרכז השולחן ולידו ערימת קלפי המשחק.
- השחקן הראשון מרים קלף משימה ומבצע אותה (מניח את האריח המתאים בלוח המשחק).
- **לפי כללי הנחת האריחים של המשחק הבסיסי**.
- השחקן השני מרים את קלף המשימה הבא ומבצע אותה.
- השחקן הראשון שתחם חרפושיות לפי כללי המשחק זוכה בניקוד של אותו אזור שחתם (לפי כללי חישוב הנקודות).
- המשחק ממשיך כך שכל אחד בתורו מבצע קלף משימה ומניח אריח מתאים.
- ברגע ששחקן תחם ראשון אזור מסויים, הוא לוקח את הניקוד המגיע לו אליו ולא משאיר אותו על הלוח.
- יש להניח מטבע ניקוד לסימון האזור התחום שכבר קיבלו עליו נקודות, מטבע זה נועד רק לסימון ולא שייך לאחד המשתתפים.

