

The Castles of Burgundy	שם המשחק
2-4 שחקנים, מומלץ ב-2-3 שחקנים, זמן משחק של 90 דקות, גילאי 12 ומעלה.	נתונים טכניים
השחקנים מגלמים נסיכים בדוכסות בורגונדיה במאה ה-15.	סיפור המעשה
- לצבור נקודות ניצחון (באמצעות מסחר, גידול מקנה, בניין עיר ומחקר מדעי)	מטרה
<p>- מסביב ללוח יש מסלול נקודות ניצחון ומסלול מיקום בתור.</p> <p>- לצידי הלוח:</p> <p>20 פיסות כסף,</p> <p>30 אריחי פועל,</p> <p>164 אריחים משושים צבעוניים ממוינים לפי צבע, קובייה לבנה.</p> <p>- 5 ערימות בנות 5 אריחי סחורות כל אחת, עם הפנים כלפי מטה מונחות על-גבי משבצות השלבים A-E.</p> <p>- 2X6 אריחי בונוס במקומות המתאימים על-גבי הלוח.</p> <p>- לכל שחקן יש לוח אישי, "טירה התחלתית", שלושה אריחי סחורה אקראיים, שתי קוביות בצבע אחד, שני סמני משחק (סמן נקודות ניצחון וסמן מיקום בתור), פיסת כסף אחת 1-4 פועלים (בהתאם למיקום בתור).</p>	מצב התחלתי
<p>- המשחק מורכב מחמישה שלבים. בכל שלב מתקיימים חמישה סיבובים.</p> <p>- בכל סיבוב כל שחקן מבצע שתי פעולות (אחת לכל קובייה) ובנוסף רשאי לבצע קנייה אחת.</p>	תיאור כללי
<p>- ע"פ סדר הסמנים במסלול מיקום התור (נקבעים באקראי בתחילת המשחק). השחקן הראשון מקבל את הקובייה הלבנה.</p>	קביעת סדר
<p>- מסירים מהלוח המרכזי את כל האריחים המשושים שלא נלקחו בשלב הקודם.</p> <p>- סחורות שלא נלקחו נותרות במקומן.</p> <p>- מוסיפים למקומות המתאימים על-גבי הלוח אריחים משושים צבעוניים עם הפנים כלפי מעלה מהקופה (בהתאם למס' השחקנים).</p> <p>- מניחים חמש סחורות חדשות באריחי הסיבוב עם הפנים כלפי מעלה.</p>	מהלך שלב
<p>- כל השחקנים מגלגלים את הקוביות בו זמנית (כולל הקובייה הלבנה).</p> <p>- השחקן הראשון ממקם את אריח הסחורה של הסיבוב הנוכחי בשוק התואם לערך הקובייה הלבנה.</p>	מהלך סיבוב
<p>- בתורו שחקן יכול לבחור אחת בין פעולות הבאות לכל קובייה (2 פעולות סה"כ):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. לקיחת אריח – בוחרים אחד מהאריחים המשושים הזמינים (לא סחורה) בשוק התואם לערך הקובייה ומעבירים אותו למאגר האישי. 2. מיקום אריח מהמאגר האישי – ממקמים אריח על הלוח במשבצת ריקה התואמת את ערך הקובייה וצבע האריח. חייב להיווצר רצף טריטוריאלי בין הטירה ההתחלתית לבין האריח החדש שהונח. מיקום האריח עשוי לגרום לניקוד או לפעולת בונוס בהתאם לסוגו. 3. מכירת סחורות – מוכרים את כל הסחורות התואמות לערך הקובייה שיש ברשות השחקן. על כל סחורה מקבלים 2-4 נקודות ניצחון (בהתאם למספר השחקנים). כמו כן, מקבלים פיסת כסף אחת על כל מכירה. 4. קבלת עובדים – לוקחים מהקופה שני אריחי עובדים ומניחים אותם במקום המתאים על-גבי הלוח האישי, ללא תלות בתוצאת הקובייה. <p>- בתורו שחקן רשאי לבצע קנייה אחת של אריח ממרכז הלוח (השוק השחור) בתמורה לשתי פיסות כסף.</p>	מהלך תור
<p>- ספינה – מאפשרת לשחקן לקחת מהלוח את כל הסחורות משוק לבחירתו ומקדמת אותו צעד אחד במסלול מיקום התור.</p> <p>- טירה – נותנת לשחקן פעולה מיידית נוספת, כאילו הטיל קובייה נוספת עם ערך לבחירתו.</p> <p>- מקנה – מעניק נקודות ניצחון לפי מסר החיות על האריח + מספר החיות הזוהות על אריחים באותו מחוז.</p> <p>- מכרה – בסוף כל שלב כל שחקן מקבל פיסת כסף על כל מכרה שברשותו.</p> <p>- בניינים – מקנים פעולות מיידיות נוספות כמפורט בצידי הלוח האישי.</p> <p>- מדע – מקנים יכולות מיוחדות במהלך המשחק או נקודות ניצחון מיוחדות בסופו.</p>	סוגי האריחים המשושים

<p>- המשחק מסתיים בתום השלב החמישי (= 25 סיבובים / 50 פעולות קובייה). - כל שני פועלים, כל פיסת כסף וכל סחורה לא מנוצלים שווים נקודת ניצחון אחת. - אריחים צהובים (מדע) מעניקים נקודות ניצחון מיוחדות בהתאם לאריח. - השחקן בעל מירב נקודות הניצחון הוא המנצח. שובר שוויון: הכי פחות משבצות ריקות על הלוח.</p>	<p>סוף המשחק</p>
<p>- ניתן להשתמש בפועל כדי לשנות ערך קובייה ב±1 (כולל שינוי מ-1 ל-6 ולהפך). ניתן לנצל כמה פועלים בבת אחת. - אסור למקם שני בניינים זהים באותה עיר. - במידה והמלאי האישי מלא (3 מקומות סה"כ), ניתן להשליך אריח מהמלאי לצורך לקיחת / קניית אריח חדש). - כאשר שחקן מסיים למלא מחוז שלם בלוח האישי הוא מקבל נקודות ניצחון בהתאם לגודל המחוז (1-36) ולמס' השלב (2-10). - שני השחקנים הראשונים שמסיימים למלא את כל המשבצות בצבע אחד בלוח האישי מקבלים אריחי בונוס ואת נקודות הניצחון המשויכות לאריחים.</p>	<p>חוקים נוספים</p>
<p>- התאם את האסטרטגיה שלך לאריחי המדע שברשותך. - נסה להשלים מחוזות בלוח האישי.</p>	<p>טיפים לשחקן המתחיל</p>