

<p align="center"><b>Kingdoms</b></p>	<p>שם המשחק :</p>												
<p>2-4 שחקנים, זמן משחק של 45 דקות, גילאי 9 ומעלה.</p>	<p>נתונים טכניים</p>												
<p>השחקנים בונים טירות באזורים עתירי משאבים בזמן שהם מתחמקים מאסונות כגון דרקונים, ביצות וטרולים.</p>	<p>סיפור המעשה</p>												
<p>- לצבור את מירב מטבעות הזהב בסיום המשחק.</p>	<p>מטרה</p>												
<p>- לצדי הלוח :          - אריחים הפוכים מעורבבים (12 חיוביים, 6 שליליים ו-5 מיוחדים)          - בנק מטבעות.          - כל שחקן מקבל 50 מטבעות זהב ו-8-10 טירות מצבע אחד לפי הטבלה הבאה :</p> <table border="1" data-bbox="359 504 1029 689"> <thead> <tr> <th>מס' השחקנים</th> <th>טירות בערך צריח אחד</th> <th>טירות בערך 2-4 צריחים</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>4</td> <td>כולן</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>3</td> <td>כולן</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>2</td> <td>כולן</td> </tr> </tbody> </table>	מס' השחקנים	טירות בערך צריח אחד	טירות בערך 2-4 צריחים	2	4	כולן	3	3	כולן	4	2	כולן	<p>מצב התחלתי</p>
מס' השחקנים	טירות בערך צריח אחד	טירות בערך 2-4 צריחים											
2	4	כולן											
3	3	כולן											
4	2	כולן											
<p>- המשחק מורכב משלושה סיבובים, בתום כל סיבוב כל שחקן מקבל ניקוד על הטירות שבנה.          - בתחילת כל סיבוב כל שחקן מקבל אריח התחלתי אחד באקראי (רק הוא רשאי להסתכל בו).          - בתורו שחקן יכול לבחור אחת מבין שלוש פעולות.</p>	<p>תיאור כללי</p>												
<p>- השחקן הראשון נקבע באקראי, אחריו ע"פ סדר הישיבה.          - בסיבובים הבאים השחקן העשיר ביותר הוא הראשון.</p>	<p>קביעת סדר</p>												
<p>- בתורו שחקן יכול לבחור אחת מבין הפעולות הבאות :          1. להניח טירה ידידותית במקום פנוי על הלוח.          2. להוסיף אריח אקראי ללוח – הרמת אריח והנחתו במקום פנוי.          3. להניח את האריח ההתחלתי במקום פנוי (אפשרי רק פעם אחת בסיבוב).          - לא ניתן לוותר על תורך, כל עוד יש לך מהלך חוקי לבצע.          - לא ניתן להסיר מהלוח אריחים וטירות קיימים.</p>	<p>מהלך תור</p>												
<p>- לא נותר מקום פנוי על הלוח.          - ניקוד טירות.          - מרוקנים את הלוח ומערבבים מחדש את האריחים.          - טירות משומשות בעלות צריח אחד חוזרות לרשות השחקנים. טירות משומשות בעלות 2-4 צריחים יוצאות מהמשחק.</p>	<p>סוף הסיבוב</p>												
<p>- הסתיימו שלושה סיבובים.          - כעת סופרים מטבעות זהב והשחקן העשיר ביותר הוא המנצח.</p>	<p>סוף המשחק</p>												
<p>- עבור כל טירה ידידותית על הלוח, השחקן יקבל מטבעות זהב בשווי סכום ערכי האריחים החולקים עמה שורה ועמודה <b>כפול</b> מס' הצריחים של אותה טירה (עשוי להיות שלילי).          - אריחים מיוחדים עשויים להשפיע על הניקוד.</p>	<p>ניקוד</p>												
<p>- <b>הר</b> : מפצל את השורה והעמודה לשני חלקים, אשר כל אחד מהם מנוקד בנפרד.          - <b>מכרה זהב</b> : מכפיל את ערכם של כל האריחים החולקים עימו שורה ועמודה, חיוביים ושליליים כאחד.          - <b>מכשף</b> : מגדיל את ערכן של טירות הסמוכות לו (לא אלכסונית) בצריח אחד.          - <b>דרקון</b> : מבטל את כל האריחים החיוביים החולקים עימו שורה ועמודה לצורכי ניקוד. האריחים השליליים שומרים על ערכם.</p>	<p>אריחים מיוחדים</p>												
<p>- כל הטירות המשומשות יוצאות המשחק. המשחק מסתיים בסוף הסיבוב בו אחד השחקנים נותר ללא טירות ולא אחרי שלושה סיבובים.          - האריחים גלויים (לא הפוכים) ונבחרים לפי רצון השחקן ולא באקראי. בווריאנט זה לא מחלקים אריחים התחלתיים.          - נקד כל טירה ברגע שהיא מוצבת בלוח ולא בסוף הסיבוב.</p>	<p>וריאנטים אפשריים</p>												
<p>- חשב את ההסתברות להרים אריח טוב / רע עבורך.</p>	<p>טיפים אסטרטגיים לשחקן המתחיל</p>												