

| שם המשחק | Lords of Waterdeep | | | | | | | | | | |
|-----------------|---|-------------|----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| נתונים טכניים | 2-5 שחקנים, מומלץ ב-3-4 שחקנים, זמן משחק של 60 דקות, גילאי 12 ומעלה. | | | | | | | | | | |
| סיפור המעשה | השחקנים מגלמים לורדים מהעיר Waterdeep בעולם של "מבוכים ודרקונים". | | | | | | | | | | |
| מטרה | לצבור את מירב נקודות הניצחון (באמצעות השלמת קלפי משימות, בניית בניינים, שיחוק קלפי אינטריגה ושימוש בבניינים). | | | | | | | | | | |
| מצב התחלתי | <p>- מסביב ללוח יש מסלול נקודות ניצחון ומסלול סיבובי משחק.</p> <p>- לצידי הלוח:</p> <p>100 קוביות משאבים צבעוניות ממוינות לפי צבע, ערימת קלפי אינטריגה (50 קלפים), ערימת קלפי משימה (60 קלפים), ערימת אריחי בניינים (24 אריחים), בנק מטבעות.</p> <p>- 3 אריחי בניינים פתוחים בהיכל הבנאים.</p> <p>- 4 קלפי משימה פתוחים בפונדק Clifwatch.</p> <p>- לכל שחקן יש לוח אישי, סכום כסף התחלתי (4 לראשון ומטבע אחד יותר לבא אחריו, וכך הלאה), סמני שליטה ו-2-4 סוכנים מצבע אחד לפי הטבלה הבאה:</p> <table border="1" data-bbox="443 801 976 1010"> <thead> <tr> <th>מס' השחקנים</th> <th>מס' הסוכנים לכל שחקן</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table> <p>- כל שחקן מקבל קלף לורד סודי, 2 קלפי משימות ו-2 קלפי אינטריגה.</p> | מס' השחקנים | מס' הסוכנים לכל שחקן | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 5 | 2 |
| מס' השחקנים | מס' הסוכנים לכל שחקן | | | | | | | | | | |
| 2 | 4 | | | | | | | | | | |
| 3 | 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | 2 | | | | | | | | | | |
| 5 | 2 | | | | | | | | | | |
| תיאור כללי | <p>- המשחק מורכב משמונה סיבובים.</p> <p>- כל סיבוב מורכב מתורים בהם כל שחקן מניח סוכן על-גבי הלוח לבצע פעולות שונות ובנוסף רשאי להשלים משימה אחת.</p> | | | | | | | | | | |
| קביעת סדר | <p>- על-פי סדר הישיבה (ראשון: מי שביקר לאחרונה בעיר אחרת).</p> <p>- ניתן לקחת את סמן השחקן הראשון ע"י בחירת הפעולה המתאימה.</p> | | | | | | | | | | |
| תחילת סיבוב | <p>- הניחו על כל בניין בהיכל הבנאים סמן נקודת ניצחון אחד (הניחו סה"כ 3 סמנים).</p> <p>- בתחילת הסיבוב החמישי כל שחקן מקבל סוכן נוסף.</p> | | | | | | | | | | |
| מהלך תור | <p>- במידה ולשחקן יש סוכן פנוי בתורו הוא יבצע לפחות אחת מהפעולות הבאות:</p> <p>1. הנחת סוכנים (חובה) – מניחים סוכן במשבצת פעולה פנויה ומבצעים אותה. ניתן להניח סוכן בבניין המודפס על הלוח או בבניין שנבנה קודם לכן ע"י אחד השחקנים.</p> <p>2. השלמת קלף משימה (רשות) – משלמים לקופה את המשאבים ו/או כסף הדרושים להשלמת המשימה ומקבלים את הפרס המתאים. ניתן להשלים רק משימה אחת בכל תור.</p> <p>- לא ניתן לוותר על תורך, כל עוד יש לך מהלך חוקי לבצע.</p> | | | | | | | | | | |
| סוף סיבוב | <p>- הסיבוב מסתיים לאחר שכל השחקנים הניחו את כל הסוכנים שלהם על הלוח.</p> <p>- כל השחקנים לוקחים חזרה את הסוכנים שלהם מהלוח הראשי.</p> <p>- השחקן בעל סמן השחקן הראשון מתחיל את הסיבוב הבא.</p> | | | | | | | | | | |
| בניינים מרכזיים | <p>- היכל הבנאים – מאפשר לבנות אחד מהבניינים הזמינים בתמורה לתשלום כסף ולקבל נקודות ניצחון. השחקן הבונה מניח את הבניין שרכש במשבצת פנויה ומצמיד לו את אחד מסמני שליטה שלו. לא ניתן לקנות בניין אם לא נותרו לך סמני שליטה.</p> <p>הטבת בעלות: כאשר שחקן אחר משתמש בבניין בשליטתך, הנך זכאי להטבה המפורטת על אריח הבניין.</p> <p>- פונדק Clifwatch – מאפשר לקחת אחד מקלפי המשימות הזמינים. בפונדק יש 3 משבצות שמיועדות לסוכנים.</p> | | | | | | | | | | |

| | |
|--|--------------------|
| <p>- נמל Waterdeep – מאפשר לשחק קלף אינטריגה אחד באופן מידי. בסוף הסיבוב, ניתן למקם מחדש סוכן מהנמל במשבצת פנויה אחרת ולבצע את הפעולה שלה. לא ניתן להזיז סוכן למקום פנוי אחר בנמל. בנמל יש 3 משבצות שמיועדות לסוכנים.</p> | |
| <p>- כאשר שחקן מרים קלף משימה, עליו להניחו גלוי לצד המשימות הפעילות שלו. - לאחר השלמת משימה וקבלת הפרס הרשום עליה, על השחקן להפוך אותה עם הפנים כלפי מטה ולהניחה בערימת המשימות המושלמות על גבי הלוח האישי שלו. - קלפי לורד שונים נותנים נקודות בונוס בסוף המשחק על משימות מושלמות מסוגים מסוימים. - משימות חובה - חלק מקלפי האינטריגה מאפשרים לך להטיל משימת חובה על שחקן לבחירתך. אותו שחקן אינו רשאי להשלים משימה אחרת לפני שישלים את משימת החובה. לאחר השלמת משימת חובה, הניחו אותה בערימת קלפי האינטריגה המשומשים. - משימות עלילה - בעלות השפעה מתמשכת בנוסף לפרס. לאחר השלמתם, יש להניח אותם גלויים לצד הלוח האישי כתזכורת להשפעה המתמשכת.</p> | משימות |
| <p>- המשחק מסתיים לאחר שמונה סיבובים. - ניקוד סופי: כל משאב וכל 2 מטבעות כסף לא מנוצלים מזכים בנקודת ניצחון אחת. קלף הלורד הסודי מעניק נקודות בהתאם לרשום עליו. - השחקן בעל מירב הנקודות מנצח (שובר שוויון: יתרת כסף).</p> | סוף המשחק |
| <p>- השלם משימות בהתאם ללורד הסודי שקיבלת בתחילת המשחק. - משימות עלילה יכולות להניב הרבה נקודות.</p> | טיפים לשחקן המתחיל |