

גרסה : 1.01	Tigris & Euphrates	שם המשחק :
	השחקנים מגלמים שושלות המפתחות תרבויות וצורות כוח באיזור מסופוטמיה.	סיפור המעשה
	2-4 שחקנים, מומלץ בארבעה. זמן משחק של 90 דקות, לגילאי 12 ומעלה.	נתונים טכניים
	לצבור נקודות ניצחון בארבעה מסלולים שונים : התיישבות, מקדשים, חוות ושווקים.	מטרה
	- על הלוח : 10 אריחים אדומים (מקדשים), אחד בכל מקום בלוח בו מצוי איור של בעל חיים מכוּנף. על כל מקדש יש להניח תיבת אוצר (קוביית עץ בצבע טבעי). - כל שחקן בוחר שושלת שונה (אריה, שור, קשת או כד) ומקבל מסך אישי וארבע דיסקיות מנהיגים בצבעים שונים – מלך (שחור), כהן (אדום), חקלאי (כחול) וסוחר (ירוק). בנוסף, הוא מקבל שני אריחי אסון ו-6 אריחי משחק, שנשלפו באקראי מהשק, אותם הוא מסתיר מאחורי מסכו האישי. - השחקנים נבדלים בניהם לפי איור השושלת על גבי הדסקית ולא על פי הצבע - כולם משתמשים בכל ארבעת הצבעים.	מצב התחלתי
	- המשחק מתנהל בתורות עם כיוון השעון. - בכל תור השחקנים מציבים אריחים ע"ג הלוח וזוכים בנקודות ניצחון.	תיאור כללי
	- נקבע שחקן ראשון באקראי. לאחר מכן המשחק ממשיך עם כיוון השעון.	קביעת סדר
	- אריחים ו/או מנהיגים נחשבים סמוכים אם יש להם צלע משותפת. - איזור הוא מקום בלוח המאופיין על ידי אריח בודד או יותר הסמוכים לו. - איזור שיש בו לפחות מנהיג אחד נקרא ממלכה. ממלכה יכולה להכיל מספר מנהיגים של אותו שחקן או של שחקנים אחרים.	איזורים וממלכות
	- בתורו, כל שחקן רשאי לבצע עד שתי פעולות מהמבחר הבא : 1. הצבת מנהיג, הזזתו או הסרתו מהלוח. 2. הצבת אריח משחק וקבלת נקודת ניצחון. 3. הצבת אריח אסון. 4. החלפת עד 6 אריחים. - ניתן לבחור שתי פעולות שונות או לבצע פעמיים את אותה הפעולה. - בסוף תורו, כל שחקן משלים את מספר אריחי המשחק שברשותו לשישה.	מהלך תור
	- אחד מבין שני התנאים נוצרו : 1. בתום תורו של שחקן נותרו על הלוח רק 1-2 תיבות אוצר. 2. אי אפשר להשלים אריחים בתום תור של שחקן או בפעולת החלפת אריחים. - ואז בסיום תורו של השחקן הפעיל נגמר המשחק. השחקנים מסירים את המסכים האישיים שלהם וסופרים נקודות. - ניתן לשייך באופן חופשי את האוצרות לצבעים השונים. - בעל מרב הנקודות בצבע החלש ביותר שלו הוא המנצח (שובר שיוויון - מרב הנקודות בצבע השני הכי חלש).	סוף המשחק
	- ניתן להציב על הלוח מנהיג חדש, להזיז מנהיג קיים או להסיר מנהיג מהלוח. - ניתן להניח מנהיג אך ורק על משבצות ריקות הסמוכות למקדש. - אסור להציב מנהיג על משבצת נהר. - אסור למקם מנהיג כך שיחבר שתי ממלכות נפרדות, לעומת זאת, מותר לחבר איזורים עם ממלכות ע"י הצבת מנהיג.	הצבת מנהיג, הזזתו או הסרתו מהלוח
	- ניתן להציב אריח משחק רק על משבצות ריקות ותחת הכללים הבאים : 1. מותר להניח אריחים כחולים אך ורק על נהרות. 2. אסור להציב על משבצת נהר אריחים שאינם כחולים. 3. אסור למקם אריח משחק כך שיחבר יותר משתי ממלכות שונות. - שחקן מקבל נקודת ניצחון כתוצאה מהנחת האריח אם הושגו התנאים הבאים : 1. אריח משחק הונח בממלכה. 2. אם בממלכה יש מנהיג בצבע התואם לצבע האריח המדובר, השחקן השולט במנהיג מקבל נקודת ניצחון בצבע האריח. 3. אם אין בממלכה מנהיג בצבע הנדרש, אך יש בה מלך, השחקן השולט במלך מקבל את נקודת הניצחון. - במידה והאריח לא הוצב בממלכה או שהונח כך שהוא מחבר שתי ממלכות, לא תחולקנה נקודות ניצחון.	הצבת אריח משחק וקבלת נקודת ניצחון
	- ניתן להניח אריח אסון על משבצת ריקה או על גבי אריח משחק קיים. במקרה זה, יש להסיר את אריח המשחק מהלוח. - אין להציב אריח אסון על גבי מנהיג או אריח התומך בתיבת אוצר או באנדרטה. - אריח אסון פורם את הקשר בין אריחים ומנהיגים שונים ועלול לפרק ממלכה לשתיים או אפילו ליותר חלקים. - לא ניתן להסיר מהלוח אריחי אסון.	הצבת אריח אסון
	- השחקן הפעיל רשאי להשליך עד שישה מתוך האריחים שמאחורי המסך האישי שלו ולשלוף מהשק מספר אריחים זהה. - במידה והשחקן ביצע את ההחלפה כפעולה הראשונה הוא רשאי להשתמש באריחים החדשים בפעולה השנייה	החלפת עד 6 אריחים

שלו.																			
<p>לאחר כל פעולה יש לבדוק האם אחד האירועים המיוחדים מתרחש. יש לפתור את האירוע באופן מידי לפני ביצוע פעולות נוספות.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. סכסוך פנימי 2. סכסוך חיצוני 3. בניית אנדרטאות 4. חלוקת אוצרות 	<p>אירועים מיוחדים</p>																		
<p>- סכסוך פורץ אם נוצר מצב בו ממלכה אחת מכילה שני מנהיגים מצבע זהה.</p> <p>- השחקן שגרם לסכסוך (ע"י הצבת אריח או מנהיג) מוכרז כתוקף והשחקן ששולט במנהיג השני מאותו הצבע מוכרז כמגן. במידה והשחקן הפעיל לא משתתף בסכסוך, אזי השחקן הבא (עם כיוון השעון) המעורב בסכסוך הוא התוקף.</p> <p>- במידה ומס' סכסוכים חיצוניים פורצים בו זמנית, השחקן הפעיל בוחר את הסדר בו הם יפתרו.</p> <p>- הקרב מתנהל באופן הבא: כל אחד מהשחקנים המעורבים סופר את מס' אריחי "התומכים הבסיסיים" שיש לו ע"ג הלוח. לאחר מכן כל שחקן רשאי לחשוף אריחי "תומכים נוספים" מבעד למסכו האישי (התוקף חושף ראשון). כל שחקן יכול להוסיף "תומכים נוספים" פעם אחת בלבד. מי שמחזיק בסוף התהליך ביותר תומכים מנצח.</p> <p>- שני השחקנים מאבדים את אריחי "התומכים הנוספים" בתום הסכסוך.</p> <p>- במידה של תיקו, המגן מנצח.</p> <p>- המנצח זוכה לפרס ואילו המפסיד מקבל עונש.</p>	<p>סכסוך פנימי וחיצוני</p>																		
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">סכסוך פנימי</th> <th style="width: 33%;">סכסוך חיצוני</th> <th style="width: 33%;"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>שחקן מציב מנהיג בממלכה שכבר מכילה מנהיג באותו הצבע.</td> <td>שחקן מניח אריח משחק המחבר שתי ממלכות שונות המכילות מנהיג באותו הצבע.</td> <td>מתי מתרחש?</td> </tr> <tr> <td>מקדשים הסמוכים למנהיג המסוכסך. ייתכן ואותו מקדש יתמוך בשני המנהיגים בו זמנית.</td> <td>כלל האריחים בצבע הסכסוך בממלכה המקורית של כל אחד מהמנהיגים.</td> <td>"תומכים בסיסיים"</td> </tr> <tr> <td>אריחי מקדשים.</td> <td>אריחים בצבע הסכסוך.</td> <td>"תומכים נוספים"</td> </tr> <tr> <td>המפסיד מסיר את המנהיג המובס מהלוח.</td> <td>המפסיד מסיר את המנהיג המובס ואת כל האריחים בצבע המנהיג מממלכתו המקורית מהלוח. האריחים נזרקים ולא חוזרים לשחקן. מקרה מיוחד: אם המנהיגים המסוכסכים הם כהנים, אין להסיר מהלוח מקדשים הסמוכים למנהיגים אחרים או המכילים תיבת אוצר.</td> <td>העונש שמקבל המפסיד</td> </tr> <tr> <td>נק' ניצחון אדומה אחת.</td> <td>נק' ניצחון על כל אריח או מנהיג שהוסר מהלוח בסיום הסכסוך בצבע של המנהיג הנלחם.</td> <td>הפרס שמקבל המנצח</td> </tr> </tbody> </table>	סכסוך פנימי	סכסוך חיצוני		שחקן מציב מנהיג בממלכה שכבר מכילה מנהיג באותו הצבע.	שחקן מניח אריח משחק המחבר שתי ממלכות שונות המכילות מנהיג באותו הצבע.	מתי מתרחש?	מקדשים הסמוכים למנהיג המסוכסך. ייתכן ואותו מקדש יתמוך בשני המנהיגים בו זמנית.	כלל האריחים בצבע הסכסוך בממלכה המקורית של כל אחד מהמנהיגים.	"תומכים בסיסיים"	אריחי מקדשים.	אריחים בצבע הסכסוך.	"תומכים נוספים"	המפסיד מסיר את המנהיג המובס מהלוח.	המפסיד מסיר את המנהיג המובס ואת כל האריחים בצבע המנהיג מממלכתו המקורית מהלוח. האריחים נזרקים ולא חוזרים לשחקן. מקרה מיוחד: אם המנהיגים המסוכסכים הם כהנים, אין להסיר מהלוח מקדשים הסמוכים למנהיגים אחרים או המכילים תיבת אוצר.	העונש שמקבל המפסיד	נק' ניצחון אדומה אחת.	נק' ניצחון על כל אריח או מנהיג שהוסר מהלוח בסיום הסכסוך בצבע של המנהיג הנלחם.	הפרס שמקבל המנצח	
סכסוך פנימי	סכסוך חיצוני																		
שחקן מציב מנהיג בממלכה שכבר מכילה מנהיג באותו הצבע.	שחקן מניח אריח משחק המחבר שתי ממלכות שונות המכילות מנהיג באותו הצבע.	מתי מתרחש?																	
מקדשים הסמוכים למנהיג המסוכסך. ייתכן ואותו מקדש יתמוך בשני המנהיגים בו זמנית.	כלל האריחים בצבע הסכסוך בממלכה המקורית של כל אחד מהמנהיגים.	"תומכים בסיסיים"																	
אריחי מקדשים.	אריחים בצבע הסכסוך.	"תומכים נוספים"																	
המפסיד מסיר את המנהיג המובס מהלוח.	המפסיד מסיר את המנהיג המובס ואת כל האריחים בצבע המנהיג מממלכתו המקורית מהלוח. האריחים נזרקים ולא חוזרים לשחקן. מקרה מיוחד: אם המנהיגים המסוכסכים הם כהנים, אין להסיר מהלוח מקדשים הסמוכים למנהיגים אחרים או המכילים תיבת אוצר.	העונש שמקבל המפסיד																	
נק' ניצחון אדומה אחת.	נק' ניצחון על כל אריח או מנהיג שהוסר מהלוח בסיום הסכסוך בצבע של המנהיג הנלחם.	הפרס שמקבל המנצח																	
<p>- אם שחקן הציב אריח כך שנוצר ריבוע של 4 אריחים באותו הצבע על גבי הלוח, הוא רשאי להפוך את ארבעת האריחים הללו ולהניח עליהם אנדרטה לבחירתו.</p> <p>- לכל אנדרטה יש שני צבעים. ניתן לבחור רק אנדרטה שאחד מצבעיה זהה לצבע ארבעת האריחים עליהם היא הונחה.</p> <p>- בסוף תורו, השחקן הפעיל בודק האם יש לו מנהיגים בממלכה בה מוצבת אנדרטה. על כל מנהיג כזה החולק צבע עם האנדרטה, השחקן מקבל נקודת ניצחון בצבע המנהיג (ניתן לקבל לכל היותר 2 נק' מכל אנדרטה).</p>	<p>בניית אנדרטאות</p>																		
<p>- אם כתוצאה מהנחת מנהיג או אריח משחק ממלכה אחת מכילה יותר מתיבת אוצר אחת, השחקן השולט בסוחר באותה ממלכה מקבל את כל תיבות האוצר בממלכה למעט אחת.</p> <p>- אם אין באותו רגע סוחר בממלכה האוצרות נותרים במקומם עד אשר ייכנס סוחר לממלכה וידרוש אותם.</p> <p>- כל אוצר משמש כנקודת "ג'וקר". בתום המשחק ניתן לשייך לה צבע לפי רצון השחקן.</p>	<p>חלוקת אוצרות</p>																		
<p>- אם בשלב כלשהו במשחק לא נותרו מקדשים בסמוך לאחד המנהיגים (כתוצאה מהסרתם מהלוח או הפיכתם כלפי מטה), יש להסיר את המנהיג באופן מידי מהלוח ולהחזירו לידי בעליו.</p> <p>- במידה והיו סכסוכים במהלך התור, כל השחקנים (ולא רק השחקן הפעיל) משלימים אריחים בסוף התור.</p> <p>- יש לפתור סכסוכים לפני בניית אנדרטאות וחלוקת אוצרות.</p>	<p>חוקים נוספים</p>																		
<p>- נסה לצבור נקודות ניצחון בכל ארבעת הצבעים באופן מאוזן.</p> <p>- ניתן לצבור מס' רב של נקודות ניצחון בבת אחת בסכסוכים חיצוניים.</p> <p>- בניית מקדש מקטינה משמעותית את מספר האריחים מהצבע הנבנה וחושפת אותך להתקפות בסכסוך חיצוני.</p>	<p>טיפים אסטרטגיים לשחקן המתחיל</p>																		
<p>לשחקן על גבי הלוח החלופי (הצד השני של הלוח).</p>	<p>וריאנטים</p>																		