

תקציר חוקים למשחק המיניאטורות יהוביט: מסע בלתי צפוי

כתיבה: עומר היימן עריכה: דניאל רוזנברג

www.pundak.co.il

הקדמה:

מסמך זה מכיל תקציר חוקים של משחק המיניאטורות של ההוביט: מסע בלתי צפוי. קובץ זה אמור לתת לקוראים מושג כללי לגבי מהלך המשחק - טעימה מהמכאניקה לשחקנים חדשים - וסיוע לשחקנים בקרבות שלהם. אם אתה מתכוון למשחק הדגמה בכנס או לקרב הראשון שלך, קובץ זה יעזור לך להשתלב במהירות רבה יותר אל תוך המשחק והאקשן. אם אתה שחקן וותיק, תוכל להיעזר בקובץ הזה בתור רפרנס מהיר. בין אם אתה שועל קרבות וותיק או שחקן חדש שעושה את צעדיו הראשונים בתחביב, אנו מקווים כי הקובץ יסייע לך ככל הניתן. נתראה בשולחן המשחק!

דמיון שאתה משתתף בקרבות המתוארים בספרים או בסרטים של ההוביט וטריולוגיית שר הטבעות. תדמיון שאתה מוביל כוח לניצחון או הפסד בשירות כוחות הטוב או הרוע. בהוביט: מסע בלתי צפוי, השחקנים משתלטים על הדמויות והמפלצות מעולמו הקסום של טולקין, שבו התרחשו אירועי שר הטבעות וההוביט.

משחק המיניאטורות של ההוביט מאפשר לך לעשות את כל הדברים האלו ועוד בעולמו המופלא של טולקין. ההוביט: מסע בלתי צפוי הוא משחק מיניאטורות שולחני, ששם אותך בשליטה על כוח של מודלים (שמייצגים את הדמויות והחיילים שבשליטת השחקנים). עם הקבוצה או הכוח הזה, אתה מנהל קרבות נגד כוחותיהם של שחקנים אחרים לאורך שדות קרב פנטסטיים (שהם לוחות המשחק).

כל שחקן בונה צבא המורכב מדמויות ומודלים שונים: גיבורים, מפלצות וחיילים פשוטים. מודלים שונים הם בעלי תכונות שונות, חלקם טובים יותר וחלקם טובים פחות, אך ביחד הם מרכיבים צבא.

עקרונות בסיסיים

טוב נגד רע

בהוביט: מסע בלתי צפוי, אנחנו מחלקים את המודלים לשני צדדים: טובים ורעים. כל שחקן שולט על הצד הטוב או הרע, וכל צד מיוצג על ידי מספר מודלים (מיניאטורות) שעליהם שולטים השחקנים. בכל משחק חייב להיות לפחות שחקן אחד בכל צד. במשחקים גדולים יותר, עוד שחקנים יכולים להצטרף בקלות; לרוב לכל צד יהיה מספר שווה של שחקנים, אבל זה דבר שעליו מחליטים השחקנים בעצמם.

תורות

מהלך המשחק מחולק לתורות. במהלך תור כל שחקן מפקד על המודלים שלו - מזיז, יורה ונלחם איתם. תנאי הניצחון משתנה - ישנם משחקים שיסתיימו לאחר מספר מסוים של תורות, ולעיתים משחק יסתיים לאחר שאחד השחקנים מסיים מספר מטרות מסוימות (לברוח מעיר הגובלינים, לדוגמה). במקרה כזה, המטרות האלו יהיו מתוארות וברורות.

גלגול קוביות

גלגולי קוביות יקבעו את האפקטיביות של מעשי המודלים שלך. הקוביות שאיתם משתמשים בהוביט: מסע בלתי צפוי הן קוביות רגילות של 6 צדדים. לעיתים יהיו תוספים או מחסרים לגלגולי הקוביות (כמו תוסף של +1 או מחסר של -1). לדוגמה, גובלינים מקבלים תוסף של +1 לבדיקות קפיצה וטיפוס. שחקן שמבצע בדיקה שכזו עם גובלין יגלגל 6 ויוסיף 1 לתוצאה שלו.

התוצאה של גלגול הקובייה, אפילו עם תוספים, לא יכולה להיות גבוהה מ-6 או נמוכה מ-1 בגלגול קובייה יחיד, או גבוהה מ-12 ונמוכה מ-2 כאשר מגלגלים 2ק6.



קובץ זה מבוסס על חוקי משחק המיניאטורות The Hobbit, מבית היוצר של Games Workshop. החוקים כאן אינם מלאים, ובכדי לשחק במשחק נדרש לרכוש את ספר החוקים או את ערכת ההתחלה של המשחק. כל הזכויות על החוקים שמורות ל Games Workshop.



מידות

במהלך המשחק, אתה תצטרך למדוד מרחקים לאורך שדה הקרב ובין מודלים, כאשר מנסים לראות האם מודל נמצא בטווח ירי ועד לאיזה מרחק מודל יכול לזוז.

כל המדידות נעשות באינצ'ים. כל עוד מסומנים אינצ'ים, זה לא משנה בעזרת מה מודדים - אך סרגל הוא עדיף.

הנתונים

לכל מודל, מהגמד האמיץ ביותר ועד לגובלין המפוחד ביותר, יש דף נתונים שבו רשומים ערכי הנתונים שלו.

דף הנתונים הוא אוסף של אותיות ומספרים. כל אחד מאלו מתייחס לאספקט או יכולת ספציפית. כאשר אתה משחק במשחק, דף הנתונים יישמש אותך בכדי לקבוע מה המודל עושה - בכדי לבדוק איזה מודל ניצח בקרב, האם המכה פצעה את יריבה, וכו'.

בכדי להסביר את הנתונים, נסתכל לדוגמא על באלין:
mv: 5", F: 4/4+, S: 3, D: 5, A: 1, W: 2, C: 6

תזוזה (Mv): ערך התזוזה מייצג את הכמות המקסימלית שאליה המודל יכול לנוע, באינצ'ים, בכל תור.

קרב (F, Fight): ערך הקרב מייצג את רמת המיומנות של מודל בקרב קפא"פ ובשימוש עם נשקים לטווח רחוק. ערך הקרב מורכב מ-2 מספרים המחולקים על ידי קו נטוי. המספר הראשון הוא ערך הקרב, שמראה כמה טוב המודל בקרב פנים אל פנים; ככל שהמודל יותר מיומן בקרב, כך הערך יהיה יותר גבוה.

המספר השני הוא ערך הירי, שמראה את המיומנות של המודל עם נשקים לטווח רחוק. במקרה הזה, ערך נמוך הוא טוב יותר; בכדי לפגוע במודל יריב מטווח רחוק, צריך לגלגל תוצאה שווה או גבוהה מזו של ערך הירי.

כוח (S, Strength): ערך הכוח מייצג את עוצמת המודל; לטרול יהיה ערך כוח גבוה בהרבה מזה של הוביט. ככל שהערך גבוה יותר, כך יותר קל למודל לפצוע אויבים.

הגנה (D, Defense): ערך ההגנה מייצג כמה קשוח, משוריין ומוגן המודל; לגמד משוריין יהיה ערך הגנה גבוה מזה של גובלין פשוט. ככל שהערך גבוה יותר, כך יותר קשה לאויבים לפצוע את המודל.

התקפות (A, Attacks): ערך ההתקפות מייצג כמה התקפות יש למודל בכל תור, משמע כמה גלגולי קובייה השחקן מגלגל כשהוא רוצה לפצוע מודל יריב.

פציעות (W, Wounds): הערך הזה מייצג את הפציעות שהמודל יכול לספוג לפני שהוא מת. אם מספר הפציעות של מודל יורד לאפס, הוא יוצא מהמשחק ('מת'). לרוב הלוחמים יש רק פציעה אחת, אך למספר גיבורים ומפלצות יש 2, 3 או אפילו יותר פציעות.

אומץ (C, Courage): ערך האומץ מייצג את מידת הגוברה והעוז של המודל. ככל שהערך יותר גבוה, כך יש סיכוי יותר נמוך שהמודל ייקפא מול מפלצת מחרידה או יברח מהקרב כשידו של האויב על העליונה.

תור

כל תור מחולק למספר שלבים, אשר מתוארים למטה:

1. שלב העדיפות (priority) - בשלב העדיפות, השחקנים מגלגלים לראות לאיזה שחקן יש עדיפות.
2. שלב התנועה - השחקנים מזיזים את המודלים שברשותם. השחקן עם העדיפות זז ראשון, ולאחר שהוא סיים השחקן האחר מזיז את המודלים שלו.
3. שלב הירי - השחקנים מבצעים התקפות ירי עם המודלים שלהם שמצוידים בנשקים לטווח רחוק. ראשון פועל השחקן עם העדיפות, ואחריו השחקן השני.
4. שלב הקרב - כל המודלים משני הצדדים שנמצאים בקרב פנים אל פנים נלחמים. השחקן עם העדיפות קובע את הסדר שבהם הקרבות מבוצעים.
5. שלב הסוף - בשלב הזה מבצעים פעולות מיוחדות שנשארות עד שלב הסוף (כמו רעל או שיתוק). כשהשלב הזה נגמר, מתחיל תור חדש.

שלב העדיפות

עדיפות היא הדרך שבה קובעים איזה שחקן פועל ראשון בשלבים הבאים של התור. בשלב העדיפות שני הצדדים מגלגלים כל אחד קובייה בכדי לראות מי מקבל עדיפות לשארית התור. כמובן שהשחקן שגלגל את התוצאה הגבוהה יותר - מקבל את העדיפות. במקרה של תיקו, העדיפות עוברת לשחקן שלא היה לו אותה בתור הקודם.

שלב התנועה

בשלב התנועה כל שחקן מניע את המודלים שבשליטתו. כמובן שהשחקן שבעל העדיפות עושה זאת קודם. כדי להניע מודל, יש לבדוק מה המרחק המקסימלי שאותו מודל יכול לנוע (והוא מצוין בדף הנתונים שלו), ולהזיז את המודל עד לערך זה כרצונך - כמובן שאינך

שלב הירי

במהלך שלב הירי, כל מודל שמסוגל לכך יכול לבצע התקפת ירי עם נשקי הטווח שלהם. בשביל לבצע זאת, הם צריכים לבחור מטרה, לגלגל פגיעה, ובמקרה שההתקפה פגעה - לגלגל פגיעה.

השחקן עם העדיפות יורה קודם. הוא בוחר אחד מהמודלים שלו ומבצע התקפת ירי. ברגע שהיא הסתיימה, הוא בוחר את המודל הבא ועושה אותו הדבר - וחוזר על התהליך עד שהוא ביצע את כל התקפות הירי שהוא רצה לעשות. ברגע שהוא סיים, השחקן השני מתחיל את שלב הירי שלו.

מי יכול לירות?

ישנם מספר גורמים הקובעים אם מודל יכול לירות או לא - המרכזיים מבניהם מתוארים למטה. נשקים לטווח רחוק; בכדי לירות, המודל חייב להיות מצויד בנשק לטווח רחוק (למשל קשת או רובה קשת).

לבחור מטרה: למודל חייב להיות מטרה לירות עליה, כמובן. המטרה הזו חייבת להיות גלויה לעין ובטווח של הנשק (לכל נשק יש טווח שונה - אך הטווח של רובם הוא 24"). מבין כל המודלים היריבים שגלויים ובטווח, המודל בוחר במי לירות.

לנוע ולירות: מודל יכול לנוע ולירות כל עוד הוא לא נע מעבר לחצי מהמרחק המקסימלי שלו באותו התור. מודל שנע מעבר לכך לא מסוגל לירות באותו התור.

לגלגל בשביל לפגוע

ברגע שהמטרה נבחרה, צריך לבדוק אם הירייה פגעה במטרתה.

בכדי לבדוק זאת, מגלגלים קובייה ומשווים את התוצאה לערך הירי של המודל היורה. תוצאה שווה או גבוהה מזו של ערך הירי היא פגיעה. תוצאה נמוכה מערך הירי היא פספוס והירייה לא גרמה שום נזק.

מחויב להזיז את המודל למרחק המקסימלי בכל תזוזה, ואתה רשאי לא להניע את המודלים שלך כלל.

מודלים אינם מחויבים לנוע בקווים ישרים - המודל יכול לנוע בכל כיוון, כל עוד הוא לא עובר את הכמות המקסימלית שאותו הוא יכול לנוע.

מודלים לא יכולים לעבור ידרך מודלים אחרים. בשביל שמודל יוכל לעבור בין מודלים אחרים, חייב להיות מרווח מספיק בכדי שהבסיס שלו יעבור בלי להפריע(להזיז) לבסיסים של המודלים האחרים. אם אין מרווח כזה, המודל לא יכול לעבור; הוא יצטרך לנוע מסביבם או לחכות עד שהם יזוזו.

מודלים שלא מסוגלים לנוע

לעיתים מודל לא יהיה מסוגל לנוע מסיבה זו או אחרת. כאשר זה המקרה, זה יובהר בחוקים. דוגמאות למצב כזה הם כאשר המודל נמצא תחת השפעה של כוח קסום או כאשר מודל אחר מסתער עליו.

הסתערות:

מודלים יכולים להילחם במודלים אחרים כאשר הבסיסים שלהם במגע אחד עם השני; ובכדי להגיע למגע כזה בין הבסיסים, הם חייבים להסתער.

הסתערות היא סוג של תנועה שמאפשרת למודל לסיים את התנועה שלו במגע עם מודל של האויב. מודדים הסתערות כמו כל תנועה אחרת - עם סרגל, ומוודאים שהמודל היריב נמצא בטווח התזוזה של המודל. אין שום חוקים מיוחדים להסתערות פרט לאחד - המודל המסתער חייב לראות את המודל שעליו הוא מסתער - לדוגמה, מודל לא יכול להסתער על מודל שמסתער מאחורי עמוד אבן.

ברגע שמודל הסתער על יריבו והבסיסים שלהם נמצאו במגע אחד עם השני, שני המודלים נחשבים כנלחמים בקרב פנים אל פנים, ואף אחד מהם לא יכול לנוע יותר בשלב התנועה הזה.

		WOUND CHART									
		DEFENCE									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
STRENGTH	1	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-	-
	2	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-
	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6
	4	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5
	5	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4
	6	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6
	7	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6
	8	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5
	9	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5
	10+	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4

Compare the Strength value of the attacker down the left-hand side of the chart with the target's Defence value across the top of the chart.

The result indicates the minimum dice roll required to inflict one wound on your enemy. A score of 6/4 or 6/5 or 6/6 means you must roll a single dice and score a 6, followed by a further dice that must score either 4+, 5+ or another 6. A '-' indicates the target is impossible to hurt - it is just too tough!

For example, a Man defeats an Orc in a fight. The Man has a Strength of 3, the Orc a Defence of 5, and both have 1 Attack. The Man therefore requires a dice roll of 5 or more to inflict one wound on the Orc.

3. המנצח (או מנצחים) של הדו-קרב מגלגלים התקפות, ובמקרה שהם פגעו בודקים אם הם פצעו.
4. מסירים נפגעים. כל מודל שערך הפציעות שלו הגיע לאפס במהלך הקרב מוסר מהמשחק ('מת').

דו-קרב
בכדי לראות מי המנצח בקרב, 2 הצדדים מגלגלים גלגול דו-קרב. בגלגול כזה, כל שחקן מגלגל ק6 והשחקן שיצאה לו תוצאה גבוהה יותר מנצח.
מודל שיש לו יותר מהתקפה אחת מגלגל את מספר ההתקפות שלו בגלגול הדו-קרב (לדוגמה, טרול יגלגל 3 קוביות בגלגול הדו-קרב, ולוחם מינאס טירת יגלגל קובייה אחת).

המפסיד נסוג אחורה
מודלים שהפסידו בדו קרב חייבים לסגת אחורנית. בכדי לסגת אחורה, מודל חייב לנוע אינץ' אחד בקו ישר הרחק מהמודל המנצח.

המנצח מבצע התקפות
ברגע שהמפסיד נסוג אחורה, המנצח בדו-קרב תוקף את יריבו. בכדי לבצע התקפה, השווה את ערך הכוח של המנצח אל ערך ההגנה של המטרה בטבלה - המספר שרשום הוא מראה את התוצאה המינימלית שבשבילה צריך לפצוע את המטרה. גלגל בשביל לפצוע - אם התוצאה גבוהה מהמספר שרשום בטבלה, פצעת. אם לא, פספסת. אם גלגול הפציעה היה מוצלח, המודל גרם ליריבו פציעה אחת.
אם למודל יש מספר התקפות, הוא מבצע מספר גלגולים השווים למספר ההתקפות שלו.

מסירים נפגעים
כל מודל שמספר הפציעות שלו צנח לאפס במהלך הקרב מוסר מהמשחק ('מת').

לגלגל בשביל לפצוע
אם הירייה פגעה במטרתה, כעת צריך לבדוק האם היא פצעה את המטרה. לכל נשק לטווח רחוק יש ערך כוח, שמייצג את הכוח של הנשק עצמו (לכל נשק יש ערך שונה, אך הערך של רובם הוא 2).
ראשית, השווה את הכוח של הנשק לערך ההגנה של המטרה על הטבלה. המספר מייצג את התוצאה המינימלית שבשבילה צריך לפצוע את המטרה. אם הירייה פגעה היא גרמה פציעה אחת. לרוב המודלים יש פציעה אחת, כך שהם ייהרגו מהפגיעה הזו - אך ישנם גיבורים ומפלצות שמסוגלים לספוג יותר מפציעה אחת. במקרה שפצעת מודל כזה, סמן שגרמת פציעה (על ידי סמן ליד המודל או פשוט רשום זאת על פיסת נייר).

שלב הקרב

בשלב הקרב, לוחמיהם של שני הצדדים נלחמים על חייהם בסדרה של קרבות - דו-קרב בין שני מודלים או יותר הנמצאים במגע בבסיסהם.

מתי להילחם?

הקרבות מבוצעים אחד אחרי השני. השחקן עם העדיפות בוחר קרב, שני הצדדים מגלגלים קוביות בכדי לבדוק מי ניצח והאם אחד מהצדדים נפצע. ברגע שהקרב נגמר לגמרי, השחקן עם העדיפות בוחר קרב אחר, וכך חוזרים על התהליך וממשיכים עד שכל הקרבות הסתיימו.

מהלך הקרב

מהלך הקרב הוא דבר פשוט למדי, ומחולק לארבעה שלבים:

1. דו קרב. השחקנים מגלגלים מספר קוביות השווה למספר ההתקפות של המודלים שלהם. מי שסך המספרים שהוא גלגל גבוה יותר, ניצח.
2. המפסיד נסוג אחורה. המודל (או מודלים) שנצח חייב לנוע אחורנית אינץ' אחד.

