



הוראות לשחקן המתחיל

- איך ללמוד לשחק בקלות דרך סרטונים?**
- סרקו את הברקוד עם הטלפון הנייד
 - היכנסו לאתר שלנו www.zaberias.co.il
 - הקישו בוויטוב "איך לשחק שבטי זבריוס"
 - לשאלות בכל נושא, כנסו לאתר למצוא תשובות

1 - מתחילים

אודות המשחק המשחק "שבטי זבריוס" נועד להעניק חוויית משחק מהנה, מלאת מתח, התרגשות וגיבוש משפחתי. הוא מסייע לחדד ולשפר את יכולת החשיבה האסטרטגית והמתמטית של המשתתפים. המשחק מיועד ל-2 עד 4 משתתפים, מתאים לגילאי 8 ומעלה. המשחק מאתגר אף מבוגרים. זהירות – המשחק ממכר!

מטרת המשחק להביס את כל היריבים עד שלא יישארו להם ערים וחייילים. אם אין זמן לסיים את המשחק, השחקן עם רוב הדגלים והחייילים יוכרז מנצח.

כל שחקן בוחר שבט שאתו הוא רוצה לשחק ומקבל את צבע הלוח שמתאים לו. כאשר תחברו את הלוחות יחד, כל שחקן רשאי לסובב את הלוח בכל צורה שיבחר. זכרו כי האופן שבו תסדרו את הלוח ישפיע ישירות על האסטרטגיה שלכם. לפניכם כמה דוגמאות:



כל שחקן מתחיל עם: 370 דינרים שיתחלקו כך: 3 משולשי זהב בשווי 100 דינרים, 1 משולש נחושת בשווי 50 דינרים, ו-2 משולשי כסף בשווי 10 דינרים.

זורקים קובייה ומתחילים לשחק עכשיו נותר רק לזרוק קובייה אחת, והשחקן שהקובייה שלו מראה את המספר הגבוה ביותר ישחק ראשון, ושאר השחקנים ישחקו לפי כיוון השעון.

מומלץ לסדר את החייילים ואת הדגלים בצורה הזאת: את החייילים הקטנים (חייילי העץ) תסדרו למעלה בצורה כזאת שכל סוגי החייילים הזהים נמצאים זה על גבי זה. את החייילים הבינוניים (חייילי הברזל) תסדרו באמצע ואת החייילים הגדולים (חייילי הזהב) תשימו למטה. את הדגלים תוכלו להניח לצדם האחד של החייילים ואת הכסף והקוביות לצדם השני. את ספרון השאלות והתשובות של אותו שבט מומלץ להניח לצד החלקים כדי לעיין בו במהלך המשחק.

סידור זה אינו מחייב, אך הניסיון מראה שסידור זה נוח במיוחד לשחקנים מתחילים הרוצים ללמוד בקלות את המשחק, כי כך אפשר לראות את החייילים מלמעלה בנוחות ובבירור.



מתחילים לשחק עם עיר עץ כל שחקן מתחיל את המשחק עם עיר אחת שמונף עליה דגל עץ בהתאם לצבע השבט שלו. חברו את הדגל שלכם לחריץ שנמצא צמוד לעיר. העיר שמתחילים בה חייבת להיות הרחוקה ביותר מעירות היריבים. לדוגמה:



התור מסתיים כשהשחקן מחליט שהתור שלו מסתיים. כל שחקן יכול לעשות בתורו כמה פעולות שרצה, ושהוא ירצה לסיים את התור שלו כריז על כך. זה בדרך כלל קורה כשהכסף נגמר.

שאלה: כשיש 4 שחקנים האם אפשר לשחק בקבוצות 2 נגד 2?
תשובה: מותר לשחק בקבוצות 2 נגד 2 אך אסור להעביר כסף משחקן לשחקן.

2 - דגלים

לכל שבט יש דגלים בהתאם לצבע שלו. הדגל מסמל איזו עיר נמצאת תחת שליטתכם, והוא יעניק לכם הגנה וגם הכנסה כספית. כדי לכבוש עיר מסוימת, על החייל שלכם לעמוד על העיר שברצונכם לכבוש. לאחר שכבשתם את העיר, חברו את הדגל שלכם לחריץ שנמצא צמוד לעיר.



א. סוג הדגל: החלקים העליונים והתחתונים של הדגל מסמלים את סוג הדגל (האיור שלפניכם הוא דגל זהב). סוג הדגל חשוב כדי לדעת אילו חייילים אפשר לגייס בעיה. דגל עץ מייצר רק חיילי עץ. דגל ברזל מייצר חיילי עץ וחייילי ברזל. דגל זהב מייצר חיילי עץ, חיילי ברזל וחייילי זהב.

ב. עלות הדגל והכנסה בתחילת כל תור: על כל דגל רשום מספר זהוב (באיור שלפניכם 150). המספר מסמן שני דברים: את עלות יצירת הדגל ואת כמות הדינרים אשר תקבלו בתחילת כל תור עבור כל עיר עם דגל. ככל שברשותכם יותר דגלים כך תרוויחו יותר דינרים בתחילת כל תור.

ג. הגנה: בחלקו התחתון של הדגל תמצאו קוביות, מספרן מסמן כמה קוביות אתם רשאים לגלגל להגנה מפני התקפות של יריבים.

ז. כישורי החייל תכונות ייחודיות של החייל. חשוב לדעת! יש חיילים שכישוריהם אינם רשומים על גבם, ויש חיילים שכישוריהם רשומים מאחור. עליכם להיות מודעים לכישוריהם של החיילים כדי שתוכלו להשתמש באסטרטגיות נכונות. יש כישורים שמסייעים רק לחיילים עצמם, יש כישורים שמספרים ומסייעים לחיילים ידידותיים אחרים, ויש כישורים שמסוגלים לפגוע בחוקה בחיילי היריב. **זכרו:** לכל שבת יש כישורים המאפיינים את השבט שלו. כדאי לעיין בספרון ובנתוני החיילים שלכם כדי ללמוד עוד עליהם. חיילים בעלי כישורים ייחודיים מסוגלים לשנות את דרך הטבע ולסטות מחוקי יסוד המשחק.

חשוב לציין! הכישורים של כל שבט ושבת שונים, אך הנתונים הפיזיים, העוצמה, הצעדים והטווח זהים בקרב כל השבטים.

טיפים יעילים למשחק מוצלח: כדי להפיק תועלת מרבית מהחיילים שלכם עליכם להיות מודעים לכל הנתונים הפיזיים שלהם, לכישוריהם ואף לכישורי היריבים.

4 - חוקי הצעדים

כל צעד הוא משבצת אחת: מספר הצעדים המרבי שחייל יכול לנוע בתורו רשום בחזית הכרטיס שלו למטה. החייל יכול לנוע פחות מכמות הצעדים הרשומה אצלו אם ירצה בזאת, כי המספר הרשום מעיד על כמות הצעדים המקסימלי שהוא יכול לצעוד.

חישוב הצעדים נעשה רק בקווים ישרים: חייל יכול לנוע למעלה, למטה, ימינה ושמאלה, אבל לא באלכסון, אלא אם זה על גבי שביל אלכסוני, שאז מותר.

אסור לנוע מעל מים: החיילים יכולים לנוע על המפה בכל מקום שירצו: על השבילים, על הדשא ועל העצים, אך לא על שטחי מים, אלא אם יש לחייל כישרון המאפשר לו לנוע מעל מים, כמו למשל לחיילים מעופפים. לחיילים אלו מותר גם לעמוד על גבי מים בסיום תורם, אבל אסור להם לעמוד על גבי חיילים אחרים כשמסתיים תורם.



לדוגמה: צייד הראשים שלפניכם הולך 4 צעדים על פי הסימון הצהוב, הוא יכול לנוע באלכסון רק כאשר מופיע בלוח המשחק שביל אלכסוני. אילו ניסה ללכת על פי הסימון האדום, היה נתקל במים לאחר הצעד השני ולא היה מסוגל לעבור משם ליעד שירצה.

לנוע ולתקוף: לכל חייל מותר לנוע ולתקוף רק פעם אחת בכל תור. החייל רשאי לנוע ואז לתקוף או הפוך, לתקוף ואז לנוע, אבל אסור לו לנוע קצת, לתקוף ואז להמשיך לנוע עוד קצת. וכן אסור לנוע מעט, לתת לחייל אחר לנוע, ואז לשוב לחייל הראשון ולסיים את התנועה אתו.

כיבוש עיר: הנפת דגל על עיר נחשבת פעולת תקיפה שמבצע החייל. לכן הביאו בחשבון כי לעתים יהיה עליכם לבחור בין כיבוש עיר לעצמכם לבין תקיפת חייל יריב שנמצא על משבצת אחרת. אם נעמדת על משבצת עיר פנויה ובה דגל של חייל יריב, אזי תוכל לתקוף ולהציב את הדגל שלך בעיר אם ניצחת, משום שזה מכון כלפי משבצת אחת בלבד.

שאלה: האם מותר לחיילים רגילים לדלג מעל חיילים מהשבט שלו?
תשובה: לא. חייל אינו יכול לדלג מעל חיילים, אפילו מהשבט שלו.

שאלה: האם מותר לחייל מעופף בסוף תורו לעמוד מעל חיילים אחרים כמו שהוא יכול לעמוד מעל מים?
תשובה: לא. חייל מעופף יכול לנחות במשבצת ריקה, ולא מעל חיילים.

דגל עץ הנפת דגל עץ היא חינום ואינה עולה לשחקן כסף, אך אחד החיילים שלו חייב לעמוד על העיר שהוא כובש. החייל המניף את הדגל מאבד את יכולתו לתקוף באותו תור. דגל עץ יעניק לשחקן בתחילת כל תור 50 דינרים וכן 1 קוביית הגנה לעיר.

דגל ברזל עלות שדרוג מדגל עץ לדגל ברזל היא 100 דינרים. השדרוג אפשרי גם כשאין לשחקן חייל על העיר כשהוא משדרג, אך חייב להיות לו שם דגל עץ. דגל ברזל יעניק לשחקן בתחילת כל תור 100 דינרים וכן 2 קוביות הגנה לעיר.

דגל זהב עלות שדרוג מדגל ברזל לדגל זהב היא 150 דינרים. השדרוג אפשרי גם כשאין לשחקן חייל על העיר שהוא משדרג, אך חייב להיות לו שם דגל ברזל. דגל זהב יעניק לשחקן בתחילת כל תור 150 דינרים וכן 3 קוביות הגנה לעיר.

הנפת הדגלים תהיה תמיד בסדר הזה: מניפים דגל עץ, לאחר מכן משדרגים לדגל ברזל, ורק לאחר מכן משדרגים לדגל זהב, אין לדלג על שלבים. אפשר באותו התור לשדרג לדגל ברזל ומיד גם לדגל זהב. בכל תור אפשר לשדרג ללא הגבלה כמה דגלים שרוצים, כמובן אם יש לכם תקציב לכך.

בתחילת כל תור החל מהסיבוב השני תרוויחו כסף עבור כל עיר שברשותכם שבה מונף הדגל שלכם: דגל עץ יזכה אתכם ב-50 דינרים, דגל ברזל ב-100 דינרים, דגל זהב ב-150 דינרים.

דוגמה: אם ברשותכם 3 עיירות שבכולן מונף דגל זהב, תקבלו בתחילת כל תור 450 דינרים (150+150+150=450). אם ברשותכם שתי עיירות, באחת דגל עץ ובשנייה דגל ברזל, תקבלו בתחילת התור 150 מטבעות (50+100=150).

טיפים יעילים למשחק מוצלח: השקיעו בחוכמה את הכסף שלכם, חשבו היטב על אילו עיירות תשתלטו במהירות ועל אילו תותירו לעתה. עיירות חשובות מאוד להכנסה, אך אין לשכוח לגייס גם חיילים שיגנו עליהן. כדאי לכבוש כמה שיותר עיירות במהירות המרבית, ולשדרג אותן עד לדגל זהב. כך התקציב שתקבלו בתחילת כל תור יהיה גדול יותר ותוכלו לגייס סוגים רבים יותר של חיילים ובכמויות גדולות יותר.

3 - גב וחזית החייל / נתונים כלליים

בעזרת הכסף שברשותכם עליכם להתחיל לגייס חיילים. החיילים שתגייסו הם השבט שלכם. סוגי החיילים שתגייסו, כמות החיילים והאופן שבו תשתמשו בהם ובכישוריהם ישפיעו על מהלך המשחק. שימוש יעיל בחיילים יניב לכם ניצחונות רבים. לכן שימו לב היטב לנתונים הרשומים על כל חייל. לכל חייל יש חזית וגב עם נתונים של עוצמתו ויכולותיו:

א. צבע החייל. בחזית של כל חייל יש מסגרת התואמת את צבע השבט שלו, הדוגמה כאן היא משבט האורקים הצהוב.

ב. תמונתו של החייל

ג. שם החייל

ד. צללית החייל

ה. עלות גיוס החייל

ו. מסגרת החייל מראה את סוג החייל: האם הוא שייך לחיילי עץ, ברזל או זהב. סוג המסגרת מסמל את סוג הדגל שצריך להניף כדי לגייס את החייל הרצוי.

לדוגמה: כדי לגייס חייל עם מסגרת ברזל (כמו בציור שלפניכם) יהיה עליכם לגייס אותו בעיר שמונף עליה דגל ברזל או זהב. לא ניתן לגייס חייל מדרג ברזל בעיר עם דגל עץ, כמו כן לא ניתן לגייס חייל זהב בעיר עם דגל ברזל.

א עוצמה ± 6

ב טווח 1

ג צעדים 4

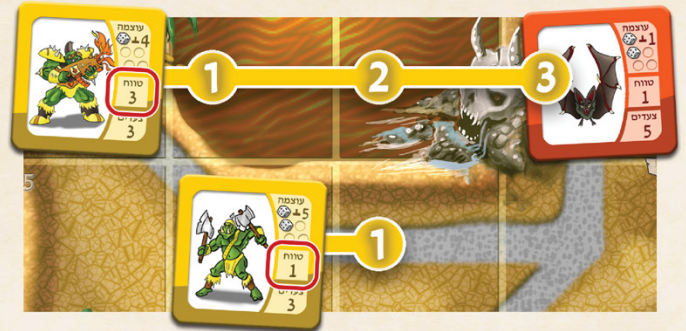
ד צייד ראשים

ה 120

ו כל חייל שמביס מקבל **ז** חצי שוויו בדינרים מהקופה

5 - חישוב הטווח

הטווח הוא מרחק התקיפה המרבי במשבצות שבו החייל יכול לתקוף. לפני כל תקיפה חייבים לבדוק שהחייל התוקף אכן מגיע בטווח שלו לחייל הנתקף. אם אין באפשרותו להגיע ליריב, אין הוא יכול לבצע תקיפה. את הטווח, בניגוד לצעדים, ניתן לחשב גם מעל שטחי מים ומעל חיילים. הטווח יחושב תמיד בקווים ישרים, אלא אם כן יש שביל אלכסוני שמתור לצעד בו כמו בחוקי הצעדים. השימוש בכישורים הרשומים בגב כרטיס החייל, חייב להיעשות גם כן בטווח המותר (אלא אם הכישור מורה אחרת).



לדוגמה: השחקן הצהוב משבט האורקים רוצה לתקוף את העטלף של השחקן האדום משבט החיים מתים. לחייל הצהוב משמאל למטה (הצייד) יש רק טווח 1 ולכן הוא אינו מסוגל להגיע אל העטלף כדי לבצע תקיפה. לעומת זאת, לחייל הצהוב משמאלו (רובאי אש) יש טווח של 3, והוא אכן מסוגל להגיע אל העטלף ולבצע פעולת תקיפה.

חשוב לציין! אם רובאי האש הצהוב ינצח בעוצמתו, העטלף יצא מיד מן המשחק. אך אם עוצמת העטלף תהיה גבוהה יותר, החייל הצהוב (רובאי אש) לא יצא מהמשחק, משום שהטווח של העטלף הוא 1 ואין ביכולתו להגיע אל רובאי האש. כלומר, במקרה הזה רובאי האש משחק על בטוח.

6 - עוצמת החייל / תקיפה

כדי לתקוף חייל אחר, התוקף צריך קודם להכריז מלחמה על החייל שהוא רוצה לתקוף. לכל חייל יש "עוצמה כוללת" המורכבת מקוביות וממספרים. פשוט זורקים את כמות הקוביות שמופיעות ומוסיפים לתוצאה את המספר הכתוב לידם (בדוגמה שלפנינו החייל זורק 3 קוביות ומוסיף לתוצאה 6, זו העוצמה של החייל בקרב).



1. עוצמת קוביות: היא כמות הקוביות שמופיעות על החייל, והשחקן זורק את כמות הקוביות המופיעות בכרטיס החייל שלו (בדוגמה שלפנינו יש לחייל 3 קוביות).

2. עוצמת בסיס: המספר המופיע מימין לקוביות בחזית כרטיס החייל (בדוגמה שלפנינו המספר הוא 6).

3. עוצמה כוללת: תוצאת חיבור של שתי העוצמות. העוצמה הכוללת מייצגת את עוצמתו של החייל בקרב (למשל: אם סכום הקוביות יהיה 12 ועוצמת הבסיס היא 6, העוצמה הכוללת היא 18).

גם השחקן המותקף עושה חישוב דומה. הוא זורק את הקוביות ומוסיף לתוצאה את המספר הצמוד לקוביות, מחבר את עוצמת הקוביות לעוצמת הבסיס ומקבל את העוצמה הכוללת של החייל שלו. **החייל בעל העוצמה הכוללת הגבוהה ביותר מנצח בקרב. החייל שעוצמתו נמוכה יותר מפסיד בקרב ויוצא מלוח המשחק.**

במקרה של תיקו השחקן התוקף רשאי לבחור אם להמשיך באותה התקיפה או לא. אם הוא בוחר לתקוף שוב, שני השחקנים זורקים שוב את הקוביות. אם הוא בוחר לא לתקוף, אזי אף אחד מהשחקנים לא מפסיד, וחייליו של התוקף מאבדים את יכולת התקיפה שלהם באותו התור.

יש מקרה שבו החייל התוקף הפסיד בקרב ועדיין לא יצא מהמשחק. אם הטווח של החייל המותקף לא מגיע לחייל התוקף, אפילו אם החייל המותקף ניצח בקרב, חייל התוקף לא יצא מהלוח משום שהמותקף אינו מגיע אליו. חיילי טווח הם קצת יותר יקרים אבל זה היתרון בשימוש בהם כי הסיכון שלהם למות הוא נמוך.

7 - מגן דוד



על משטח הלוח ממוקמים אתרים קדושים עם סמלי מגני דוד. חייל שעומד על מגן דוד שואב ממנו כוח רוחני שמעניק תוספת 2 לעוצמת הבסיס של כל החיילים שלכם. ככל שיש לכם יותר חיילים שעומדים על מגני דוד, כן העוצמה הבסיסית שלכם תתעצם מאוד. ברגע שהחייל יורד מהמגן דוד הוא מפסיק לקבל ולהעניק את הבונוס הזה.

לדוגמה: אם ברשותכם 3 חיילים שעומדים על 3 מגני דוד, יש לכם תוספת של 6 לעוצמת הבסיס של כל החיילים שלכם.

טיפ יעיל: השתלטו על כמה שיותר מגני דוד, זה יכול להטות מאוד את המשחק לטובתכם, במיוחד אם תארגנו התקפות משולבות "אמבושים" משום שבאמבוש כל חייל בהתקפה יקבל תוספת נפרדת של +2 עבור כל מגן דוד. בעזרת מגני דוד אפשר להקים צבא שהוא כמעט בלתי מנוצח.

שאלה: האם מגן דוד נותן +2 עוצמה גם לעיר שמונף עליה דגל? **תשובה:** לא. משום שהכוח הרוחני של המגן דוד ניתנת רק לחיילים.

8 - התקפות משולבות "אמבוש"

כמה חיילים יחד יכולים לתקוף מטרה אחת. להתקפות אלו קוראים "התקפות משולבות" או "אמבוש". אפשר לבצע אותן בתנאי שכל החיילים התוקפים יכולים להגיע בטווח שלהם לחייל שרוצים לתקוף. התקפה כזאת תגדיל מאוד את העוצמה הכוללת של התוקף וכן את הסיכוי שלו לנצח בקרב. אך גם הסיכון גדול יותר משום שאם העוצמה הכוללת של המותקף תהיה גבוהה יותר והוא ינצח בקרב, כל החיילים שתקפו הנמצאים בטווח של החייל המותקף יצאו מהמשחק.

חשוב לזכור! כל חייל יכול לתקוף רק פעם אחת, ובתקיפה הוא רשאי לתקוף רק חייל אחד בכל תור. גם חיילים המשתתפים בתקיפה משולבת אינם יכולים לבצע תקיפה נוספת באותו תור.



דוגמה להתקפה משולבת: השחקן הכחול (שבט בני האדם) מתקדם עם חייל רב עוצמה לתוך השטח של האורקים. לצורך מגנה מפני האיום הזה מארגן השחקן הצהוב (שבט האורקים) מתקפה משולבת באמצעות 4 חיילים יחד, כל החיילים מגיעים בטווחם לחייל הענק של בני האדם. מי לדעתכם ינצח?

לסיכום: ההתקפה של האורקים עוצמתית מאוד. עוצמת הבסיס של ארבעת החיילים יחד הם $4+4+4+4=16$. לעומת עוצמת הבסיס של הדרקון שהיא רק 10. מספר הקוביות שכל צד זורק הוא 4. ההגנה של הדרקון טובה, אך אינה מספיקה כדי לנצח אמבוש ולכן הסיכוי שהאורקים ינצחו בקרב.

נקודה חשובה! אילו היה הדרקון הכחול מנצח בקרב, החיילים הצהובים לא היו יוצאים מהמשחק כי הם אינם בטווח התקיפה של הדרקון (לדרקון יש טווח של 2).

9 - התקפה והגנה של עיר



לכל עיר יש קוביות הגנה שתיעזרו בהן כדי להגן עליה מפני התקפה של היריבים. על כל דגל רשום מספר קוביות הגנה שברשותכם: דגל עץ = 1 קובייה. דגל ברזל = 2 קוביות. דגל זהב = 3 קוביות. כשהעיר ריקה תזרקו את הקוביות האלו להגנה. כשיש על העיר חייל לעוצמה שלו מתווספות הקוביות של העיר.

חייל רשאי לעזוב עיר ולהשאיר אותה בלי שום חייל ששומר עליה. כל עוד דגלכם מונף מעל העיר היא תישאר בבעלותכם ותוכלו ליהנות מכל היתרונות שלה: הגנה, רווח כספי בתחילת כל תור וגיוס חיילים חדשים. אך יש לזכור שעיר ללא חייל ששומר עליה עלולה להיכבש בקלות (עוצמתה היא רק 1-3 קוביות).

שלושה מצבים של כיבוש עיר:

1. **כאשר אתם נלחמים נגד עיר שיש בה חייל**, אתם נלחמים מול העוצמה של העיר ומול החייל יחד. אם אתם מנצחים - החייל שהיה בעיר והדגל יוצאים מהמשחק (עכשיו העיר נשארת ללא בעלים, עד שאחד השחקנים יעמיד חייל שלו על משבצת העיר ויניף עליה שוב דגל).

2. **כשמשבצת העיר של היריב ריקה מחייל** (מונף עליה דגל אבל אין שם חייל), חיילים יכולים להיכנס ולעמוד על משבצת העיר ולהכריז מלחמה. במקרה כזה יהיה על החייל להילחם נגד קוביות העיר בלבד. אם ניצח הוא יהיה זכאי להניף את הדגל שלו. מובן שאם הוא יפסיד מול העיר הוא יצא מהמשחק. פעולת כיבוש זו מותרת כי היא מצב של תקיפה ובו זמנית כיבוש של עיר.

3. **העיר ריקה והחייל נעמד בחוץ ותוקף אותה**. אם הוא מפסיד הוא לא יוצא מהמשחק משום שלעיר בפני עצמה אין טווח כלל. אם הוא מנצח, העיר תרד מלוח המשחק, אך תישאר ריקה וללא בעלים כי החייל חייב לעמוד על העיר כדי לכבוש אותה.

עיר מסוגלת רק להגן ואינה מסוגלת לסייע בהתקפה. כלומר אתם לא רשאים להשתמש בקוביות של העיר ולהוסיף לקוביות של החייל העומד על העיר כדי להתקיף חייל יריב שבאזור.

עיר אינה יכולה לקבל תוספת של מגן דוד אלא אם כן יש לכם חייל שעומד באותה עיר וחייל שעומד על מגן דוד. במקרה כזה החייל מקבל את תוספת העוצמה של המגן דוד ולא העיר. רק במקרה כזה אפשר להגן גם עם קוביות העיר וגם עם העוצמה הכוללת של החייל וכוחותיו.

כשחייל נוחת על עיר ריקה ומניף עליה דגל, המהלך נחשב לו כפעולת תקיפה. לכן אם חייל שכבר השתמש בפעולת התקיפה שלו ועולה על עיר, הוא לא יכול לכבוש אותה (ומותר לו פשוט לעמוד שם).

אין לגייס חיילים חדשים בעיר כל עוד עומד חייל על המשבצת בעיר. תצטרכו לפני כן להזיז את החייל ורק לאחר מכן לגייס חייל חדש. גם חיילים מעורפים אין לגייס בעיר מאוכלסת. כל חייל חדש שמגייסים יתחיל את צעדיו מהמשבצת של העיר שבה הוא גויס.

שאלה: האם מותר לחייל לעמוד על עיר ריקה של יריב ולא לתקוף, פשוט לשבת שם? **תשובה:** כן. אין בעיה לעשות זאת, אבל מבחינה פסיכולוגית, היריב יכעס מאוד וינסה מיד בתור שלו להילחם בך.

שאלה: האם אני יכול לעמוד ליד עיר ריקה של היריב, להכריז עליה מלחמה, ואם אנצח לעמוד עליה ולהניף דגל משל? **תשובה:** לא. משום שכבר השתמשת בפעולת התקיפה שלך ולא תוכל לנוע לתוך העיר ולכבוש אותה עם פעולת תקיפה חדשה.

10 - הגנה בעזרת חיילים ידידותיים

אם תפעלו בחוכמה ותסדרו את חייליכם בצורה אסטרטגית נכונה, תוכלו פעמים רבות לקבל סיוע מחיילים ידידותיים אחרים, לנצח בעזרתם ואפילו לצאת באלגנטיות ממצבים שנראים בלתי אפשריים. כזכור, עוצמתו הכוללת של החייל המותקף מחושבת בצורה זהה לזו של החייל התוקף. קוביות + בסיס = עוצמה כוללת. **החייל או העיר שלכם זכאים לקבל גם סיוע ותוספת נקודות מחיילים ידידותיים אחרים שבאזור.**

רק החיילים הידידותיים המסוגלים להגיע בטווח שלהם לחייל התוקף רשאים לסייע בהגנה בעזרת עוצמתם הבסיסית (המספר שליד הקוביות) ולא יוכלו לסייע בעזרת עוצמת הקוביות שלהם. לא לשכוח שהחיילים התומכים מוסיפים לעוצמתם גם את הבונוס המתקבל מהמגני דוד.



לדוגמה: ראו כיצד חייל רב עוצמה של שומרי היערות תוקף חייל דבורים של האורקים שנראה כביכול חסר אונים נגדו, אך אל תמהרו לטעות ולקבוע שחייל הדבורים בטוח יפסיד. ההיפך, יש לו סיכוי טוב לנצח, כי שני חיילים ידידותיים שלו מסוגלים להגיע בטווחם לחייל התוקף, וחייל הדבורים יהיה זכאי להוסיף את עוצמתם הבסיסית לעוצמה הכוללת שלו. עוצמת הבסיס שלהם $4+7=11$ נקודות תוספת. מי לדעתכם ינצח עכשיו?

שימו לב! כששני חיילים או יותר תוקפים חייל אחד (עושים "אמבוש"), מספיק שחייל אחד של הנתקף המגיע בטווחו לאחד החיילים של התוקף, אז אפשר להשתמש בעוצמתו הבסיסית של אותו חייל לשם הגנה.

שאלה: במקרה של סיוע, במידה והחייל התוקף מנצח והוא מגיע בטווחו גם לחייל שמסייע האם החייל המסייע יצא גם מהמשחק? **תשובה:** לא. משום שחייל שתוקף יכול לתקוף בו זמנית רק חייל אחד, ולכן עם ניצח החייל המסייע לא יצא.

11 - קריאת הלוח

לכל לוח יש 64 משבצות וכל משבצת מיוצגת על ידי מספר בצד השמאלי של הלוח מלמעלה למטה. המספר הראשון הוא 1, אם תמשיכו לקרוא ימינה תקראו 2...3...4... עד שתחזרו בחזרה לשורה השנייה ותגיעו למספר משבצת 9, הנמצא מתחת למשבצת 1. עכשיו נסו למצוא את המספר של המשבצת המסתורית עם סימן השאלה, קודם חפשו את המספר משמאל למשבצת שהוא 33 ומשם תספרו ימינה שלוש משבצות 36...35...34... יפה מאוד! מצאתם שהיא משבצת מספר 36?

למה חשוב לדעת את זה? זה חשוב כדי לתעד משחקים וכדי להשתמש בדרך קלה לומר לשחקן לאיזה משבצת מזיזים את החיילים, הן דרך האינטרנט והן דרך הטלפון. כמו כן מידע זה יקל עליכם לרשום מהלכים חשובים שתמצאו לשמור לעתיד.



המשחק מכיל:

- 4 - לוחות משחק.
- 20 - קוביות משחק (5 מכל צבע).
- 27 - חיילים לכל קבוצה, סה"כ 108 חיילים.
- 12 - דגלים לכל קבוצה, סה"כ 48 דגלים.
- 16 - משולשי זהב בשווי 100 דינרים כל אחד.
- 16 - משולשי נחושת בשווי 50 דינרים כל אחד.
- 16 - משולשי כסף בשווי 10 דינרים כל אחד.

עכשיו לאחר שהבנתם את חוקי המשחק, תלמדו את בני המשפחה ואת החברים ותהיו המומחים של "שבטי זבריוס". בהצלחה!