

אקרופוליס.

8+ 1-4 25 דקות אסטרטגיה

מטרת המשחק

הערים ביוון העתיקה מתחרות ביניהן על עושר ותהילה. אתם, האדריכלים המוכשרים ביותר באזור, קיבלתם את המשימה להוביל את העיר שלכם לניצחון. עליכם לבנות בתים, מקדשים, שווקים, גנים ורובע צבאי, על מנת להגדיל את עירכם ולפתח אותה יותר מכל עיר אחרת. ביכולתכם להעצים את יוקרת העיר עם תכנון הרמוני, העומד בתנאי הבנייה ומחוזק בכיכרות תואמות. זכרו כי אבנים הן משאב חיוני לפיתוח העיר, לכן ודאו שאינכם מזניחים את המחצבות. תזדקקו להן על מנת שעירכם גם תתרומם לגובה.

תכולה



40 אבנים



סמן האדריכל הראשי



טבלת ניקוד



4 קלפי מפתח



4 אריחי פתיחה



61 אריחי עיר

הכנת המשחק

קחו מהקופסה אריחי עיר בהתאם למספר השחקנים במשחק. התייחסו למספרים המצוינים בגב האריחים.

2 שחקנים:
ערימות של 3 אריחים

3 שחקנים:
ערימות של 4 אריחים

4 שחקנים:
ערימות של 5 אריחים

4 שחקנים: 2+, 3+, 4

3 שחקנים: 2+, 3+

2 שחקנים: 2+

- 1 צרו 11 ערימות שוות של אריחים שפניהם כלפי מטה, ומקמו אותן במרכז השולחן. את יתר האריחים השאירו בקופסה - לא יהיה בהם שימוש במהלך המשחק.
- 2 מכינים את אתר הבניה: הניחו את שאר האריחים (כמספר השחקנים) ו-2 אריחים נוספים במרכז השולחן עם הפנים כלפי מעלה. השחקנים הם האדריכלים.
- 3 כל שחקן לוקח אריח פתיחה ומניח אותו לפניו.
- 4 השחקן שטיפס לאחרונה על גבעה לוקח את סמן האדריכל הראשי.
- 5 החל מהאדריכל הראשי ובכיוון סיבוב השעון, כל אדריכל לוקח מספר אבנים לפי החלוקה הבאה:

במשחק של 2-3 שחקנים ניתן להאריך את המשחק על ידי שימוש בכל אריחי המשחק. במקרה כזה, יוצרים 19 ערימות (למשחק של 2 שחקנים) או 14 ערימות (למשחק של 3 שחקנים).

שחקן 4: 4 אבנים

שחקן 3: 3 אבנים

שחקן 2: 2 אבנים

שחקן 1: 1 אבן

שאר האבנים מונחות בצד בערימה.

האדריכל הראשי משחק ראשון, והמשחק ממשיך בכיוון השעון.
משחקים עד שנותר רק אריח אחד באתר הבנייה (ראו **חידוש אתר הבנייה**).

שימו לב: לא משחקים עם האריח שנשאר אחרון באתר הבנייה - הוא יהיה האריח הראשון בסבב הבא.

מהלך תור

- כל אדריכל בתורו מבצע שתי פעולות:
- בוחר אריח
 - מוסיף את האריח לעיר שלו



בחירת אריח

האדריכל יכול לבחור באתר הבנייה את האריח שברצונו להוסיף לעירו. עליו לשלם באבנים לפי מיקום האריח בשורה. עבור האריח הראשון בשורה אין צורך לשלם. אבל כל מיקום מעבר לאריח הראשון מעלה את המחיר באבן אחת. את תשלום האבנים מעבירים לערימת האבנים שבצד. כאשר שחקן לוקח אריח מאתר הבנייה, שאר האריחים זזים קדימה והמחיר שלהם משתנה בהתאם למיקום החדש. אם נגמרו לאדריכל האבנים, הוא יכול לקחת **רק את האריח הראשון** באתר הבנייה (שעליו לא משלמים).

השחקן שבדוגמה זו בחר את האריח הרביעי בשורה, ולכן הוא משלם 3 אבנים.



הוספת אריח לעיר



את האריח שבחרתם יש להוסיף לעיר. מקמו אותו במפלס הראשון או במפלס גבוה יותר. אריח הממוקם במפלס הראשון חייב להיצמד לצלע אחת לפחות של אריח קיים בעיר. אריח הממוקם במפלס גבוה יותר, חייב להיות מונח על גבי שלושה משושים (לא ניתן למקם אותו מעל שטח ריק) וחייב לכסות לפחות שני אריחים שונים.

אריח עיר מורכב מ-3 משושי בנייה.

ישנם 3 סוגי משושי בנייה:

- **מחצבות** - מאפשרות צבירת אבנים כאשר מכסים אותן.
- **רבעים** - מזכים בנקודות אם מוקמו בהתאם לתנאי המיקום הייחודיים להם.
- **כיכרות** - מכפילות את ניקוד הרבעים שלכם.

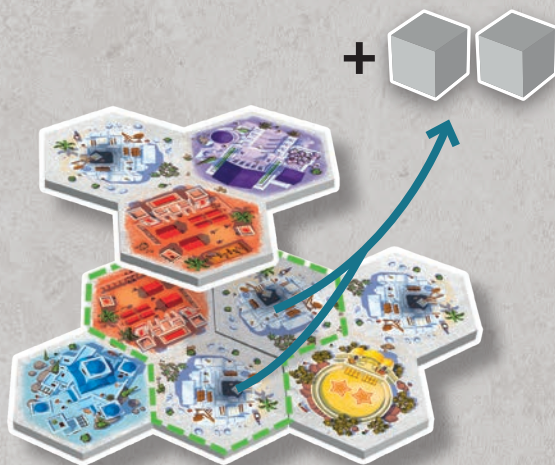
בכל סבב השחקנים ממשיכים בתורם לבחור ולמקם אריחים עד שנשאר אריח אחד בלבד באתר הבנייה.



שימו לב: משושה שמכוסה באריח אחר, לא ייחשב בניקוד הסופי.

מחצבות

מחצבות לא מזכות בנקודות, אך הן מאפשרות להשיג אבנים. כאשר אדריכל מכסה מחצבה עם אריח אחר (בעת הוספת אריח לעיר שלו) הוא לוקח אבן אחת מערימת האבנים.



בדוגמה זו השחקן הניח אריח במפלס השני, וכיסה 2 משושים של מחצבות. לכן הוא לוקח 2 אבנים מערימת האבנים.

כיכרות

כיכרות מכפילות את הנקודות שצברו רבעים מאותו צבע. המכפילים מיוצגים על ידי הכוכבים שמצוינים על הכיכרות. אם יש כמה כיכרות תואמות לרובע, סוכמים את הכוכבים של כולן, ואז מכפילים בערך המשושים המתאים. כיכר לא חייבת לגבול עם רובע מאותו הצבע על מנת להכפיל את הניקוד שלו.



באריח הפתיחה יש כיכר שתואמת בצבעה לרובע הבתים.

רבעים

בקלף המפתח ניתן לראות את הכמויות של הרבעים השונים ל-2/3/4 שחקנים.

ישנם 5 סוגים שונים של רבעים. ניתן לבנות אותם בעיר באופן חופשי, אך הם מזכים בנקודות רק אם מתקיימים שני התנאים הבאים:

- הרובע עומד בתנאי המיקום הייחודיים לו (ראו פירוט להלן).
- ישנה בעיר **כיכר אחת לפחות** בצבע הרובע (ראו **כיכרות** בעמוד הקודם).

תנאי המיקום של הרבעים

רובע בתים

תושבי העיר אוהבים לגור יחד בשכונה אחת גדולה. לכן בתים מזכים בנקודות רק כאשר הם חלק מקבוצת הבתים הצמודים הגדולה ביותר בעיר.



רובע השווקים

הסוחרים בשוק לא אוהבים תחרות ורוצים לשמור על מרחק משווקים אחרים. לכן שוק מזכה בנקודות בתנאי שאינו צמוד לשוק אחר.



רובע צבאי

הצבא שומר על גבולות העיר, לכן רבעים צבאיים מזכים בנקודות רק אם הם ממוקמים בקצות העיר (מספיק שתהיה צלע אחת שצמודה לשטח ריק).



רובע המקדשים

המקומות הקדושים ובתי התפילה צריכים להיות נגישים לכולם. לכן הם מזכים בנקודות רק אם הם מוקפים לחלוטין.



רובע הגנים

גנים ירוקים תמיד משפרים את העיר. לכן אין תנאים למיקום גנים.



ניקוד הרבעים

רובע שנבנה במפלס גבוה יותר של העיר, מזכה ביותר נקודות. הניקוד של רובע נקבע לפי גובה הבנייה שלו: אם הוא נבנה במפלס הראשון הוא מזכה בנקודה אחת; במפלס השני ב-2 נקודות; במפלס השלישי ב-3 נקודות וכו' (ראו: **חישוב נקודות** בעמוד הבא).

שימו לב: בניגוד לרבעים, כיכרות שנבנו במפלסים גבוהים יותר, לא מזכות ביותר נקודות.



חידוש אתר הבנייה



כאשר נותר רק אריח אחד באתר הבנייה, בצעו את השלבים הבאים:

- העבירו את האריח הנותר לתחילת השורה באתר הבנייה.
- קחו ערימת אריחים חדשה והניחו אותם אחריו בשורה כשפניהם כלפי מעלה.
- סמן האדריכל הראשי עובר לשחקן הבא משמאל.
- המשחק ממשיך, והאדריכל הראשי החדש מתחיל את הסבב.



סוף המשחק



המשחק מסתיים כאשר נותר רק אריח אחד באתר הבנייה ונגמרות ערימות האריחים.

שימו לב: לא משחקים עם האריח האחרון.

חישוב הנקודות



- באמצעות טבלאות הניקוד, כל אדריכל מחשב את הנקודות שלו באופן הבא:
- סכמו את הנקודות עבור כל הרבעים אשר עומדים בתנאי המיקום שלהם. אל תשכחו את הנקודות הנוספות עבור מפלסים גבוהים יותר.
 - סכמו את מספר הכוכבים שעל הכיכרות התואמות לכל רובע.
 - הכפילו את שני המספרים זה בזה.

עבור כל אבן שנותרה ברשותכם בסוף המשחק תזכו בנקודה נוספת.

השחקן עם הכי הרבה נקודות הוא המנצח במשחק.

במקרה של שוויון, השחקן עם הכי הרבה אבנים מנצח.



לדוגמה: השחקן מחשב את הניקוד עבור אריחי הבתים שלו. בקבוצה הגדולה ביותר של אריחי בתים בעיר שלו, ישנם 5 רובעי בתים במפלס הראשון ו-2 רובעי בתים במפלס השני. חישוב הנקודות הסופי הוא $9 = (5 \times 1 + 2 \times 2)$. בכיכרות התואמות לצבע של אריחי הבתים יש 3 כוכבים, לכן הוא צובר $27 = 3 \times 9$ נקודות.

גירסאות למתקדמים

בגרסאות שלפניכם תוכלו להעלות את דרגת הקושי של המשחק. הכנת המשחק ומהלכו נשארים ללא שינוי. כל גרסה מוסיפה תנאי השמה **נוסף** לרבעים השונים. אם רובע עומד בתנאי נוסף זה, הנקודות שלו מוכפלות. אם לא, הוא מזכה בניקוד רגיל. תנאים אלה **אינם מחליפים** את תנאי המיקום הרגילים (עמידה בתנאי המיקום הבסיסיים של הרובע, ולפחות כיכר אחת תואמת). ניתן לשלב כמה גרסאות באותו משחק, אך אנו מציעים לנסות תחילה כל גרסה בנפרד.



רובע הבתים - אם רובעי הבתים צוברים 10 נקודות או יותר, הערך שלהם מוכפל.



רובע השווקים - אם שוק ממוקם בצמוד לכיכר התואמת לו, הערך שלו מוכפל.



רובע צבאי - אם רובע צבאי צמוד ל-3 או 4 אזורים ריקים, הערך שלו מוכפל.



רובע המקדשים - אם מקדש בנוי במפלס גבוה (מפלס שני ומעלה), הערך שלו מוכפל.



רובע הגנים - אם גן ממוקם בצמוד לאגם (חלל ריק ומוקף לגמרי), הערך שלו מוכפל.



WARNING! Not suitable for children under 3 years. Contains small parts which could be swallowed.

אזהרה! סכנת חנק! לא לילדים מתחת לגיל 3. המשחק מכיל חלקים קטנים, שמור מיידע זה.



© & © Gigamic 2022
Game designer: Jules Messaud
Illustrations: Pauline Détraz



ZAL Les Garennes
F 62930 WIMEREUX
FRANCE
www.gigamic.com