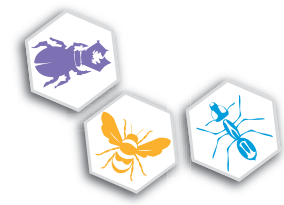


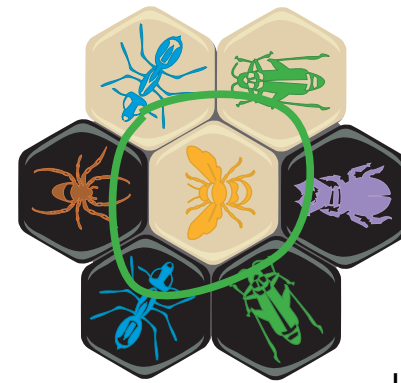
העוקץ

השחמט של הטבע



מטרת המשחק

מטרת המשחק היא להקיף באופן מושלם את מלכת הדבורים של השחקן היריב ובמקביל, כמובן, למנוע מהשחקן היריב להקיף את המלכה שלך. (איור 1)



איור 1
כיתור מלכת הדבורים

המנצח הוא הראשון שהצליח להקיף את מלכת הדבורים של השחקן היריב. אבני המשחק המקיפות את מלכת הדבורים יכולות להיות של שני השחקנים (אין צורך להקיף את מלכת הדבורים של היריב באבנים שלך בלבד).

הכנה: כל שחקן בוחר צבע, ומקבל לידי את כלי המשחק שלו.

- מלכת דבורים - אבן אחת
- חיפושית - 2 אבנים
- חגב - 3 אבנים
- עכביש - 2 אבנים
- נמלה - 3 אבנים

מצב התחלתי

המשחק מתחיל כאשר כל שחקן מניח אחת מאבני המשחק שלו על השולחן בצמוד לאבן של השחקן השני, לכל שחקן שיקול דעת חופשי בבחירת אבן הפתיחה. (איור 2)



איור 2
מצב התחלתי

חוקי המשחק

- כל שחקן יכול בתורו לבחור באחת משתי אפשרויות:
 - הנחת אבן חדשה בכוורת.
 - תנועה של אחת האבנים שלו שהונחה בכוורת בתור קודם (בתנאי שהמלכה כבר הונחה בכוורת).

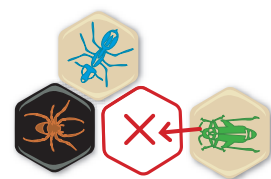
הערות:

- אבנים שהונחו על השולחן לא ניתנות להסרה
- אין הכרח להשתמש בכל האבנים במהלך המשחק

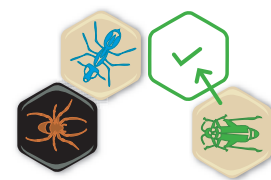
חוקי הנחת אבנים בכוורת

הכוורת - האבנים שכבר הונחו על השולחן ומחוברות אחת אל השנייה (בפועל: איזור המשחק).

פרט לשלב הפתיחה בו אבני שני השחקנים נוגעות האחת בשנייה, הנחת אבן חדשה בכוורת אפשרית רק בצמוד לאבן מאותו צבע.



איור 3 ב'
הנחת אבן חדשה, מהלך לא חוקי (האבן המונחת נוגעת באבן של שחקן יריב).



איור 3 א'
הנחת אבן חדשה, מהלך חוקי.

ניתן להניח את מלכת הדבורים בכל אחד מארבעת המהלכים הראשונים של השחקן. במקרה שהשחקן לא הניח את המלכה עד המהלך הרביעי, יהיה חייב להניח אותה במהלך זה.

ניתן לבחור בין הנחת אבן חדשה או הנעת אבן בכוורת אך לפני שהונחה המלכה לא ניתן להניע אף אחת מהאבנים. אין צורך להניח את כל האבנים לפני בחירה בתנועה.

חוקי תנועת כלי המשחק

אבן שהונחה בכוורת בתור קודם ניתן להניע בהתאם למגבלות התנועה של כל חרק והן יכולות לגעת בכל אבן שהיא כולל באבני היריב.

חוק הכוורת המאוחדת

אבני המשחק חייבות להיות מחוברות בכל שלבי המשחק, מבלי ליצור נתק בין חלקי הכוורת - חייב להיות מגע בין כל האבנים שהונחו על השולחן. חוק הכוורת המאוחדת חל גם אם הנחת האבן במיקום החדש תגרום לחיבורה מחדש. (איור 4)

ניתן לנצל חוק זה מבחינה טקטית, על ידי הזזת אבנים לנקודות אסטרטגיות ובכך להגביל את יכולת התנועה של אבני היריב.



איור 4
מהלך לא חוקי. העברת הנמלה השחורה לנקודה x אינה אפשרית.



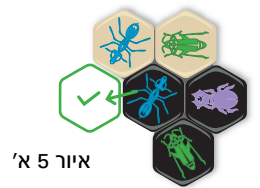
מהלך לא חוקי. העברת המלכה לנקודה x אינה אפשרית משום שהכוורת מתנתקת בעת ביצוע המהלך.

החופש לנוע על פני הכוורת

בכל שלבי המשחק ניתן להניע את כל שאר האבנים אך ורק אם הן חופשיות. (איור 5 א')

פרט לחיפושית ולחגב אבן אינה יכולה לנוע לתוך חלל שנוצר בין אבני כוורת. (איור 5 ב')

באותה מידה אם האבן מוקפת באבנים אחרות בצורה שלא מאפשרת את תנועתה, לא ניתן להניע אותה עד אשר יוזזו האבנים אשר מגבילות את תנועתה. (איור 5 ג')



איור 5 א'



איור 5 ב'



איור 5 ג'

סיום המשחק ונצחון

המשחק מסתיים כאשר אחד השחקנים הצליח להקיף באבנים את מלכת הדבורים של היריב.

שחקן זה הוא המנצח!

סיום משחק בתיקו (אפשרי, אבל נדיר מאוד)

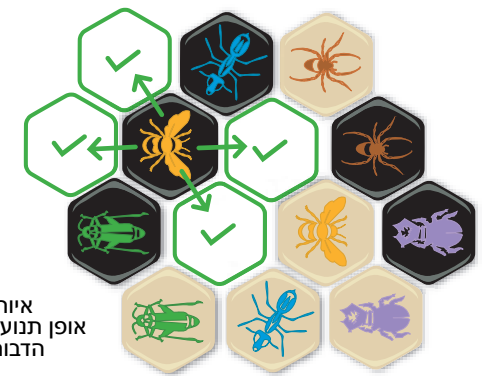
הדרך היחידה בה ניתן לסיים משחק בתיקו הנה במצב אשר בו האבן האחרונה שמונחת משלימה את כיתור מלכת הדבורים של שני השחקנים בו זמנית.

אופן תנועת החרקים

תנועת כלי המשחק מדמות את יכולות החרקים התואמים בטבע - נמלה צועדת למרחקים ארוכים, חגב קופץ, עכביש לא אוהב להתרחק מהבית וחיפושית מגיעה לכל מיני מקומות שחרקים אחרים לא מגיעים אליהם. אפשר וכדאי לנצל את היכולות השונות של אבני המשחק כדי ליצור מצבי משחק שיובילו לנצחון.

מלכת הדבורים

מלכת הדבורים יכולה לנוע צעד אחד בלבד בכל מהלך, כשהתנועה בצמוד לכוורת בלבד.



איור 6
אופן תנועת מלכת הדבורים.

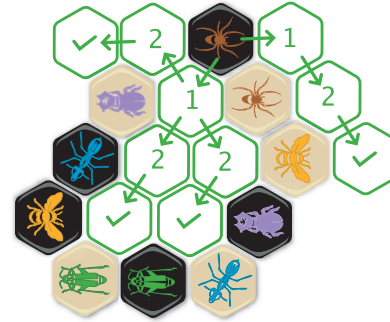
עכביש



העכביש נע בדיוק שלושה צעדים סביב הכוורת (לא יותר ולא פחות משלושה צעדים).

הערות

- העכביש יכול לנוע אך ורק במעבר ישיר
- אסור לעכביש לסגת חזרה למקום ממנו הוא יצא.
- העכביש חייב להיות במגע עם הכוורת בכל צעד.



איור 7
העכביש יכול לנוע לנקודות המסומנות ב-V.

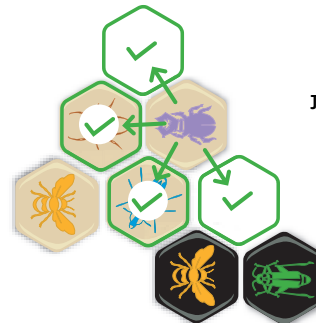
חיפושית



החיפושית, בדומה למלכת הדבורים, יכולה לנוע אך ורק צעד אחד בכל מהלך, אך היא יכולה לנוע גם על גבי האבנים האחרות!

הערות

- האבן שעליה מונחת החיפושית אינה יכולה לזוז עד אשר החיפושית יורדת ממנה. כאשר חיפושית מונחת על אבן אחרת, הצבע שלה הוא הצבע הדומיננטי, דבר הנותן יתרון עצום בהנחת האבנים בכוורת. לדוגמה, שחקן אשר הצליח להניח את החיפושית שלו על מלכת היריב, יכול להניח אבנים ישירות בסמוך למלכה, יתרון נוסף הוא שהחיפושית יכולה לנוע למקומות חסומים.



איור 8
החיפושית יכולה לנוע לנקודות המסומנות ב-V על גבי הנמלה, או העכביש.

- הדרך היחידה לחסום את החיפושית היא על ידי הצבה של חיפושית אחרת עליה - כך ניתן להניח את כל ארבע החיפושיות אחת על גבי השנייה. הכנסת החיפושיות לכוורת מתבצעת בדומה לשאר האבנים ולא ניתן להניח חיפושית ישירות על אבן אחרת.

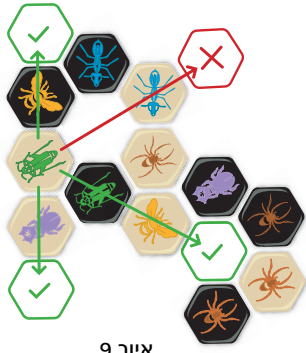
חגב



החגב במשחק נע בקפיצות מעל אבני המשחק האחרות.

הערות

- החגב קופץ בקו ישר מהמקום בו הוא נמצא למקום הפנוי הראשון בכיוון הקפיצה שלו.
- החגב חייב לקפוץ מעל אבן אחת לפחות בכל מהלך, ואינו יכול לקפוץ מעל מקומות ריקים.
- אופן התנועה של החגב מאפשר לו לנוע לחללים במרכז הכוורת. (איור 9)



איור 9
החגב יכול לנוע לנקודות המסומנות ב-V.

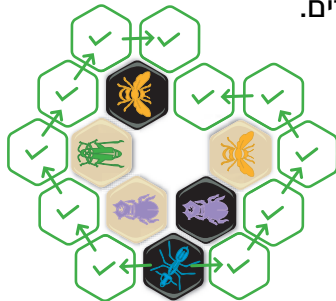
נמלה



הנמלה יכולה לנוע ממקומה לכל מקום סביב הכוורת ללא הגבלה על מספר הצעדים.

הערות

- הנמלה לא יכולה להיכנס לחללים בתוך הכוורת.
- חופש התנועה של הנמלה מאפשר לה להיות בעלת ערך רב מאוד במשחק.



איור 10
הנמלה יכולה לנוע לכל אחד מהמקומות המסומנים ב-V. הנמלה אינה יכולה לנוע לחלל שבמרכז האיור.

חפשו אותנו ב



מיוצר בסין יצרן: Gen 42, אנגליה
יבואן: סמארט זון בע"מ ח.פ. 514368828
עמי 3 פ"ת 0547906373/4
www.smartzonegames.com

