

# סטורטור

## תכנון נכון מצט צורמה והנצחון שלך!

הגנו על כלי המשחק ה"יקר" ביותר- הדגל. תכננו נכון את מיקום אנשיכם ומיקום הפצצות שמגינות עליה. הוליכו את אנשיכם קדימה בתבונה ללכידת דגל היריב. **מטרת המשחק:** להיות הראשון שלוכד את דגל היריב.



**שים לב:** רק על הכלים הנעים מופיע מספר המציין את דרגת החייל - הכלי, ככל שהוא גבוה יותר דרגתו גבוהה יותר!  
לדוגמה המרשל בעל הדרגה הגבוהה ביותר מספרו 10. המרגל בעל הדרגה הנמוכה ביותר מספרו 1.

### הכנות:

1. כל משתתף בוחר צבא מצבע מסוים.
2. תכננו את מערך כלי המשחק שלכם על הלוח, כך שיאפשר תקיפה מעולה ומגננה יעילה. העזרו בחוקי התבונה והתקיפה וכן ברמזים האסטרטגיים שלהלן.
3. שימו את כלי המשחק שלכם על הלוח, כך שדרגתם פונה אליכם ומסתרת מעיני היריב.
4. על כל ריבוע יש מקום לכלי אחד בלבד. מקומו את הכלים בריבועים שב-4 השורות הקרובות אליכם. על שתי שורות הריבועים שבמרכז הלוח להשאיר פנויות בסידור הראשוני.

### למשחק:

משתתף בתורו מגיע כלי אחד שלו לריבוע סמוך פנוי, או מבצע התקפה.

### חוקי תבונה:

1. כלי המשחק נעים בכל תור ריבוע אחד בלבד - קדימה, אחורה, לימין או לשמאל (יוצא מן הכלל הוא הנשש - ראה כלל מספר 7).
2. אסור לנוע באלכסון.
3. אסור לדלג מעל כלי אחר, או לנוע לתוך האגמים-המרובעים במרכז הלוח. חובה לעקוף אותם.
4. אסור לנוע לריבוע שיש בו כלי משחק אחר (אלא אם כן מתבצעת התקפה. ראו חוקי תקיפה).
5. אסור לנוע הלך ושוב בין שני ריבועים ביותר משני תורות רצופים.
6. בכל תור מותר להניע רק כלי משחק אחד.

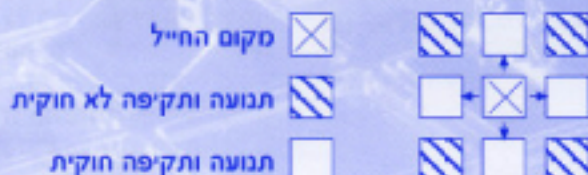


7. הזכויות המיוחדות לנפש הן:

- א. מותר לו בתורו לנוע יותר מריבוע אחד, בקו ישר קדימה, אחורה, ימינה או שמאלה, בתנאי שאינו מדלג מעל כלי אחר. זכרו! תנועה זו מסבירה את היותו נפש. יתכן, שעדיף לנוע איתו רק ריבוע אחד, כדי לבלבל את האויב.
- ב. מותר לו לנוע ולתקוף באותו התור, בניגוד לכלים האחרים שמותר להם לנוע או לתקוף. זכרו! פצצות ודגלים אסור להזיז. מקומם לא משתנה לאורך כל המשחק.

### חוקי תקיפה:

1. כשכלי אדום וכלי כחול ממוקמים על ריבועים סמוכים (צד אל צד, גב אל גב, או פנים אל פנים) הם בעמדת תקיפה. אסור לתקוף באלכסון.



2. **אופן התקיפה:** נוגעים קלות בכלי היריב עם הכלי התוקף שלכם ומכריזים: תקיפה! המותקף יענה מה דרגת הכלי המותקף!
3. הכלי בעל הדרגה הנמוכה יותר מורחק מן המשחק לתא האיחסון. מנצח המותקף? ישאר במקומו.
4. אם שני הכלים באותה דרגה יורחקו שניהם.
5. התקפה אינה חובה.

### חוקי הדרגות:

1. **המרשל - שדרגתו 10** עולה על הנגרל שדרגתו 9 וכל כלי בעל דרגה נמוכה יותר. הנגרל שדרגתו 9 עולה על הקולונל שדרגתו 8 וכל כלי בעל דרגה נמוכה יותר. כך הלאה במסדר סולם הדרגות עד למרגל, שהוא הכלי בעל הדרגה הנמוכה ביותר.
2. **החבלן:** כל כלי מורחק מהלוח בהתקיפו פצצה. רק החבלן מנטרל אותה. הפצצה מורחקת מן המשחק והחבלן תופס את מקומה.
3. שימו לב! פצצות אינן זוזות במהלך המשחק ולכן גם אינן תוקפות.
4. **המרגל שדרגתו 1** מפסיד כמעט בכל מתקפה. בהתקיפו את המרשל, מפסיד המרשל ומורחק מן המשחק. אם המרשל הוא זה שהתקיף את המרגל - המרגל מורחק!
5. **הדגל** מוכרע בהתקפת כל הכלים. תקיפת דגל היריב מביאה את הניצחון המיחל!

### רמזים אסטרטגיים:

- שימו לב! המיקום הראשוני של הכלים חשוב לקביעת תוצאות המשחק.
1. שימו פצצות מסביב לדגל כדי להגן עליו. אפשר לפזר מספר פצצות במקומות שונים כדי לבלבל את האויב.
2. שימו כמה בעלי דרגות בכירות בקו ההתקפה הראשון. זהירו! אם תאבדו אותם בתחילת המשחק תמצאו בעמדה נחותה במשך.
3. את הנששים כדאי לשים בשורות הראשונות ובעזרתם לגלות את דרגות כלי היריב. זהירות! איבוד נששים רבים בהתחלה יאלץ אתכם בהמשך לנפש באפלה.
4. את החבלנים תצטרכו לקראת סוף המשחק לניטרול הפצצות, שמסביב לדגל היריב. שמרו כמה מהם בשורות אחוריות.

### מנצח:

הראשון שהתקיף ולכד את דגל היריב.  
אם הותקפו כל הכלים הנעים שלך, עליך להכנע ולהודיע על הפסד במשחק.