

# הנהר הזורם

משחק אסטרטגיה סוחף לכל המשפחה



## תכולה:

- 60 אריחים ריבועיים
- 4 אריחי פתיחה מלבניים
- 4 דפי עזרה
- 1 פנקס ביקוד



“הנהר הזורם” ייקח אתכם למסע בזמן, אל ימים שבהם שיט ברפסודות היה הדרך היעילה והרווחת להובלת אנשים וסחורות. מטרתכם היא לנצל את זרם הנהר באופן המיטבי כדי להוביל את הסחורות שלכם.

## הכנה למשחק

1. הכינו את האריחים למשחק:
    - במשחק של 4 משתתפים השתמשו בכל 60 האריחים.
    - במשחק של 3 משתתפים השתמשו ב-45 אריחים (הוציאו מהמשחק את האריחים עם הפרות).
    - במשחק של 2 משתתפים השתמשו ב-30 אריחים (הוציאו מהמשחק את האריחים עם הפרות והכבשים).
    - במשחק לשחקן יחיד השתמשו ב-39 אריחים (הוציאו מהמשחק את האריחים עם הפרות ועוד 6 אריחים אקראיים). ההוראות למשחק יחיד נמצאות בסוף דפי ההוראות.
  2. ערבבו את האריחים וחלקו לכל שחקן 3 אריחים. השאירו את שאר האריחים הפוכים כשפניהם מטה במרכז השולחן בערימה מרכזית.
  3. חלקו לכל שחקן אריח פתיחה אחד ודף עזרה. החזירו לקופסה את האריחים, אריחי הפתיחה ודפי העזרה שאינם בשימוש.
- תוכלו להניח את האריחים שאינם בשימוש במקום המסומן עבורם בשולי הקופסה הפנימית (איורים של פרות וכבשים).



## מטרת המשחק

לצבור את מספר הנקודות הגבוה ביותר. ניתן לצבור נקודות על ידי שילוח סחורה, יצירת חלקות אחו וחיבור קטעי נהר רצופים, ארוכים וללא חסימות.

## מהלך המשחק

המשחק בנוי מ-13 סבבים. בכל סבב מרכיב כל שחקן את הנהר שלו בעזרת האריחים הזמינים לו. כל שחקן בוחר אריח אחד מה-3 שקיבל ומשאיר אותו מולו כשפניו מטה. את 2 האריחים הנותרים הוא מעביר לשחקן שלשמאלו.

לאחר שכל שחקן בחר אריח והעביר הלאה את 2 האריחים האחרים, הופכים השחקנים את האריחים שבהם בחרו וממקמים אותם בו-זמנית בנהר שלהם.

כללי הנחת האריחים:

- האריח חייב להיות צמוד לאריחים אחרים לפחות בצלע אחת.
- יש לחבר נהר לנהר (איור א'1) או אדמה לאדמה (איור ב'1). אין לחבר נהר לאדמה (איור ג'1).
- אין ליצור קטע נהר מעגלי סגור (איור א'3). ניתן להניח את האריחים כמו באיור ב'3, אך לא ניתן להניח אריח נוסף בפינה השמאלית העליונה.

באריח הפתיחה ישנם שני יובלים שמתחברים לנהר הראשי. החיצים מראים את כיוון הזרם (איור 2). הזרם משפיע על כל אריחי הנהר שמתחברים באופן ישיר ועקיף לאריח הפתיחה. באריחים שאינם מתחברים באופן ישיר או עקיף לאריח הפתיחה (מכיוון שהם מחוברים על ידי אדמה) אין זרימה, ובסוף המשחק הם ייחשבו אגמים מנותקים.

אחרי שכל השחקנים הניחו את האריחים שלהם, כל שחקן אוסף אליו את 2 האריחים שהועברו אליו מהשחקן שלימינו, ומושך אריח נוסף מהערימה המרכזית. כעת מתחיל תור חדש.

## סיום המשחק

המשחק נגמר כאשר כל השחקנים הניחו את 13 האריחים שלהם. לכל שחקן נותרים 2 אריחים אחרונים שמושלכים ללא שימוש. כל שחקן סופר את הנקודות שצבר, והשחקן שצבר את מרב הנקודות הוא המנצח.

## ניקוד

הנקודות נצברות על פי הניקוד שמצוין בכל טחנות הקמח והמנסרות, אורך הקטעים הרצופים ומספר שטחי האחו.



1. כללי הנחת האריחים



2. כיוון הזרם בנהר (מסומן בחיצים) ואגם מנותק מזרם הנהר (במסגרת)



3. אין ליצור קטע נהר מעגלי סגור

## טחנות קמח



לכל טחנת קמח יש דגל המציג את כמות שקי התבואה שניתן להוביל אליה. שחקן שמוביל אל הטחנה את מספר השקים המצוין בדגל שלה זוכה במספר נקודות בהתאמה.

ניתן להוביל אל טחנת הקמח שק תבואה אחד עבור כל שדה תבואה הנמצא במעלה הנהר לפני הטחנה (כלומר, עם כיוון הזרם מהשדה אל טחנת הקמח, איור 4).  
לכל טחנת קמח צמוד גשר. הסחורות לא יכולות לעבור מתחת לגשר, ולכן שקי תבואה עודפים לא יעברו אל הטחנה ולא יעניקו לכם ניקוד נוסף.

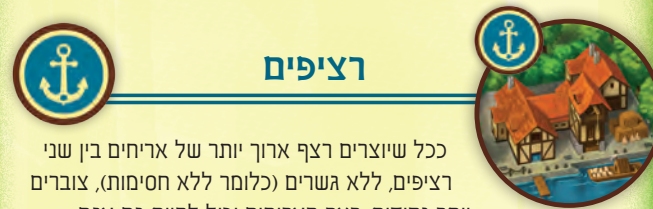
טחנות קמח שממוקמות באגם מנותק לא צוברות נקודות מכיוון שהנהר לא זורם בהן והסחורות לא עוברות בו.

## מנסרות



מנסרות צוברות נקודות באופן דומה לטחנות קמח, אך במקום תבואה ניתן להוביל אליהן בולי עץ. כמו בטחנות הקמח, בולי עץ עודפים שמגיעים למנסרות אינם מעניקים נקודות. גם למנסרות צמודים גשרים שסחורות לא יכולות לעבור מתחתם. מנסרות מעניקות יותר נקודות מטחנות קמח, אך ישנם פחות אריחים עם בולי עץ מאשר שקי תבואה.

## רציפים



ככל שיוצרים רצף ארוך יותר של אריחים בין שני רציפים, ללא גשרים (כלומר ללא חסימות), צוברים יותר נקודות. רצף האריחים יכול להיות גם אגם שמנותק מהנהר הראשי, מכיוון שהמעברות ששטות בין הרציפים הן מאוישות ונשלטות על ידי שייטים, ואינן תלויות בכיוון זרימת הנהר. עבור כל אריח שמחובר לרציף (כולל האריח עם הרציף) צוברים 2 נקודות. אריח הפתיחה נחשב אריח אחד.

שקי תבואה שלא ניתן להובילם אל הטחנה (ממוקמים בגדה השנייה של הנהר\*)

שקי תבואה שניתן להובילם אל הטחנה



4. מבין 4 שקי התבואה שבדוגמה, רק 2 יכולים לשוט בנהר לעבר טחנת הקמח. על השחקן להניח אריח נוסף של תבואה במעלה הנהר על מנת להרוויח נקודות מטחנת הקמח הזו (לטחנה שבדוגמה יש להעביר 3 שקי תבואה, ועליהם מקבלים 10 נקודות).

\*שימו לב: באריחים אחדים יש גם סחורות וגם גשרים. במקרה כזה, ניתן להוביל את הסחורות רק אם הן ממוקמות בגדת הנהר שעליה נמצאת הטחנה/המנסרה. לכן, בדוגמה שלמעלה לא ניתן להוביל את שקי התבואה המסומנים לעבר טחנת הקמח (הם נמצאים בגדה ממול).



5. רצף האריחים הארוך בין שני הרציפים מסומן בנקודות. החיבור מורכב מ-5 אריחים, ולכן השחקן צובר 10 נקודות (2 על כל אריח).



