

# DOG Mensch

5in1

راهنمای بازی



Johannes schmidauer- König

طراح روی جلد: محمد طحانی

## آماده سازی مهره های بازی

مهره های بازی را به ترتیب اندازه مطابق تصویر بچینید .

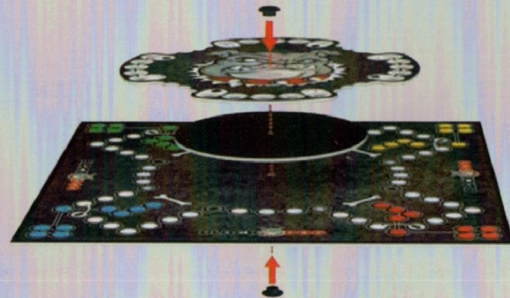
یک سمت از سطح مهره ها را با یک دستمال مرطوب تمیز کنید و سپس کاملاً خشک نمایید. برچسب دایره ای شکل مربوط به هر مهره را (مطابق تصویر) در وسط هر یک از مهره ها بچسبانید.

توجه: در زمان جدا کردن و چسباندن لیبلها سعی کنید تا با پوست دستتان برخورد نداشته باشند تا چسبندگی بهتری پیدا کنند. برای این کار می توانید از وسیله ای مثل تیغ برای جدا کردن و چسباندن برچسبها استفاده کنید.



## راه اندازی صفحه بازی

برای اولین بار که قصد بازی کردن این مدل از بازی را دارید، می بایست ابتدا صفحه ای بازی را درست کنید. ابتدا واشر دایره ای شکل را در وسط صفحه بازی، سپس صفحه ای گردان و در نهایت با استفاده از پیچ و مهره ای که در داخل جعبه قرار داده شده، صفحه ها را بهم متصل کنید. (نیازی به استفاده از پیچ گوشتی برای بستن پیچ ندارید.) می توانید هنگام جمع کردن بازی، صفحه ای مونتاژ شده را در جعبه ای بازی قرار دهید و لازم نیست که هر بار مجدداً آن را مونتاژ کنید.





## آماده سازی

بازیکنی که بیشترین عدد تاس را بیاورد، آغازکننده بازیست و بعد از آن سایر بازیکنان در جهت عقربه‌های ساعت به نوبت تاس می‌ریزند و بازی می‌کنند. با هر بار تاس ریختن، بازیکن تصمیم می‌گیرد که کدامیک از مهره‌هایش را حرکت دهد. یک مهره به سادگی متناسب با عدد تاس می‌تواند در جهت عقربه‌های ساعت بر روی مسیرهای دایره‌ای شکل صفحه‌ی بازی حرکت کند. اگر با توجه به تاس ریخته شده، هیچ کدام از مهره‌های یک بازیکن به خاطر قوانین بازی نتوانند حرکت کنند، نوبت به بازیکن بعدی داده می‌شود.

تاس ۶ جایزه دارد و بازیکنی که ۶ آورده می‌تواند یک نوبت دیگر تاس بریزد و بازی کند.



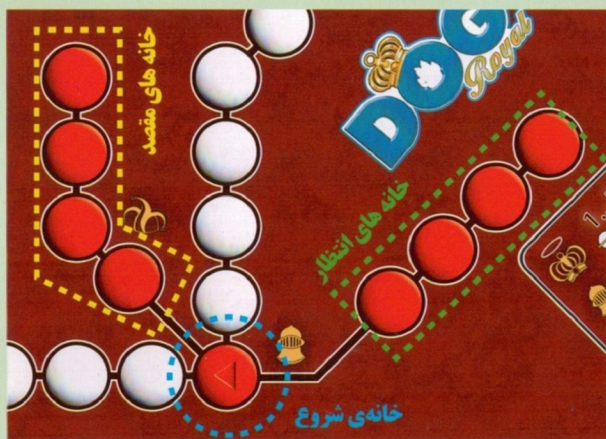
- صفحه‌ی بازی را در جهت قرمز قرار دهید.
- مهره‌های بازی را بر روی «خانه‌های انتظار» شان از سمتی که تصاویر روی آن‌ها دیده نشود، بر روی صفحه‌ی بازی قرار دهید.

(تفاوت اندازه در مهره‌ها تاثیری در این مدل از بازی ندارد و همه‌ی مهره‌ها یکسان فرض می‌شوند.) مهره‌های پنج‌م که بدون تصویر هستند در این بازی استفاده نمی‌شوند.

- مهره‌ی سگ (سیاه رنگ)، در این مدل از بازی استفاده نمی‌شود.
- تاس بازی را در دسترس قرار دهید.
- کارت‌های بازی را به همراه مهره‌های اضافی داخل جعبه‌ی بازی قرار دهید. ( در این مدل از بازی استفاده نمی‌شوند.)

## شروع بازی

هر بازیکن یکی از چهار رنگ سبز، زرد، قرمز و یا آبی را انتخاب می‌کند و ۴ مهره مربوط به رنگ خود را در دایره‌های «خانه‌های انتظار» مرتبط با همان رنگ قرار می‌دهد. (تفاوت در اندازه‌ی مهره‌ها تاثیری در روند این مدل از بازی ندارد و همه مهره‌ها همسان فرض می‌شوند.)



## خانه‌ی شروع

یک بازیکن باید تاس ۶ بیاورد تا بتواند یکی از مهره‌هایش را از «خانه‌های انتظار» اش به «خانه‌ی شروع» هم رنگ خودش منتقل کند و در جریان بازی قرار بگیرد. سپس در ازای جایزه‌ی تاس ۶، مجدداً تاس می‌ریزد و مهره خود را حرکت می‌دهد. یک مهره‌ی بازی در «خانه‌ی شروع» هم رنگ خودش از هر خطری در امان است و نمی‌توان آن را زد و هیچ مهره‌ای چه هم‌رنگ و چه رنگ‌های دیگر نمی‌توانند از اش عبور کنند. مهم نیست که چگونه در «خانه‌ی شروع» قرار گرفته است، چه از «خانه‌های انتظار» منتقل شده باشد و چه به واسطه‌ی حرکت در مسیر صفحه بازی، در هر صورت مسیر برای حرکت تمامی مهره‌ها بسته می‌شود.

(در صورتی که یک بازیکن یکی از مهره‌هایش در «خانه‌ی شروع» قرار گرفته باشد، نمی‌تواند مهره‌ی جدیدی را از «خانه‌های انتظار» اش به «خانه‌ی شروع» منتقل کند.)

## حرکت کردن و زدن یک مهره

مهره‌های بازی بسته به عدد تاس جابه‌جا می‌شوند. به عنوان مثال، اگر یک بازیکن تاس ۴ بیاورد، باید یکی از مهره‌هایش را دقیقاً ۴ خانه در جهت عقربه‌های ساعت حرکت دهد. هنگام جابه‌جایی مهره‌ها می‌توانید از مهره‌های خود و یا سایر مهره‌ها عبور کنید (به استثناء: «خانه‌ی شروع» و «خانه‌های مقصد» اشغال شده توسط خودتان)، اما حتماً باید خانه‌هایی را که از آن‌ها می‌گذرید در شمارش‌تان حساب کنید. یک مهره با قرار گیری در محل یک مهره با رنگ متفاوت (یکی از مهره‌های حریفان) می‌تواند در اصطلاح آن را بزند و به «خانه‌های انتظار» اش بفرستد. اما اگر محل

قرار گیری توسط مهره‌ای هم‌رنگ (یکی از مهره‌های خود بازیکن) اشغال شده باشد، امکان قرار گیری در آن خانه، از آن مهره و سایر مهره‌های آن بازیکن سلب می‌شود.

## قانون اجبار در انجام کل حرکت (Zugzwang)

تعداد حرکتهای هر تاس باید کاملاً انجام شود. شما نمی‌توانید کمتر یا بیشتر از عدد مشخص شده بر روی تاس حرکت کنید. کاملاً ممکن است که بازیکنی که به عنوان مثال ۳ خانه برای رسیدن به یکی از «خانه‌های مقصد» خود نیاز دارد ولی تاس با عدد بالاتری می‌آورد و مجبور می‌شود از کنار «خانه‌های مقصد» خود عبور کند و یک دور دیگر صفحه‌ی بازی را طی کند! در نظر داشته باشید، شما فقط می‌توانید مهره‌های بازی خودتان را جابجا کنید!

## پایان بازی

یک مهره بعد از قرار گیری در «خانه‌ی شروع» باید یک دور کامل صفحه را طی کند تا در یکی از چهار «خانه‌های مقصد» قرار گیرد. توجه داشته باشید که یک مهره باید دقیقاً متناسب با عدد تاس وارد یکی از چهار دایره‌ی «خانه‌های مقصد» اش شود و در صورتی که یک بازیکن در این شرایط امکان ورود به «خانه‌های مقصد» اش را نداشته باشد و مهره‌ی دیگری هم برای بازی کردن نداشته باشد، مجبور می‌شود تا یک دور دیگر صفحه‌ی بازی را طی کند! اولین بازیکنی که تمامی ۴ مهره خود را در «خانه‌های مقصد» اش قرار دهد، برنده بازی است.



# DOG

## نگاه کلی به بازی

تیمی‌ها، اجازه نگاه کردن و صحبت کردن در مورد کارت‌ها و یا عملیات‌شان را ندارند. همانطور که موقعیت مهره‌ها روی صفحه‌ی بازی و تعداد کارت‌های در دست بازیکنان در ابتدای هر مرحله در طول بازی تغییر می‌کند، تاکتیک‌های بازیکنان نیز متناسب با آن دستخوش تغییرات می‌شود.


## آماده سازی



- صفحه‌ی بازی را در جهت قرمز رنگش بر روی جعبه بازی قرار دهید.
- مهره‌های بازی را بر روی «خانه‌های انتظار» شان از سمتی که تصاویر روی آن‌ها دیده نشود، بر روی

صفحه‌ی بازی قرار دهید. (تفاوت در اندازه‌ی مهره‌ها تأثیری در این مدل از بازی ندارد و همه‌ی مهره‌ها یکسان فرض می‌شوند.) مهره‌های پنجم که بدون تصویر هستند در بازی چهار نفره استفاده نمی‌شوند.

- مهره‌ی سگ (سیاه رنگ)، در این مدل از بازی استفاده نمی‌شود.

- کارت‌های بازی که با علامت  در قسمت پایینی کارت‌ها مشخص شده‌اند را طبق تعداد مشخص شده در صفحه‌ی بعد، جدا کرده و خوب بر بزنید. سایر کارت‌ها در این مدل از بازی استفاده نمی‌شوند.

برای بازی ۴ نفره، هر دو بازیکن تشکیل یک تیم را می‌دهند که با کمک یکدیگر با تیم مقابل رقابت می‌کنند.

دو بازیکنی که در یک تیم هستند روبه‌روی همدیگر می‌نشینند و در پایان بازی یک تیم، برنده بازی خواهد بود، اما در حالت ۲ یا ۳ نفره بازیکنان بصورت مستقل به رقابت با یکدیگر می‌پردازند و در نهایت فقط یک نفر برنده بازی می‌شود. (به بخش پایانی این راهنما که قوانین خاص بازی‌های ۲ یا ۳ نفره را توصیف می‌کند، مراجعه کنید).

بازیکنان با بازی کردن کارت‌های بازی‌ای که بین‌شان تقسیم شده، مهره‌های خود را در صفحه بازی حرکت می‌دهند. هنگامی که کارت‌های دست‌شان تمام می‌شود، مرحله جدید بازی آغاز می‌شود و بازیکنان مجدداً کارت‌های جدیدی دریافت می‌کنند. زمانیکه بازیکنی تمام مهره‌هایش را به «خانه» می‌رساند، حالا باید به هم‌تیمی‌اش هم کمک کند تا او هم تمامی مهره‌هایش را به «خانه» برساند. در واقع از اینجا به بعد با کارت‌های دستش مهره‌های هم‌تیمی‌اش را حرکت می‌دهد. به محض اینکه تمامی ۸ مهره‌ی یک تیم از مناطق «شروع» شان به چهار فضای «خانه» شان منتقل شود، آن‌ها برنده بازی می‌شوند. پس هیچ وقت به تنهایی برنده بازی نخواهید شد!

در ابتدای هر مرحله بازی، هر بازیکن با دادن یک کارت (ترجیحاً مفید) از دست خود به هم‌تیمی‌اش کمک می‌کند. در جریان بازی، بازیکنان و حتی هم

۱۱۰ کارت

۸ کارت از کارت‌های:

1, 11, 2, 3, 4, 5, 6, 7-1, 8, 9, 10, 12, 13 و «جابه‌جایی»

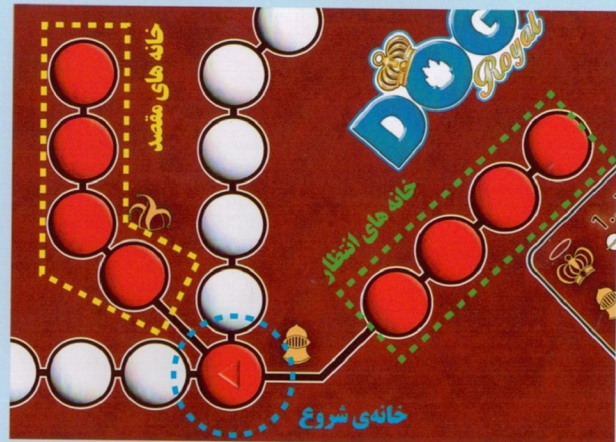
۶ کارت از کارت‌های: «جوکر (?)»

• تاس را برای مشخص کردن بازیکن آغازکننده بازی و تعداد کارت‌های هر مرحله از بازی، در دسترس قرار دهید.

## هدف بازی

برای بازی ۴ نفره، هر دو بازیکن تشکیل یک تیم را می‌دهند که با کمک یکدیگر با تیم مقابل رقابت می‌کنند.

دو بازیکنی که در یک تیم هستند روبه‌روی همدیگر می‌نشینند و در پایان بازی یک تیم برنده بازی خواهد بود، اما در حالت ۲ یا ۳ نفره بازیکنان بصورت مستقل به رقابت با یکدیگر می‌پردازند و در نهایت فقط یک نفر برنده بازی می‌شود. (به بخش پایانی این راهنما که قوانین خاص بازی‌های ۲ یا ۳ نفره را توصیف می‌کند، مراجعه کنید).



بازیکنان با بازی کردن کارت‌های بازی که بین‌شان تقسیم شده، مهره‌های خود را در صفحه‌ی بازی حرکت می‌دهند. هنگامی که کارت‌های دست‌شان تمام می‌شود، دور جدید از بازی آغاز می‌شود و بازیکنان مجدداً کارت‌های جدیدی دریافت می‌کنند. زمانی‌که بازیکنی تمام مهره‌هایش را به «خانه‌های مقصد» خود می‌رساند، حالا باید به هم‌تیمی‌اش هم کمک کند تا او هم تمامی مهره‌هایش را به «خانه‌های مقصد» اش برساند. در واقع از اینجا به بعد با کارت‌های دستش مهره‌های هم‌تیمی‌اش را حرکت می‌دهد. به محض اینکه تمامی ۸ مهره یک تیم از «خانه‌ی شروع» شان به چهار فضای «خانه‌های مقصد» شان منتقل شود، آن‌ها برنده بازی می‌شوند، پس هیچ وقت به تنهایی برنده بازی نخواهید شد!

بازیکنان و حتی هم‌تیمی‌ها، اجازه نگاه کردن و یا صحبت کردن در مورد کارت‌ها و عملیات‌شان را ندارند.

## آغاز بازی

بازیکنان هر کدام یک رنگ نزدیک به محل نشستن خود به صفحه‌ی بازی را انتخاب می‌کنند و ۴ مهره‌ی متناسب با آن رنگ را در «خانه‌های انتظار» شان قرار می‌دهند. مهره‌ی پنجم فقط برای بازی‌های ۲ و ۳ نفره استفاده می‌شود. در یک بازی ۴ نفره بازیکنانی که مقابل یکدیگر نشسته‌اند با هم بازی می‌کنند و تشکیل یک تیم را می‌دهند.

بازیکنی که بیشترین عدد تاس را بیاورد، آغازکننده‌ی بازی خواهد بود.

بازیکن آغازکننده، کارت‌های بازی را خوب بُر می‌زند و ۶ کارت برای اولین مرحله‌ی بازی به هر بازیکن می‌دهد.

باقی کارت‌های بازی را در مقابل بازیکن سمت چپ

خود قرار می‌دهد، این بازیکن آغازکننده مرحله‌ی بعدی بازی خواهد بود.

بازی طی مراحل مختلفی دنبال می‌شود و هر **مرحله** از چندین **دور** تشکیل شده.

در آغاز هر مرحله بازیکنان تعداد مشخصی کارت بازی دریافت می‌کنند. در مرحله اول، همان طور که در بالا اشاره شد، هر بازیکن ۶ کارت دریافت می‌کند. در مرحله‌ی بعدی ۵ کارت، مرحله‌ی بعد ۴ کارت، مرحله‌ی بعد ۳ کارت و سپس ۲ کارت. بعد از مرحله‌ی توزیع ۲ کارت دوباره بازیکنان در مرحله‌ی بعد ۶ کارت دریافت می‌کنند و این چرخه به همین ترتیب ادامه پیدا می‌کند: ۲،۳،۴،۵،۶،۲،۳،۴،۵،۶...

(از تاس می‌توانید به عنوان شمارنده‌ی مراحل بازی استفاده کنید. به این ترتیب که در هر مرحله‌ی بازی‌ای که قرار دارید، عدد تاس را رو به بالا قرار دهید تا به شما یادآوری کند چند کارت در این مرحله باید پخش شود.)

آغازکننده هر مرحله‌ی بازی به نوبت در جهت عقربه‌های ساعت انتخاب می‌شود.

در زمان شروع بازی، بازیکنان اجازه دارند بدون اینکه کارتی بازی کنند، یکی از مهره‌هایشان را از «خانه‌های انتظار» برداشته و در «خانه‌ی شروع» خود قرار دهند. **این شروع ویژه فقط در ابتدای بازی اتفاق می‌افتد.**

## شروع دورهای بازی

بعد از پخش شدن کارتها بین بازیکنان، هم تیمی‌ها قبل از شروع هر دور، یکی از کارتهای دستشان را با یکدیگر عوض می‌کنند. این کارتها باید «به پشت» و همزمان معاوضه شوند و بازیکنان فقط می‌توانند کارت جدید را پس از تحویل کارت خود به هم تیمی‌شان نگاه کنند. کارتهای خود را با هم تیمی‌تان تعویض کنید تا

به او کمک کنید. به عنوان مثال، اگر تصور می‌کنید هم تیمی شما «کارت شروع» ندارد، منطقی‌ست که یک «کارت شروع» یا «جوکر» به او بدهید تا بتواند یکی از مهره‌هایش را در «خانه‌ی شروع» اش قرار دهد. بازیکنی که دسته‌ی کارتها در مقابلش قرار دارد، بازی را با بازی کردن یکی از کارتهای دستش «به رو» شروع می‌کند و مهره‌ی خود را مطابق با کارت بازی شده بر روی صفحه‌ی بازی حرکت می‌دهد. **کارت جدید نکشید!** سپس بازیکن بعدی در جهت عقربه‌های ساعت به همین ترتیب بازی می‌کند و روند بازی به همین شکل ادامه پیدا می‌کند. کارتهای بازی شده در جهت رو تشکیل یک ستون را در وسط صفحه‌ی بازی می‌دهند. اگر بازیکنی نتواند هیچ یک از مهره‌های خود را جابجا کند، تمامی کارتهای دستش را رو کرده و این کارتها را در **زیر** ستون کارتهای بازی شده، تحت عنوان «کارتهای سوخته» قرار می‌دهد. این بازیکن در این دور از بازی خارج می‌شود.

**یک مرحله زمانی به پایان می‌رسد که تمامی کارتهای دست بازیکنان بازی شوند یا بسوزند.**

اگر کارتهای بازی به اتمام رسیدند، «ستون کارتهای بازی شده و سوخته» را بردارید و بُر بزنید و بدین ترتیب دسته‌ی جدیدی از کارتهای بازی ایجاد کنید.

فراموش نکنید که در شروع هر مرحله‌ی بازی، بازیکنان هم تیم باید یکی از کارتهای دستشان را با هم معاوضه کنند.

## خانه‌ی شروع

برای اینکه بتوانید یکی از مهره‌های بازی خود را از «خانه‌های انتظار» به «خانه‌ی شروع» منتقل کنید، به



خود قرار می‌دهد، این بازیکن آغازکننده مرحله‌ی بعدی بازی خواهد بود.

بازی طی مراحل مختلفی دنبال می‌شود و هر **مرحله** از چندین **دور** تشکیل شده.

در آغاز هر مرحله بازیکنان تعداد مشخصی کارت بازی دریافت می‌کنند. در مرحله اول، همان طور که در بالا اشاره شد، هر بازیکن ۶ کارت دریافت می‌کند. در مرحله‌ی بعدی ۵ کارت، مرحله‌ی بعد ۴ کارت، مرحله‌ی بعد ۳ کارت و سپس ۲ کارت. بعد از مرحله‌ی توزیع ۲ کارت دوباره بازیکنان در مرحله‌ی بعد ۶ کارت دریافت می‌کنند و این چرخه به همین ترتیب ادامه پیدا می‌کند: 2,3,4,5,6,2,3,4,5,6...

(از تاس می‌توانید به عنوان شمارنده‌ی مراحل بازی استفاده کنید. به این ترتیب که در هر مرحله‌ی بازی‌ای که قرار دارید، عدد تاس را رو به بالا قرار دهید تا به شما یادآوری کند چند کارت در این مرحله باید پخش شود.)

آغازکننده هر مرحله‌ی بازی به نوبت در جهت عقربه‌های ساعت انتخاب می‌شود.

در زمان شروع بازی، بازیکنان اجازه دارند بدون اینکه کارتی بازی کنند، یکی از مهره‌هایشان را از «خانه‌های انتظار» برداشته و در «خانه‌ی شروع» خود قرار دهند. **این شروع ویژه فقط در ابتدای بازی اتفاق می‌افتد.**

## شروع دورهای بازی

بعد از پخش شدن کارت‌ها بین بازیکنان، هم تیمی‌ها قبل از شروع هر دور، یکی از کارت‌های دست‌شان را با یکدیگر عوض می‌کنند. این کارت‌ها باید «به پشت» و همزمان معاوضه شوند و بازیکنان فقط می‌توانند کارت جدید را پس از تحویل کارت خود به هم تیمی‌شان نگاه کنند. کارت‌های خود را با هم تیمی‌تان تعویض کنید تا

به او کمک کنید. به عنوان مثال، اگر تصور می‌کنید هم تیمی شما «کارت شروع» ندارد، منطقی‌ست که یک «کارت شروع» یا «جوکر» به او بدهید تا بتواند یکی از مهره‌هایش را در «خانه‌ی شروع» اش قرار دهد. بازیکنی که دسته‌ی کارت‌ها در مقابلش قرار دارد، بازی را با بازی کردن یکی از کارت‌های دستش «به رو» شروع می‌کند و مهره‌ی خود را مطابق با کارت بازی شده بر روی صفحه‌ی بازی حرکت می‌دهد. **کارت جدید نکشید!** سپس بازیکن بعدی در جهت عقربه‌های ساعت به همین ترتیب بازی می‌کند و روند بازی به همین شکل ادامه پیدا می‌کند. کارت‌های بازی شده در جهت رو تشکیل یک ستون را در وسط صفحه‌ی بازی می‌دهند. اگر بازیکنی بتواند هیچ یک از مهره‌های خود را جابجا کند، تمامی کارت‌های دستش را رو کرده و این کارت‌ها را در **زیر** ستون کارت‌های بازی شده، تحت عنوان «کارت‌های سوخته» قرار می‌دهد. این بازیکن در این دور از بازی خارج می‌شود.

**یک مرحله زمانی به پایان می‌رسد که تمامی کارت‌های دست بازیکنان بازی شوند یا بسوزند.**

اگر کارت‌های بازی به اتمام رسیدند، «ستون کارت‌های بازی شده و سوخته» را بردارید و بُر بزنید و بدین ترتیب دسته‌ی جدیدی از کارت‌های بازی ایجاد کنید.

**فراموش نکنید که در شروع هر مرحله‌ی بازی، بازیکنان هم تیم باید یکی از کارت‌های دست‌شان را با هم معاوضه کنند.**

## خانه‌ی شروع

برای اینکه بتوانید یکی از مهره‌های بازی خود را از «خانه‌های انتظار» به «خانه‌ی شروع» منتقل کنید، به





## مثال:

بازیکن سبز این کارت‌ها را در دستش دارد: 4، 5 و «کارت جابه‌جایی». از آنجا که نمی‌تواند مهره خود را در «خانه‌ی شروع» جابه‌جا کند، او کارت 4 را بازی می‌کند و 4 خانه به عقب حرکت می‌کند. نفر بعدی بازیکن زرد است. او کارت 7-1 را بازی می‌کند و این 7 حرکت را بین مهره‌هایش تقسیم می‌کند. ابتدا مهره B را یک خانه برای پر کردن فضای «خانه‌ی مقصد» اش به جلو حرکت می‌دهد، سپس مهره C اش را یک خانه به جلو می‌برد و با این کار مهره‌ی آبی را می‌زند و به «خانه‌ی مقصد» اش منتقل می‌کند. حالا با 5 حرکت باقی مانده‌اش، مهره D را 5 خانه به جلو حرکت می‌دهد و با عبور از مهره‌های قرمز و سبز، هر دو مهره را می‌زند و به «خانه‌های مقصد» شان منتقل می‌کند. ( قسمت توضیحات کارت 1-7 را مشاهده کنید).

«کارت شروع» (کارت با نماد ◀) و یا کارت «جوگر» (کارت با نماد ?) نیاز دارید. یک مهره‌ی بازی که در «خانه‌ی شروع» هم رنگ خودش قرار گرفته باعث بسته شدن مسیر حرکت سایر مهره‌های هم‌رنگ خودش و سایر مهره‌ها از رنگ‌های دیگر می‌شود. مهم نیست که چگونه در «خانه‌ی شروع» قرار گرفته است، چه از «خانه‌های انتظار» منتقل شده باشد و چه به واسطه‌ی حرکت در مسیر صفحه بازی، در هر صورت مسیر برای حرکت مهره‌ها بسته می‌شود. یک مهره‌ی بازی در «خانه‌ی شروع» هم رنگ خودش از هر خطری در امان است و نمی‌توان آن را زد و یا از قابلیت کارت «جابه‌جایی» بر روی آن استفاده کرد. (قابلیت کارت‌ها را ببینید) و هیچ مهره‌ای چه هم‌رنگ و چه رنگ‌های دیگر نمی‌توانند از اش عبور کنند.



## حرکت کردن و زدن یک مهره

مهره‌های بازی بسته به کارتهای بازی جابه‌جا می‌شوند. به عنوان مثال، اگر یک بازیکن کارت 8 بازی کند، باید یکی از مهره‌هایش را دقیقاً 8 خانه در جهت عقربه‌های ساعت حرکت دهد. هنگام جابه‌جایی مهره‌ها می‌توانید از **مهره‌های خود و یا سایر مهره‌ها عبور کنید** (به استثناء: «خانه‌ی شروع» و «خانه‌های مقصد» اشغال شده توسط خودتان)، اما حتماً باید خانه‌هایی را که از آن‌ها می‌گذرید در شمارش‌تان حساب کنید.

فقط یک مهره‌ی بازی می‌تواند در هر یک از خانه‌های صفحه‌ی بازی قرار بگیرد. اگر مهره‌ی شما دقیقاً در خانه‌ای قرار بگیرد که قبلاً توسط مهره‌ای دیگر اشغال شده، مهره‌ی شما آن مهره را می‌زند و به «خانه‌های انتظار» رنگ خودش منتقل می‌کند. **حتی اگر این مهره، مهره‌ی هم‌رنگ و مربوط به شما باشد**. همچنین اگر بواسطه‌ی استفاده از کارت 1-7 مهره‌ای از مهره‌های دیگری عبور کند - مهم نیست که به مقدار کمتر از 1-7 تقسیم شده باشد یا دقیقاً 7 خانه بازی شده باشد - این مهره‌ها به «خانه‌های انتظار» رنگ خودشان منتقل می‌شوند. ( قسمت توضیحات کارت‌ها را مشاهده کنید).

## قانون اجبار در انجام کل حرکت (Zugzwang)

تعداد حرکت‌های هر کارت باید کاملاً انجام شود. شما نمی‌توانید کمتر یا بیشتر از عدد مشخص شده بر روی کارت حرکت کنید ( به استثناء کارت 1-7). کاملاً ممکن است که بازیکنی که به عنوان مثال 3 خانه برای رسیدن به یکی از «خانه‌های مقصد» خود نیاز دارد و فقط کارتهای بالاتری در دست دارد، مجبور شود از کنار «خانه‌های مقصد» خود عبور کند و یک

دور دیگر صفحه‌ی بازی را طی کند! به طور معمول، شما فقط می‌توانید مهره‌های بازی خودتان را جابه‌جا کنید.

## خانه‌های مقصد

مهره‌های بازی در «خانه‌های مقصد» ایمن هستند و نمی‌توان آن‌ها را زد و یا از آن‌ها عبور کرد. یک مهره باید از «خانه‌ی شروع» عبور کند تا به یکی از «خانه‌های مقصد» برسد. اما نمی‌تواند از «خانه‌ی شروع» به طور مستقیم به «خانه‌های مقصد» منتقل شود، حتی اگر قبلاً یک دور صفحه‌ی بازی را طی کرده باشد ( در چنین شرایطی، متأسفانه باید یک دور دیگر صفحه‌ی بازی را طی کند. )



این مهره 8 خانه حرکت کرده و به «خانه‌ی مقصد» رسیده

## کارت‌های آبی

با این کارت‌ها، مهره‌ها دقیقاً به اندازه‌ی عدد روی کارت، به جلو حرکت می‌کنند.



## کارت‌های قرمز و قابلیت‌های ویژه‌ی آنها

تمام کارت‌هایی که رنگ قرمز در زمینه‌ی کارت‌شان دارند، کارت‌های خاصی هستند که قابلیت‌های مخصوص به خود را دارند:

این، یک «کارت شروع» است. با این کارت می‌توانید یک مهره را از «خانه‌های انتظار» به «خانه‌ی شروع» ببرید یا یکی از مهره‌های خود را ۱۳ خانه به جلو ببرید.



این، یک «کارت شروع» است. با این کارت می‌توانید یک مهره را از «خانه‌های انتظار» به «خانه‌ی شروع» ببرید یا یکی از مهره‌های خود را ۱ خانه یا ۱۱ خانه به جلو ببرید.



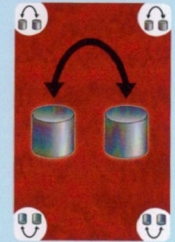
هنگام بازی کردن این کارت، بازیکن تصمیم می‌گیرد که یکی از مهره‌هایش را ۴ خانه به جلو یا عقب منتقل کند. این کارت تنها کارتی است که امکان حرکت دادن یک مهره به عقب را به شما می‌دهد. یک ایده خاص خلاقانه، حرکت دادن مهره‌ای است که در «خانه‌ی شروع» ۴ خانه به عقب حرکت کند. اگر هیچ بازیکن دیگری نتواند این مهره را بزند، می‌توانید آن را مستقیماً در نوبت بعدی خود به یکی از «خانه‌های مقصد» منتقل کنید (با یک ۵، ۶، ۷، ۸ یا ۹).



«کارت جوکر»: این کارت می‌تواند برابر با عملکرد یا مقدار کارت‌های دیگر - کارت‌های آبی یا قرمز - بازی شود.



«کارت جابه‌جایی»: این کارت که بازی شود، باید یکی از مهره‌های شما با یکی از مهره‌های رقیب یا هم‌تیمی‌هایتان جابه‌جا شود حتی اگر این جابه‌جایی به‌ضرر شما باشد. مهره‌هایی که در جای امن هستند (مهره‌هایی که در «خانه‌ی شروع» هم‌رنگ خودشان هستند) و مهره‌هایی که به «خانه‌های مقصد» رسیده‌اند، قابل جابه‌جایی نیستند! اگر فقط مهره‌های خودتان یا مهره‌های پناه گرفته در جاهای امن در بازی وجود دارند، «کارت جابه‌جایی» بدون اثر می‌سوزد!



شما می‌توانید حرکت به اندازه‌ی ۷ خانه را بین مهره‌های خودتان تقسیم کنید. مثلاً می‌توانید یکی از مهره‌هایتان را ۵ خانه رو به جلو حرکت دهید و مهره‌ی دیگرتان را ۲ خانه به جلو ببرید.

این کارت مخصوصاً در رسیدن به «خانه‌های مقصد» از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است، زیرا با تقسیم اعداد در حرکت کردن می‌توانید فضای خالی در «خانه‌های مقصد» را پر کنید. هرچند، شما باید از ۷ خانه برای حرکت، کاملاً استفاده کنید و اگر این برای شما امکان پذیر نباشد، نمی‌توانید این کارت را بازی کنید و باید آن را بسوزانید.



استثنا: اگر یک بازیکن برای آخرین مهره‌ی خود به عنوان مثال به ۴ عدد نیاز داشته باشد، اما کارت مناسبی نداشته باشد، می‌تواند کارت 1-7 را (در صورت داشتن) بازی کند و ۳ عدد باقی مانده را برای یکی از مهره‌های هم‌تیمی‌اش استفاده کند.

توجه! تمام مهره‌هایی که بواسطه‌ی استفاده از کارت 1-7 از آن‌ها عبور می‌کنید، زده می‌شوند و به «خانه‌های انتظار» شان فرستاده می‌شوند. حتی مهره‌های هم‌رنگ خودتان!



## بازی برای هم‌تیمی

وقتی یک بازیکن، همه‌ی مهره‌هایش را به «خانه‌های مقصد» رساند، از کارت‌هایش برای حرکت دادن مهره‌های هم‌تیمی‌اش استفاده می‌کند. به این بازیکن هنوز هم کارت داده می‌شود. اعضای تیم با هم تلاش می‌کنند تا بقیه‌ی مهره‌ها را نیز به مقصد برسانند - گرچه هنوز هم حق حرف زدن با یکدیگر را ندارند! به محض این‌که آخرین مهره‌ی یک تیم (در پایان یک نوبت بازی) به آخرین «خانه‌ی مقصد» باقی مانده برسد، آن تیم بازی را می‌برد. کارتی که بازی شده، باید بطور کامل متناسب با عدد آن بازی شود. به همین دلیل، ممکن است مهره‌ی آخر مجبور شود چند بار دور صفحه‌ی بازی بچرخد تا به «خانه‌ی مقصد» برسد.

## پایان بازی

تیمی که هر ۸ مهره‌ی خود را به «خانه‌های مقصد» برساند، بازی را می‌برد.

## تغییرات، برای بازی‌های دونفره و سه‌نفره

موارد زیر اصلاحات و تغییراتی هستند که به قوانینی که در بالا ذکر شده‌اند، اضافه شده‌اند:

- هر بازیکن به صورت تک‌نفره بازی می‌کند.
- هر بازیکن ۵ مهره دارد؛ ۴ تا در «خانه‌های انتظار» و یکی در «خانه‌ی شروع».
- اگر همه‌ی مهره‌های یکی از بازیکنان زده شده باشند، مهره‌ی پنجم را در کنار «خانه‌ی شروع» بگذارید.
- اگر بازیکنی نتواند هیچ مهره‌ای را - با توجه به کارت‌هایی که در دستش دارد - حرکت بدهد، باید یکی از کارت‌هایش را بسوزاند و یک کارت جدید از روی دسته‌ی کارت‌ها بردارد. اگر باز هم نتواند مهره‌ای را حرکت بدهد، نوبتش بدون بازی کردن به پایان می‌رسد و باید یکی از کارت‌هایش را بسوزاند (تا همه‌ی بازیکنان، به یک اندازه کارت در دستشان داشته باشند).
- معاوضه‌ی کارت‌ها: برای شروع دور بازی، هر بازیکنی یکی از کارت‌هایش را انتخاب کرده و بدون آن‌که به دیگران نشان بدهد، به بازیکن سمت چپی خود می‌دهد.
- اولین بازیکنی که ۴ مهره‌ی خود را به «خانه‌های مقصد» برساند، برنده‌ی بازی است.



# DOG Royal

## توجه!

قوانین کلی این بازی مشابه قوانین بازی **DOG** می‌باشد و تغییراتی که در این مدل از بازی اتفاق افتاده در ادامه شرح داده شده. همچنین اصلاحات و تغییراتی نیز در کارت‌های بازی ایجاد شده که در انتها شرح داده شده.

## آماده سازی

۱۱۰ کارت

• ۷ کارت از کارت‌های:

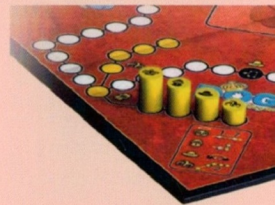
2,3,4,5,6,1-7,8,9,10,12

«جابه‌جایی» و «کپی»

• ۶ کارت از کارت‌های: «مغناطیس»

• ۱۰ کارت از کارت‌های: 1/11, 13


• تاس را برای مشخص کردن بازیکن آغازکننده بازی در دسترس قرار دهید.



• صفحه‌ی بازی را در جهت قرمز رنگش بر روی جعبه بازی قرار دهید.  
• مهره‌های بازی را بر روی «خانه‌های انتظار» شان از سمتی که تصاویر روی آن‌ها دیده شود، بر روی

صفحه‌ی بازی قرار دهید. مهره‌های پنجم که بدون تصویر هستند در بازی چهار نفره استفاده نمی‌شوند.

• مهره‌ی سگ (سیاه رنگ)، در این مدل از بازی استفاده نمی‌شود.

• کارت‌های بازی که با علامت  در قسمت پایینی کارت‌ها مشخص شده‌اند را طبق تعداد زیر، جدا کرده و خوب بر بزنید. سایر کارت‌ها در این مدل از بازی استفاده نمی‌شوند.

در این بازی، از مهره‌ها با روکش چابی در جهت بالا استفاده می‌شود (پادشاه، شوالیه، رعیت و دلچک). تعداد کارت‌های توزیع شده تغییر نمی‌کند - برخلاف قوانین اصلی بازی **DOG** - همیشه در ابتدای هر دور ۵ کارت به هر بازیکن داده می‌شود.

**در زمان شروع بازی** (بعد از اینکه هم‌تیمی‌ها یک کارت با هم مبادله کردند)، بازیکنان بدون اینکه کارتی بازی کنند، یکی از مهره‌های شان را از «خانه‌های انتظار» برداشته و در «خانه‌ی شروع» خود قرار می‌دهند. این کار به نوبت از بازیکن آغازکننده‌ی



رتبه‌ی بالاتر عبور کند. اما مهره‌ای که «خانه‌ی شروع» هم‌رنگ خودش را اشغال کرده باشد، هم چنان مسیر را برای عبور سایر مهره‌ها بسته نگه می‌دارد. (به استثناء مهره‌های «شوالیه») هیچ مهره‌ای تحت هیچ شرایطی نمی‌تواند از مهره‌ای که در «خانه‌ی شروع» هم‌رنگ خودش قرار گرفته، عبور کند.

## خانه‌های ویژه

اگر بازیکنی مهره‌اش را به یکی از «خانه‌های ویژه» در صفحه‌ی بازی منتقل کند (تصویر سمت چپ را مشاهده کنید) **بلافاصله یک کارت اضافی می‌کشد**. این مهره ممکن است با یک کارت بازی عددی و یا با یک «مغناطیس» به این فضا رسیده باشد. تنها اگر بازیکن بین دو مهره جابه‌جایی انجام دهد (که یکی از مهره‌ها در یک خانه‌ی ویژه است)، کارت اضافی دریافت نمی‌کند.

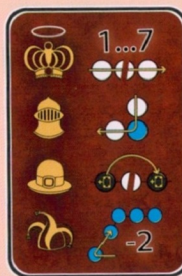
## زدن

اعلیحضرت پادشاه را فقط پادشاهان دیگر می‌توانند بزنند! در غیر این صورت، یک مهره می‌تواند هر مهره‌ی دیگری (حتی یکی از رتبه‌های بالاتر) را بزند.

**قانون ویژه در مورد «خانه‌ی شروع»:** در «خانه‌ی شروع» به رنگ خود، یک بازیکن می‌تواند با استفاده از هر مهره‌ای از «خانه‌های انتظار» خودش، مهره‌ی بازیکن دیگری که «خانه‌ی شروع» اش را اشغال کرده، بزند. به عنوان مثال، در «خانه‌ی شروع» خودم، می‌توانم مهره‌ای از بازیکن دیگر - حتی یک پادشاه - را با یک مهره‌ی «دلک» از «خانه‌های انتظار» خود بزنم (حتی با یک دلک که یک دور کامل از صفحه‌ی بازی را طی کرده). بنابراین نمی‌توان «خانه‌ی شروع» یک بازیکن را مسدود کرد.

بازی شروع می‌شود و در جهت عقربه‌های ساعت، سایر بازیکنان نیز هر کدام یکی از مهره‌هایشان را در «خانه‌ی شروع» خود قرار می‌دهند. هر بازیکن می‌تواند انتخاب کند که کدامیک از مهره‌هایش را وارد بازی کند و «سلسله‌ی مراتب» (به توضیحات زیر مراجعه کنید) هیچ اهمیتی ندارد. **این شروع ویژه فقط در ابتدای بازی اتفاق می‌افتد، نه در ابتدای هر دور جدید!**

## سلسله مراتب



سلسله مراتب بین مهره‌ها وجود دارد. «پادشاه» در بالاترین این سلسله‌ی مراتب قرار دارد، پس از آن شوالیه و سپس رعیت و در نهایت دلک که در سلسله مراتب پایین‌ترین است. این سلسله مراتب در کناره‌های صفحه‌ی بازی نمایش داده شده. در اصل، یک بازیکن همیشه می‌تواند هر مهره‌ای را حرکت دهد اما اگر بخواهد از

**مهره‌ای دیگر عبور کند، باید سلسله مراتب را نیز در نظر بگیرد.** یک مهره فقط می‌تواند از یک مهره با همان رتبه یا رتبه‌ی پایین‌تر عبور کند. یک رعیت فقط می‌تواند از سایر رعیت‌ها یا دلک‌ها عبور کند. برای عبور از یک مهره در رتبه‌ی بالاتر، کارت سبز لازم است. **با کارت‌های سبز، قانون سلسله مراتب بین مهره‌ها لغو می‌شود.** بنابراین، یک مهره می‌تواند از یک مهره با



## قابلیت‌های ویژه

هر مهره از قابلیت ویژه‌ای برخوردار است ، با دقت و به درستی از آن‌ها استفاده کنید:

**پادشاه:** پادشاه کند است، اما محکم و ثابت قدم است! زیرا پادشاه فقط توسط یک پادشاه دیگر قابل زدن است. هر چند پادشاه فقط با کارت‌های شماره 1 الی 7 حرکت می‌کند. تمام کارت‌هایی که با آنها نمی‌توانید پادشاه را جابه‌جا کنید. با نمادی از تاج متقاطع (♠) مشخص شده‌اند. کارت‌های «جابه‌جایی»، «شروع» یا «مغناطیس» را می‌توان برای یک پادشاه استفاده کرد یا بر روی یک پادشاه اعمال کرد. توجه: کارت «کپی» فقط زمانی برای یک پادشاه قابل بازی کردن است که کارت قبلی‌ای که بازی شده برای یک پادشاه استفاده شده باشد.



**شوالیه:** برای شوالیه، «خانه‌های شروع» که توسط یک مهره از همان رنگ اشغال شده، هیچ مانعی نیست. در این خانه‌ها متوقف نمی‌شود اما با شمارش آن‌ها به حرکت کردن ادامه می‌دهد و برای این کار باید سلسله‌ی مراتب را رعایت کند. می‌تواند از مهره‌های «پادشاه» عبور کند، اما برای این کار او به کارت سبز احتیاج دارد. از سایر مهره‌های دیگر می‌تواند با کارت آبی یا قرمز به انتخاب خودش (به جز «مغناطیس») عبور کند. شوالیه تنها مهره‌ای است که می‌تواند از یک مهره از رنگ خودش که در «خانه‌ی شروع» اش قرار گرفته عبور کند و به «خانه‌های مقصد» اش برسد.



**رعیت:** هنگامی که یک رعیت به یک «خانه‌ی ویژه» می‌رسد، می‌تواند بعد از کشیدن کارت مستقیماً در جهت عقربه‌های ساعت به «خانه‌ی ویژه»ی اشغال نشده‌ی بعدی برود. با استفاده از این قابلیت می‌تواند از مهره‌هایی با رتبه‌های بالاتر و خانه‌هایی که مسدود شده‌اند، عبور کند.



**دلک:** وقتی به «خانه‌های مقصد» برسد، دلک می‌تواند انتخاب کند که از تمام عدد کارت بازی شده‌اش استفاده نکند: می‌تواند تا ۲ عدد را نادیده بگیرد. با این وجود در طول مسیر صفحه‌ی بازی، دلک - مانند سایر مهره‌ها - موظف است از تمام عدد روی کارت‌ها بطور کامل برای حرکت کردن استفاده کند.



## کارت‌های آبی

با این کارت‌ها، مهره‌ها دقیقاً به اندازه‌ی عدد روی کارت، به جلو حرکت می‌کنند.



## کارت‌های قرمز / سبز و قابلیت‌های ویژه‌ی آنها

این، یک «کارت شروع» است. با این کارت می‌توانید یک مهره را از «خانه‌های انتظار» به «خانه‌ی شروع» ببرید یا یکی از مهره‌های خود را ۱۳ خانه به جلو ببرید.



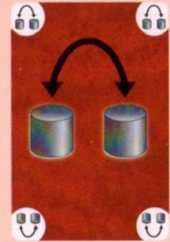
با این کارت، می‌توانید یکی از مهره‌های‌تان را به مقدار ۱ تا ۷ خانه -به تعداد دلخواه خود- جابه‌جا کنید.



«کارت‌های کپی»: بازی‌شده‌ی قبل‌از خود را کپی می‌کند (در مورد کارت‌هایی که چند عملیاتی هستند، لزوماً نباید دقیقاً عملیات کارت آخر را تکرار کرد، همچنین کارت‌های سوخته را نمی‌شود کپی کرد). با بازی کردن این کارت، انکار شما دقیقاً همان کارتی را که بازیکن قبل‌از شما بازی کرده بوده، بازی کرده‌اید. مثلاً اگر شما یک کارت کپی را بعد از یک کارت 1/11 بازی کنید (فرقی نمی‌کند که بازیکن قبل‌از شما با مهره‌اش چه کرده باشد)، می‌توانید یکی از مهره‌های‌تان را از «خانه‌های انتظار» به «خانه‌ی شروع» بیاورید یا یکی از مهره‌های‌تان را ۱ یا ۱۱ خانه به جلو ببرید.

کارت کپی نمی‌تواند حرکت آخر دور قبل بازی را تکرار کند و در آغاز یک دور جدید بازی، قابل استفاده نیست؛ یعنی این که نمی‌تواند اولین کارتی باشد که در یک دور جدید از بازی (با ۵ کارت برای هر بازیکن)، بازی می‌شود. اگر یک کارت کپی بعد از کارت کپی دیگری بازی شود، همان حرکتی را که قبلی تکرار کرده، تکرار می‌کند. به دلیل وجود «خانه‌های ویژه» در این مدل از بازی که امکان کشیدن کارت اضافی را به بازیکنان می‌دهد، ممکن است در پایان یک دور بازی، یک بازیکن هنوز یک کارت اضافی داشته باشد که باعث شود، دو تا کارت پشت سر هم بازی کند(به دلیل اینکه سایر بازیکنان کارتی برای بازی کردن ندارند). در این حالت، این امکان وجود دارد که آن بازیکن با بازی کردن «کارت کپی» یکی از کارت‌های مربوط به خودش را کپی کند.

«کارت جابه‌جایی»: این کارت که بازی شود، باید یکی از مهره‌های شما با یکی از مهره‌های رقیب یا هم‌تیمی‌های‌تان جابه‌جا شود - حتی اگر این جابه‌جایی به‌ضرر شما باشد. مهره‌هایی که در جای امن هستند (مهره‌هایی که در «خانه‌ی شروع» هم‌رنگ خودشان هستند) و مهره‌هایی که به «خانه‌های مقصد» رسیده‌اند، قابل جابه‌جایی نیستند! اگر فقط مهره‌های خودتان یا مهره‌های پناه‌گرفته در جاهای امن در بازی وجود دارند، «کارت جابه‌جایی» بدون اثر می‌سوزد!



این، یک «کارت شروع» است. با این کارت می‌توانید یک مهره را از «خانه‌های انتظار» به «خانه‌ی شروع» ببرید یا یکی از مهره‌های خود را ۱ خانه یا ۱۱ خانه به جلو ببرید.



«کارت مغناطیس»: وقتی این کارت را بازی می‌کنید، یکی از مهره‌های خودتان را می‌برید به خانه‌ی پشت سر اولین مهره‌ی بعد از مهره‌ی خودتان (بدون توجه به رنگ این مهره) این می‌تواند یک مسافت (مسیر) خیلی زیاد باشد و نباید در طول مسیر توقف کند! از این کارت‌ها نمی‌توانید برای بردن مهره‌های‌تان به «خانه‌های مقصد» استفاده نمایید یا یکی از مهره‌های به مقصد رسیده‌تان را حرکت دهید! و مسلم است که نمی‌توان از این کارت، برای حرکت دادن مهره‌هایی که دقیقاً پشت‌سر مهره‌ی دیگری قرار دارد، استفاده کرد (زیرا مهره‌ای که قرار است حرکت کند، دست‌کم باید یک خانه جابه‌جا شود!)





با این کارت می‌توانید یکی از مهره‌های‌تان را ۱۰ خانه به جلو حرکت دهید و از مهره‌های دیگر عبور کنید.



هنگام بازی کردن این کارت، بازیکن تصمیم می‌گیرد که یکی از مهره‌هایش را ۴ خانه به جلو یا عقب منتقل کند. این کارت تنها کارتیست که امکان حرکت دادن یک مهره به عقب را به شما می‌دهد. یک ایده خاص خلاقانه، حرکت دادن مهره‌ایست که در «خانه‌ی شروع» ۴ خانه به عقب حرکت کند. اگر هیچ بازیکن دیگری نتواند این مهره را بزند، می‌توانید آن را مستقیماً در نوبت بعدی خود به یکی از «خانه‌های مقصد» منتقل کنید (با یک ۵، ۶، ۷ یا ۸). زمانی که به عقب حرکت می‌کنید، می‌توانید از مهره‌های دیگر عبور کنید.



### مثال:

بازیکن سبز رنگ ۴، ۷-۱ و کارت مغناطیس را در اختیار دارد. با ۱-۷ یا مغناطیس، بازیکن می‌تواند مهره‌ی خود را به دورترین خانه‌ی ممکن، (A) به خانه‌ی سیاه واقع در پشت مهره قرمز پیش ببرد. با شش خانه با کارت ۱-۷ حرکت کند تا مهره‌ی قرمز را بزند. همچنین می‌تواند مهره‌ی (B) را یک خانه با ۱-۷ جابجا کند تا فضای خالی «خانه‌ی مقصد» اش را پر کند. علاوه بر این می‌تواند از ۴ برای جابجایی مهره (C) به عقب استفاده کند (تا پشت مهره‌ی قرمز رنگ). برای ورود مستقیم به «خانه‌های مقصد» با ۱-۷ در دور بعدی، این یک انتخاب خطرناک است، چون که ممکن است بازیکن قرمز مهره‌ی (C) را با یک کارت ۱/۱۱ یا ۱-۷ به راحتی بزند!



### تغییرات، برای بازی‌های دونفره و سه نفره

موارد زیر اصلاحات و تغییراتی هستند که به قوانینی که در بالا ذکر شده‌اند، اضافه شده‌اند:

- هر بازیکنی به صورت تک نفره بازی می‌کند.
- اگر بازیکنی نتواند هیچ مهره‌ای را - با توجه به کارت‌هایی که در دستش دارد - حرکت بدهد، باید یکی از کارت‌هایش را بسوزاند و یک کارت جدید از روی دسته‌ی کارت‌ها بردارد. اگر باز هم نتواند مهره‌ای را حرکت بدهد، نوبتش بدون بازی کردن به پایان می‌رسد و باید یکی از کارت‌هایش را بسوزاند (تا همه‌ی بازیکنان، به یک اندازه کارت در دستشان داشته باشند).
- معاوضه‌ی کارت‌ها: برای شروع دور بازی، هر بازیکنی یکی از کارت‌هایش را انتخاب کرده و بدون آن که به دیگران نشان بدهد، به بازیکن سمت چپی خود می‌دهد.
- اولین بازیکنی که ۴ مهره‌ی خود را به «خانه‌های مقصد» برساند، برنده‌ی بازی است.

### بازی برای هم‌تیمی

وقتی یک بازیکن، همه‌ی مهره‌هایش را به «خانه‌های مقصد» برساند، از کارت‌هایش برای حرکت دادن مهره‌های هم‌تیمی‌اش استفاده می‌کند. به این بازیکن هنوز هم کارت داده می‌شود. اعضای تیم با هم تلاش می‌کنند تا بقیه‌ی مهره‌ها را نیز به مقصد برسانند - گرچه هنوز هم حق حرف زدن با یکدیگر را ندارند! به محض این که آخرین مهره‌ی یک تیم (در پایان یک نوبت بازی) به آخرین «خانه‌ی مقصد» باقی مانده برسد، آن تیم بازی را می‌برد. کارتی که بازی شده، باید بطور کامل متناسب با عدد آن بازی شود. به همین دلیل، ممکن است مهره‌ی آخر مجبور شود چند بار دور صفحه‌ی بازی بچرخد تا به «خانه‌ی مقصد» برسد.

### پایان بازی

تیمی که هر ۸ مهره‌ی خود را به «خانه‌های مقصد» برساند، بازی را می‌برد.



# DOG CARDS

## آماده سازی

یک تیم باید ردیف‌های 1 تا 14 خود را تشکیل دهد. تیمی که اول این کار را انجام دهد، برنده می‌شود.

## آغاز بازی

یک بازیکن تمام کارت‌ها را خوب بُر می‌زند و یک ردیف ۱۳ تایی از کارت‌ها را «به رو» در وسط میز بازی قرار می‌دهد. توجه: برای چیدمان بهتر، بین کارت‌هایی که در موقعیت ۵ و ۶ و موقعیت 10 و 11 قرار گرفته‌اند، فاصله بگذارید.

همه بازیکنان به این ردیف از کارت‌های «به رو» دسترسی دارند. در این ردیف، هیچ کارتی نمی‌تواند در موقعیت هم شماره با خود قرار بگیرد. اگر این اتفاق افتاد، کارت -به محض مشاهده- در انتهای ستون کارت‌ها قرار می‌گیرد و یک کارت جدید در آن موقعیت جایگزین می‌شود. این قضیه در طول کل بازی انجام می‌شود.

برای انجام این بازی فقط به کارت‌های بازی با تعداد زیر نیاز دارید:

۱۲۰ کارت

۸ کارت از کارت‌های:

1/11, 2, 3, 4, 5, 6, 1-7, 8, 9, 10, 12, 13, 14

«جوکر (?)» «و» «جابه‌جایی (دزد)»

توجه: در این بازی، کارت 1-7 تنها بعنوان یک کارت با شماره 7 تلقی می‌شود و کارت‌های قرمز رنگ، تعاریف و قابلیت‌های متفاوتی نسبت به نسخه‌های دیگر بازی دارند.

## هدف بازی

برای بازی ۲ و ۳ نفره: اولین نفری باشید که دور ردیف از کارت‌های 1 تا 14 را می‌سازد.

برای بازی ۴ نفره: بازیکنانی که روبروی یکدیگر نشسته‌اند، یک تیم را تشکیل می‌دهند. هر بازیکن در

## مثال:

### موقعیت



ردیف تشکیل شده: کارت‌های موجود در موقعیت‌های ۱ و ۷ و ۱۲ پس از رو شدن به دلیل همسان بودن با شماره‌ی موقعیت‌شان، به زیر ستون کارت‌ها منتقل می‌شوند و کارت‌های جدید جایگزین می‌شوند.



در نهایت، بازیکن کارت جدیدی را از ستون کارت‌ها می‌کشد.

## ۲. خرید کارت از ردیف تشکیل شده در وسط میز

۱۳ کارت در وسط میز قرار دارند (طبق چیدمان ردیف کارت‌ها در اول بازی).

برای خرید یکی از این کارت‌ها، بازیکن باید یکی از کارت‌های دست خود را بازی کند.

مقدار عددی کارت بازی شده باید با موقعیت کارتی که قصد خریدش را دارد، برابر باشد.

مثال: اگر یک بازیکن بخواهد کارتی که در موقعیت پنجم قرار دارد را خریداری کند، باید کارت «5» بازی کند.

کارت‌های بازی شده «به رو» بر روی هم قرار می‌گیرند و «ستون کارت‌های سوخته» را تشکیل می‌دهند. کارت خریداری شده از ردیف وسط میز، در دست بازیکن قرار می‌گیرد. سپس جای خالی کارت خریداری شده با یک کارت جدید از ستون کارت‌ها پر می‌شود. اینجا نیز باید دقت کنید تا عدد کارت جدید با موقعیت خالی، همسان نباشد و اگر این اتفاق افتاد، این کارت را به انتهای ستون کارت‌ها منتقل کنید و مجدداً کارت جدید بکشید و در موقعیت خالی قرار دهید.

## ۳. بازی کردن کارت ویژه و در صورت امکان، انجام یک عملیات خاص

کارت‌های قرمز رنگ، کارت‌های ویژه‌ای هستند. آنها را می‌توان به صورت عددی در یک ردیف قرار داد (مانند توضیحاتی که در عملیات ۱ شرح داده شد). برخی از کارت‌های ویژه دارای یک عملکرد خاص هستند که می‌توانند به صورت انتخابی، مورد استفاده قرار گیرند. در صورت استفاده از چنین عملکرد ویژه‌ای، کارت ویژه روی «ستون کارت‌های سوخته» قرار می‌گیرد.

سپس، سایر کارت‌ها بین بازیکنان پخش می‌شود. در بازی ۲ و ۳ نفره، هر بازیکن ۷ کارت و در بازی ۴ نفره هر بازیکن ۵ کارت در دست می‌گیرد.

جوان‌ترین بازیکن، بازی را آغاز می‌کند. سپس هر کدام از بازیکنان به نوبت در جهت عقربه‌های ساعت، بازی را دنبال می‌کنند. بازیکنان در نوبت‌شان باید یکی از پنج عملیات زیر را انتخاب و انجام دهند:

### ۱. یک ردیف را شروع یا ادامه دهید

بازیکن دقیقاً یکی از کارت‌های دست خود را «به رو» بازی می‌کند، یا یک ردیف قبل از خودش (یا هم‌تیمی‌اش) را ادامه می‌دهد. اولین کارت موجود در ردیف باید دارای نماد «شروع» باشد. ◀

کارت‌های شروع، «1/11» یا «13» هستند. سپس کارت‌های 2 الی 14 را قرار دهید. کارت‌ها همیشه باید از چپ به راست به ترتیب صعودی گذاشته شوند. باید به صورت متوالی قرار بگیرند و هیچ فاصله‌ای نداشته باشند.

### مثال:



یک ردیف از 1 به 7 کارت‌های «4» و «6» جای خود را به کارت‌های «جوکر (?)» دادند. کارت‌ها برای صرفه جویی در فضا، روی هم قرار گرفته‌اند.

**توجه:** وقتی ۱۴ کارت (1 تا 14) تشکیل شده باشد، یک ردیف کامل حساب می‌شود.

یک ردیف می‌تواند شامل هر تعدادی از کارت‌های «جوکر (?)» باشد. یک «جوکر (?)» می‌تواند جایگزین هر شماره‌ای به جز 14 شود!



برای توضیح کارت‌های ویژه به انتهای راهنما مراجعه کنید.

### ۴. تبادل کارت‌های جوکر (?)



کارت جوکری که در ردیف تشکیل شده‌ی یک بازیکن قرار دارد توسط هر بازیکنی در نوبت‌اش، می‌تواند تعویض شود. برای این کار، آن بازیکن کارت مربوطه را در جایگاه جوکر قرار می‌دهد و جوکر را به دست خودش می‌گیرد. در مثال بالا (زیر عملیات ۱)، بازیکن می‌تواند «4» یا «6» بازی کند تا جوکر مربوطه را به دست خود اضافه کند. به ترتیب «4» یا «6» در جای جوکر قرار می‌گیرد. جوکرها در ردیف وسط میز بازی قابل تبادل نیستند، بلکه فقط مطابق توضیحات عملیات ۲ خریداری می‌شوند.

### ۵. سوزاندن یک کارت و کشیدن کارت جدید

بازیکن یکی از کارت‌هایش را می‌سوزاند و بر روی «ستون کارت‌های سوخته» قرار می‌دهد و یک کارت جدید از ستون کارت‌ها «به پشت» می‌کشد. بعد از اینکه یک بازیکن یکی از این پنج عملیات ممکن را انجام داد، بازیکن بعدی در جهت عقربه‌های ساعت نوبت خود را آغاز می‌کند.

### تمام کردن یک ردیف

در بازی دوسه نفره، یک بازیکن می‌تواند حداکثر ۲ ردیف همزمان داشته باشد. در یک بازی چهار نفره، هر بازیکن فقط دارای ۱ ردیف است. به محض تکمیل یک ردیف با ۱۴ کارت، ۱۳ کارت اول در «ستون

کارت‌های سوخته» قرار می‌گیرند. در صورت وجود هر گونه جوکر در ردیف نیز، سوزانده می‌شود. کارت ۱۴ به عنوان علامتی که ردیف به اتمام رسیده است، در مقابل بازیکن قرار می‌گیرد و نمی‌توان آنها را تغییر داد.

اگر ستون کارت‌ها تمام شد، «ستون کارت‌های سوخته» را بر بزنید و تشکیل یک ستون کارت جدید دهید.

### بازی تیمی

در یک بازی با ۴ بازیکن، بازیکنانی که روبروی یکدیگر نشسته‌اند با هم و به عنوان یک تیم، بازی می‌کنند. قبل از شروع بازی، هم تیمی‌ها قبل از شروع هر دور، یکی از کارت‌های دست‌شان را با یکدیگر عوض می‌کنند. این کارت‌ها باید «به پشت» و همزمان معاوضه شوند و بازیکنان فقط می‌توانند کارت جدید خود را پس از تحویل کارت خود به هم تیمی‌شان نگاه کنند. در طول بازی، اجازه هر گونه ارتباطی، چه در مورد کارت‌های دست‌شان و چه حرکات‌ها و عملیاتی که می‌خواهند انجام دهند، از بازیکنان سلب شده. در یک بازی تیمی، بازیکنان می‌توانند کارت‌شان را در ردیف خود یا در ردیف هم تیمی‌شان قرار دهند. هر بازیکن در نوبت خودش، فقط در یکی از ردیف‌ها می‌تواند کارت بگذارد. اگر بازیکنی ردیف خود را تمام کند، می‌تواند فقط در ردیف هم تیمی‌اش کارت قرار دهد.



کارت‌های سوخته» قرار می‌گیرند. در صورت وجود هر گونه جوکر در ردیف نیز، سوزانده می‌شود. کارت 14 به عنوان علامتی که ردیف به اتمام رسیده است، در مقابل بازیکن قرار می‌گیرد و نمی‌توان آنها را تغییر داد.

اگر ستون کارت‌ها تمام شد، «ستون کارت‌های سوخته» را بر بزنید و تشکیل یک ستون کارت جدید دهید.

### بازی تیمی

در یک بازی با ۸ بازیکن، بازیکنانی که روبروی یکدیگر نشسته‌اند با هم و به عنوان یک تیم، بازی می‌کنند. قبل از شروع بازی، هم تیمی‌ها قبل از شروع هر دور، یکی از کارت‌های دست‌شان را با یکدیگر عوض می‌کنند. این کارت‌ها باید «به پشت» و همزمان معاوضه شوند و بازیکنان فقط می‌توانند کارت جدید خود را پس از تحویل کارت خود به هم تیمی‌شان نگاه کنند. در طول بازی، اجازه هر گونه ارتباطی، چه در مورد کارت‌های دست‌شان و چه حرکات‌ها و عملیاتی که می‌خواهند انجام دهند، از بازیکنان سلب شده. در یک بازی تیمی، بازیکنان می‌توانند کارت‌شان را در ردیف خود یا در ردیف هم تیمی‌شان قرار دهند. هر بازیکن در نوبت خودش، فقط در یکی از ردیف‌ها می‌تواند کارت بگذارد. اگر بازیکنی ردیف خود را تمام کند، می‌تواند فقط در ردیف هم تیمی‌اش کارت قرار دهد.

برای توضیح کارت‌های ویژه به انتهای راهنما مراجعه کنید.

### ۴. تبادل کارت‌های جوکر (?)



کارت جوکری که در ردیف تشکیل شده‌ی یک بازیکن قرار دارد توسط هر بازیکنی در نوبت‌اش، می‌تواند تعویض شود. برای این کار، آن بازیکن کارت مربوطه را در جایگاه جوکر قرار می‌دهد و جوکر را به دست خودش می‌گیرد. در مثال بالا (زیر عملیات ۱)، بازیکن می‌تواند «4» یا «6» بازی

کند تا جوکر مربوطه را به دست خود اضافه کند. به ترتیب «4» یا «6» در جای جوکر قرار می‌گیرد. جوکرها در ردیف وسط میز بازی قابل تبادل نیستند، بلکه فقط مطابق توضیحات عملیات ۲ خریداری می‌شوند.

### ۵. سوزاندن یک کارت و کشیدن کارت جدید

بازیکن یکی از کارت‌هایش را می‌سوزاند و بر روی «ستون کارت‌های سوخته» قرار می‌دهد و یک کارت جدید از ستون کارت‌ها «به پشت» می‌کشد. بعد از اینکه یک بازیکن یکی از این پنج عملیات ممکن را انجام داد، بازیکن بعدی در جهت عقربه‌های ساعت نوبت خود را آغاز می‌کند.

### تمام کردن یک ردیف



در بازی دو و سه نفره، یک بازیکن می‌تواند حداکثر ۲ ردیف همزمان داشته باشد. در یک بازی چهار نفره، هر بازیکن فقط دارای ۱ ردیف است. به محض تکمیل یک ردیف با 14 کارت، 13 کارت اول در «ستون

## پایان بازی

### پایان بازی با ۲ یا ۳ بازیکن:

بازی به محض اینکه یک بازیکن، ردیف دوم از ۱۴ کارت خود را تمام کند، به پایان می‌رسد. این بازیکن برنده است.

### پایان بازی با ۴ بازیکن:

بازی به محض اینکه هر دو بازیکن از یک تیم هر کدام یک ردیف از ۱۴ کارتشان را قبل از تیم مقابلشان تکمیل کنند، به پایان می‌رسد. این تیم برنده محسوب می‌شود.



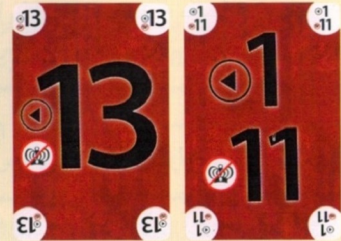
یک ردیف کامل از ۱ تا ۱۴ جوکرها می‌توانند در موقعیت های ۱ تا ۱۳ قرار بگیرند، اما نه در موقعیت ۱۴.

## توضیح کارت‌های ویژه با عملکردهای خاص:

یک جوکر می‌تواند جای هر عددی از ۱ تا ۱۳ را بگیرد. از جوکر نمی‌توان به عنوان کارت ۱۴ استفاده کرد همچنین انجام یک عملکرد خاص با استفاده از جوکر امکان پذیر نیست. از جوکر می‌توان برای خرید هر کارتی از ردیف وسط میز استفاده کرد.



با استفاده از این ۲ کارت، بازیکن می‌تواند یک ردیف را شروع کند یا آنها را به عنوان «۱۱» و «۱۳» در ردیف قرار دهد. سپس او یک کارت جدید را از ستون کارت‌ها می‌کشد. این کارتها عملکرد خاص ندارند.



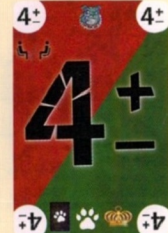
## کارت‌های خاص با کارکردهای خاص

(کارت بعد از استفاده از عملکرد خاص، بر روی «ستون کارت‌های سوخته» قرار داده می‌شود):

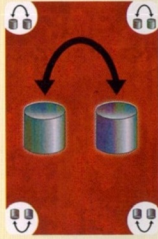
با «۷» بازیکن می‌تواند به ۷ کارت بالایی ستون کارتها نگاه کند. یکی از آنها را انتخاب کرده و آن را به دست خود اضافه کند. ۶ کارت باقیمانده به همان ترتیب به ستون کارتها برگردانده می‌شوند. روش دیگر: آن را در ردیف به عنوان «۷» قرار دهید.



با استفاده از «۴» یک بازیکن نه تنها می‌تواند یک کارت در موقعیت ۴ را خریداری کند، بلکه از موقعیت ۴، چهار موقعیت به جلو (موقعیت ۸) یا چهار موقعیت به عقب (موقعیت ۱) را نیز می‌تواند خریداری کند. بنابراین می‌تواند یکی از ۸ کارت ابتدایی ردیف وسط میز را بخرد و به دستش اضافه کند. روش دیگر: آن را در ردیف به عنوان «۴» قرار دهید.



کارت «دزد» به شما امکان می‌دهد تا آخرین کارت از ردیف بازیکن دیگری را به سرقت برده و آن را به دست خود بیفزایید. برای این کار، کارت «دزد» را بر روی «ستون کارت‌های سوخته» قرار داده و سپس کارت دزدیده شده را در دست خود بگیرید.



با استفاده از «14» بازیکن می‌تواند از «ستون کارت‌های سوخته» یک کارت به دلخواه خودش انتخاب کند و به کارت‌های دست‌اش اضافه کند. گزینه دیگر: آن را در ردیف به عنوان «14» قرار دهید.



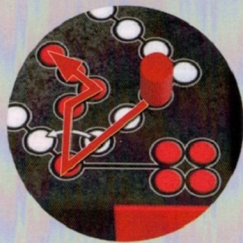
**توجه:** از کارت‌های «14» می‌توانید در بازی **DOG** استفاده کنید تا ۱۴ خانه به جلو حرکت کنید یا از «ستون کارت‌های سوخته» یک کارت به دلخواه خود انتخاب و به کارت‌های دست‌تان اضافه کنید. (هر چند در حالت انتخاب کارت از «ستون کارت‌های سوخته» نمی‌توانید یک کارت «14» را انتخاب کنید.)



# BLACK DOG


## راه اندازی صفحه بازی

برای اولین بار که قصد بازی کردن این مدل از بازی را دارید، می‌بایست ابتدا صفحه‌ی بازی را درست کنید. ابتدا واشر دایره‌ای شکل را در وسط صفحه بازی، سپس صفحه‌ی گردان و در نهایت با استفاده از پیچ و مهره‌ای که در داخل جعبه قرار داده شده، صفحه‌ها را بهم متصل کنید. (نیازی به استفاده از پیچ گوشتی برای بستن پیچ ندارید.) می‌توانید هنگام جمع کردن بازی، صفحه‌ی مونتاژ شده را در جعبه‌ی بازی قرار دهید و لازم نیست که هر بار مجدداً آن را مونتاژ کنید.



تاثیری در این مدل از بازی ندارد و همه‌ی مهره‌ها یکسان فرض می‌شوند.) مهره‌های پنجم که بدون تصویر هستند در بازی چهار نفره استفاده نمی‌شوند.

- مهره‌ی سگ (سیاه رنگ) را در جهت تصویرش در دسترس قرار دهید.

- کارت‌های بازی که با علامت  در قسمت پایینی کارت‌ها مشخص شده را طبق تعداد زیر، جدا کرده و خوب بُر بزنید. سایر کارت‌ها در این مدل بازی استفاده نمی‌شوند.

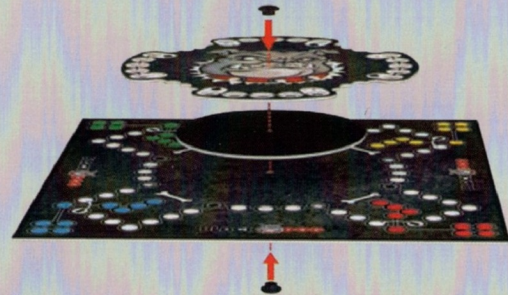
۱۱۰ کارت

۸ کارت از کارت‌های: 1/11, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13

۶ کارت از کارت‌های: 1-7, 4, «جابه‌جایی»، «مغناطیس»

و «کپی»

- تاس را برای مشخص کردن بازیکن پخش کننده‌ی دور اول بازی، در دسترس قرار دهید.



## آماده سازی

## هدف بازی

ابتدا توضیحات بازی چهارنفره داده شده و سپس تغییرات لازم برای بازی سه نفره و دونفره بیان می‌شود. برای بازی ۴ نفره، هر دو بازیکن تشکیل یک تیم را می‌دهند که با کمک یکدیگر با تیم مقابل

- صفحه‌ی بازی را در جهت سیاه رنگش (صفحه‌ی گردان) بر روی جعبه‌ی بازی قرار دهید.
- مهره‌های بازی را بر روی «خانه‌های انتظار» شان از سمتی که تصاویر روی آن‌ها دیده نشود، بر روی صفحه‌ی بازی قرار دهید. (تفاوت اندازه در مهره‌ها





## آغاز بازی



صفحه‌ی گردان را به گونه‌ای قرار دهید که تصویر ۴ استخوان قابل مشاهده باشد. بازیکنان ۴ مهره‌ی بازی مربوط به رنگ خود را در «خانه‌های انتظار» همان رنگ قرار می‌دهند. مهره پنجم فقط برای بازی‌های ۲ و ۳ نفره استفاده می‌شود.

بازیکنی که کمترین عدد تاس را بیاورد، پخش‌کننده‌ی دور اول بازی خواهد بود. این بازیکن ۵ کارت «به پشت» به خودش و سایر بازیکنان می‌دهد و باقی کارت‌های بازی را در مقابل بازیکن سمت چپ خود قرار می‌دهد. بازیکن سمت چپی آغازکننده‌ی بازی خواهد بود و در پایان این دور بازی او نیز می‌بایست ۵ کارت به هر بازیکن بدهد و باقی کارت‌ها را در مقابل نفر سمت چپ خود بعنوان آغازکننده‌ی دور بعدی بازی قرار دهد و این روند تا انتهای بازی ادامه پیدا می‌کند. در یک بازی ۴ نفره بازیکنانی که مقابل یکدیگر نشسته‌اند با هم بازی می‌کنند و تشکیل یک تیم را می‌دهند.

در زمان شروع بازی، بازیکنان اجازه دارند بدون اینکه کارتی بازی کنند، یکی از مهره‌هایشان را از «خانه‌های انتظار» برداشته و در «خانه‌ی شروع» خود قرار دهند. این شروع ویژه فقط در ابتدای بازی اتفاق می‌افتد.

بازیکن سمت راست پخش‌کننده‌ی کارت‌ها در شروع بازی (نفر آخر در دور اول بازی)، مهره‌ی مشکی رنگ سگ (BLACK DOG) را در یکی از خانه‌های صفحه‌ی گردان قرار می‌دهد.



رقابت می‌کنند.

دو بازیکنی که در یک تیم هستند روبه‌روی همدیگر می‌نشینند و در پایان بازی یک تیم برنده بازی خواهد بود، اما در حالت ۲ یا ۳ نفره بازیکنان بصورت مستقل به رقابت با یکدیگر می‌پردازند و در نهایت فقط یک نفر برنده بازی می‌شود.

بازیکنان با بازی کردن کارت‌های بازی که بین‌شان تقسیم شده، مهره‌های خود را در صفحه‌ی بازی حرکت می‌دهند. هنگامی که کارت‌های دست‌شان تمام می‌شود، دور جدید بازی آغاز می‌شود و بازیکنان مجدداً کارت‌های جدیدی دریافت می‌کنند. زمانیکه بازیکنی تمام مهره‌هایش را به «خانه‌های مقصد» خود می‌رساند، حالا باید به هم‌تیمی‌اش هم کمک کند تا او هم تمامی مهره‌هایش را به «خانه‌های مقصد» اش برساند. در واقع از اینجا به بعد با کارت‌های دست‌ش مهره‌های هم‌تیمی‌اش را حرکت می‌دهد. به محض اینکه تمامی ۸ مهره‌ی یک تیم از «خانه‌ی شروع» شان به چهار فضای «خانه‌های مقصد» شان منتقل شود، آن‌ها برنده بازی می‌شوند، پس هیچ وقت به تنهایی برنده بازی نخواهید شد!

بازیکنان و حتی هم‌تیمی‌ها، اجازه نگاه کردن و یا صحبت کردن در مورد کارت‌ها و عملیات‌شان را ندارند.




## شروع دورهای بازی

بعد از پخش شدن کارت‌ها بین بازیکنان، هم تیمی‌ها قبل از شروع هر دور، یکی از کارت‌های دست‌شان را با یکدیگر عوض می‌کنند. این کارت‌ها باید «به پشت» و همزمان معاوضه شوند و بازیکنان فقط می‌توانند کارت جدید خود را پس از تحویل کارت خود به هم تیمی‌شان نگاه کنند. کارت‌های خود را با هم تیمی خود تعویض کنید تا به او کمک کنید. به عنوان مثال، اگر تصور می‌کنید هم تیمی شما «کارت شروع» ندارد، منطقی‌ست که یک «کارت شروع» به او بدهید. بازیکنی که دسته‌ی کارت‌ها در مقابلش قرار دارد، بازی را با بازی کردن یکی از کارت‌های دستش «به رو» شروع می‌کند و مهره‌ی خود را مطابق با کارت بازی شده بر روی صفحه‌ی بازی حرکت می‌دهد. **کارت جدید نکشید!** سپس بازیکن بعدی در جهت عقربه‌های ساعت به همین ترتیب بازی می‌کند و روند بازی به همین شکل ادامه پیدا می‌کند. کارت‌های بازی شده در جهت رو تشکیل یک ستون را می‌دهند. اگر بازیکنی نتواند هیچ یک از مهره‌های خود را جابجا کند، تمامی کارت‌های دستش را رو کرده و این کارت‌ها را در زیر ستون کارت‌های بازی شده، تحت عنوان «کارت‌های سوخته» قرار می‌دهد. این بازیکن در این دور از بازی خارج می‌شود. **یک دور زمانی به پایان می‌رسد که تمامی کارت‌های دست بازیکنان بازی شوند یا بسوزند.**

اگر کارت‌های بازی به اتمام رسیدند، «ستون کارت‌های بازی شده و سوخته» را بردارید و بُر بزنید و بدین ترتیب دسته‌ی جدیدی از کارت‌های بازی ایجاد کنید. **فراموش نکنید که در شروع هر مرحله‌ی بازی، بازیکنان هم تیم باید یکی از کارت‌های دست‌شان را با هم معاوضه کنند.**

## خانه‌ی شروع

برای اینکه بتوانید یکی از مهره‌های بازی خود را از «خانه‌های انتظار» به «خانه‌ی شروع» منتقل کنید، به «کارت شروع» (کارت با نماد ) نیاز دارید. یک مهره‌ی بازی که در «خانه‌ی شروع» هم رنگ خودش قرار گرفته باعث بسته شدن مسیر حرکت سایر مهره‌های هم رنگ خودش و سایر مهره‌ها از رنگ‌های دیگر می‌شود. مهم نیست که چگونه در «خانه‌ی شروع» قرار گرفته است، چه از «خانه‌های انتظار» منتقل شده باشد و چه به واسطه‌ی حرکت در مسیر صفحه بازی، در هر صورت مسیر برای حرکت مهره‌ها بسته می‌شود.

یک مهره‌ی بازی در «خانه‌ی شروع» هم رنگ خودش از هر خطری در امان است و نمی‌توان آن را زرد و یا از قابلیت کارت «جابه‌جایی» بر روی آن استفاده کرد. (مطالب زیر را ببینید) و هیچ مهره‌ای چه هم رنگ و چه رنگ‌های دیگر نمی‌توانند از ش عبور کنند. به طور کلی،

فقط مهره‌ی «سگ سیاه» بدلیل اینکه از هیچ کدام از «خانه‌های شروع» در صفحه بازی عبور نمی‌کند، بدون آن که در شمارش حرکتش آن را به حساب بیاورد، از آن می‌گذرد.



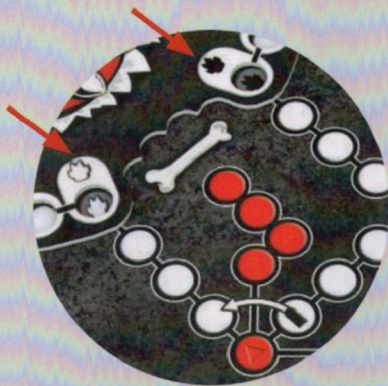
## حرکت کردن و زدن یک مهره

مهره‌های بازی بسته به کارت‌های بازی جابه‌جا می‌شوند. به عنوان مثال، اگر یک بازیکن کارت 8 بازی کند، باید یکی از مهره‌هایش را دقیقاً ۸ خانه در جهت عقربه‌های ساعت حرکت دهد. هنگام جابه‌جایی مهره‌ها می‌توانید از مهره‌های خود و یا

مقصد» منتقل شود، حتی اگر قبلاً یک دور صفحه‌ی بازی را طی کرده باشد (در چنین شرایطی، متأسفانه باید یک دور دیگر صفحه‌ی بازی را طی کند).

## چه زمانی صفحه‌ی گردان را می‌چرخانید؟

وقتی که یکی از بازیکنان بازی می‌کند و مهره‌اش در یکی از ۸ خانه‌ای که علامت «پنجه» دارد، قرار می‌گیرد (نه وقتی که از روی یکی از پنجه‌ها می‌گذرد) باید صفحه‌ی گردان را ۹۰ درجه به چپ یا راست (به سمت پنجه‌ی همرنگ بعدی) بچرخاند.



اما فقط وقتی صفحه را بچرخانید که نوبت‌تان کامل شده باشد. یعنی وقتی که همه‌ی مهره‌های ممکن را حرکت داده باشید. وقتی که تصمیم گرفتید صفحه را به چپ یا راست بچرخانید، دیگر اجازه ندارید در میانه‌ی راه، تصمیم‌تان را عوض

کنید. پنجه‌های سفید و سیاه، کاری می‌کنند که شما راحت‌تر تشخیص بدهید که مهره‌های چرخیده و سگ سیاه، بعد از چرخش، در کجا باید قرار بگیرند.

• اگر یکی از بازیکنان، یک کارت «جابه‌جایی» را بازی کند (توضیحات کارت‌ها جلوتر ذکر شده) و باعث شود مهره‌ی یک بازیکن دیگر، در خانه‌ی پنجه قرار بگیرد، در این صورت صفحه‌ی گردان نباید بچرخد. (زیرا یک مهره از قبل آنجا بوده است).

• اگر یک مهره بر اثر بازی شدن یک کارت «مغناطیس» به خانه‌ی پنجه برود، صفحه‌ی گردان می‌چرخد، زیرا یک مهره به خانه‌ی پنجه وارد شده است.

سایر مهره‌ها عبور کنید (استثناء: «خانه‌ی شروع» و «خانه‌های مقصد» اشغال شده توسط خودتان)، اما حتماً باید خانه‌هایی را که از آن‌ها می‌گذرید در شمارش‌تان حساب کنید.

فقط یک مهره بازی می‌تواند در هر یک از خانه‌های صفحه بازی قرار گیرد. اگر مهره شما دقیقاً در خانه‌ای قرار بگیرد که قبلاً توسط مهره‌ای دیگر اشغال شده، مهره شما آن مهره را می‌زند و به «خانه‌های انتظار» رنگ خودش منتقل می‌کند. حتی اگر این مهره، مهره همرنگ و مربوط به شما باشد. مهره‌ی «سگ سیاه» را نمی‌شود زد.

## قانون اجبار در انجام کل حرکت (Zugzwang)

تعداد حرکت‌های هر کارت باید کاملاً انجام شود. شما نمی‌توانید کمتر یا بیشتر از عدد مشخص شده بر روی کارت حرکت کنید. کاملاً ممکن است که بازیکنی که به عنوان مثال ۳ خانه برای رسیدن به یکی از «خانه‌های مقصد» خود نیاز دارد و فقط کارت‌های بالاتری در دست دارد، مجبور شود از کنار «خانه‌های مقصد» خود عبور کند و یک دور دیگر صفحه‌ی بازی را طی کند! به طور معمول، شما فقط می‌توانید مهره‌های بازی خودتان را جابجا کنید.

## خانه‌های مقصد

مهره‌های بازی در «خانه‌های مقصد» ایمن هستند و نمی‌توان آن‌ها را زد و یا از آن‌ها عبور کرد. یک مهره باید از «خانه‌ی شروع» عبور کند تا به یکی از «خانه‌های مقصد» برسد. اما نمی‌تواند از «خانه‌ی شروع» به طور مستقیم به «خانه‌های



## کارت های آبی

با این کارت‌ها، مهره‌ها دقیقاً به اندازه‌ی عدد روی کارت، به جلو حرکت می‌کنند.



## کارت‌های قرمز و قابلیت‌های ویژه‌ی آن‌ها

تمام کارت‌هایی که رنگ قرمز در زمینه‌ی کارت‌شان دارند، کارت‌های خاصی هستند که قابلیت‌های مخصوص به خود را دارند:

این، یک «کارت شروع» است. با این کارت می‌توانید یک مهره را از «خانه‌های انتظار» به «خانه‌ی شروع» ببرید یا یکی از مهره‌های خود را ۱۳ خانه به جلو ببرید.



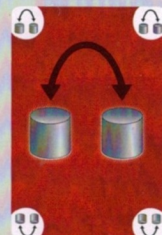
این، یک «کارت شروع» است. با این کارت می‌توانید یک مهره را از «خانه‌های انتظار» به «خانه‌ی شروع» ببرید یا یکی از مهره‌های خود را ۱ خانه یا ۱۱ خانه به جلو ببرید.



«کارت مغناطیس»: وقتی این کارت را بازی می‌کنید، یکی از مهره‌های خودتان را می‌برید به خانه‌ی پشت سر اولین مهره‌ی بعد از مهره‌ی خودتان (بدون توجه به رنگ این مهره و حتی اگر سگ سیاه باشد) این می‌تواند یک مسافت (مسیر) خیلی زیاد باشد. از این کارت‌ها نمی‌توانید برای بردن مهره‌های تان به مقصد استفاده نمایید یا یکی از مهره‌های به مقصد رسیده‌تان را حرکت دهید! و مسلم است که نمی‌توان از این کارت، برای حرکت دادن مهره‌های که دقیقاً پشت‌سر مهره‌ی دیگری قرار دارد، استفاده کرد (زیرا مهره‌ای که قرار است حرکت کند، دست‌کم باید یک خانه جابه‌جا شود!) اگر یکی از مهره‌ها بر اثر بازی شدن یک کارت مغناطیس به خانه‌ی پنجه برود، صفحه‌ی گردان باید بچرخد.



«کارت جابه‌جایی»: این کارت که بازی شود، باید یکی از مهره‌های شما با یکی از مهره‌های رقیب یا هم‌تیمی‌های تان جابه‌جا شود - حتی اگر این جابه‌جایی به‌ضرب شما باشد. مهره‌هایی که در جای امن هستند (مهره‌هایی که در «خانه‌ی شروع» هم‌رنگ خودشان هستند)، مهره‌هایی که به «خانه‌های مقصد» رسیده‌اند و همین‌طور سگ سیاه، قابل‌جابه‌جایی نیستند! اگر فقط مهره‌های خودتان یا مهره‌های پناه‌گرفته در جاهای امن در بازی وجود دارند، «کارت جابه‌جایی» را نمی‌توانید بازی کنید! اگر یک مهره، بدلیل استفاده از کارت جابه‌جایی در یکی از خانه‌های «پنجه» قرار گرفت، صفحه‌ی گردان را بچرخانید.



**کارت‌های هم‌تیمی:** با این کارت، ۴ خانه حرکت می‌تواند بین مهره‌های شما و هم‌تیمی‌تان تقسیم شود. ولی باید همیشه ۴ خانه را حرکت کنید. هیچ خانه‌ای (حرکتی) نمی‌تواند نادیده گرفته شود. می‌توانید ترتیب مهره‌ها و تقسیم حرکت را هرطور که می‌خواهید، بین خودتان تقسیم کنید. شما می‌توانید (یا اگر مهره‌های نداشته باشید، مجبورید!) همه‌ی ۴ خانه را با مهره‌های هم‌تیمی‌تان بازی کنید (مراقب باشید: حرف زدن با هم‌تیمی ممنوع است!)

اگر کسی همه‌ی مهره‌هایش را به مقصد رسانده باشد، بازیکنان این تیم می‌توانند همه‌ی ۴ حرکت را روی مهره‌های هم‌تیمی خودشان یا روی مهره‌های حریف انجام دهند (حتی همه‌ی ۴ حرکت را روی مهره‌های حریف انجام دهند!) اما این حرکات را نمی‌توان روی سگ سیاه انجام داد! اگر بر اثر چنین حرکتی، دو مهره بر روی خانه‌های «بنچه» قرار بگیرند، بازهم صفحه‌ی گردان فقط ۹۰ درجه به چپ یا راست می‌گردد و نه بیش‌تر.

(نیمه‌ی سبز رنگ پایین این کارت با علامت + و - در این مدل از بازی کارایی ندارد.)



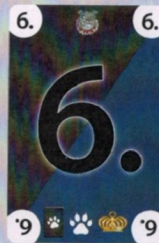
«کارت‌های کپی»: این کارت، آخرین کارت بازی‌شده‌ی قبل از خود را کپی می‌کند (در مورد کارت‌هایی که چند عملیاتی هستند، لزوماً نباید دقیقاً عملیات کارت آخر را تکرار کرد، همچنین کارت‌های سوخته را نمی‌شود کپی کرد). با بازی کردن این کارت، انکار شما دقیقاً همان کارتی را که بازیکن قبل از شما بازی کرده بوده، بازی کرده‌اید. مثلاً اگر شما یک کارت کپی را بعد از یک کارت 1/11 بازی کنید (فرقی نمی‌کند که بازیکن قبل از شما با مهره‌اش چه کرده باشد)، می‌توانید یکی از مهره‌های‌تان را از «خانه‌های انتظار» به «خانه‌ی شروع» بیاورید یا یکی از مهره‌های‌تان را ۱۱ خانه به جلو ببرید.

کارت کپی نمی‌تواند حرکت آخر دور قبل بازی را تکرار کند و در آغاز یک دور جدید بازی، قابل استفاده نیست؛ یعنی این که نمی‌تواند اولین کارتی باشد که در یک دور جدید از بازی (با ۵ کارت برای هر بازیکن)، بازی می‌شود. اگر یک کارت کپی بعد از کارت کپی دیگری بازی شود، همان حرکتی را که قبلی تکرار کرده، تکرار می‌کند.



## کارت‌های سیاه

برای این کارت‌ها، اول یکی از مهره‌های خودتان و سپس سگ سیاه را به اندازه‌ای که کارت نشان می‌دهد، به جلو ببرید؛ مثلاً برای کارت 5، ابتدا یکی از مهره‌های خود را ۵ خانه به جلو ببرید و سپس سگ سیاه را ۵ خانه به جلو ببرید. اما اگر نتوانید هیچ‌یک از مهره‌های خود را حرکت دهید، اجازه ندارید این کارت را بازی کنید!



ارزش این کارت‌ها را باید خودتان تعیین کنید (از ۱ تا ۷). حالا شما باید اول یکی از مهره‌های خودتان و سپس سگ سیاه را به اندازه‌ی همان عددی که انتخاب کرده‌اید، به جلو ببرید. اما اگر نتوانید هیچ‌یک از مهره‌های خود را حرکت دهید، اجازه ندارید این کارت را بازی کنید!



## سگ سیاه:

مهره‌ای است بسیار خطرناک! همواره مهره‌های دیگر را تعقیب می‌کند! مهره‌ها را می‌زند و به «خانه‌های انتظار» برمی‌گرداند! اگر مجبور شوید یکی از مهره‌های خود را به خانه‌ای ببرید که سگ سیاه در آن نشسته است، بازهم کار مهره‌تان تمام است!



به همین دلیل، ممکن است مهره‌ی آخر مجبور شود چند بار دور صفحه‌ی بازی بچرخد تا به «خانه‌ی مقصد» برسد.

## پایان بازی

تیمی که هر ۸ مهره‌ی خود را به «خانه‌های مقصد» برساند، بازی را می‌برد.

## تغییرات، برای بازی‌های دونفره و سه‌نفره

موارد زیر اصلاحات و تغییراتی هستند که به قوانینی که در بالا ذکر شده‌اند، اضافه شده‌اند:

- هر بازیکنی به صورت تک‌نفره بازی می‌کند.
- هر بازیکنی ۵ مهره دارد؛ ۴ تا در «خانه‌های انتظار» و یکی در «خانه‌ی شروع».
- اگر همه‌ی مهره‌های یکی از بازیکنان زده شده باشند، مهره‌ی پنجم را در کنار «خانه‌ی شروع» بگذارید.
- اگر بازیکنی نتواند هیچ مهره‌ای را -با توجه به کارتهایی که در دستش دارد- حرکت بدهد، باید یکی از کارتهایش را بسوزاند و یک کارت جدید از روی دسته‌ی کارتها بردارد.
- اگر بازهم نتواند مهره‌ای را حرکت بدهد، به جای یک نوبت بازی معمولی، باید یکی از کارتهایش را بسوزاند (تا همه‌ی بازیکنان، به یک اندازه کارت در دستشان داشته باشند).
- ۴ خانه‌ی حرکت مربوط به «کارت هم‌تیمی» همواره می‌تواند روی مهره‌های حریفان به کار بروند اما نه روی سگ سیاه!
- معاوضه‌ی کارتها: برای شروع دور بازی، هر بازیکنی یکی از کارتهایش را انتخاب کرده و بدون آن که به دیگران نشان بدهد، به بازیکن سمت چپی خود می‌دهد.
- اولین بازیکنی که ۴ مهره‌ی خود را به «خانه‌های مقصد» برساند، برنده‌ی بازی است.

## نکات مهم:

- سگ سیاه را نمی‌توان زد یا تعویض کرد!
- سگ سیاه در جهت حرکت عقربه‌های ساعت، دور مسیر بازی می‌چرخد - دقیقاً مثل بقیه‌ی مهره‌ها. او از روی «خانه‌های شروع» می‌پرد و آن‌ها را جزو حرکت‌اش به حساب نمی‌آورد.
- یک مهره که در مبدأ هم‌رنگ خودش باشد، توسط سگ سیاه زده نمی‌شود ولی مسیر سگ سیاه را نیز نمی‌تواند ببندد.

- اگر سگ سیاه به خانه‌ی «پنجه» برود، صفحه‌ی گردان نمی‌چرخد!
- موارد نادر: اگر مهره‌ای به خانه‌ی «پنجه» برود و سپس توسط سگ سیاه شکار شود، صفحه‌ی گردان نمی‌چرخد! صفحه‌ی گردان را همیشه باید در پایان نوبت، حرکت داد.



## ترتیب معمول بازی:

- مهره‌های‌تان را حرکت دهید.
- سگ سیاه را -اگر لازم بود- حرکت دهید.
- صفحه‌ی گردان را اگر لازم بود، بچرخانید.

## بازی برای هم‌تیمی

وقتی یک بازیکن، همه‌ی مهره‌هایش را به «خانه‌های مقصد» رساند، از کارتهایش برای حرکت دادن مهره‌های هم‌تیمی‌اش استفاده می‌کند. به این بازیکن هنوز هم کارت داده می‌شود. اعضای تیم باهم تلاش می‌کنند تا بقیه‌ی مهره‌ها را نیز به مقصد برسانند -گرچه هنوز هم حق حرف زدن با یکدیگر را ندارند! به محض این که آخرین مهره‌ی یک تیم (در پایان یک نوبت بازی) به آخرین «خانه‌ی مقصد» باقی مانده برسد، آن تیم بازی را می‌برد. کارتی که بازی شده، باید بطور کامل متناسب با عدد آن بازی شود.