



«قلعه‌های بورگاندی»

شاهکار «اِشتِفان فِلد»

مترجم: «کیومرث قنبری آذر»

دره‌ی لوآر، فرانسه - قرن پانزدهم میلادی:

بازیکنان، در نقش شاهزادگانی قدرتمند و پرنفوذ، تلاش‌های خود را هوشمندانه معطوف تجارت و ساخت‌وساز می‌کنند تا املاک و زمین‌های خود را به اوج شکوفایی برسانند.

امکانات عملیاتی را تاس‌ها تعیین می‌کنند ولی تصمیم‌نهایی، همواره با بازیکنان است. تجارت و بازرگانی، کشاورزی و دام‌پروری، شهرسازی و پیشرفت‌های علمی، همه و همه، راه‌های رسیدن به باروری و شکوفایی هستند!

وجود راه‌های مختلف برای کسب امتیاز، هوشمندی، برنامه‌ریزی و دقتی فوق‌العاده را برای هر دور از بازی، طلب می‌کند. به‌لطف وجود زمین‌ها و املاک مختلف، بازی، به ورطه‌ی تکرار نیفتاده و تا مدت‌ها برای بازیکنان چالش‌برانگیز خواهد بود...

اجزاء بازی

۱۶۴ «کاشی شش ضلعی»:

- ۵۶ «کاشی ساختمان» (در ۸ نوع مختلف، از هر نوع ۷ تا / به‌رنگ بژ / پشت ۱۶ تا از آن‌ها سیاه‌رنگ است)
- ۲۱ «کاشی حیوان» (در ۴ نوع مختلف، از هر نوع ۷ تا / به‌رنگ سبز روشن / پشت ۸ تا از آن‌ها سیاه‌رنگ است)
- ۲۶ «کاشی دانش» (به‌رنگ زرد / پشت ۶ تا از آن‌ها سیاه‌رنگ است)
- ۱۶ «کاشی قلعه» (به‌رنگ سبز تیره / پشت ۲ تا از آن‌ها سیاه‌رنگ است)

۱۲ - «کاشی معدن» (به رنگ خاکستری / پشت ۲ تا از آن‌ها سیاه‌رنگ است)

۲۶ - «کاشی کشتی» (به رنگ آبی / پشت ۶ تا از آن‌ها سیاه‌رنگ است)

۴۲ «کاشی کالا» (مربع شکل / در ۶ رنگ مختلف، از هر رنگ ۷ کاشی)

۲۰ «سگهی نقره» (هشت ضلعی)

۳۰ «کاشی کارگر» (مربع شکل)

۱۲ «کاشی پاداش ویژه» (مربع شکل / در ۶ رنگ مختلف، از هر رنگ ۱ کاشی بزرگ و ۱ کاشی کوچک)

۴ «کاشی امتیاز» (دورو، با امتیازهای ۱۰۰ و ۲۰۰ / در ۴ رنگ مختلف، برای ۴ بازیکن)

۸ «مهره‌ی بازی» (در ۴ رنگ مختلف، از هر رنگ ۲ مهره)

۹ «تاس» (۲ تاس سبز، ۲ تاس قرمز، ۲ تاس آبی و ۲ تاس سیاه‌رنگ، برای بازیکنان + ۱ تاس سفیدرنگ)

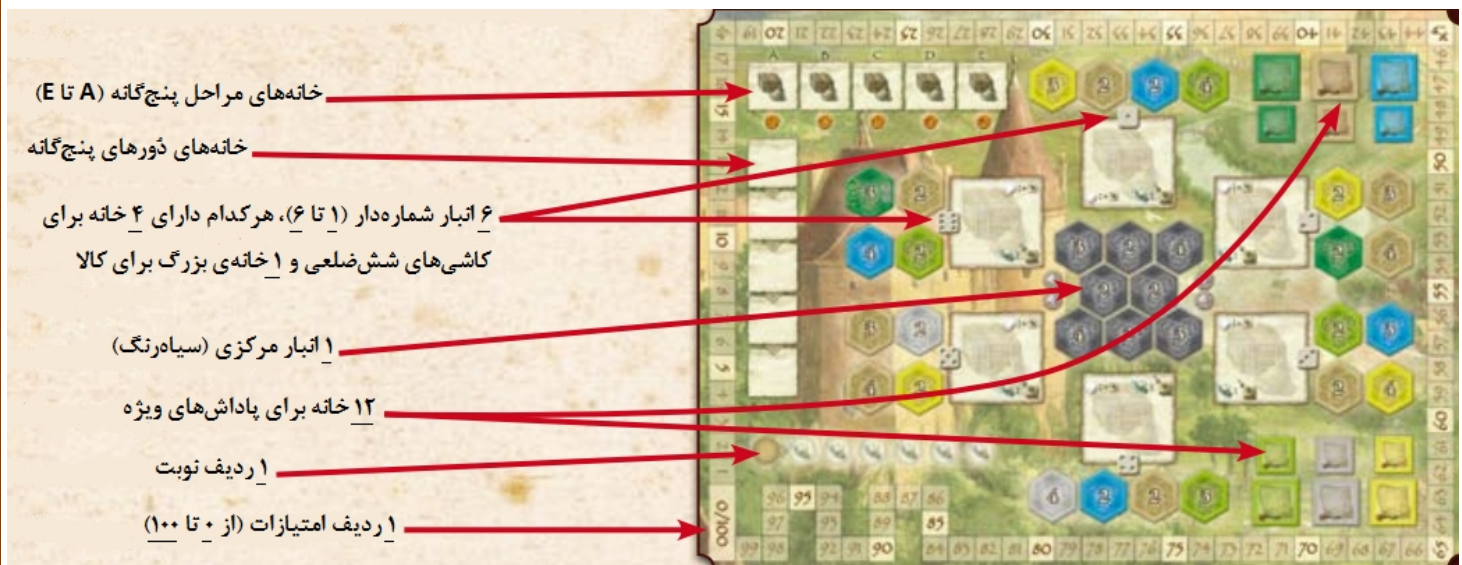
۱ «صفحه‌ی بازی عمومی یا اصلی»

۶ «صفحه‌ی بازی شخصی» (صفحه‌های دورو / در مجموع: ۴ صفحه با شماره‌ی ۱ و ۸ صفحه با شماره‌های ۲ تا ۹)



چیدمان و آماده‌سازی

صفحه‌ی بازی را در وسط میز بازی بگذارید:



سگه‌های نقره، کاشی‌های کارگر و تاس سفید را در کنار صفحه بگذارید.

۱۶۴ کاشی شش‌ضلعی را بر اساس رنگ پُشت‌شان -البته کاشی‌ها باید «به‌رو» باشند!- دسته‌بندی کرده و هر دسته را به‌عنوان یک «بانک» جداگانه در کنار صفحه بگذارید.

کاشی‌های کالا را -به‌پُشت- بُر بزنید. ۲۵ کاشی را جدا کرده، ۵ ستون ۵ تایی تشکیل داده و هر ستون را در یکی از خانه‌های مراحل پنج‌گانه (A تا E) بگذارید. ۱۷ کاشی باقی‌مانده -کماکان «به‌پُشت»!- یک «بانک کالا» تشکیل می‌دهند.

۱۲ کاشی پاداش ویژه را در خانه‌های متناسب -با توجه به رنگ و اندازه- بچینید.

هر بازیکن، موارد زیر را دریافت می‌کند:

۱- صفحه‌ی شخصی: که آن را به‌شکلی که طرف «شماره‌ی ۱» آش «رو» باشد، پیش‌روی خودش می‌گذارد (در مورد صفحه‌های شماره‌ی ۲ تا ۹، به بخش انتهایی همین راهنما مراجعه کنید).

۱- قلعه: که آن را «به‌رو» در خانه‌ی «سبز تیره» در مرکز صفحه‌ی شخصی خود قرار می‌دهد.

۳- کاشی از ۱۷ کاشی کالای باقی‌مانده (به‌شکل تصادفی و غیرگزینشی!): که آن‌ها را «به‌رو» در خانه‌های انبار کالا، در گوشه‌ی سمت چپ بالای صفحه‌ی شخصی خود می‌گذارد: کالاهای هم‌نوع (= هم‌رنگ)، در یک خانه (روی هم)، انبار می‌شوند و کالاهای غیرهم‌نوع، در خانه‌های متفاوت. تمامی کاشی‌های کالای باقی‌مانده، از حَیْزِ انتفاع ساقط شده و به جعبه‌ی بازی برمی‌گردند!! 😊

۲- تاس از رنگ انتخابی‌آش.

۱- مُهره‌ی بازی (ایضاً از رنگ انتخابی‌آش): که آن را در خانه‌ی ۰/۱۰۰ از ردیف امتیازات قرار می‌دهد.

۱- سگه‌ی نقره: که آن را در خانه‌ی مخصوص، در گوشه‌ی سمت چپ بالای صفحه‌ی شخصی‌اش، در دیدرسِ همه‌ی بازیکنان می‌گذارد.

۱- کاشی امتیاز (با امتیاز ۱۰۰/۲۰۰): که فعلاً در کنار صفحه‌ی شخصی‌اش می‌گذارد.

آغازکننده‌ی بازی را با پرتاب تاس تعیین کنید. این بازیکن، ۱- کاشی کارگر دریافت کرده و آن را در خانه‌ی مخصوص، در گوشه‌ی سمت چپ پایین صفحه‌ی شخصی‌اش، در دیدرسِ همه‌ی بازیکنان می‌گذارد. نفر بعدی (در جهت ساعت‌گرد) ۲- کارگر دریافت می‌کند؛ نفر بعدی ۳- کارگر و چهارمین نفر نیز ۴- کارگر دریافت می‌کند.

بازیکنان، با تشکیلِ ستونی از مهره‌های دوم خود در اولین خانه‌ی ردیفِ نوبت (از صفحه‌ی اصلی)، نوبت بازی خود را مشخص می‌کنند. مهره‌ی بازیکن آغازکننده باید در رأسِ این ستون و مهره‌ی آخرین نفر باید در پای آن قرار بگیرد.

تاس سفید را به آغازکننده‌ی بازی بدهید.

صفحه‌ی شخصی بازیکن



چگونگی بازی

بازی، شامل ۵ مرحله است و هر مرحله، در ۵ دور برگزار می‌شود...

آماده‌سازی برای هر مرحله

در آغاز هر مرحله، چیدمان و آماده‌سازی، به این شکل صورت می‌گیرد:

* همه‌ی کاشی‌های شش ضلعی باقی‌مانده روی صفحه را به جعبه‌ی بازی برگردانید (طبیعتاً در آغاز مرحله‌ی اول، کاشی باقی‌مانده‌ای وجود ندارد).

نکته: کشتی‌ها، معادن، قلعه‌ها و همه‌ی کاشی‌های کالا، روی صفحه باقی می‌مانند!

* کاشی‌های شش ضلعی جدید را -به‌شکل غیرگزینشی!- کشیده و «به‌رو»، در خانه‌های شش ضلعی هم‌رنگ، در انبارهای شماره‌دار بگذارید: در بازی ۲ نفره، فقط خانه‌هایی که با عدد ۲ مشخص شده‌اند (۱۲ خانه)؛ در بازی ۳ نفره، فقط خانه‌هایی که با اعداد ۲ و ۳ مشخص شده‌اند (۱۸ خانه)؛ در بازی ۴ نفره، همه‌ی ۲۴ خانه.

نکته: فقط در بازی ۳ نفره، در مورد خانه‌ی «سبز تیره»ی انبار شماره‌ی ۶، یک استثناء وجود دارد: در مراحل A، C و E، مطابق معمول، یک قلعه در آن گذاشته می‌شود ولی در فازهای B و D، یک معدن -به‌جای قلعه- در آن قرار می‌گیرد!

* کاشی‌های شش ضلعی «پشت‌سیاه» را -به‌شکل غیرگزینشی!- کشیده و «به‌رو» در خانه‌های انبار سیاه‌رنگ مرکزی -در صفحه‌ی اصلی- بگذارید (به‌نسبت تعداد بازیکنان، از ۲ تا ۸ کاشی بکشید).

* برای مرحله‌ی جاری، ۵ کاشی کالا -از ۲۵ کاشی موجود- برداشته و کاشی‌ها را «به‌رو»، در ۵ خانه‌ی مربع‌شکل ستون‌دوره‌های پنج‌گانه -در پایین ردیف مراحل پنج‌گانه، در سمت چپ صفحه- بگذارید.

۵ دور بازی

بعد از آماده‌سازی و چیدمان، ۵ دور بازی، به‌شرح‌زیر انجام می‌شود:

ابتدا، همه‌ی بازیکنان، ۲ تاس خود را پرتاب می‌کنند؛ بازیکن آغازکننده، تاس سفید را نیز پرتاب می‌کند. سپس بازیکنان، تاس‌های خود را به‌شکلی که همه بتوانند ببینند، پیش‌روی خود می‌گذارند.

نکته: تاس انداختن هم‌زمان، به کسانی که نوبت بازی‌شان عقب‌تر است، فرصت می‌دهد که پیشاپیش برای بازی‌شان برنامه‌ریزی کنند.

آغازکننده، آغاز می‌کند!!! ابتدا بالاترین کاشی‌های کالا (ستون‌دوره‌های پنج‌گانه) را برداشته و در خانه‌ی کالای انباری که شماره‌آش با عدد (نتیجه‌ی) تاس سفید، یکی است، می‌گذارد.



با این کار، وظیفه‌ی تاس سفید در این نوبت، به پایان می‌رسد؛ بازیکن آغازکننده نمی‌تواند در نوبت خودش از تاس سفید کمک بگیرد (و عمراً نمی‌توان تاس سفید را با استفاده از کاشی‌های کارگر «تنظیم» کرد)!!

پس از این کار، بازیکن آغازکننده، نوبت خودش را بازی می‌کند. سپس نوبت به بازیکن بعدی (از راست به چپ در ردیف نوبت و از بالا به پایین در ستون مهره‌های دوّم!) می‌رسد. وقتی که هر بازیکن، یک نوبت بازی کرد، یک دور جدید آغاز می‌شود و الی آخر... از آن‌جا که در هر مرحله، ۵ کاشی کالا به بازی اضافه شده و در آغاز هر دور نیز، یک کاشی به یک انبار اضافه می‌شود، به راحتی می‌توان تشخیص داد که دور جاری بازی، دور چندم است و مرحله‌ی جاری (و کُلّ بازی) چقدر طول خواهد کشید.

نوبت یک بازیکن...

دقیقاً شامل ۲ عملیات است - یک عملیات به‌ازای هر تاس‌آش.

هر تاسی که مورد استفاده قرار گرفت، در جایگاه مخصوص تاس‌های استفاده‌شده گذاشته می‌شود.

کاشی‌های کارگر: این کاشی‌ها می‌توانند در هر لحظه از بازی برای «تنظیم» نتیجه‌ی یک تاس (۱ شماره بالاتر یا ۱ شماره پایین‌تر) مورد استفاده قرار بگیرند (هر کاشی استفاده‌شده باید به ذخیره‌ی عمومی (بانک) برگردد). تبدیل ۱ به ۶ و تبدیل ۶ به ۱ نیز همواره مُجاز بوده و خرجش همان یک کاشی کارگر ناقابل است - با چند کاشی کارگر، نتیجه‌ی تاس را می‌توان چند بار بالا و پایین کرد!!

مثال: «ارغوان»، با خرج کردن ۲ کاشی کارگر می‌تواند تاس ۲ را ابتدا به ۱ و سپس به ۶ تبدیل کرده و در نتیجه، یک کاشی شش‌ضلعی از انبار شماره‌ی ۶ بردارد.



عملیات‌های دوگانه

برای انجام هر عملیات، به یک تاس نیاز دارید. ۲ عملیات هر نوبت، می‌توانند با هر ترکیب و ترتیب، انجام بگیرند (حتی می‌توان یک عملیات را ۲ بار انجام داد).



عملیات «برداشتن کاشی شش‌ضلعی از صفحه‌ی اصلی»: بازیکن می‌تواند یک کاشی شش‌ضلعی از یکی از انبارهای صفحه‌ی اصلی که شماره‌آش با عدد (نتیجه‌ی) تاس یکی است، بردارد؛ این کاشی، در یکی از خانه‌های خالی گوشه‌ی سمت چپ پایین صفحه‌ی بازیکن قرار می‌گیرد (هرگز نمی‌تواند مستقیماً به ملک بازیکن اضافه شود)! اگر همه‌ی خانه‌های مخصوص کاشی‌های شش‌ضلعی، پُر بودند، بازیکن باید یکی از کاشی‌های قبلی را سوزانده و از بازی خارج کرده و کاشی جدید را جایگزین آن کند (بازیکنان باید تلاش کنند که تعداد دفعات کاشی سوزاندن‌شان را پایین نگه دارند).



عملیات «اضافه کردن کاشی شش ضلعی به ملک شخصی»: بازیکن می تواند یک کاشی از خانه های مخصوص در گوشه ی سمت چپ پایین صفحه ی شخصی خود برداشته و به ملک اش اضافه کند. عدد (نتیجه ی) تاسی که برای این عملیات مورد استفاده قرار گرفته، تعیین می کند که این کاشی، در کدام یک از خانه های خالی می تواند قرار بگیرد. هر کاشی جدید حتماً باید به -دست کم- یک کاشی موجود از قبل، متصل شود. رنگ کاشی حتماً باید با رنگ خانه ای که در آن قرار می گیرد، یکی باشد.

اولین کاشی باید حتماً در یکی از ۶ خانه ی دُور «قلعه ی آغاز» قرار بگیرد.

بر مبنای نوع کاشی اضافه شده به ملک، یک سری اتفاقات جذاب، بلافاصله صورت می گیرد:



«دانش»: این کاشی ها ۲۶ تا هستند که در ادامه مفصلاً توضیح داده خواهد شد!



«کشتی»: هر بار که بازیکن، یک کشتی به ملک خود اضافه می کند (که حداکثر ۶ مرتبه می تواند این کار را انجام دهد)، بلافاصله دو اتفاق می افتد:

(۱) بازیکن، همه ی کاشی های کالای موجود در یکی از انبارهای شماره دار را برداشته و در خانه های مخصوص ذخیره ی کالا در سمت چپ بالای صفحه ی خود می گذارد.

نکته: بازیکن، این انبار را مستقلاً انتخاب می کند و انتخاب اش ربطی به عدد (نتیجه ی) تاس مورد استفاده برای اضافه کردن کشتی به ملک اش ندارد!

هر بازیکن می تواند حداکثر ۳ نوع کالای مختلف (۳ رنگ مختلف) در خانه های کالای خود جمع آوری کند. کالاهای یک سان همواره به شکل یک ستون، روی هم چیده می شوند و کالاهای متفاوت در کنار هم قرار می گیرند. اگر، به واسطه ی همین قانون، بازیکن نتواند همه ی کالاهای انبار انتخاب شده را در صفحه ی خود ذخیره کند، همه ی کالاهای انبار انتخاب شده را در صفحه ی خود ذخیره نمی کند!! ☺ بلکه کالاهایی را که نمی تواند ذخیره کند، می گذارد سر جای شان بمانند!! به همین سادگی!!



مثال (تصویر صفحه‌ی قبل): «باربُرد». یک کشتی به ملک خود اضافه کرده و در نتیجه، انبار فیروزه‌ای را انتخاب کرده و کالاهای موجود در آن را برای خود برمی‌دارد (و به کالاهای فیروزه‌ای موجود در صفحه‌ی خودش اضافه می‌کند)؛ او، از بین کاشی‌های قهوه‌ای و صورتی، یکی را انتخاب می‌کند (چون نمی‌تواند هردو را بردارد) و آن را نیز در آخرین خانه‌ی خالی صفحه‌اش می‌گذارد.

۲) بازیکن، مهره‌ی خود را روی ردیف نوبت، یک خانه به راست می‌برد؛ اگر این خانه، پُر بود، بازیکن، مهره‌ی خود را روی مهره یا مهره‌های موجود در آن می‌گذارد؛ اگر این حرکت، باعث شود که او آغازکننده‌ی دُور بعدی بشود، تاس سفید را نیز دریافت می‌کند.



«حیوان»: هر بار که بازیکن، یک کاشی حیوان به ملک خود اضافه می‌کند (حداکثر ۶ مرتبه)، بلافاصله امتیاز دریافت می‌کند (و مهره‌اش را روی ردیف امتیازات به جلو می‌برد). هر کاشی حیوان، دارای ۲ تا ۴ حیوان است که بنا به تعداد آن‌ها، امتیاز نصیب بازیکن می‌شود.

بازیکن، اگر حیواناتی مشابه را از قبل در چمن‌زار خود داشته باشد، با توجه به اضافه شدن کاشی جدید، به تعداد حیواناتِ همه‌ی این کاشی‌های مشابه امتیاز می‌گیرد.

نکته: برای این کار، کاشی‌ها باید در یک چمن‌زارِ واحد قرار داشته باشند ولی لازم نیست از ابتدا به یکدیگر متصل شده باشند. کاشی‌های مشابه موجود در سایر چمن‌زارها، به حساب نمی‌آیند!



مثال: «ارغوان»: کاشی «گاو - ۴» را در بالاترین خانه‌ی چمن‌زار خود می‌گذارد و با توجه به کاشی «گاو - ۳» - که از قبل در چمن‌زارش دارد - بلافاصله $7 = 3 + 4$ امتیاز دریافت می‌کند. اگر بعداً یک کاشی «گاو - ۴» دیگر هم به چمن‌زارش اضافه کند، $11 = 4 + 3 + 4$ امتیاز دیگر نیز دریافت خواهد کرد!



«قلعه»: هر بار که بازیکن، یک کاشی قلعه به ملک خود اضافه می‌کند (حداکثر ۳ مرتبه)، بلافاصله یک عملیات اضافه به انتخاب خودش انجام می‌دهد، انگار که تاسی با هر عدد (نتیجه‌ی) دلخواه را در اختیار دارد.

مثلاً می‌تواند یک کاشی شش ضلعی را به ملک خود اضافه کند یا...



«معدن»: این کاشی‌ها (و فقط چندتا از کاشی‌های دانش) تنها کاشی‌هایی هستند که پس از اضافه شدن (حداکثر ۳ مرتبه) تأثیر آنی ندارند! در عوض، در پایان هر مرحله، بازیکن، به‌ازای هر معدنی که در ملک خود دارد، ۱ سکه‌ی نقره از بانک دریافت می‌کند.



«ساختمان»: هر بار که بازیکن، یک کاشی ساختمان به ملک خود اضافه می‌کند (حداکثر ۱۲ مرتبه)، بلافاصله از آن ساختمان بهره‌برداری می‌کند.

نکته: در هر شهر، از هر نوع ساختمان، فقط ۱ کاشی می‌تواند قرار بگیرد و اضافه کردن کاشی هم‌نوع «ممنوع» است!! بسته به نوع ملک، ممکن است از ۲ تا ۶ شهر با اندازه‌های مختلف (از ۱ تا ۸) در ملک، وجود داشته باشد.



مثلاً ملک شماره ۱، ۴ شهر دارد: ۱ شهر با اندازه‌ی ۱، ۱ شهر با اندازه‌ی ۵ و ۲ شهر با اندازه‌ی ۳.

هر ساختمان، پس از ساخته شدن، منفعتی آنی را نصیب بازیکن می‌کند.

این اطلاعات، با استفاده از نمادها و سمبل‌ها، در سمت چپ صفحه‌های شخصی بازیکنان، ارائه شده‌است:



ساختمان‌ها



«انبار کالا»: بازیکنی که یک «انبار کالا» به ملک خود اضافه می‌کند، بلافاصله (و بدون نیاز به هیچ تاسی) می‌تواند یکی از انواع کالاهایش را بفروشد؛ انگار که عملیات «فروش کالا» را انتخاب کرده باشد!



«نَجّاری»: بازیکنی که یک «نَجّاری» به ملک خود اضافه می‌کند، بلافاصله یک ساختمان پُررنگ از هریک از انبارها - به انتخاب خودش (بجَز انبار سیاه) - برداشته و در یک خانه‌ی خالی، در گوشه‌ی سمت چپ پایین صفحه‌ی شخصی‌اش می‌گذارد.



«کلیسا»: بازیکنی که یک «کلیسا» به ملک خود اضافه می‌کند، بلافاصله یک معدن یا یک کاشی «دانش» یا یک قلعه از هریک از انبارها - به انتخاب خودش (بجَز انبار سیاه) - برداشته و در یک خانه‌ی خالی، در گوشه‌ی سمت چپ پایین صفحه‌ی شخصی‌اش می‌گذارد.



«بازار»: بازیکنی که یک «بازار» به ملک خود اضافه می‌کند، بلافاصله یک کشتی یا یک حیوان از هریک از انبارها - به انتخاب خودش (بجَز انبار سیاه) - برداشته و در یک خانه‌ی خالی، در گوشه‌ی سمت چپ پایین صفحه‌ی شخصی‌اش می‌گذارد.



«مهمان‌خانه»: بازیکنی که یک «کلیسا» به ملک خود اضافه می‌کند، بلافاصله ۴ کاشی کارگر از ذخیره‌ی عمومی برداشته و به ذخیره‌ی خودش اضافه می‌کند.



«بانک»: بازیکنی که یک «بانک» به ملک خود اضافه می‌کند، بلافاصله ۲ سگه‌ی نقره از ذخیره‌ی عمومی برداشته و به ذخیره‌ی خودش اضافه می‌کند.



«تالار شهر»: بازیکنی که یک «تالار شهر» به ملک خود اضافه می‌کند، بلافاصله یک کاشی شش ضلعی دیگر از یکی از خانه‌های ذخیره‌ی خودش - به انتخاب خودش و بدون توجه به رنگ آن - برداشته و به ملک خود اضافه می‌کند (و همه‌ی تأثیراتش را نیز اعمال می‌کند).



«برج نگهبانی»: بازیکنی که یک «برج نگهبانی» به ملک خود اضافه می‌کند، بلافاصله مهره‌ی خود را روی ردیف

امتیازات، ۴ خانه به جلو می‌برد.

اساساً در هنگام اضافه کردن همه‌ی ساختمان‌ها:

- تأثیرات آن‌ها، بدون نیاز به نتیجه‌ی تاس و بلافاصله پس از قرار گرفتن در ملک، اعمال خواهد شد!

- اگر بازیکن به هر دلیلی، قادر به استفاده از تأثیر ویژه‌ی ساختمان نباشد، ساختمان به ملک اضافه شده و تأثیر بی تأثیر!!

- ذخیره‌ی کاشی‌های کارگر و سگه‌های نقره هیچ‌وقت نباید تمام شوند! در صورت کمبود، می‌توانید از هرگونه شیء جایگزین (مثلاً دکمه، سگه‌ی واقعی یا نخود و لوبیا) استفاده کنید!

قوانین تکمیلی برای قرار دادن کاشی‌های شش ضلعی:

- هر وقت بازیکنی یک کاشی شش ضلعی از صفحه‌ی اصلی بازی برمی‌دارد، باید ابتدا آن را در یکی از خانه‌های مخصوص در گوشه‌ی سمت چپ پایین صفحه‌ی خودش بگذارد؛ حتی اگر با استفاده از عملیات دَومش، بخواهد آن را بلافاصله به ملک‌اش اضافه کند.

- کاشی‌های شش ضلعی پس از اضافه شدن به ملک، دیگر به هیچ‌وجه از آن خارج نمی‌شوند (مسخره‌بازی که نیست)!!

- به محض آن که یک ناحیه‌ی رنگی - بدون توجه به اندازه‌اش - به‌طور کامل با کاشی‌ها پوشانده شود، این ناحیه، «کامل شده» تلقی شده و به ۲ روش، امتیاز نصیب بازیکن می‌کند:

(۱) هر ناحیه‌ی کامل شده، بسته به اندازه‌اش (از ۱ تا ۸)، از ۱ تا ۳۶ امتیاز نصیب بازیکن می‌کند - که بلافاصله اعمال شده و مهره‌ی بازیکن، روی ردیف امتیازات به جلو می‌رود.



(۲) هم‌چنین ناحیه‌ی کامل شده، بسته به مرحله‌ی بازی، از ۲ (مرحله‌ی ۵، خانه‌ی E) تا ۱۰ (مرحله‌ی ۱، خانه‌ی A) امتیاز نصیب بازیکن می‌کند.



- نخستین بازیکنی که موفق به پوشاندن همه‌ی خانه‌های یکی از رنگ‌ها در سرتاسر ملک‌اش شود (مثلاً با قرار دادن سومین کاشی معدن یا ششمین کاشی حیوان‌اش)، بلافاصله کاشی ویژه‌ی بزرگ متناسب را برمی‌دارد. بازیکن بلافاصله، به نسبت تعداد بازیکنان،

۵ (بازی ۲ نفره)، ۶ (بازی ۳ نفره) یا ۷ (بازی ۴ نفره) امتیاز دریافت می‌کند. دومین بازیکنی که همه‌ی خانه‌های همین رنگ را بپوشاند، کاشی ویژه‌ی کوچک را برداشته و به همان ترتیب، از ۲ تا ۴ امتیاز دریافت می‌کند.

سومین و چهارمین بازیکن، با عرض شرمندگی... بله...!! ☺



– هر بازیکنی که به امتیاز ۱۰۰ رسید یا از آن عبور کرد، کاشی امتیاز خود را به شکلی که طرف ۱۰۰ امتیازی آن بالا باشد، در صفحه‌ی شخصی‌اش می‌گذارد. این کاشی باید در گوشه‌ی سمت راست بالای صفحه – کنار تاس‌های استفاده‌شده – گذاشته شود. اگر بازیکن به امتیاز ۲۰۰ رسید یا از آن عبور کرد، کاشی امتیاز، برگردانده شده و طرف ۲۰۰ امتیازی آن بالا می‌آید.



عملیات «فروش کالا»

بازیکن می‌تواند تصمیم به فروش همه‌ی کالاهای یک‌سان موجود در ذخیره‌ی کالای خود بگیرد. تاس به کار رفته برای انجام این عملیات تعیین می‌کند که کدام کالاها (از چه رنگی) می‌توانند فروخته شوند. تمام کالاهای مربوطه از ذخیره‌ی کالای صفحه‌ی شخصی بازیکن برداشته شده و به شکل یک ستون – کاشی‌ها روبه پایین – در خانه‌ی مخصوص کالاهای فروخته‌شده، در صفحه‌ی شخصی بازیکن، قرار می‌گیرند.

با این کار، بازیکن این موارد را دریافت می‌کند:

– دقیقاً ۱ سکه‌ی نقره از بانک، بدون توجه به تعداد کاشی‌هایی (کالاهایی) که فروخته‌است (به‌پشت برگردانده‌است)...

و

– (بسته به تعداد بازیکنان) به‌ازای هر کاشی، ۲، ۳ یا ۴ امتیاز...

نکته: بازیکن، در هنگام عملیات «فروش کالا»، باید همه‌ی کالاهای هم‌جنس (هم‌رنگ) خود را هم‌زمان باهم بفروشد!

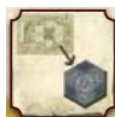


عملیات «برداشتن کاشی‌های کارگر»

در پایان، بازیکن می‌تواند از عدد (نتیجه‌ی) هریک از تاس‌ها، برای برداشتن ۲ کاشی کارگر از ذخیره‌ی عمومی استفاده کند. در این حالت، خود نتیجه‌ی تاس هیچ اهمیتی ندارد!

انبار سیاه مرکزی

هر بازیکن، علاوه بر ۲ عملیات تاس‌آش، می‌تواند یک‌بار در هر نوبت، تصمیم به خرید یکی از کاشی‌های شش‌ضلعی انبار سیاه مرکز صفحه‌ی اصلی بگیرد. او می‌تواند این کار را در هر لحظه از نوبت خود انجام دهد: پیش‌از، پس‌از یا در بین عملیات‌های تاس‌آش!



بازیکن، برای انجام این کار، ۲ سکه به بانک پرداخت کرده و کاشی خریداری‌شده را -مثل هر کاشی دیگری که از صفحه برداشته می‌شود- در یکی از خانه‌های خالی مخصوص در گوشه‌ی سمت چپ پایین صفحه‌آش می‌گذارد.

پایان یک مرحله

یک مرحله پس از ۵ دور، به پایان می‌رسد. سپس بازیکنانی که معدن در اختیار دارند، به تعداد متناسب، سکه‌ی نقره دریافت می‌کنند. برخی کاشی‌های زردرنگ «دانش» نیز ممکن است تأثیراتی داشته باشند. سپس دور بعدی آغاز می‌شود.

پایان بازی

پس از پایان مرحله‌ی پنجم، بازی به پایان می‌رسد. امتیازشماری نهایی، به ترتیب زیر صورت می‌گیرد:

- هر کاشی کالای فروخته‌نشده: ۱ امتیاز

- هر سکه‌ی نقره‌ی باقی‌مانده: ۱ امتیاز

- هر ۲ کاشی کارگر: ۱ امتیاز

- امتیازات هر کاشی زردرنگ امتیازدار نیز محاسبه می‌شود (توضیحات مربوط به کاشی‌های زردرنگ را ببینید)...

نکته: کاشی‌های شش‌ضلعی باقی‌مانده در ذخیره‌ی بازیکنان، هیچ امتیازی ندارند!

بازیکنی که مهره‌آش روی ردیف امتیازات، از همه جلوتر باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تساوی، بازیکنی برنده است که کم‌ترین خانه‌های خالی را در ملک خود داشته باشد. در صورت تساوی دوباره، بازیکنی برنده است که نوبت بازی‌آش عقب‌تر از دیگری بوده‌است.

کاشی‌های زردرنگ («دانش»)

۲۶ کاشی زردرنگ متفاوت در بازی وجود دارد. بسیاری از آن‌ها تأثیراتی دارند که بلافاصله پس از جای‌گذاری، در بازی، اعمال می‌شوند و قوانین اصلی بازی را تغییر می‌دهند. بقیه، فقط در امتیازشماری نهایی، مورد توجه قرار می‌گیرند.



۱) بازیکنی که این کاشی را به ملک خود اضافه کند، می‌تواند قانون «در هر شهر، از هر نوع ساختمان فقط یکی!» را نادیده بگیرد!



۲) بازیکنی که این کاشی را به ملک خود اضافه کند، در پایان هر مرحله، علاوه بر یک سکه‌ی نقره، یک کاشی کارگر نیز -از ذخیره‌ی عمومی- دریافت می‌کند.



۳) بازیکنی که این کاشی را به ملک خود اضافه کند، در هر «فروش کالا»، به جای ۱ سکه‌ی نقره، ۲ سکه‌ی نقره دریافت می‌کند (چه با یک عملیات تاس، چه با اضافه کردن یک «انبار کالا» به ملک).



۴) بازیکنی که این کاشی را به ملک خود اضافه کند، در هر «فروش کالا»، علاوه بر ۱ سکه‌ی نقره، ۱ کاشی کارگر نیز دریافت می‌کند (چه با یک عملیات تاس، چه با اضافه کردن یک «انبار کالا» به ملک).



۵) بازیکنی که این کاشی را به ملک خود اضافه کند، می‌تواند در هنگام اضافه کردن یک کشتی به ملک‌اش، به جای یکی، از ۲ خانه‌ی کالای هم‌جوار، کالا دریافت کرده و به ذخیره‌ی کالای خود اضافه کند.



۶) بازیکنی که این کاشی را به ملک خود اضافه کند، می‌تواند نه تنها از انبار سیاه مرکزی، که از هر کدام از ۶ انبار دیگر نیز خرید کند. این بازیکن کماکان در هر نوبت فقط می‌تواند یک خرید انجام دهد.



۷) بازیکنی که این کاشی را به ملک خود اضافه کند، به‌ازای هر کاشی حیوانی که در هنگام اضافه شدن، امتیاز نصیب بازیکن می‌کند، ۱ امتیاز بیش‌تر دریافت می‌کند.

مثال: «باربُد»، یک کاشی «گوسفند - ۳» به چمن‌زاری اضافه می‌کند که یک کاشی «گوسفند - ۴» از قبل در آن هست. او $(1+3)$ + یعنی ۹ امتیاز دریافت می‌کند. «باربُد»، اگر بعداً یک کاشی «خوک - ۲» به همین چمن‌زار اضافه کند، ۳ امتیاز می‌گیرد.

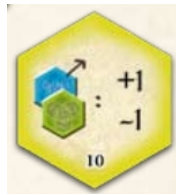


۸) بازیکنی که این کاشی را به ملک خود اضافه کند، می‌تواند عدد (نتیجه‌ی) یک تاس را به‌ازای هر کاشی کارگری که خرج کند، $+2$ یا -2 واحد جابه‌جا کند!

مثال: «ارغوان»، با اضافه کردن این کاشی، حالا برای تبدیل یک ۶ به یک ۳ (عدد تاس) فقط به ۲ کاشی کارگر احتیاج دارد!



۹) بازیکنی که این کاشی را به ملک خود اضافه کند، می‌تواند نتیجه‌ی همه‌ی تاس‌هایی را که برای اضافه کردن ساختمان‌ها (کاشی‌های بژرنگ) به کار می‌روند، $+1$ یا -1 واحد جابه‌جا کند! انگار که برای شان ۱ کاشی کارگر خرج کرده باشد!



۱۰) بازیکنی که این کاشی را به ملک خود اضافه کند، می تواند نتیجه ی همه ی تاس هایی را که برای اضافه کردن کشتی ها یا حیوانات (کاشی های آبی یا سبز روشن) به کار می روند، $+1$ یا -1 واحد جابه جا کند! انگار که برای شان ۱ کاشی کارگر خرج کرده باشد!



۱۱) بازیکنی که این کاشی را به ملک خود اضافه کند، می تواند نتیجه ی همه ی تاس هایی را که برای اضافه کردن معادن، کاشی های «دانش» یا قلعه ها (کاشی های خاکستری، زرد یا سبز تیره) به کار می روند، $+1$ یا -1 واحد جابه جا کند! انگار که برای شان ۱ کاشی کارگر خرج کرده باشد!



۱۲) بازیکنی که این کاشی را به ملک خود اضافه کند، می تواند نتیجه ی همه ی تاس هایی را که برای اضافه کردن کاشی های شش ضلعی جدید -از صفحه ی اصلی- به کار می روند، $+1$ یا -1 واحد جابه جا کند! انگار که برای شان ۱ کاشی کارگر خرج کرده باشد!



۱۳) بازیکنی که این کاشی را به ملک خود اضافه کند، هر بار که عملیات «برداشتن کاشی کارگر» را انتخاب می کند، علاوه بر ۲ کاشی کارگر، ۱ سگه ی نقره نیز دریافت می کند.



۱۴) بازیکنی که این کاشی را به ملک خود اضافه کند، هر بار که عملیات «برداشتن کاشی کارگر» را انتخاب می کند، به جای ۲ کاشی کارگر، ۴ کاشی کارگر دریافت می کند.



۱۵) بازیکنی که این کاشی را به ملک خود اضافه کند، در پایان بازی، به‌ازای هر نوع کالایی که دست‌کم یک کاشی از آن فروخته باشد، ۳ امتیاز دریافت می‌کند. کالاهای فروخته‌نشده - با کمال احترام - به هیچ دردی نمی‌خورند!! ☺

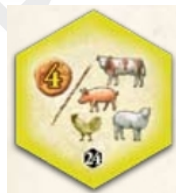
نکته: بازیکنان می‌توانند در هر لحظه از بازی، نگاهی به کاشی‌های کالای فروخته‌شده‌ی خود بیندازند!

مثال: «باربُد»، این کاشی‌های کالا را فروخته‌است: ۴ کاشی قرمز، ۳ کاشی بنفش، ۳ کاشی صورتی و ۱ کاشی نارنجی. او بابت ۴ نوع کالایی که فروخته‌است، $3 \times 4 = 12$ امتیاز دریافت می‌کند.



۱۶ تا ۲۳) بازیکنی که این کاشی‌ها (کاشی‌های ۱۶ تا ۲۳) را به ملک خود اضافه کند، در پایان بازی، به‌ازای هر ساختمان مربوطه‌ای که به ملک خود اضافه کرده باشد، ۴ امتیاز می‌گیرد.

مثال: «ارغوان»، در پایان بازی، کاشی‌های زرد ۱۷ (برج نگهبانی) و ۲۲ (بانک) را در ملک خود دارد و همین‌طور ۲ برج نگهبانی و ۴ بانک. او $4 \times 2 + (4 \times 4) = 24$ امتیاز دریافت می‌کند.



۲۴) بازیکنی که این کاشی را به ملک خود اضافه کند، در پایان بازی، به‌ازای هر گونه حیوانی که به ملک خود اضافه کرده باشد، ۴ امتیاز می‌گیرد.

مثال: «باربُد»، ۱ گاو، ۱ مرغ و ۳ گوسفند در ملک خود دارد. او بابت ۳ گونه حیوانی که دارد، $4 \times 3 = 12$ امتیاز دریافت می‌کند.



۲۵) بازیکنی که این کاشی را به ملک خود اضافه کند، در پایان بازی، به‌ازای هر کاشی کالای فروخته‌شده، ۱ امتیاز می‌گیرد. کالاهای فروخته‌نشده... بگذریم!! ☺

مثال (با توجه به و در ادامه‌ی مثال کاشی ۱۵): اگر «باربد»، این کاشی را نیز در اختیار داشت، $11 = (1+3+3+4)$ امتیاز کاسب می‌شد!



۲۶) بازیکنی که این کاشی را به ملک خود اضافه کند، در پایان بازی، به‌ازای هر کاشی ویژه‌ای که داشته باشد (چه بزرگ و چه کوچک)، ۲ امتیاز می‌گیرد.

آن‌هایی که بازی را خوب بلدند...

می‌توانند در مرحله‌ی آماده‌سازی، این تغییرات را اعمال کنند: پس از آن که اقدامات معمول، انجام شده و ترتیب نوبت بازیکنان تعیین شد، هر بازیکن -به‌شکل تصادفی و غیرگزینشی!- یک صفحه‌ی شخصی دریافت می‌کند. بازیکنان می‌توانند تصمیم بگیرند که از کدام روی (طرف) صفحه‌ی خود استفاده کنند و قلعه‌ی خود را در کدام یک از خانه‌ها (ی سبز تیره) بگذارند.

بازیکنان باید از قبل تعیین کنند که این کارها به‌شکل علنی (یکی پس از دیگری) انجام خواهد شد یا به‌شکل غیرعلنی (همه هم‌زمان باهم)!



* خالق بازی: **Stefan Feld** * مترجم: کیومرث قنبری آذر *

* ارائه‌ای منحصربه‌فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com *

* شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸ *

* Follow us on Telegram and Instagram: **@LBMind** *