

San Juan



طراح: آندرس سیفارت مترجم: نیما مسقدي

امتیاز در BGG: ۷/۳

جوایز و افتخارات

- 2013 Juego del Año Finalist
- 2008 Hra roku Nominee
- 2005 Hra roku Nominee
- 2004 Spiel des Jahres Recommended
- 2004 Spiel der Spiele Hit für Zwei Recommended
- 2004 Nederlandse Spellenprijs Nominee
- 2004 Japan Boardgame Prize Best Japanese Game Winner
- 2004 Japan Boardgame Prize Best Japanese Game Nominee
- 2004 International Gamers Awards - General Strategy; Multi-player Nominee
- 2004 Fairplay À la carte Winner
- 2004 Deutscher Spiele Preis Best Family/Adult Game 2nd Place



AKO_Game



San Juan

کاوش گر یا تاجر؟ سازنده یا تولید کننده؟

شما در دنیای جدید چه نقشی را ایفا خواهید کرد؟

هدف شما این است که تبدیل به موفق ترین شهروند San Juan شوید.

بازیکنی که بیشترین امتیاز پیروزی را کسب کند برنده ی بازی است!

هدف بازی

بازی در چندین دور برگزار می شود. در هر دور، بازیکنان در هر نوبت یکی از پنج نقش (کاوش گر، تاجر، سازنده، تولید کننده یا مستشار) را انتخاب می کنند. با وجود اینکه تمام بازیکنان فرصت انجام اقدام مربوط به هر نقش را دارند، فقط بازیکنی که نقش را انتخاب کرده می تواند از قابلیت خاص آن نقش بهره مند شود. کالاهایی مانند قهوه و تنباکو را تولید کرده و سپس در ازای پول تبادل کنید. از پول به دست آمده برای ساخت سازه هایی استفاده کنید که شهر شما را شکوفاتر کنند.

بازیکنی که به بهترین شکل خود را با شرایط متغیر بازی وفق دهد بیشترین امتیاز پیروزی را کسب کرده و برنده خواهد شد!

در بازی *San Juan*، هر کارت دارای عملکردهای گوناگونی است: گاهی اوقات نمایانگر یک سازه است (زمانی که به رو در مقابل شما قرار گرفته باشد)، گاهی نمایانگر پول است (زمانی که بخشی از کارت های دست شما باشد)، و گاهی نمایانگر کلاست (زمانی که به پشت روی یکی از سازه های تولید کننده منبع قرار گرفته باشد).

محتویات بازی

۱۱۰ عدد کارت (۴۲ عدد سازه ی تولید کننده منبع و ۶۸ عدد سازه ی شهری)

۱ عدد کارت فرماندار (که بازیکن شروع کننده هر دور را مشخص می کند)

۵ عدد کارت نقش (سازنده، تولیدکننده، تاجر، مستشار، کاوش گر)

۵ عدد کاشی مرکز تجارت (که ۵ عدد را در یک ستون عمودی نمایش می دهند)

۱ دفترچه ثبت امتیازات + ۱ عدد خودکار (برای ثبت امتیازات پیروزی)

افزونه ("سازه های جدید"):

۳۳ عدد کارت (۴ سازه ی تولیدکننده منبع و ۲۹ سازه شهری)

۱ عدد کارت کلیسای جامع

چینش بازی (بازی ساده)

• اگر نمی‌خواهید از کارت‌های افزونه بازی استفاده کنید ۲۹ کارت با حاشیه بنفش، یک کارت از دسته کارت‌های باغ ایندیگو، انبار تنباکو، عمل آورنده قهوه، کارخانه ذوب نقره و کارت کلیسای جامع را از جریان بازی خارج کنید و با نسخه پایه، بازی را انجام دهید.

• بازیکن شروع کننده را انتخاب کنید و کارت فرماندار را به او بدهید.

• ۵ کارت نقش را در کنار یکدیگر در مرکز میز قرار دهید.

• ۵ کاشی مرکز تجارت را بُر بزنید و در یک دسته به پشت در کنار کارت‌های نقش قرار دهید.

• به ازای هر بازیکن یک کارت باغ ایندیگو را از دسته کارت‌ها خارج کنید.

بقیه‌ی کارت‌ها را بُر بزنید و به عنوان بانک کارت‌ها، به پشت در کنار کارت‌های نقش قرار دهید.

• موارد ذیل را به هر بازیکن بدهید:

○ یک باغ ایندیگو به رو، در جلوی بازیکن قرار می‌گیرد.

○ ۴ عدد کارت، که از بالای دسته کارت‌ها کشیده می‌شود و در دست بازیکن قرار می‌گیرد و باید از بقیه بازیکنان مخفی باشد.

• دفترچه امتیازات و خودکار را کنار بگذارید، در پایان بازی و زمان محاسبه امتیازات به آنها نیاز خواهید داشت.

شیوه انجام بازی

بازی در طول چند دور انجام می‌شود (معمولاً بین ۱۱ تا ۱۴ دور).

هر دور از بازی: بازیکن شروع کننده (کسی که کارت فرماندار را در اختیار دارد) دور را با انتخاب یکی از نقش‌هایی که در مرکز میز قرار دارد شروع می‌کند، کارت نقش را برداشته و در نزدیکی خود قرار می‌دهد و اقدام مربوط به آن را به همراه قابلیت خاص آن انجام می‌دهد. سپس بازیکن بعدی در جهت عقربه‌های ساعت، اقدام مربوط به آن نقش را انجام می‌دهد (ولی قابلیت خاص را انجام نمی‌دهد چرا که قابلیت خاص فقط برای بازیکن انتخاب کننده نقش قابل انجام است). این عمل تا زمانی ادامه پیدا می‌کند که تمام بازیکنان اقدام مربوط به آن نقش را یکبار انجام دهند.

سپس، بازیکن سمت چپ کسی که کارت فرماندار را در اختیار دارد، یکی از نقش‌های باقی مانده را انتخاب می‌کند، آن را در نزدیکی خودش قرار می‌دهد و اقدام مربوط به آن را به همراه قابلیت خاص آن نقش انجام می‌دهد. باز هم در جهت عقربه‌های ساعت تمام بازیکنان دیگر اقدام آن نقش را انجام می‌دهند (بدون قابلیت خاص).

این کار تا زمانی ادامه پیدا می‌کند که تمام بازیکنان یک نقش را انتخاب کرده باشند و تمام بازیکنان اقدام آن نقش را انجام داده باشند.

در این شرایط یک دور از بازی تمام می‌شود. تمامی نقش‌های استفاده شده به مرکز میز منتقل می‌شوند و کارت فرماندار به بازیکن بعدی در جهت عقربه‌های ساعت داده می‌شود. فرماندار جدید دور بعدی بازی را شروع می‌کند.

توجه: در بازی ۲ نفره، بعد از اینکه هر بازیکن یک نقش را انتخاب کرد و قبل از پایان دور، فرماندار نقش دوم را انتخاب می‌کند (و بازیکنان اقدام آن نقش را انجام می‌دهند). بنابراین، در هر دور، ۳ نقش از ۵ نقش بازی انتخاب می‌شوند که به ترتیب فرماندار، بازیکن دوم و سپس فرماندار آنها را انتخاب می‌کنند.

نقش‌ها

هر نقش دارای یک اقدام و یک قابلیت خاص است. تمام بازیکنان، به نوبت، اقدام مربوط به نقش را انجام می‌دهند، اما فقط بازیکنی که نقش را انتخاب کرده است از قابلیت خاص آن نقش بهره‌مند می‌شود (استثنا: نقش کاوش‌گر دارای اقدام نیست و فقط قابلیت خاص دارد). به صورت کلی:

- بازیکنی که نقش را انتخاب کرده اول از همه اقدام (و/یا قابلیت خاص) آن را انجام می‌دهد، و سپس بازی به شکل ساعت گرد ادامه پیدا می‌کند.
- هر بازیکن، به نوبت، باید یک نقش انتخاب کند، اما می‌تواند تصمیم بگیرد که اقدام و / یا قابلیت خاص آن را انجام ندهد. سایر بازیکنان، به ترتیب در نوبت خودشان، می‌توانند تصمیم بگیرند که اقدام آن نقش را انجام دهند یا خیر. اگر نخواهد از آن اقدام استفاده کند اعلام کرده و نوبت نفر بعدی است که در این باره تصمیم‌گیری کند.
- زمانی که بازیکنی یک نقش را انتخاب کرد و کارت نقش را برداشت، سایر بازیکنان نمی‌توانند در این دور آن نقش را انتخاب کنند.

نقش سازنده (فاز سازنده: هر بازیکن یک سازه می‌سازد)

در طول فاز سازنده، بازیکنان اجازه دارند یک سازه بسازند. جهت ساخت یک سازه، بازیکن یک کارت از دستش بازی می‌کند و آن را به رو در مقابل خودش قرار می‌دهد (که تا پایان بازی در آنجا باقی می‌ماند). هزینه ساخت هر سازه با یک عدد در گوشه‌های بالایی آن کارت مشخص شده است. جهت پرداخت هزینه ساخت یک سازه، بازیکن باید آن تعداد کارت را از دستش بسوزاند و در دسته کارت‌های سوخته قرار دهد. به عنوان قابلیت خاص این نقش، بازیکنی که این نقش را انتخاب کرده می‌تواند یک کارت کمتر از میزان مشخص شده پرداخت کند (مثال بعد را ببینید).



ابتدا بازیکنی که این نقش را انتخاب کرده می‌تواند یک سازه بسازد. سپس، در جهت عقربه‌های ساعت، تمامی بازیکنان این امکان را خواهند داشت که در صورت تمایل یک سازه بسازند.

جزئیات کامل تمامی سازه‌ها و عملکرد آنها در بخش **سازه‌ها** در پایان دفترچه ذکر شده است.

توجه: هر بازیکن می‌تواند بیشتر از یک عدد از هر سازه‌ی تولیدکننده منبع بسازد (به عنوان مثال کارخانه شکر)، اما هیچ‌گاه نمی‌تواند بیشتر از یک عدد از یک نوع سازه شهری (با رنگ بژ) بسازد.

توجه:

- آهنگری، جرقیل، خانه محقر، بازار سیاه، نجاری، معدن سنگ و کتابخانه دارای قوانینی هستند که دستورات فوق را تغییر می دهند.

- هزینه یک سازه هیچگاه کمتر از صفر نخواهد شد، مهم نیست که بازیکن چه مقدار توانایی کم کردن هزینه را داشته باشد.

مثال: محمد نقش سازنده را انتخاب کرده است (قابلیت خاص: تخفیف ۱ عددی برای ساخت سازه) و آهنگری را نیز ساخته است (که ۱ تخفیف دیگر برای ساخت سازه به او می دهد). همچنین او کتابخانه را نیز ساخته است (که قابلیت خاص یک نقش را دوبار بر می کند)، پس او جمعا ۳ عدد تخفیف برای ساخت سازه دارد. او می خواهد یک کارخانه شکر بسازد (هزینه ۲). هزینه سازه ۲ و تخفیف او برای ساخت سازه ۳ است، اما او نمی تواند برای پرداخت هزینه آن یک کارت اضافی بگیرد! ولی لازم هم نیست کارتی پرداخت کند.

در کنار کارتهای نقش یک مکان برای کارتهای سوزانده شده در نظر بگیرید. کارتهایی که سوزانده می شوند همیشه به صورت برعکس قرار داده می شوند تا با دسته کارتهای اصلی بازی اشتباه گرفته نشوند (عکس را ببینید).



زمانی که کارتهای اصلی تمام شد، کارتهای سوزانده شده را دوباره بر بزنید و یک دسته کارت جدید ایجاد کنید.

تولید کننده (فاز تولید کننده: هر بازیکن کالا تولید می کند).

بازیکنی که این نقش را انتخاب کرده است (تولید کننده)، تولید کالا را شروع می کند. برای این کار یک کارت از دسته کارتهای بازی می کشد و بدون نگاه کردن به آن، آنرا به پشت بر روی یکی از سازه های تولید کننده منبع خودش که از قبل کارتی بر روی آن نیست قرار می دهد (یعنی یک سازه ی تولید کننده منبع خالی). قابلیت خاص نقش تولید کننده این است که به بازیکن انتخاب کننده این نقش اجازه می دهد این اقدام را یک بار دیگر با یکی از سازه های تولید کننده منبع خالی خودش تکرار کند.





زمانی که بازیکن تولید کننده اقدام خود را انجام داد و از قابلیت خاص این نقش استفاده کرد، بقیه بازیکنان می‌توانند با کشیدن کارت از دسته کارت‌های بازی و قرار دادن آنها در سازه‌های تولیدکننده منبع خالی خود کالا تولید کنند.

بازیکنانی که سازه‌های تولید کننده خالی نداشته باشند نمی‌توانند در فاز تولیدکننده کالایی تولید کنند. کارت‌هایی که به پشت بر روی سازه‌های تولید کننده قرار می‌گیرند نمایانگر کالا هستند (عکس را ببینید)، و می‌توان در هر کدام از فازهای تاجر بعدی آنها را فروخت.

توجه: بازیکنان هیچ گاه نمی‌توانند بیشتر از یک "کالا" بر روی یک سازه‌ی تولید کننده منبع داشته باشند.

نکات مهم:

- کانال آب، کتابخانه و چاه آب دارای قوانینی هستند که دستورات فوق را تغییر می‌دهند.
- در این فاز، بازیکنان می‌توانند به صورت همزمان بازی کنند، چون نوبت حرکت اهمیتی ندارد.

تاجر (فاز تاجر: تمام بازیکنان کالاهای خود را می‌فروشند)



بازیکنی که این نقش را انتخاب کرده است (تاجر)، کاشی بالایی دسته کاشی‌های مرکز تجارت را رو می‌کند. این کاشی قیمت کالاهایی که فروخته می‌شوند را مشخص می‌کند. بازیکنی که این نقش را انتخاب کرده، می‌تواند به عنوان اقدام نقش یک کالا بفروشد، و به عنوان قابلیت خاص این نقش، او می‌تواند دومین کالای خود را هم بفروشد.

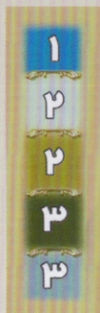
جهت فروش یک کالا، بازیکن تاجر کارت کالای موجود در یکی از سازه‌های تولید کننده منبع خود را برمی‌دارد، آن را به پشت در دسته کارت‌های سوزانده شده قرار می‌دهد (بدون نگاه کردن به آن) و سپس به میزان قیمت آن محصول (که در کاشی مرکز تجارت مشخص شده است) از دسته کارت‌های بازی کارت می‌کشد و به دست خودش اضافه می‌کند. به عنوان قابلیت خاص نقش تاجر، بازیکنی که آن را انتخاب کرده است این اقدام را یک بار دیگر تکرار می‌کند.

زمانی که بازیکن تاجر، فروش کالاهای خود را تمام کرد، بقیه بازیکنان می‌توانند کالای خود را با توجه به قیمت مشخص شده در کاشی مرکز تجارت به فروش برسانند. زمانی که تمام بازیکنان فرصت فروش کالا را به دست آوردند، تاجر کاشی مرکز تجارت را به پشت در زیر دسته کاشی‌های مرکز تجارت قرار می‌دهد (توجه: ترتیب ۵ کاشی مرکز تجارت در طول بازی تغییر نمی‌کند).

نکات:

- پایگاه تجاری، حجره، راسته‌ی بازار و کتابخانه دارای قوانینی هستند که دستورات فوق را تغییر می‌دهند.
- حتی اگر هیچ کالایی در طول فاز تاجر فروخته نشود، بالاترین کاشی مرکز تجارت باید به زیر دسته کاشی‌ها منتقل شود.
- در این فاز، بازیکنان می‌توانند به صورت همزمان بازی کنند چون ترتیب نوبت اهمیتی ندارد.

مثال: رضا تاجر را انتخاب کرده است. او یک حجره و یک راسته‌ی بازار ساخته است. او کاشی بالای دسته کاشی‌های مرکز تجارت را رو می‌کند (عکس سمت راست را ببینید) و اعلام می‌کند که می‌خواهد سه کالا بفروشد (۱ کالا به خاطر اقدام تاجر، یک کالا به خاطر قابلیت خاص تاجر و ۱ کالا به خاطر قابلیت سازه‌ی حجره). او کارت‌های کالا را از باغ ایندیگو، انبار تنباکو و کارخانه ذوب نقره برمی‌دارد و می‌سوزاند (بدون نگاه کردن به آنها). سپس بر اساس قیمت‌های مشخص شده بر روی کاشی مرکز تجارت تعدادی کارت از دسته کارت‌های بازی می‌کشد: ۱ کارت برای ایندیگو، ۲ کارت برای تنباکو و ۳ کارت برای نقره، و ۱ کارت به خاطر قابلیت سازه‌ی راسته‌ی بازار (جمعاً ۷ کارت). سپس نوبت بازیکن بعدی در جهت عقربه‌های ساعت خواهد بود.



قیمت ایندیگو

قیمت شکر

قیمت تنباکو

قیمت قهوه

قیمت نقره



مستشار (فاز مستشار: تمام بازیکنان کارت می کشند)



بازیکنی که این نقش را انتخاب کرده است (مستشار)، ۵ کارت از دسته کارت های بازی می کشد (۲ کارت به خاطر اقدام کارت و ۳ کارت به خاطر قابلیت خاص آن)، به آنها نگاه می کند، یکی را به دستش اضافه می کند و ۴ کارت باقی مانده را می سوزاند.

زمانی که مستشار نوبتش را بازی کرد، بقیه بازیکنان ۲ کارت از دسته کارت های بازی می کشند و یکی را به دستشان اضافه می کنند و کارت بعدی را می سوزانند.

نکات:

- بایگانی، بخشداری و کتابخانه دارای قوانین هستند که دستورات فوق را تغییر می دهند.
- در این فاز، بازیکنان می توانند به صورت همزمان بازی کنند چون نوبت حرکت اهمیتی ندارد.

کاوش گر (فاز کاوش گر: هیچ اقدامی انجام نمی‌شود)



بازیکنی که این نقش را انتخاب کرده (کاوش گر)، ۱ کارت از دسته کارت‌های بازی می‌کشد و آنرا به عنوان قابلیت خاص این نقش به دستش اضافه می‌کند. چون هیچ اقدامی برای این نقش ذکر نشده است، فاز کاوش گر فوراً تمام می‌شود.

نکته: معدن طلا و کتابخانه دارای قوانینی هستند که دستورات فوق را تغییر می‌دهد.

دور بعدی بازی

بعد از اینکه تمام بازیکنان یک نقش را انتخاب کردند و بقیه بازیکنان اقدام آن نقش را انجام دادند، یک دور از بازی تمام می‌شود. نقش‌های استفاده شده به مرکز میز منتقل می‌شوند و کارت فرماندار به بازیکن سمت چپ فرماندار فعلی داده می‌شود. فرماندار جدید به صاحب سازه‌ی صومعه یادآوری می‌کند تا در صورت تمایل یکی از کارت‌های دستش را در زیر صومعه قرار دهد. سپس، فرماندار باید مطمئن شود که هیچ بازیکنی (از جمله خودش) بیشتر از ۷ کارت در دستشان نداشته باشند. تمامی بازیکنانی که بیشتر از ۷ کارت دارند باید تعداد اضافی آن را بسوزانند تا زمانی که فقط ۷ کارت داشته باشند. استثناً: صاحبان سازه‌ی برج می‌توانند تا ۱۲ کارت در دستشان نگه دارند.

نکته: در طول یک دور از بازی، بازیکنان می‌توانند بیشتر از ۷ کارت در دستشان داشته باشند. محدودیت ۷ کارت فقط در شروع یک دور جدید اعمال می‌شود.

نکته: بازیکنان همیشه می‌توانند از تعداد کارت دست بازیکنان دیگر با خبر شوند اما محتوای آن کارت‌ها مخفی است.

پایان بازی

بازی فورا در پایان فاز سازنده‌ای که در آن یکی از بازیکنان دوازدهمین سازه‌ی خود را بسازد تمام می‌شود. در این صورت آن دور را تا پایان ادامه ندهید و فورا بازی را تمام کنید.

بازیکنان با استفاده از برگه امتیازشماری، امتیازات خود را حساب می‌کنند:

+ مجموع امتیازات پیروزی سازه‌هایی که ساخته‌اند (از عددی که در پایین کارت نوشته شده است استفاده کنید)

+ یک امتیاز به ازای هر کارتی که در زیر صومعه قرار داده باشند

+ مجموع امتیازات حاصل از سازه‌ی طاق پیروزی، اتاق اصناف و شهرداری

+ امتیازات پیروزی حاصل از سازه‌ی کاخ (امتیازشماری این مورد باید در انتها انجام شود)

برنده‌ی بازی بازیکنی است که بیشترین امتیاز پیروزی را کسب کرده باشد. اگر امتیاز دو یا چند بازیکن برابر شود، تعداد کارت‌های دستشان + تعداد کارت‌هایی که بر روی سازه‌های تولیدکننده منبع خود دارند را محاسبه می‌کنند، هر کس که بیشترین کارت را داشت برنده است!

سازه‌های بازی

سازه‌های تولیدکننده منبع (در چند رنگ)

۵ نوع سازه‌ی تولیدکننده منبع متفاوت در بازی وجود دارد:



باغ ایندیگو

عدد ۱۰



کارخانه شکر

عدد ۸



انبار تنباکو

عدد ۸



عمل آورنده قهوه

عدد ۸



کارخانه ذوب نقره

عدد ۸

بازیکنان می‌توانند از سازه‌های تولیدکننده منبع مشابه چند عدد داشته باشند. سازه‌های تولیدکننده منبع، برای صاحب آن کالا تولید می‌کنند (ایندیگو، شکر، تنباکو، قهوه و نقره).

سازه‌های شهری (بژ رنگ)

۲۴ سازه‌ی شهری متفاوت در بازی وجود دارد: از هر نوع ۳ عدد، به جز ۴ عدد سازه با هزینه ۶ که تنها ۲ عدد از آنها وجود دارد.



هر کدام از سازه‌های شهری:

- تنها یک بار توسط هر بازیکن قابل ساختن هستند.
- دارای عملکردی هستند که فقط بعد از فاز سازنده‌ای که در آن ساخته شوند قابل اجرا خواهد بود (در سایر فازهای همان دور قابل استفاده است).
- نکته: استفاده از عملکرد سازه‌ها اختیاری است و ممکن است دارنده این سازه‌ها نخواهد از قابلیت آنها استفاده کند.

آهنگری - فاز سازنده

در فاز سازنده، اگر بازیکنی آهنگری را ساخته باشد، برای ساخت سازه‌های تولیدکننده منبع یک کارت کمتر پرداخت می‌کند. عملکرد آهنگری را نمی‌توانید در زمان ساخت سازه‌های شهری استفاده کنید.



معادن طلا - فاز کاوش گر

بعد از اینکه کاوش گر از قابلیت خاص نقش خودش استفاده کرد، دارنده‌ی معادن طلا ۴ کارت از بالای دسته کارت‌های بازی می‌کشد:

- اگر هزینه هر ۴ کارت با هم فرق داشت، آن بازیکن ارزان‌ترین کارت را نگه می‌دارد، و بقیه را می‌سوزاند.



• اگر حداقل ۲ عدد از کارت‌ها هزینه ساخت برابری داشتند، تمامی ۴ کارت باید سوزانده شوند، و هیچ کارتی را نگه نمی‌دارد.

مثال: اگر مریم، صاحب یک معدن طلا، کارت‌های زیر را بکشد باید هر ۴ کارت را بسوزاند:

کتابخانه (۵)، نجاری (۳)، آهنگری (۱) و انبار تنباکو (۳)

اما اگر مریم ۴ کارت ذیل را می‌کشید می‌توانست معدن طلا را برای خودش نگه دارد و ۳ کارت دیگر را بسوزاند:

معدن سنگ (۴)، معدن طلا (۱)، انبار تنباکو (۳) و کتابخانه (۵).

بایگانی – فاز مستشار

در فاز مستشار، بازیکنی که یک بایگانی ساخته باشد به شکل عادی کارت‌های خودش را می‌کشد، اما می‌تواند هر کارتی که خواست را بسوزاند. او می‌تواند یکی از کارت‌هایی که تازه کشیده است را بسوزاند و یا یکی از کارت‌هایی که از قبل در دست او بوده است!

مثال: نوید نقش مستشار را انتخاب کرده و یک سازه بخشداری و یک سازه بایگانی دارد. او ۵ کارت از دسته کارت‌های بازی به دست خودش اضافه می‌کند و سپس ۳ کارت را به دلخواه خودش از بین کل کارت‌هایی که در دستش دارد می‌سوزاند.



خانه محقر – فاز سازنده

بعد از ساختن یک سازه، اگر دارنده‌ی خانه‌ی محقر هیچ کارتی نداشته باشد و یا فقط ۱ کارت داشته باشد، می‌تواند یک کارت از دسته کارت‌های بازی برای خودش بکشد و در دستش نگه دارد.



- اگر بازیکن علاوه بر خانه محقر یک نجاری هم ساخته باشد (که توضیح آن در ادامه آمده است)، او باید ابتدا یک کارت مربوط به نجاری را دریافت کند. اگر همچنان بازیکن فقط ۱ کارت در دستش داشت، می‌تواند یک کارت دیگر به خاطر خانه محقر بکشد.

- اگر بازیکنی که خانه محقر دارد در فاز سازنده هیچ سازه‌ای نساخته باشد، هیچ کارتی به ازای خانه محقر دریافت نمی‌کند.

بازار سیاه - فاز سازنده

در فاز سازنده، اگر دارنده‌ی بازار سیاه سازه‌ای بسازد، می‌تواند حداکثر ۲ کالا (از روی سازه‌های تولیدکننده‌ای که قبلاً ساخته است) بردارد و آنها را بسوزاند. به ازای هر کالایی که بسوزاند، هزینه سازه‌ای که می‌خواهد بسازد یک کارت کمتر خواهد شد.

مثال: مریم یک بازار سیاه ساخته است، و حالا می‌خواهد یک کتابخانه (با هزینه ۵) بسازد. او یک کالا از روی باغ ایندیگو خودش و یک کالا از روی انبار تنباکو خودش می‌سوزاند و به جای ۵ کارت ۳ کارت جهت ساخت کتابخانه هزینه می‌کند.



پایگاه تجاری - فاز تاجر

دارنده‌ی یک پایگاه تجاری می‌تواند یک کالای اضافی در فاز تاجر بفروشد.

مثال: داود یک پایگاه تجاری دارد و می‌تواند:

- اگر خودش نقش تاجر را انتخاب نکرده است حداکثر ۲ کالا بفروشد.

- اگر خودش نقش تاجر را انتخاب کرده است حداکثر ۳ کالا بفروشد.



- اگر خودش نقش تاجر را انتخاب کرده باشد و کتابخانه هم ساخته باشد حداکثر ۴ کالا بفروشد (کتابخانه قابلیت خاص نقش را دو برابر می‌کند).

چاه آب - فاز تولید کننده

در فاز تولید کننده، اگر صاحب چاه آب حداقل ۲ کالا تولید کند، می تواند یک کارت از دسته کارت ها بکشد و در دستش نگه دارد (چه خود بازیکن صاحب چاه آب نقش را انتخاب کرده باشد چه خودش انتخاب نکرده باشد).



حجره - فاز تاجر

در فاز تاجر، اگر صاحب حجره حداقل ۲ کالا بفروشد، می تواند یک کارت بیشتر از دسته کارت های بازی بکشد و در دستش نگه دارد (چه خودش نقش را انتخاب کرده باشد چه خودش نقش را انتخاب نکرده باشد).



جرثقیل - فاز سازنده

در طول فاز سازنده، صاحب یک جرثقیل می تواند یک کارت سازه‌ی جدید را بر روی یک کارت سازه که از قبل ساخته است قرار دهد. در این صورت کارت سازه قدیمی از بازی خارج می شود (در زیر کارت جدید می ماند) اما هزینه ساخت سازه‌ی جدید به اندازه هزینه‌ی سازه‌ی قدیمی کاهش پیدا می کند.



نکات:

- سازه‌ای که با کارت جدید پوشانده می‌شود فوراً قابلیت و عملکردهای خود را از دست می‌دهد.
- بازیکن می‌تواند بر روی هر سازه‌ای به جز جرثقیل سازه جدید را قرار دهد.
- اگر بازیکن یک سازه‌ی تولیدکننده منبع را که یک کالا بر روی آن قرار دارد بپوشاند، کالا از بین می‌رود، و باید سوزانده شود. اگر صومعه پوشانده شود، کارت‌هایی که در زیر آن قرار داده شده بود باقی می‌ماند و همچنان در پایان بازی امتیاز پیروزی خواهد داشت.
- بازیکن می‌تواند سازه‌ای که توسط قابلیت جرثقیل پوشانده بود را دوباره بسازد.
- بازیکن نمی‌تواند یک سازه را با سازه‌ی مشابه آن بپوشاند.

مثال:

- نوید صومعه (۳) خود را با یک کاخ (۶) می‌پوشاند، و حالا فقط باید ۳ کارت برای ساخت آن هزینه کند.
- محمد عمل آورنده قهوه (۴) خود را با یک مجسمه (۳) می‌پوشاند و هزینه‌ای پرداخت نمی‌کند. دقت کنید که او ۱ کارت اضافه دریافت نمی‌کند!

صومعه - شروع هر دور از بازی

در شروع هر دور جدید از بازی، قبل از اینکه فرماندار بررسی کند که تمام بازیکنان ۷ کارت یا کمتر (و/ یا ۱۲ کارت) در دستشان باشد، صاحب صومعه می‌تواند یک کارت از دستش به پشت در زیر صومعه قرار دهد. هر کدام از این کارت‌ها در پایان بازی ۱ امتیاز خواهند داشت. (متن/ امتیاز پیروزی نوشته شده روی این کارت‌ها بی تأثیر می‌شوند).



نکات:

- نیازی نیست که بازیکنان به بقیه بگویند که چند کارت در زیر صومعه خود دارند.
- اگر یک سازه صومعه را پوشانده باشد (با استفاده از قابلیت جرثقیل)، آن کارت را جزو کارت‌های زیر کلیسا حساب نمی‌کنید و فقط کارت‌های زیر صومعه هر کدام ۱ امتیاز خواهند داشت.

برج - شروع هر دور از بازی

دارنده یک برج می‌تواند در شروع هر دور از بازی حداکثر ۱۲ کارت در دستش نگه دارد (به جای محدودیت ۷ کارت). خود بازیکن تصمیم می‌گیرد که چه کارتهایی را بسوزاند، تا تعداد کارت دست او ۱۲ عدد شود.



کانال آب - فاز تولید کننده

در فاز تولید کننده، صاحب یک کانال آب می‌تواند ۱ کالای اضافی تولید کند.

مثال: مریم یک کانال آب دارد. او می‌تواند:



- در صورتی که خودش نقش تولید کننده را انتخاب نکرده باشد حداکثر ۲ کالا تولید کند.
- در صورتی که خودش نقش تولید کننده را انتخاب کرده باشد حداکثر ۳ کالا تولید کند.
- در صورتی که خودش نقش تولید کننده را انتخاب کرده باشد و کتابخانه هم ساخته باشد، حداکثر ۴ کالا تولید کند.

نجاری - فاز سازنده

در فاز سازنده، اگر صاحب نجاری یک سازه‌ی شهری (بژ رنگ) بسازد، می‌تواند بعد از پرداخت هزینه‌ی ساخت آن سازه، یک کارت از دسته کارتها بکشد و در دستش نگه دارد. عملکرد نجاری در زمان ساخت سازه‌های تولید کننده منبع تاثیری ندارد.

نکته: بازیکن بعد از ساختن سازه‌ی نجاری کارتی دریافت نمی‌کند، بلکه بعد از ساختن نجاری، هر سازه شهری دیگری که بسازد یک کارت دریافت می‌کند.



بخشداری - فاز مستشار

در فاز مستشار، بازیکنانی که بخشداری داشته باشند می‌توانند به جای ۱ کارت ۲ کارت نگه دارند.

مثال: نوید یک بخشداری ساخته است. او:

- اگر خودش نقش مستشار را انتخاب نکرده باشد، می‌تواند هر ۲ کارت از ۲ کارتی که می‌گیرد را نگه دارد.

- اگر خودش نقش مستشار را انتخاب کرده باشد، می‌تواند ۲ کارت از ۵ کارتی که می‌گیرد را نگه دارد.

- اگر خودش نقش مستشار را انتخاب کرده باشد و کتابخانه هم ساخته باشد، ۲ کارت از ۸ کارتی که می‌گیرد را نگه دارد.

اگر او یک بایگانی هم ساخته بود، می‌توانست قبل از سوزاندن کارت‌ها، ابتدا تمام کارت‌ها را به دستش اضافه کند.



راسته‌ی بازار - فاز تاجر

در فاز تاجر، اگر بازیکنی راسته‌ی بازار داشته باشد و حداقل یک کالا بفروشد، می‌تواند یک کارت بیشتر از عددی که بر روی کاشی مرکز تجارت نوشته شده است دریافت کند. اگر این بازیکن بیشتر از یک کالا بفروشد، همچنان فقط یک کارت بیشتر دریافت می‌کند.

مثال: سارا یک راسته‌ی بازار ساخته است و حالا یک شکر (قیمت = ۱) و یک قهوه (قیمت = ۲) می‌فروشد. او ۴ کارت می‌کشد و به دستش اضافه می‌کند.



معدن سنگ - فاز سازنده

در فاز سازنده، اگر بازیکنی معدن سنگ داشته باشد، می‌تواند برای ساخت سازه‌ی شهری یک کارت کمتر هزینه کند. عملکرد معدن سنگ برای ساختن سازه‌های تولیدکننده منبع تأثیری ندارد.

مثال: نوید نقش سازنده را انتخاب کرده است و یک معدن سنگ هم دارد. او یک جرثقیل (با هزینه ۲) را مجانی می‌سازد.



کتابخانه - تمامی فازها

بازیکنی که یک کتابخانه داشته باشد، در زمان انتخاب نقش، قابلیت خاص هر نقش را دوبار دریافت می‌کند. قابلیت‌های دوبار شده نقش‌ها عبارتند از:

- مستشار: دریافت ۸ کارت برای انتخاب
- سازنده: پرداخت ۲ کارت کمتر در زمان ساخت و ساز
- تولید کننده: تولید حداکثر ۳ کالا



- تاجر: فروش حداکثر ۳ کالا

- کاوش‌گر: دریافت ۲ کارت از دسته کارت‌های بازی

مثال: - جواد نقش مستشار را انتخاب کرده است و یک بایگانی، یک بخشداری و یک کتابخانه هم ساخته است. او ۸ کارت به دستش اضافه می‌کند، و سپس ۶ کارت به دلخواه از کارت‌های دست خودش می‌سوزاند.

- داود نقش سازنده را انتخاب کرده است و یک معدن سنگ و یک کتابخانه ساخته است. او ۳ کارت کمتر برای ساختن یک سازه‌ی شهری پرداخت می‌کند.

نکته: در بازی ۲ نفره، قابلیت کتابخانه در هر دور تنها یکبار قابل استفاده است. اگر فرماندار در زمان انتخاب اولین نقش در یک دور از قابلیت کتابخانه استفاده کند، نمی‌تواند در زمان انتخاب نقش دوم از قابلیت آن استفاده کند و بالعکس!

سازه‌های شهری ذیل فاقد تاثیری هستند که قوانین را عوض کنند، اما در پایان بازی امتیاز پیروزی خواهند داشت:

سه بنای یادبود - پایان بازی

از هر نوع بنای یادبود سه عدد وجود دارد و هر نوع بنای یادبود دارای امتیاز پیروزی متفاوتی است.



اسطوره (۵ امتیاز)

ستون پیروزی (۴ امتیاز)

مجسمه (۳ امتیاز)

نکته: یک بازیکن می‌تواند یک مجسمه و یک ستون پیروزی بسازد، ولی نمی‌تواند دو مجسمه بسازد! (هر سازه شهری فقط یک بار قابل ساخت است)

اتاق اصناف – پایان بازی

در پایان بازی، بازیکنی که اتاق اصناف را ساخته باشد به ازای هر سازه‌ی تولید کننده منبعی که ساخته باشد ۱ امتیاز اضافی، و به ازای هر نوع سازه‌ی تولید کننده منبع که ساخته باشد هم ۱ امتیاز اضافی دریافت خواهد کرد.

مثال: در پایان بازی، نوید ۳ باغ ایندیگو، ۱ کارخانه شکر و ۲ انبار تنباکو دارد. او ۹ امتیاز پیروزی برای اتاق اصنافی که ساخته است دریافت می‌کند.



شهرداری – پایان بازی

در پایان بازی، اگر بازیکنی شهرداری را ساخته باشد، به ازای هر سازه‌ی شهری که ساخته باشد ۱ امتیاز اضافی دریافت می‌کند.

مثال: در پایان بازی، جواد خانه محقر، کانال آب، نجاری، صومعه، معدن سنگ، کتابخانه، مجسمه، کاخ و شهرداری را ساخته است. او ۹ امتیاز اضافی دریافت می‌کند.



طاق پیروزی – پایان بازی

در پایان بازی، اگر بازیکنی طاق پیروزی را ساخته باشد به ازای بناهای یادبودی که ساخته باشد امتیاز اضافی دریافت می‌کند:

۴ امتیاز در صورت ساخت ۱ بنای یادبود، ۶ امتیاز در صورت ساخت ۲ بنای یادبود، یا ۸ امتیاز در صورت ساخت تمامی سه بنای یادبود.

مثال: داود یک مجسمه، یک اسطوره و یک طاق پیروزی ساخته است، او ۶ امتیاز اضافی در پایان بازی دریافت می‌کند. اگر او شهرداری را هم ساخته بود، ۴ امتیاز

اضافی دیگر برای ساخت این ۴ سازه دریافت می‌کرد.



کاخ - پایان بازی



در پایان بازی، اگر بازیکنی کاخ را ساخته باشد، ۱ امتیاز اضافی به ازای هر ۴ امتیازی که کسب کرده باشد دریافت می‌کند. بعد از محاسبه تمام امتیازات، بازیکن مجموع امتیازات خود را تقسیم بر ۴ می‌کند (با گرد کردن به پایین) و آن مقدار امتیاز را به امتیازات خودش اضافه می‌کند.

مثال: مریم یک کاخ ساخته است، و (قبل از محاسبه امتیاز کاخ) مجموعاً ۳۴ امتیاز کسب کرده است. پس امتیاز کاخ برای او ۸ خواهد بود (۳۴ تقسیم بر ۴ با گرد کردن به سمت پایین) که به امتیاز او اضافه می‌شود و امتیاز او ۴۲ خواهد شد.

چینش پیشرفته بازی

بعد از اینکه چند بار بازی کردید، می‌توانید تغییرات ذیل را در چینش اولیه بازی ایجاد کنید.

هر کدام از بازیکنان ۴ کارت برای شروع بازی می‌کشند، سپس بازیکن شروع کننده یک کارت بیشتر برمی‌دارد (۵ کارت)، بازیکن دوم در جهت عقربه‌های ساعت ۲ کارت بیشتر برمی‌دارد (۶ کارت)، بازیکن سوم سه کارت بیشتر (۷ کارت)، و بازیکن چهارم چهار کارت بیشتر (۸ کارت). بازیکنان به کارت‌هایشان نگاه می‌کنند و تصمیم می‌گیرند کدام ۴ کارت را نگه دارند و بقیه را می‌سوزانند. بازی به شکل قبل ادامه پیدا می‌کند.



چینش پیشرفته بازی

اولین / دومین / سومین / چهارمین بازیکن به ترتیب ۵/۶/۷/۸ کارت می‌گیرند
هر کدام از بازیکنان ۴ کارت را نگه می‌دارند و بقیه را می‌سوزانند.

محتویات: ۳۳ عدد کارت (۲۹ کارت سازه شهری و ۴ کارت سازه‌ی تولیدکننده منبع) + ۱ عدد کارت کلیسای جامع



چینش بازی: ۳۳ کارت جدید را (که دارای حاشیه‌ی بنفش هستند) با کارت‌های بازی اصلی بُر بزنید. کارت کلیسای جامع را به رو در کنار کارت‌های نقش بگذارید. بازی را با قوانین بازی اصلی انجام دهید.

مقر نگهداری - شروع هر دور از بازی

در شروع هر دور از بازی، اگر بازیکنی مقر نگهداری را ساخته باشد می‌تواند ۷ عدد از کارت‌هایش را در دستش نگه دارد، اما کسانی که مقر نگهداری نساخته باشند فقط می‌توانند ۶ کارت در دست خود نگه دارند. بازیکنی که برج را ساخته باشد همیشه تا ۱۲ کارت را می‌تواند نگه دارد.



اداره - شروع هر دور از بازی

در شروع هر دور از بازی، اگر بازیکنی اداره را ساخته باشد می‌تواند ابتدا ۱ یا ۲ عدد از کارت‌های دستش را بسوزاند، سپس همان تعداد کارت از دسته کارت‌های بازی بکشد و به دست خودش اضافه کند.

نکته: در شروع هر دور جدید از بازی، عملکرد سازه‌های شهری را به این ترتیب اعمال کنید: ۱. اداره / ۲. صومعه / ۳. بانک / مقر نگهداری / برج



کلبه - فاز تاجر

در فاز تاجر، اگر بازیکنی کلبه را ساخته باشد و در آن فاز هیچ کالایی توسط بازیکنان به فروش نرسیده باشد، یک کارت از دسته کارت‌های بازی می‌کشد و به دستش اضافه می‌کند.



رستوران - فاز سازنده

در پایان هر فاز سازنده (بعد از فاز سازنده‌ای که در آن رستوران ساخته شده باشد)، اگر بازیکنی رستوران را ساخته باشد، فقط در صورتی که آن بازیکن کمترین مجموع تعداد سازه شهری + سازه تولید کننده را داشته باشد (یعنی هیچ بازیکن دیگری تعداد سازه کمتری نسبت به او نداشته باشد و حداقل یک بازیکن تعداد سازه بیشتری نسبت به او داشته باشد)، می‌تواند ۱ کارت از دسته کارت‌های بازی بکشد و به دستش اضافه کند.



پارک - فاز سازنده

اگر بازیکنی پارک را ساخته باشد و سپس با استفاده از جرثقیل یک سازه بر روی آن بسازد، هزینه سازه‌ی جدید به جای ۳ عدد، حداکثر ۶ عدد کاهش پیدا می‌کند.

مثال: نوید کتابخانه را (با هزینه ۵) بر روی پارک می‌سازد و هیچ هزینه‌ای پرداخت نمی‌کند. جواد کلیسای جامع (با هزینه ۷) را بر روی پارک می‌سازد و فقط ۱ کارت پرداخت می‌کند. اگر جواد نقش سازنده را خودش انتخاب کرده بود، یا اگر یک معدن سنگ هم داشت، می‌توانست کلیسای جامع را مجانی بسازد.



اداره گمرک - فاز مستشار

در شروع فاز مستشار، هر بازیکنی که اداره گمرک را ساخته باشد ۱ کارت از دسته کارت‌های بازی می‌کشد و آن را به عنوان یک کالا بر روی اداره گمرک قرار می‌دهد (به پشت، بدون نگاه کردن به آن). زمانی که بازیکن بخواهد این کالا را در فاز تاجر بفروشد، به ازای آن ۲ کارت از دسته کارت‌ها می‌کشد و به دستش اضافه می‌کند (کاشی مرکز تجارت فعلی بر روی این قیمت تأثیری نمی‌گذارد).



نکته: قوانین یکسانی بر این کالا و سایر کالاهای بازی حاکم است، یعنی می‌توان فقط ۱ کالا را بر روی اداره گمرک قرار داد، این کالا را می‌توان در بازار سیاه با یک کارت دیگر تبادل کرد، این کالا برای حجره و راسته‌ی بازار قابل استفاده است و ...

بانک - شروع هر دور از بازی

فقط یکبار در کل بازی، در شروع یک دور و قبل از اینکه فرماندار محدودیت تعداد کارت دست بازیکنان را بررسی کند، اگر بازیکنی بانک را ساخته باشد می‌تواند هر تعداد کارت را از دستش انتخاب کند و به پشت در زیر بانک بگذارد. در پایان بازی، هر کدام از این کارت‌ها ۱ امتیاز پیروزی برای او خواهد داشت.



برای جزئیات بیشتر توضیحات "صومعه" را ببینید.

بندرگاه - فاز تاجر

در فاز تاجر، اگر بازیکنی بندرگاه ساخته باشد کالاهایش را می‌فروشد و سپس یکی از آن کارت‌های کالا را به جای سوزاندن، بدون نگاه کردن به آن زیر بندرگاه قرار می‌دهد. در پایان بازی هر کدام از کارت‌هایی که در زیر بندرگاه قرار گرفته باشند ۱ امتیاز ارزش خواهند داشت.



برای جزئیات بیشتر توضیحات "صومعه" را ببینید.

زرگری - فاز کاوش‌گر

در فاز کاوشگر، اگر بازیکنی زرگری ساخته باشد کارت بالایی دسته کارت‌های بازی را رو می‌کند. اگر این کارت یک سازه شهری یا سازه‌ی تولید کننده منبع بود که هیچ بازیکنی هنوز آن را نساخته باشد (از جمله خود آن بازیکن)، او می‌تواند کارت را نگه دارد. در غیر اینصورت باید آن را بسوزاند.



اقامتگاه - پایان بازی

در پایان بازی، اگر بازیکنی اقامتگاه ساخته باشد به ازای هر مجموعه‌ی ۳ تایی از سازه‌های مختلفی که هزینه ساخت یکسانی داشته باشند امتیاز کسب می‌کند. برای اولین مجموعه‌ی ۳ تایی از سازه‌های متفاوت ۴ امتیاز، برای مجموعه بعدی ۳ امتیاز و مجموعه سوم ۲ امتیاز و مجموعه‌ی چهارم ۱ امتیاز.



مثال:

- مریم ۱۱ سازه‌ی ذیل را در پایان بازی ساخته است:

۲ باغ ایندیگو (۱)، یک کارخانه شکر (۲)، یک بازار سیاه (۲)، یک چاه آب (۲)، ۲ انبار تنباکو (۳)، یک کانال آب (۳)، یک کاخ (۶)، یک اتاق اصناف (۶)، و یک اقامتگاه (۶).

او $7 = 4 + 3$ امتیاز اضافی بابت اقامتگاه کسب می‌کند (برای ۳ سازه‌ی متفاوت با هزینه ۲ و ۳ سازه متفاوت با هزینه ۶).

- داود ۱۲ سازه‌ی ذیل را در پایان بازی ساخته است:

۲ باغ ایندیگو (۱)، یک بایگانی (۱)، یک معدن طلا (۱)، یک مقر نگهداری (۱)، یک گمرک (۱)، یک نجاری (۳)، یک انبار تنباکو (۳)، یک کانال آب (۳)، یک کاخ (۶)، یک شهرداری (۶)، و یک اقامتگاه (۶).

او $10 = 4 + 3 + 2 + 1$ امتیاز اضافی بابت اقامتگاه کسب می‌کند (چون ۲ باغ ایندیگو او را می‌توان برای ساخت ۲ مجموعه متفاوت از سازه‌هایی با هزینه ۱ استفاده کرد).



کلیسای جامع - فاز سازنده

در شروع بازی، کارت کلیسای جامع در کنار کارت‌های نقش در وسط میز قرار می‌گیرد. در فاز تولید کننده، هر بازیکنی می‌تواند به جای یکی از کارت‌های سازه دستش کلیسای جامع را بسازد. چون بازیکنان فقط می‌توانند یک سازه در فاز سازنده بسازند، این تنها سازه‌ای است که آن بازیکن می‌تواند در این فاز بسازد. در پایان بازی، کسی که کلیسای جامع را ساخته باشد، به ازای سازه‌هایی با هزینه ۶ که توسط بقیه بازیکنان ساخته شده باشد دریافت می‌کند: ۴ امتیاز برای اولین سازه با هزینه ۶، ۳ امتیاز برای دومین سازه، ۲ امتیاز برای سومین سازه و ۱ امتیاز برای چهارمین سازه.

مثال: داود کلیسای جامع را ساخته است. حریفان او سازه‌های ذیل که هزینه آنها ۶ است را ساخته‌اند: هر دو اتاق اصناف، هر دو شهرداری، ۱ اقامتگاه، و ۱ کاخ. پس او $10 = 4 + 3 + 2 + 1$ امتیاز کسب می‌کند.