



مترجم: محمد جواد ربیع نژاد

ارائه از سرزمین ذهن زیبا



GRANNA

11178/5

۵۳. **روان درمانی** - به عنوان یک کارت فعال، در هر نوبت به مالک خود اجازه می دهد تا در یکی از تاس ریختن هایش، یکی از نماد های بد شانسیش را مجدداً بریزد. (تاس بد شانس معمولاً "یخ زده" است).

۵۷. **پیشنهاد از مرکز شغلی** - این کارت هیچ هزینه ای ندارد. این کارت فقط یک پیش نیاز لازم دارد: بازیکن نباید هیچ کارت شغلی داشته باشد.

۶۰. **حقوق بازنشستگی** - این کارت ۲ بد شانس هزینه دارد. اگر بازیکن ۳ بد شانس بیاورد (که باعث بدبختی و از دست رفتن برخی از کارت ها می شود)، هنوز هم می تواند از ۲ بد شانس برای خرید این کارت استفاده کند.

۷۳. **دوندۀ ماراتن، ۷۴. مشهور، ۷۵. استاد** - به عنوان یک کارت فعال، اینها هر کدام دو بار از کارت نوع خود، در امتیاز گیری پایان بازی به حساب می آیند. به عنوان مثال، یک بازیکن ۵ کارت دانش دارد و کارت **استاد** در مقابل او فعال است. این بازیکن ۲۱ امتیاز به جای ۱۵ امتیاز دریافت می کند. چراکه پروفیسور امتیازات را دو برابر می کند.

۷۶. **مجموعه ساز** - بازیکنی که در پایان بازی این هدف را انجام دهد، یک امتیاز برای هر کارت جایگاه در CV (رزومه) خود دریافت می کند.

۷۷. **همه فن حریف** - بازیکنی که در پایان بازی این هدف را انجام دهد، یک امتیاز برای هر توکنی توسط کارت های فعالش در CV خود تولید کرده است، دریافت می کند.

۷۸. **مرد رنسانسی** - بازیکنی که در پایان بازی این هدف را انجام دهد، ۷ امتیاز برای هر مجموعه از ۵ کارت مختلف از انواع (سلامت، رابطه، دانش، ثروت، شغل) موجود در CV خود دریافت می کند.

۷۹. **سخت کوش** - بازیکنی که در پایان بازی این هدف را انجام دهد، ۳ امتیاز برای هر کارت شغل در CV خود دریافت می کند.

۸۰. **عقل سالم در یک بدن سالم** - بازیکنی که در پایان بازی این هدف را انجام دهد، ۲ امتیاز برای هر جفت کارت دانش و سلامت موجود در CV خود دریافت می کند.

۸۱. **فعال** - بازیکنی که در پایان بازی این هدف را انجام دهد، ۲ امتیاز برای هر جفت کارت رابطه و بهداشت موجود در CV خود دریافت می کند.

۸۲. **آدم موفق** - بازیکنی که در پایان بازی این هدف را انجام دهد، ۳ امتیاز برای هر مجموعه از ۳ کارت (ثروت و ۱ کار) موجود در CV خود دریافت می کند.

۸۳. **حیات حزبی** - بازیکنی که در پایان بازی این هدف را انجام دهد، ۲ امتیاز برای هر جفت کارت ارتباط و دانش موجود در CV خود دریافت می کند.

توضیح کارت ها:

۵. **بیمه عمر** - این کارت را بازی کنید تا از طریق بد شانس کارت دست ندهید.

۱۱. **گردش در باغ وحش** - این کارت را بازی کنید تا در یک نوبت ۲ تاس دیگر بریزد. این کارت را می توان در هر یک از ۳ مرحله تاس ریختن در یک نوبت، بازی کرد. اثر آن برای بقیه این نوبت باقی خواهد ماند.

۱۲. **دوچرخه** - بازیکنی که با این کارت نوبت خود را شروع می کند، آن را به رو نشان دهد. او بازیکن شروع می شود. این اولین جایگاه (موقعیت) بازیکن است.

۲۸. **کار در شرکت پدر** - به عنوان یک کارت شغل فعال، این کارت در هر نوبت یک نماد بد شانس تولید می کند. بنابراین به دست آمدن تعداد فقط ۲ نماد بد شانس بیشتر در نتیجه تاس ریختن می تواند باعث بدبختی شود (از دست دادن یک کارت).

۲۹. **صندوق بازنشستگی** - این رویداد (یک بار) تا ۴ نماد پول فراهم می کند. اما این کارت تنها می تواند در سنین پیری استفاده شود، یعنی زمانی که حداقل ۱ کارت از ستون کارت های کهنسالی وارد بازی شود.

۳۵. **جادوگر** - به عنوان یک کارت فعال، می تواند یک بار در هر نوبت، یک نماد را در یک تاس یا یک توکن به نماد دیگری تغییر دهد. با این حال، بد شانس و خوش شانس استثنائات این مورد هستند: آن ها را نمی توان به نماد های دیگر تغییر داد و همچنین سایر نمادها نمی توانند به خوش شانس یا بد شانس تبدیل شوند!

۳۶. **دوست کاری** - به عنوان یک کارت فعال، این کارت به مالک خود اجازه می دهد تا از یک نماد در کارت شغل فعال در همسایگی (سمت چپ یا راست) خود استفاده کند. در هر نوبت مالک این کارت می تواند آزادانه یک نماد را از کارت شغل فعال در همسایگی خود انتخاب کند. همسایه چیزی از دست نمی دهد (آن ها توکن خود را برای کارت شان نگه می دارند).

۴۱. **بازنشستگی زودهنگام** - این کارت هیچ هزینه ای ندارد. این تنها نیاز به یک سری ملزومات برای بدست آوردن دارد: بازیکن باید حداقل یک کارت شغل داشته باشد. صاحب این کارت نمی تواند برای ادامه بازی کارت شغل دیگری داشته باشد.

۴۳. **استاد حافظه** - به عنوان یک کارت فعال، این موجب ایجاد ۱ سلامت/ رابطه / دانش / پول می شود (نوع آن را در هر نوبت صاحب کارت انتخاب می کند). این کارت نمی تواند یک نماد خوش شانس یا بد شانس ایجاد کند.

۴۵. **سفر در سراسر جهان** - به عنوان یک کارت فعال، در هر نوبت این می تواند یک نماد بد شانس را بر روی یک تاس یا یک توکن به یک سلامت / رابطه / دانش / پول (به انتخاب مالک کارت) تغییر بدهد.

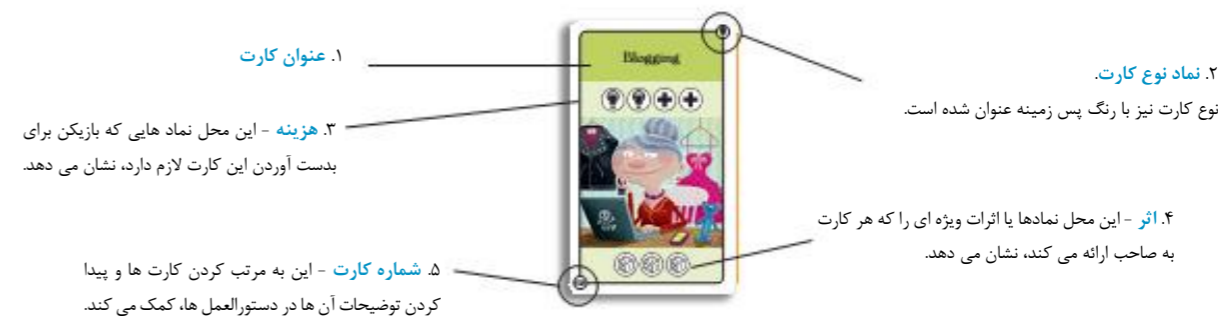
۴۶. **دوچرخه به جای ماشین** - به عنوان یک کارت فعال، این کارت ۱ سلامت در هر نوبت تولید می کند و همچنین اجازه می دهد تا صاحب آن ۴ بار تاس بریزد (به جای ۳ بار تاس ریختن).



GRANNA

طرح کارت

این بازی دارای ۷ نوع کارت مختلف است. هر یک از آن ها طرح مشابهی دارند:



انواع کارت ها:

- کار (شغل)** - نشان می دهد که بازیکن کجا و چگونه می تواند استخدام شود. آن ها معمولاً نمادهای پول تولید می کنند، اما می توانند اثرات خوب یا بد دیگری هم داشته باشند. کار نیاز به فداکاری دارد.
- مالکیت (موقعیت)** - برای داشتن موقعیت، معمولاً پول لازم است. آن ها به شما رضایت مندی می دهند، این یعنی امتیازات پیروزی!
- کارت های رویداد** - در مقایسه با تمام کارت های دیگر، این کارت ها به صورت تکی استفاده می شوند. یک بازیکن می تواند در هر لحظه کارت های رویداد را برای استفاده از اثر آن، بازی کند، سپس کارت را از بازی خارج کند. تک استفاده از کارت رویداد بخشی از یک CV بازیکن نخواهد شد.
- روابط عمومی** - نشان دهنده روابط مختلفی است که یک بازیکن می تواند در طول بازی داشته باشد. آن ها معمولاً نمادهای رابطه تولید می کنند، اما اغلب خوش شانس هم ارائه می دهند.
- هدف زندگی** - نشان می دهد که یک بازیکن چگونه می تواند امتیازات اضافی در پایان بازی کسب کند.
- سلامت** - یک بازیکن می تواند ورزش و فعالیت های بهداشتی انجام دهد. آن ها معمولاً نمادهای بهداشتی تولید می کنند، اما همچنین در برخورد با بد شانس ها نیز کار سازند.
- دانش** - مهارت ها و آموزش ها در طول بازی به دست می آیند. آن ها معمولاً نمادهای دانش را تولید می کنند، اما همچنین نتیجه تاس ها را نیز تنظیم می کنند.

آماده سازی بازی:

- صفحه بازی را روی میز قرار دهید.
- کارت ها را با توجه به وجه پشتی آن ها به ۵ ستون مختلف تقسیم و مرتب کنید. کارت های هر ستون را با هم مخلوط کنید. ۳ ستون کارت - سنین جوانی، میانسالی و سال خوردگی - را در محل های مربوط به خود در صفحه بازی بگذارید.
- کارت اول از ستون کارت های جوانی رو کنید و آن ها را به رو در بالای صفحه، بر روی مسیر کارت ها قرار دهید.

اجزای بازی:

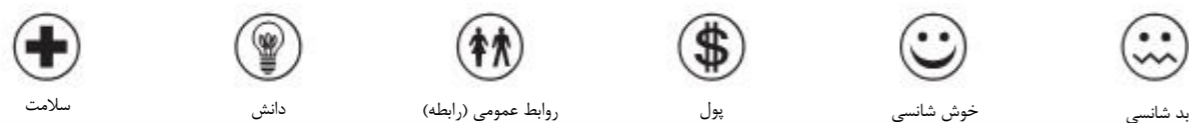


هدف بازی:

هدف بازی این است که یک CV (رزومه) از یک شخصیت داستانی که شما نماینده آن هستید، بنویسید. بازیکنان تاس ها را می ریزند و از نماد تاس های ریخته شده برای به دست آوردن کارت هایی که نشان دهنده موفقیت های مختلف در زندگی هستند استفاده می کنند. این کارت ها قابلیت های مختلفی دارند. بنابراین بازیکنان گام به گام، تاریخچه زندگی خود را در تلاش برای رسیدن به اهداف خود می سازند. در پایان بازی، بازیکنان امتیازات خود را برای مجموعه کارت های مختلف دریافت می کنند. بازیکن با بیشترین امتیاز برنده بازی خواهد بود.

تاس های بازی:

این بازی دارای ۷ تاس یکسان است. هر تاس دارای ۶ نماد متفاوت است. این نماد ها به صورت زیر هستند:



بازیکن می تواند یک کارت را کمی از روی مسیر جایجا کند تا به یاد داشته باشد که کدام کارت را برای خرید مد نظر دارد.



۳. **بد شانس:** برای هر سه نماد بد شانس که بازیکن از تاس ها و توکن ها داشته باشد، از بدبختی رنج خواهد برد. بازیکن باید یکی از کارت های فعال (قرار گرفته در بالای ستون کارت ها) را در CV خود انتخاب کرده و آن را کنار بگذارد.

به عنوان مثال: بازیکن ۵ تاس می ریزد (تاس ۵ ام به وسیله کارت روابط اجتماعی از دواج به دست آمده است). نماد تاس ها شامل روابط اجتماعی، پول، سلامت و بد شانس است. این بازیکن می خواهد کارت جایگاه (مالکیت) ماشین دست دوم را خریداری کند. لذا او نیاز به یک نماد پول دیگر دارد. بازیکن ۲ علامت پول و نماد بد شانس "یخ زده" را روی میز می گذارد و ۲ تاس دیگر را می ریزد. این دو تاس نماد روابط اجتماعی و بد شانس را نشان می دهند. این بازیکن خطر ریختن مجدد تاس روابط اجتماعی را می پذیرد. اگر نتیجه سوم نماد بد شانس باشد، بازیکن به بدبختی دچار خواهد شد و یک کارت فعالش را از دست خواهد داد. خوشبختانه این بار نتیجه تاس او یک نماد پول را به او می دهد. بنابراین بازیکن می تواند کارت ماشین دست دوم را خریداری کرده و آن را به CV خود اضافه کند.

۴. **اضافه کردن به رزومه (CV):** بازیکن کارت های خریداری شده از مسیر کارت ها را بر می دارد و کارت های غیر رویداد را به CV خود اضافه می کند. کارت های موجود در CV باید به طوری که تمام کارت های هر نوع در یک ستون باشند، قرار داده شوند. کارت های هر نوع باید به گونه ای روی هم قرار داده شوند که فقط عناوین کارت های قبلی قابل مشاهده باشد. کارت بالای ستون "فعال" است. کارت های فعال اثری را که بر روی آن ها نوشته شده است، ارائه می دهند. ستون هر نوع می تواند تنها یک کارت فعال در یک زمان در طول بازی داشته باشد.



برای کارت های نوع سلامت، ارتباط (روابط اجتماعی) و دانش، بازیکن دارای یک حق انتخاب است. این کارت می تواند به بالای ستون یا زیر هر کارت در ستون برود. برای کارت های نوع جایگاه و شغل، کارت جدید همیشه باید در بالای ستون قرار گیرد. کارت های رویداد خریداری شده مانند کارت های دوران کودکی در دست بازیکن باقی می مانند.

۵. **پاکسازی:** بازیکن تمام کارت های موجود در مسیر کارت ها را به سمت چپ حرکت می دهد تا فضاهای خالی را پر کند و سپس کارت های جدید را از مخزن مناسب کارت ها برای پر کردن هر فضای خالی از سمت راست، قرار می دهد. در ابتدای بازی، کارت ها از ستون "کارت های جوانی" وارد بازی می شوند. هنگامی که این دسته از کارت ها تمام شوند، از ستون کارت های وسطی و در نهایت از دسته کارت های کهن سالی استفاده می شود.



۴. به هر بازیکن یک کارت از ستون کارت های هدف زندگی بدهید. سپس چند عدد دیگر (به تعداد بازیکنان منهای یک) رو کنید و آن ها را در صفحه بازی قرار دهید.

۵. خاطرات دوران کودکی خود را بررسی کنید! برای ۴ بازیکن، به هر بازیکن سه کارت سنین کودکی بدهید. برای ۲ یا ۳ بازیکن ابتدا کارت های دوران کودکی را به صورت زیر آماده کنید: کارت **دوچرخه** را با ۵ کارت تصادفی دیگر (برای دو بازیکن) یا ۸ کارت تصادفی دیگر (برای ۳ بازیکن) ترکیب کنید. این دسته از کارت های دوران کودکی را با هم مخلوط کرده و به هر بازیکن ۳ کارت بدهید. کارت های استفاده نشده را کنار بگذارید.

۶. دوران کودکی خود را بازی کنید! هر بازیکن ۱ کارت از ۳ کارت دریافتی را انتخاب کند. سپس ۲ کارت دیگر را به بازیکن سمت چپ خود بدهد. هر بازیکن یک کارت از ۲ کارت دریافتی انتخاب کند، سپس آخرین کارت را به بازیکن سمت چپ خود بدهد. هر بازیکن در حال حاضر ۳ کارت دوران کودکی و یک کارت هدف زندگی برای شروع بازی خود دارد. بازیکن دارای کارت **دوچرخه** آن را در مقابل خود قرار دهد و بازی را شروع کند. این بازیکن همچنین **توکن دوچرخه** را دریافت می کند (در صورتی که بازیکن در طول بازی، دوچرخه خود را از دست بدهد، به یاد داشته باشید که چه کسی بازی را شروع کرده است).

روال بازی:

این بازی در چندین دور اجرا می شود. در هر دور، بازیکنان به نوبت تمام مراحل هر دور را بازی می کنند. بازیکنی که به عنوان یک کودک سوار دوچرخه شود (دارای کارت دوچرخه شود) آن دور از بازی را شروع می کند. بازی در جهت عقربه های ساعت جریان می یابد.

مراحل هر دور:

۱. **تاس ها را بریزید.** بازیکن ۴ تاس می ریزد (با پیشرفت بازی، این امکان وجود دارد که تاس های بیشتری بدست آورد. حداکثر ۷ تاس). پس از آن بازیکن می تواند هر تعداد از آن تاس ها را دو بار دیگر بریزد. اما تاس با نماد بد شانس **یخ زده** است - آن ها نمی توانند دوباره ریخته شوند.

۲. **کارت انتخاب کنید.** سپس بازیکن می تواند ۱ یا ۲ کارت از صفحه بازی بردارد. بازیکن باید هزینه آن ها را بپردازد. یعنی نمادهای تاس مناسب را که در کارت ها نشان داده شده است را به عنوان **هزینه** کارت بیاورد.

بازیکن می تواند تاس ها و توکن های خود را در کنار کارت مورد نظر برای کمک به تصمیم گیری آسان تر تنظیم کند.

بازیکن همچنین می تواند کارت های رویداد را از دست خود بازی کند و از نماد کارت ها برای کمک به خرید کارت از صفحه بازی استفاده کند. علائم استفاده نشده از کارت های رویداد از دست می روند. این بازیکن هیچ توکنی از کارت های رویداد دریافت نمی کند و کارت های رویداد بعد از استفاده حذف می شوند.

اگر یک بازیکن دارای ۳ علامت خوش شانس (از تاس ها و توکن ها) داشته باشد، پس از آن می تواند برای خرید هر کارت از صفحه بازی، بدون پرداخت هزینه های معمول آن اقدام کند! اگر هزینه کارت نیز شامل برخی شرایط خاص باشد، بازیکن هنوز هم باید آن را انجام دهد. ۳ علامت خوش شانس به پرداخت هزینه های بیان شده با نمادها مربوط می شود.



فلیکس از ۲ هدف زندگی اجتماعی، هدف **کلکسیونر** (جمع کننده) را برآورده کرده است. همچنین که جولیوس نیز دارای ۵ موقعیت است، در حالی که اریک تنها ۳ موقعیت دارد. فلیکس و جولیوس ۵ امتیاز از هدف **کلکسیونر** کسب می کنند. بنابراین امتیاز کل فلیکس $10 + 6 + 15 + 19 + 8 + 5 = 63$ امتیاز است.



پیوست - آیکن ها و کارت ها

این پیوست قوانین، جزئیات آیکن های بازی و همچنین اثرات کارت های خاص را شرح می دهد.

کارت با هزینه: بعضی از کارت ها دارای یک خط قرمز در اثر خود می باشند. این بدان معنی است که تا زمانی که کارت فعال باشد، بازیکن باید هزینه آن را بپردازد. هزینه باید در هر نوبت، در مرحله **افزودن به CV** پرداخت شود. اگر بازیکن نتواند این هزینه را بپردازد (به دلیل عدم داشتن نمادهای مناسب بر روی تاس یا نماد)، کارت از بین رفته و به جعبه باز می گردد. تاس ها و نماد هایی که قبلا در نوبت بازیکن برای خرید کارت استفاده شده بودند را نمی توان برای پرداخت هزینه استفاده کرد.

کارت با ۲ رنگ: برخی از کارت ها دارای عناوینی با ۲ رنگ مختلف و ۲ نوع آیکن هستند. در زمانی که چنین کاردتی گرفته شود، بازیکن تصمیم می گیرد که این کارت از کدام نوع باشد و آن را در بخش (ستون) مربوطه قرار دهد.

شرح نمادها:

تاس ها را بریزید.

هر کدام از نماد های: سلامت / رابطه (روابط عمومی) / دانش / پول.

بد شانس - ۳ نمادهای بد شانس باعث بدبختی می شوند.

تاس اضافی. هر یک از این آیکن ها بدین معنی است که در طی نوبت شما، علاوه بر ۴ تاس اصلی، می توانید ۱ تاس اضافه بریزید. شما می توانید حداکثر ۷ تاس بریزید.

امتیازات پیروزی

شما می توانید هر تعداد از نماد نشان داده شده در سمت چپ فلش را با همان تعداد از نمادهای نشان داده شده در سمت راست فلش جایگزین کنید و برعکس.

شما می توانید هر تعداد از نماد های نشان داده شده در سمت چپ فلش را با همان تعداد از نمادهای نشان داده شده در سمت راست فلش جایگزین کنید.

در پایان یک دور (یعنی پس از پایان نوبت بازیکنی که سمت راست بازیکن دارای **دوچرخه** نشسته است)، سمت چپ ترین کارت قبل از اضافه کردن کارت های جدید از مسیر کارت ها حذف می شود.

توجه داشته باشید! در بازی دو نفره این مسئله باید پس از نوبت هر بازیکن انجام شود، نه فقط در پایان هر دور!

سپس بازیکن توکن های خود را به روزرسانی می کند. بازیکن باید دقیقا دارای نماد های نشان داده شده در منطقه **اثر** کارت های فعال CV خود باشد. (توکن ها مانند درآمد تجمع نمی یابند، بلکه به سادگی یک روش مناسب برای نشان دادن نمادهای فعلی در کارت های فعال بازیکن می باشند). بعد از اینکه بازیکنان توکن های خود را به روز کردند، نوبت آن ها پایان می یابد و بازی به سمت بازیکن بعدی در سمت چپ ادامه می یابد.

مددکار اجتماعی

هر بار که ۱ ستون از ۳ ستون کارت ها به پایان برسد، بازی به طور موقت متوقف شده تا بررسی شود که آیا بازیکنان واجد شرایط کمک های اجتماعی هستند یا خیر. یک بازیکن زمانی واجد شرایط است اگر برخی از بازیکنان دیگر دارای حداقل میزان کارت های CV دو برابر بیشتر از او باشند. این بازیکن نیاز به کمک اجتماعی دارد. بازیکنانی که برای کمک اجتماعی واجد شرایط می باشند، می توانند بلافاصله هر کاردتی را از مسیر کارت ها بدون پرداخت هزینه برای اضافه کردن به CV خود بردارند. (با این وجود، هر شرایط خاص مربوط به آن کارت هنوز باید در نظر گرفته شود). بازیکنانی که از کمک اجتماعی استفاده می کنند کارت های خود را در جهت عقربه های ساعت می گیرند، با شروع از بازیکنی که تازه نوبت خود را به پایان رسانیده است.

به عنوان مثال: بعد از جولیوس، مسیر کارت ها دوباره به تعداد ۵ کارت بازگردانده می شود. آخرین کارت از کارت دوران جوانی به مسیر اضافه شده است. بازی بلافاصله متوقف می شود و بازیکنان بررسی می کنند که چه کسی باید کمک اجتماعی دریافت کند. جولیوس دارای ۵ کارت، فلیکس ۶، و اریک تنها ۳ کارت است. بنابراین اریک کمک اجتماعی دریافت می کند. اریک ۱ کارت را از مسیر می گیرد و سپس بازی ادامه می یابد. مسیر با کارت های ستون دوران کهنسالی (پیری) بارگذاری می شود. فلیکس که اکنون در سمت چپ جولیوس نشسته است، نوبت خود را آغاز می کند.

پایان بازی

اگر در پایان یک دور (پس از پر کردن مسیر)، کارت های دوران پیری باقیمانده کمتر از تعداد بازیکنان باشد، بازی تمام می شود و بازیکنان باید امتیازات خود را جمع کنند. بازیکنان امتیازات خود را از CV شان کسب می کنند. دفترچه ثبت امتیاز می تواند برای جمع کردن نتایج مفید باشد.

ابتدا امتیاز تعداد کارت های ارتباطات، بهداشتی و دانش متعلق محاسبه می شود. امتیاز این کارت ها طبق **جدول** ذکر شده است.

1	1		
2	5		
5	6		
4	10		
5	15		
6	21		
7	28		
8	36		
9	45		
10	55		

سپس امتیاز کارت های موقعیت را با اضافه کردن امتیازات چاپ شده بر روی هر کارت، ثبت کنید. بازیکنان کارت های هدف شخصی خود را نشان می دهند و تعداد امتیازات آن ها را نیز به دست می آورند. بازیکنان همچنین از امتیاز اهداف زندگی عمومی را که از ابتدای بازی در صفحه بازی قابل مشاهده بودند را بررسی می کنند. هر یک از اهداف عمومی امتیازات اضافی را به هر کسی که به بهترین وجه به آن دست یافته است، جایزه می دهند. اگر چندین بازیکن در دستیابی به یک هدف مساوی باشند، هر دوی آن ها امتیاز کامل برای آن کسب می کنند. بازیکن با بیشترین امتیاز برنده است. در حالت تساوی، بازیکن با کارت CV های کمتر برنده می شود. اگر هنوز تساوی برقرار باشد، پیروزی به اشتراک گذاشته می شود!

مثال امتیاز گیری: بازی به پایان رسیده است. بازیکنان امتیازات خود را جمع می کنند. فلیکس ۱۰ امتیاز برای کارت های بهداشت (سلامت)، ۶ امتیاز برای کارت های روابط عمومی (رابطه) و ۱۵ امتیاز برای کارت های دانش کسب کرده است. او مجموعا ۱۹ امتیاز از ۵ کارت موقعیت خود کسب می کند. هدف مخفی او **ذهن سالم در بدن سالم** بود و برای رسیدن به این هدف ۸ امتیاز کسب می شود.