

"آزول: اقامتگاه تابستانی"

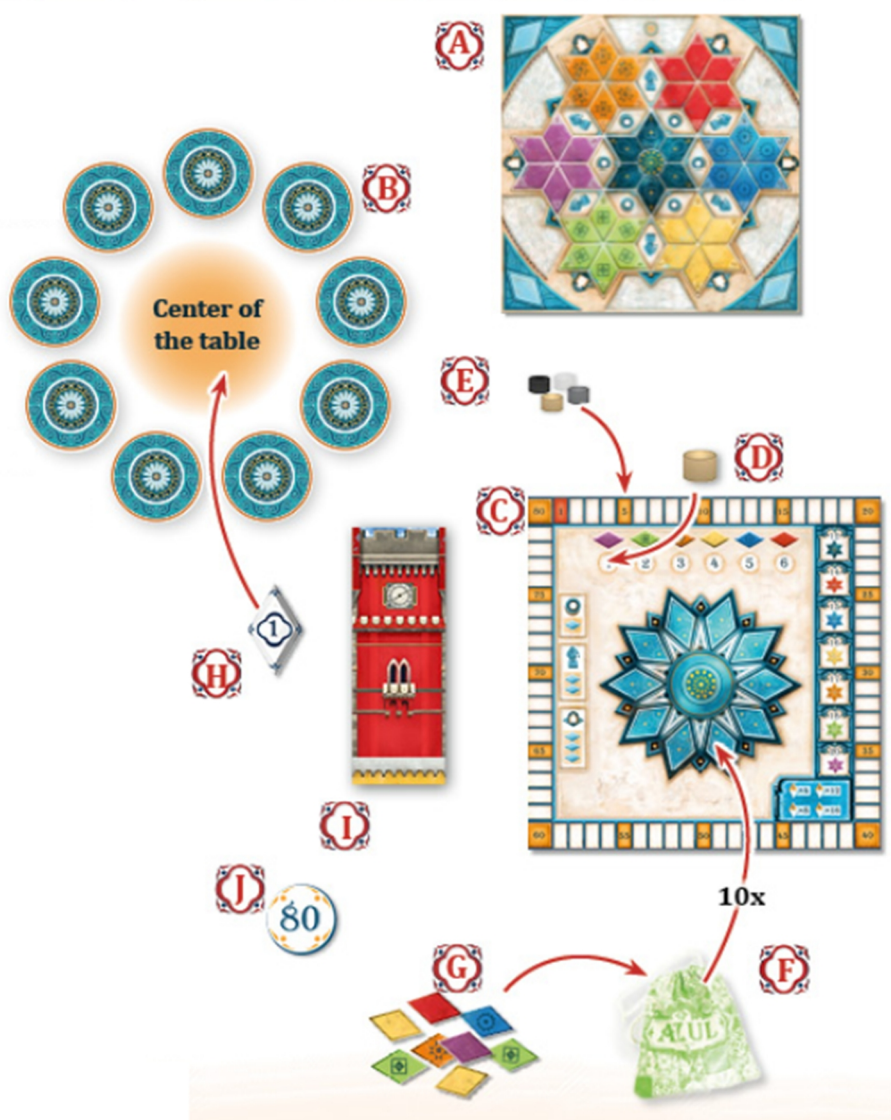
* طراحی بازی: میسائل کیسلینگ * مترجم: کیومرث قنبری آذر *

در قرن شانزدهم میلادی، پادشاه مانوئل اول، معماران و صنعتگران بزرگ پرتغال را به ساخت بناهای سلطنتی عظیم می‌گماشت. پس از خاتمه‌ی کار کاخ‌های "اوورا" و "سینترا"، پادشاه تصمیم به ساخت اقامتگاهی تابستانی در خور اعضای خانواده‌ی سلطنتی گرفت. چنین عمارتی، نیازمند صنعتگرانی بود مستعد - که مهارت‌شان در شأن خاندان مَفخّم پادشاهی باشد! متأسفانه مانوئل اول، پیش از آغاز ساخت اقامتگاه، دیده از جهان فرو بست...

در "آزول: اقامتگاه تابستانی"، بازیکنان به پرتغال برمی‌گردند تا مأموریتی را به پایان برسانند که هرگز آغاز نشده‌است! به‌عنوان یک استادکار ماهر، باید بهترین مصالح را برای ساخت‌وساز به کار گرفته و کار را با کم‌ترین ضایعات، به پایان برسانید! فقط بهترین فرد می‌تواند افتخار خدمت به خاندان سلطنتی را پیدا کند...

آماده‌سازی

- هر بازیکن، یک صفحه (A) برای خود انتخاب کرده و پیش روی خود می‌گذارد؛ صفحه باید طوری گذاشته شود که دایره‌ی رنگی بین ستاره‌های قرمز و نارنجی - که رنگ بازیکن را تعیین می‌کند- در بالا قرار بگیرد.
- کارگاه‌های کاشی‌سازی (B) را دایره‌وار در وسط محوطه‌ی بازی بچینید.
- در بازی ۲-نفره، ۵ کارگاه، در بازی ۳-نفره، ۷ کارگاه و در بازی ۴-نفره، ۹ کارگاه باید چیده شود.
- صفحه‌ی امتیازشمار (C) را در کنار کارگاه‌ها بگذارید.



۴) توکن دُورشمار (D) را در خانه‌ی "۱" از ردیف دُورشمار (از صفحه‌ی امتیازشمار) بگذارید؛ به این ترتیب، هم دُور بازی مشخص می‌شود، هم رنگ آزاد در آن دُور (توضیحات بیش‌تر در ادامه‌ی راهنما). رنگ آزاد در دُور اول، رنگ بنفش است.

۵) هر بازیکن، یک نشان‌گر امتیاز (E) دریافت کرده و آن را در خانه‌ی "۵" از ردیف امتیازشمار (از صفحه‌ی امتیازشمار) می‌گذارد.

۶) همه‌ی ۱۳۲ کاشی (G) را در کیسه‌ی پارچه‌ای (F) بریزید. ۱۰ تا از کاشی‌ها را -به شکل اتّفاقی- از کیسه خارج کرده و در خانه‌های ذخیره، در وسط صفحه‌ی امتیازشمار بچینید.

۷) هر کدام از کارگاه‌های کاشی‌سازی را با ۴ کاشی -که به شکل اتّفاقی از کیسه خارج می‌کنید- پُر کنید. کیسه‌ی پارچه‌ای را فعلاً در کناری بگذارید.

۸) توکن بازیکن آغازکننده (H) را در وسط محوطه‌ی بازی بگذارید.

۹) بُرج (I) را در جایی بین کارگاه‌های کاشی‌سازی و صفحه‌ی امتیازشمار بگذارید.

۱۰) توکن‌های امتیاز (J) را در کناری بگذارید؛ این توکن‌ها در زمان امتیازشماری مورد استفاده قرار خواهند گرفت.

- همه‌ی صفحه‌های بازی، نشان‌گرهای امتیاز و کارگاه‌های اضافی را به جعبه‌ی بازی برگردانید.

هدف بازی

برنده، بازیکنی است که در پایان بازی، بیش‌ترین امتیاز را داشته باشد! پس از پایان دُور ششم، بازی به پایان رسیده و امتیازشماری نهایی صورت می‌گیرد.

روش بازی

هر دُور بازی، شامل ۳ مرحله است:

(۱) انتخاب کاشی

(۲) کاشی‌کاری و کسب امتیاز

(۳) آماده‌سازی برای دُور بعدی (قاعدتاً در دُور آخر، خبری از این مرحله نخواهد بود!)

بازی، با جوان‌ترین بازیکن آغاز شده و در جهت ساعت‌گرد ادامه پیدا می‌کند. هر دُور، شامل چند نوبت است.

۱) انتخاب کاشی

در نوبت خود، باید تعدادی کاشی بردارید. برای این کار، می‌توانید به ۲ روش عمل کنید:

الف) همه‌ی کاشی‌های هم‌رنگِ یکی از کارگاه‌ها را -به‌دلخواه- برداشته و در کنار صفحه‌ی خود بگذارید (البته در هر دور، نمی‌توانید کاشی‌های آزادِ آن دور را انتخاب کرده و بردارید). بقیه‌ی کاشی‌های کارگاه را در وسط محوطه‌ی بازی بگذارید.

اگر یک یا چند کاشی آزاد نیز در کارگاه بود، باید یکی (و فقط یکی) از آن‌ها را هم بردارید.

اگر فقط کاشی‌های آزاد در کارگاه بودند، فقط حق دارید یکی از آن‌ها را بردارید.

یا

ب) یک رنگ را انتخاب کنید و همه‌ی کاشی‌های آن رنگ را از وسط محوطه‌ی بازی برداشته و در کنار صفحه‌ی بازی خود بگذارید (البته در هر دور، نمی‌توانید کاشی‌های آزادِ آن دور را انتخاب کرده و بردارید). اگر یک یا چند کاشی آزاد نیز در وسط محوطه‌ی بازی بود، باید یکی (و فقط یکی) از آن‌ها را هم بردارید. اگر فقط کاشی‌های آزاد در کارگاه بودند، فقط حق دارید یکی از آن‌ها را بردارید.

اگر اولین بازیکنی هستید که در این دور، از محوطه‌ی وسط، کاشی برداشته، توکن بازیکن آغازکننده را در کنار صفحه‌ی خود گذاشته و نشان‌گر امتیاز خود را به تعداد کاشی‌هایی که برداشته‌اید، روی ردیف امتیازشمار به‌عقب ببرید (البته هیچ نشان‌گری از خانه‌ی "۱" عقب‌تر نمی‌رود). اگر نشان‌گر شما در خانه‌ی "۱" باشد، باز هم می‌توانید از محوطه‌ی وسط، کاشی بردارید و نیازی نیست -و امکان‌آش هم نیست- که نشان‌گر خود را عقب‌تر ببرید!

رنگ آزاد (کاشی آزاد)



در هر دور، یکی از ۶ رنگ، رنگ آزاد است! ردیف دورشمار، نشان می‌دهد که در هر دور، کدام رنگ، رنگ آزاد است! کاشی‌هایی را که رنگ‌شان آزاد باشد، می‌توان به‌جای هر کاشی دیگری به کار بُرد!

نکته: کاشی‌های آزادی که برمی‌دارید، فقط در همان دور که برشان می‌دارید، آزاد هستند زیرا در هر دور، رنگ آزاد تغییر می‌کند!

توکن بازیکن آغازکننده

بازیکنی که توکن بازیکن آغازکننده را در اختیار دارد، اول از همه، مرحله‌ی کاشی‌کاری را شروع کرده و کاشی خود را در صفحه‌اش می‌گذارد... و دور بعدی را نیز آغاز می‌کند. این امر، به او امکان می‌دهد که اولین نفری باشد که کاشی انتخاب می‌کند.

بعد از آن که کاشی‌هایی را که برداشته‌اید، در کنار صفحه‌ی خود گذاشتید، نوبت به نفر بعدی (در جهت ساعت‌گرد) می‌رسد.

مثالی برای یک نوبت بازی

در دور اول، رنگ آزاد، بنفش است.

ارغوان، هر دو کاشی قرمز موجود در یکی از کارگاه‌ها را برمی‌دارد. چون هیچ کاشی آزادی در کارگاه نیست، او مجبور نیست کاشی اضافه‌ای بردارد. او سپس کاشی‌های زرد باقی‌مانده را در وسط محوطه‌ی بازی می‌گذارد.

باربد، یک کاشی سبز از یکی دیگر از کارگاه‌ها برمی‌دارد. چون ۲ کاشی بنفش (آزاد) نیز در این کارگاه هست، او مجبور است یکی (و فقط یکی) از آن‌ها را نیز بردارد. باربد، کاشی سبز و یک کاشی بنفش را برداشته و کاشی زرد و دومین کاشی بنفش را در وسط محوطه‌ی بازی می‌گذارد.

هانا، ۳ کاشی زرد را از وسط محوطه‌ی بازی برداشته و اجباراً کاشی بنفش (آزاد) را نیز برمی‌دارد. هانا، چون نخستین بازیکنی است که از محوطه‌ی وسط، کاشی برداشته، توکن آغازکننده را نیز برمی‌دارد و نشان‌گر امتیازش را نیز ۴ خانه (به تعداد کاشی‌هایی که برداشته) به عقب می‌برد.



وقتی که همه‌ی کاشی‌های همه‌ی کارگاه‌ها و همه‌ی کاشی‌های وسط، برداشته شدند، مرحله‌ی اول به پایان رسیده و مرحله‌ی کاشی‌کاری و کسب امتیاز آغاز می‌شود.

۲) کاشی کاری و کسب امتیاز

بازیکن آغازکننده چه کار می‌کند؟ بله، درست است، آغاز می‌کند!! در نوبت‌تان بررسی کنید که آیا به تعداد لازم برای کاشی کاری در خانه‌ی مورد نظرِتان، کاشی در کنار صفحه‌ی خود دارید یا نه! اگر تعداد کاشی‌های‌تان کافی بود، فقط یکی از آن‌ها را در خانه‌ی متناسب در صفحه‌ی بازی خود بگذارید. بقیه‌ی کاشی‌هایی را که برای کاشی کاری‌تان لازم بودند، داخل بُرج بریزید (مثال‌ها را ببینید). سپس نوبت به نفر بعدی (در جهت ساعت‌گرد) می‌رسد. این روند، تا جایی تکرار می‌شود که هیچ بازیکنی نخواهد یا نتواند کاشی دیگری را در صفحه‌اش بگذارد.

قوانین کاشی کاری

- شما برای کاشی کاری فقط می‌توانید از کاشی‌هایی که در کنار صفحه‌ی خود دارید، استفاده کنید!
- کاشی‌ها را فقط می‌توانید در خانه‌های لوزی‌شکلِ صفحه‌ی خود بگذارید (نه بر روی ستون‌ها، مجسمه‌ها یا پنجره‌ها).
- کاشی‌ها را فقط می‌توانید در خانه‌های خالی بگذارید.
- خانه‌ها به شکلی چیدمان شده‌اند که یک ستاره را شکل می‌دهند. رنگ هر ستاره نشان می‌دهد که کدام کاشی‌ها را می‌توان روی آن گذاشت. عددِ نوشته‌شده در هر خانه نشان می‌دهد که قبل از آن که بتوانید کاشی‌ای در آن خانه بگذارید، چند کاشی هم‌رنگ باید در کنار صفحه داشته باشید. پس از جای‌گذاریِ کاشی، همه‌ی کاشی‌های دیگری که برای کاشی کاریِ این خانه، لازم بوده‌اند، داخل بُرج انداخته می‌شوند!
- ستاره‌ی وسط صفحه‌ی بازیکنان، محدودیت کم‌تری برای کاشی کاری دارد ولی در هیچ‌کدام از خانه‌های این ستاره نیز نمی‌توان کاشی‌ای از یک رنگ تکراری گذاشت (ستاره‌ی وسط باید با ۶ کاشی متفاوت پُر شود)!
- کاشی‌هایی که در یک نوبت، در صفحه‌ی خود نمی‌گذارید، در کنار صفحه‌ی شما باقی می‌مانند.



کاربرد رنگ آزاد (کاشی آزاد)

اگر تعداد کاشی‌های تان کافی نیست یا نمی‌خواهید همه‌ی کاشی‌های خود را مصرف کنید، می‌توانید در عوض، از کاشی‌های آزادِ دُورِ جاری استفاده کنید. البته برای این کار، دست‌کم باید یک کاشی از رنگِ مورد نظرِ تان داشته باشید تا بتوانید کاشی‌های آزاد را با آن همراه کنید! سپس همه‌ی کاشی‌هایی که لازم بوده‌اند، داخلِ بُرج انداخته می‌شوند.

نکاتی در مورد استفاده از رنگ‌های آزاد (کاشی‌های آزاد)

کاشی‌های آزاد می‌توانند جایگزینِ هر کاشی دیگری شوند. برای این کار، آن‌ها باید با کاشی یا کاشی‌هایی هم‌رنگ با خانه‌ای که می‌خواهید در آن کاشی‌کاری کنید، همراه شوند (مثال‌ها را ببینید).

کاشی‌های آزاد با کاشی‌های دیگر همراه می‌شوند تا امکان کاشی‌کاری در خانه‌های مورد نظر بازیکنان را فراهم کنند ولی نمی‌توان آن‌ها را در خانه‌هایی غیر از خانه‌های هم‌رنگ خودشان قرار داد! یک کاشی آزاد فقط می‌تواند در خانه‌ای گذاشته شود هم‌رنگ با خودش (مثلاً کاشی بنفش فقط در خانه‌ی بنفش)!

مثال

- هانا ۳ کاشی بنفش (آزاد) را با کاشی سبز خودش همراه کرده و کاشی سبز را در خانه‌ی "۴" از ستاره‌ی سبز خود می‌گذارد.

- اگر او نخواهد کاشی‌های آزادش را با سایر کاشی‌ها همراه کند، می‌تواند از آن‌ها برای کاشی‌کاری ستاره‌ی هم‌رنگ با آن‌ها استفاده کند (در این مثال، رنگ بنفش).

در هر کدام از این حالت‌ها، او می‌تواند کاشی انتخابی‌اش را در ستاره‌ی وسط صفحه‌اش نیز بگذارد به شرط آن‌که کاشی دیگری هم‌رنگ با این کاشی، از قبل، آن‌جا نباشد!

امتیازشماری

به‌ازای هر کاشی‌ای که در صفحه‌ی خود می‌گذارید، ۱ امتیاز می‌گیرید و باید نشان‌گر امتیاز خود را ۱ خانه به جلو ببرید. اگر کاشی‌ای را در مُجاورتِ یک یا چند کاشی دیگر بگذارید، به‌ازای هر کدام از کاشی‌های همسایه، ۱ امتیاز اضافه می‌گیرید (مثال‌ها را ببینید). فقط خانه‌های کنارِ هم داخلِ یک ستاره، همسایه (مُجاور) محسوب می‌شوند.

ردیف امتیازشمار، ادامه‌دار است! اگر به امتیاز ۸۰ رسیدید، یک توکن امتیاز (۸۰ تایی) بگیرید و پیش روی خود بگذارید. به این ترتیب می‌توانید مجموع امتیازات خود را به راحتی ثبت کنید.



پاداشی ویژه، در قالب چند کاشی اضافه از خانه‌های ذخیره، نصیب شما می‌شود اگر:

- اگر ۴ خانه‌ی دور یک ستون را با کاشی پُر کنید. پس از این کار باید بلافاصله یکی از کاشی‌های ذخیره را انتخاب کرده و بردارید.

- اگر ۴ خانه‌ی دور یک مجسمه را با کاشی پُر کنید. پس از این کار باید بلافاصله دوتا از کاشی‌های ذخیره را انتخاب کرده و بردارید. اگر ممکن بود، می‌توانید دو کاشی آزاد بردارید.

- اگر ۲ خانه‌ی دور یک پنجره را با کاشی پُر کنید. پس از این کار باید بلافاصله سه‌تا از کاشی‌های ذخیره را انتخاب کرده و بردارید. اگر ممکن بود، می‌توانید ۳ کاشی آزاد بردارید.

کاشی‌هایی را که به این شکل پاداش می‌گیرید، در کنار صفحه‌ی خود بگذارید. قبل از شروع نوبتِ بازیکن بعدی، خانه‌های ذخیره‌ی خالی‌شده را -با کاشی‌هایی که از کیسه‌ی پارچه‌ای بیرون می‌کشید- پُر کنید. اگر کیسه خالی شد، همه‌ی کاشی‌های داخل بُرج را در کیسه بریزید و کار را ادامه بدهید.

رد کردن نوبت

اگر نخواستید یا نتوانستید در نوبت‌تان کاشی کاری کنید، باید نوبت را واگذار کنید! می‌توانید حداکثر ۴ تا از کاشی‌های کنار صفحه‌ی خود را انتخاب کرده و برای دُور بعدی نگه دارید؛ این کاشی‌ها را باید در ۴ گوشه‌ی صفحه‌ی خود در خانه‌های مخصوص بگذارید. برای این کار که توقع امتیاز ندارید؟؟!!

بقیه‌ی کاشی‌های کنار صفحه‌ی شما باید داخل بُرج انداخته شوند و به‌زای هر کدام، نشان‌گر امتیازتان ۱ خانه به‌عقب خواهد رفت (مثال را ببینید)!

شما در این دُور، دیگر نمی‌توانید بازی کنید!

مثال‌هایی برای امتیازشماری

در دُور اول، رنگ آزاد، بنفش است.

(A) ارغوان ۷ کاشی آبی در کنار صفحه‌ی خود دارد که می‌تواند برای کاشی‌کاری در خانه‌ی "۶" از ستاره‌ی آبی صفحه‌اش، به کار بگیرد. او برای این کار، ۶ کاشی آبی را برداشته، یکی از آن‌ها را در خانه‌ی "۶" از ستاره‌ی آبی گذاشته و ۵ تایی دیگر را داخل بُرج می‌اندازد. ارغوان، در این نوبت، ۱ امتیاز می‌گیرد. او می‌تواند از کاشی آبی باقی‌مانده، در نوبت‌های بعدی استفاده کند. بنابراین او می‌گذارد کاشی آبی در کنار صفحه‌اش بماند.

(B) ارغوان ۳ کاشی قرمز در کنار صفحه‌ی خود دارد که می‌تواند برای کاشی‌کاری در خانه‌ی "۳" از ستاره‌ی قرمز صفحه‌اش، به کار بگیرد. او برای این کار، ۳ کاشی قرمز را برداشته، یکی از آن‌ها را در خانه‌ی "۳" از ستاره‌ی قرمز گذاشته و ۲ تایی دیگر را داخل بُرج می‌اندازد. ارغوان، با این کار، فقط ۱ امتیاز می‌گیرد زیرا کاشی‌ای که جای‌گذاری کرده، با هیچ‌کدام از کاشی‌های قرمز قبلی، همسایه نیست!

(C) باربُند ۳ کاشی آبی و ۳ کاشی بنفش (آزاد) در کنار صفحه‌ی خود دارد که می‌تواند برای کاشی‌کاری در خانه‌ی "۶" از ستاره‌ی آبی صفحه‌اش، به کار بگیرد. او برای این کار، یکی از کاشی‌های آبی را در خانه‌ی "۶" از ستاره‌ی آبی گذاشته و ۲ تایی دیگر را به‌همراه ۳ کاشی بنفش (آزاد)، داخل بُرج می‌اندازد. باربُند، با این کار، ۳ امتیاز می‌گیرد زیرا کاشی‌ای که جای‌گذاری کرده، به ۲ کاشی آبی دیگر متصل است!

(D) باربُند ۱ کاشی نارنجی، ۱ کاشی سبز و ۳ کاشی بنفش (آزاد) در کنار صفحه‌ی خود دارد. او ۳ کاشی بنفش (آزاد) را با کاشی نارنجی همراه کرده، کاشی نارنجی را در خانه‌ی "۴" از ستاره‌ی نارنجی صفحه‌اش گذاشته و ۳ کاشی بنفش را داخل بُرج می‌اندازد. باربُند، با این کار، ۳ امتیاز می‌گیرد زیرا کاشی‌ای که جای‌گذاری کرده، به ۲ کاشی نارنجی دیگر متصل است! او می‌تواند کاشی سبزش را برای دُور بعدی - که کاشی سبز، کاشی آزاد خواهد بود - نگه دارد!

(E) دامون ۲ کاشی بنفش (آزاد)، ۲ کاشی قرمز و ۴ کاشی سبز، در کنار صفحه‌ی خود دارد. او، یکی از کاشی‌های بنفش را در خانه‌ی "۲" از ستاره‌ی بنفش خود گذاشته و کاشی بنفش دوّم را داخل بُرج می‌اندازد. دامون با این کار، ۳ امتیاز می‌گیرد. او، کاشی‌های باقی‌مانده‌اش (سبزه‌ها و قرمزها) را برای استفاده در نوبت‌های دیگر همین دُور، نگه می‌دارد.

F) دامون ۴ کاشی سبز و ۲ کاشی قرمز، در کنار صفحه‌ی خود دارد. او نوبت خود را رد کرده و ۴ کاشی سبز خود را در ۴ گوشه‌ی صفحه‌اش می‌گذارد؛ به این ترتیب، او، این کاشی‌ها را برای دُور بعدی - که کاشی سبز، کاشی آزاد خواهد بود - نگه می‌دارد! دامون ۲ کاشی قرمز را داخل بُرج انداخته و به این ترتیب، ۲ امتیاز از دست می‌دهد.

۳) آماده‌سازی برای دُور بعدی

این وظیفه بر عهده‌ی بازیکن آغازکننده است! اگر هنوز به دُور ششم نرسیده‌اید، توکن دُورشمار را ۱ خانه به جلو ببرید! اگر دُور ششم را بازی کرده‌اید، مُستقیماً تشریف ببرید به بخش "پایان بازی"!

همه‌ی کارگاه‌ها را دوباره - به همان روش سابق - پُر کنید (دقیقاً ۴ کاشی در هر کارگاه). اگر کیسه‌ی پارچه‌ای خالی شد، کاشی‌های داخل بُرج را داخل کیسه بریزید و کار را ادامه بدهید.

اگر حالتی پیش آمد که کیسه‌ی پارچه‌ای و بُرج، هر دو خالی بودند (البته بسیار بعید است که چنین حالتی پیش بیاید)، دُور جدید را بدون آن که همه‌ی کارگاه‌ها را کامل پُر کنید، شروع کنید!

توکن آغازکننده را به وسط میز برگردانید.

در نهایت، همه‌ی بازیکنان، کاشی‌هایی را که در گوشه‌های صفحه‌های‌شان جمع کرده‌اند، در کنار صفحه‌های‌شان می‌گذارند!

پایان بازی

بازی، پس از ۶ دُور، به پایان می‌رسد. سپس بازیکنان بررسی می‌کنند که آیا این اهداف را محقق کرده‌اند یا نه... و اگر کرده باشند، به همان نسبت، نشان‌گر امتیاز خود را جابه‌جا می‌کنند (به جلو می‌برند):

- اگر ستاره‌ی چند-رنگِ وسط صفحه‌ی خود را پُر کرده باشند، ۱۲ امتیاز می‌گیرند.

- اگر ستاره‌ی قرمز خود را پُر کرده باشند، ۱۴ امتیاز می‌گیرند.

- اگر ستاره‌ی آبی خود را پُر کرده باشند، ۱۵ امتیاز می‌گیرند.

- اگر ستاره‌ی زرد خود را پُر کرده باشند، ۱۶ امتیاز می‌گیرند.

- اگر ستاره‌ی نارنجی خود را پُر کرده باشند، ۱۷ امتیاز می‌گیرند.

- اگر ستاره‌ی سبز خود را پُر کرده باشند، ۱۸ امتیاز می‌گیرند.

- اگر ستاره‌ی بنفش خود را پُر کرده باشند، ۲۰ امتیاز می‌گیرند.

- اگر همه‌ی خانه‌های "۱" را پُر کرده باشند، ۴ امتیاز می‌گیرند.
- اگر همه‌ی خانه‌های "۲" را پُر کرده باشند، ۸ امتیاز می‌گیرند.
- اگر همه‌ی خانه‌های "۳" را پُر کرده باشند، ۱۲ امتیاز می‌گیرند.
- اگر همه‌ی خانه‌های "۴" را پُر کرده باشند، ۱۶ امتیاز می‌گیرند.

پس از دُور آخر، اگر هنوز کاشی‌هایی در گوشه‌های صفحه‌ی خود داشته باشید که استفاده نشده‌اند، کاشی‌ها را داخل بُرج انداخته و به‌ازای هر کدام، ۱ امتیاز منفی می‌گیرید (نشان‌گر امتیازتان به‌عقب می‌رود)!

بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز را داشته باشد، برنده است. در صورت تساوی، پیروزی را باهم شریک می‌شوید!

شیوه‌ی دیگر بازی

در این شیوه، باید صفحه‌ها را برگردانده و از سمت تک‌رنگ آن‌ها استفاده کرد. قوانین، شبیه به قوانین بازی معمولی هستند ولی:

- در طول بازی، می‌توانید انتخاب کنید که هر ستاره (حتی ستاره‌ی وسط) را با کدام رنگ کاشی پُر کنید.

* اگر تصمیم گرفتید یک ستاره‌ی چند-رنگ تشکیل بدهید، همه‌ی ۶ کاشی آن ستاره باید با یکدیگر متفاوت باشند (مثل بازی معمولی).

* اگر تصمیم گرفتید یک ستاره‌ی معمولی (تک‌رنگ) تشکیل بدهید، همه‌ی ۶ کاشی آن ستاره باید هم‌رنگ باشند.

- می‌توانید بیش از یک ستاره از یک رنگ یا بیش از یک ستاره‌ی چند-رنگ تشکیل بدهید. شما با کاشی‌کاری و تشکیل ستاره‌ها، دُرست مثل بازی معمولی امتیاز دریافت می‌کنید.

- توجه داشته باشید که اعداد نوشته‌شده داخل ستاره‌ها، در سمت دیگر صفحه متفاوت هستند!



www.LBMiND.com



NEXT MOVE

۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸