



«آکوی لیا»

(راهنمای بازی)

www.LBMind.com

(برای ۳ تا ۵ بازیکن ۱۲ سال به بالا؛ مدت بازی: ۹۰ دقیقه)

(برنده‌ی جایزه‌ی **Premio Archimede** [جایزه‌ی ارشمیدس] در سال 2010 / کاندیدای دریافت جایزه‌ی **MinD Spieletipp** در سال 2014)

- «آکوی لیا»، دومین شهر مهم امپراتوری روم، در اصل به عنوان یک پایگاه مرزی در برابر هجوم بربرهای وحشی بنا شده بود. ساختار خاص چهارگوش شهر که با خیابان‌های اصلی بخش‌بندی شده است، به همین ماهیت و ریشه‌های نظامی آن بازمی‌گردد. بعدها، شهر گسترش یافته و به یک مرکز سیاسی و فرهنگی مهم و - به لطف بندرگاه رودخانه‌ای مناسب و کارآمدش - به یک شهر تجاری موفق، به ویژه برای کالاهای گران‌بها تبدیل شد. آثار تاریخی مهمی همچون "آرنا" (آوردگاه گلابیاتورها)، استادیوم اسب‌دوانی و "تئاتروم" (آمفی‌تئاتر مشهور شهر) در کنار کارگاه‌های صنعتگران و ویلاهای اشراف بنا شده و شبکه‌ی معماری شهر را تکمیل کردند.

- اجزاء بازی (تصاویر صفحه‌ی ۱ از راهنمای اصلی را ببینید):

ابری شروع اولین بازی، قطعات مقوایی بازی را با احتیاط از صفحه‌ای که در آن قرار دارند، خارج کنید.

* ۴ دسته کارت (در تصاویر، "رو" و "پشت" هر کارت نشان داده شده است):

- ۲۲ کارت "برده" [Servi] (۱۱ کارت تکی و ۱۱ کارت دو تایی).

- ۱۷ کارت "اسب و اسلحه" [Equi et Arma] (۲ کارت اسب طلایی دو تایی؛ ۳ کارت اسب طلایی تکی؛ ۲ کارت اسب نقره‌ای دو تایی؛ ۳ کارت اسب نقره‌ای تکی؛ ۱ کارت ۲ اسلحه‌ای؛ ۳ کارت ۲ اسلحه‌ای و ۳ کارت ۱ اسلحه‌ای).

- ۱۲ کارت "برگ زیتونی" استادیوم (۲ کارت از هر رنگ و ۳ - ۵ - ۷ - ۱۰ امتیاز).

- ۶ کارت "برگ زیتونی" تئاتروم (کارت سفید / آبی، کارت آبی / زرد، کارت آبی / بنفش، کارت سفید / بنفش، کارت زرد / بنفش و کارت زرد / سفید).

* ۷ تاس (۴ تاس آبی و ۳ تاس قرمز): هر تاس دارای ۲ وجه طلایی، ۲ وجه نقره‌ای و ۲ وجه برنزی است.

* ۱ "توکین" بزرگ [آدمک مقوایی] برای "آغاز کننده‌ی بازی".

* ۱ صفحه‌ی بازی - که به ۶ ناحیه‌ی مختلف تقسیم شده است: بندرگاه (Portus)؛ میدان‌گاه (Forum)؛ بازار (Mercatus)؛ تئاتروم (Theatrum)؛ استادیوم اسب‌دوانی (Stadium) و آوردگاه گلابیاتورها (Arena).

* ۱۱۷ سکه (۳۹ سکه طلا؛ ۳۹ سکه نقره و ۳۹ سکه برنز).

* ۵ دست از مهره‌ها و لوحه‌های بازی از رنگ‌های مختلف. هر دست، این موارد را شامل می‌شود: ۵ کارگزار (۵ آدمک کوچک)؛ ۹ خانه؛ ۱ لوحه‌ی امتیازشمار؛ ۱ لوحه‌ی گزینش و ۱ سپر قدرت.

- روش استفاده از پول و کارت‌ها در طول بازی:

* پول: در طول بازی، مجاز به رد و بدل کردن پول با بانک نیستید، مگر در هنگام انجام عملیات در پکونیا (Pecunia). اگر برای پرداخت پول کالایی، به نوع مشخصی از فلز (سکه‌ی فلزی) احتیاج دارید ولی آن را در اختیار ندارید، نمی‌توانید آن کالا را خریداری نمایید؛ هرگز مجاز نیستید با نوع دیگری از فلز (سکه‌ی فلزی) پرداخت نمایید، حتی اگر ارزش آن فلز از فلز مورد نیاز شما بیش‌تر باشد. در تمام طول بازی، همه‌ی پول‌ها باید در معرض دید همه‌ی بازیکنان باشد.

* کارت‌ها: در طول بازی، بازیکنان کارت‌های مختلفی را برده، خریداری کرده یا به دست می‌آورند. آن‌ها مجبور نیستند تعداد کارت‌ها یا رنگ زمین‌های خود را به دیگران نشان دهند. کارت‌هایی را که بازی می‌شوند، در ستون "کارت‌های خارج از رده"، در کنار صفحه‌ی بازی بگذارید (با توجه به این‌که ۴ دسته کارت مختلف داریم، ۴ ستون از "کارت‌های خارج از رده" نیز تشکیل می‌شود). وقتی که یکی از دسته کارت‌ها خالی شد، ستون "کارت‌های خارج از رده"ی مرتبط با آن دسته (دسته کارت برده، دسته کارت اسب و اسلحه یا...) را بر زده و دسته کارت جدید را تشکیل دهید.

- آماده‌سازی بازی (تصاویر صفحه‌ی ۲ از راهنمای اصلی را ببینید و به شماره‌های ۱ تا ۸ روی صفحه‌ی بازی دقت کنید):

(۱) به هر بازیکن، ۱ دست از مهره‌ها و لوحه‌های بازی (کارگزارها؛ خانه‌ها و نشان‌گرها [لوحه‌ی امتیازشمار؛ لوحه‌ی گزینش و سپر قدرت]) بدهید. همه‌ی امتیازشمارها (نشان‌گرها) را روی ۰ (صفر) تنظیم کنید.

(۲) به هر بازیکن، ۱ سکه طلا، ۱ سکه نقره و ۲ سکه برنز بدهید.

- ۳) کارت‌های اسب و اسلحه را بر زده و آن‌ها را به پشت روی صفحه‌ی بازی بگذارید. ۳ کارت از این دسته بکشید و آن‌ها را به رو در کنار دسته‌ی کارت‌ها بگذارید.
- ۴) کارت‌های برده را بر زده و آن‌ها را به پشت روی صفحه‌ی بازی بگذارید.
- ۵) تاس‌های آبی را در منطقه‌ی پوتینتیا (Potentia) روی صفحه‌ی بازی قرار دهید.
- ۶) کارت‌های "برگ زیتونی" استادیوم را بر زده و آن‌ها را به پشت روی صفحه‌ی بازی بگذارید. ۱ کارت از این دسته بکشید و آن را به رو در کنار دسته‌ی کارت‌ها بگذارید.
- ۷) کارت‌های "برگ زیتونی" تاتروم را بر زده و آن‌ها را به پشت روی صفحه‌ی بازی بگذارید.
- ۸) تاس‌های قرمز را در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید. اولین "آغاز کننده‌ی بازی" را به شکل تصادفی تعیین کنید (مثلاً تاس بریزید و ببینید چه کسی بیش‌تر از همه، "طلا" می‌آورد!)

تصویر صفحه‌ی ۲ از راهنمای اصلی:

استفان (رنگ آبی): آغاز کننده‌ی بازی / کیکو (رنگ قرمز) / جورجو (رنگ زرد) / والتر (رنگ سبز)

- **هدف بازی:** بازیکنان - که نقش اشراف ثروتمند آکویلیایی ظاهر می‌شوند - تعداد مشخصی از کارگزاران (آدمک‌ها) را در اختیار دارند که آن‌ها را برای فعالیت‌های اصلی به کار می‌گیرند: شرکت در مسابقات، فعالیت‌های فرهنگی، فعالیت‌های بازرگانی و ساختمان‌سازی. هر فعالیتی می‌تواند با خود هزینه‌ها، درآمدها یا - گاهی از اوقات - امتیازات پیروزی را به همراه داشته باشد. بازی در ۶ دور انجام می‌شود. بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز پیروزی را به دست آورده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.
- **یک دور بازی:** یک دور بازی شامل **مرحله‌ی چیدمان** و در پی آن، **مرحله‌ی عملیات** است. هر دور بازی، همیشه با "آغاز کننده‌ی بازی" آغاز شده و در جهت حرکت عقربه‌های ساعت ادامه می‌یابد. در مرحله‌ی عملیات، مناطق مختلف، به ترتیبی که شرح داده شده، مورد بهره‌برداری قرار می‌گیرند.
- **مرحله‌ی چیدمان (تصاویر صفحه‌ی ۳ از راهنمای اصلی را ببینید / مناطق عملیاتی و مناطق عملیات انجام شده):** آغاز کننده‌ی بازی، یکی از کارگزارهای خود را روی یکی از مناطق عملیاتی صفحه‌ی بازی می‌گذارد یا لوحه‌ی گزینش‌اش را در اولین خانه‌ی ممکن از ردیف الواح گزینش قرار می‌دهد. سپس بازیکن بعدی نیز به همین ترتیب عمل می‌کند و همین‌طور الی آخر... وقتی که همه‌ی بازیکنان (در جهت حرکت عقربه‌های ساعت) اولین مهره‌ی خود را روی صفحه قرار دادند، آغاز کننده‌ی بازی، دومین مهره‌ی خود را روی صفحه می‌گذارد و همین‌طور الی آخر... تا جایی که همه‌ی مهره‌ها (۵ کارگزار و ۱ لوحه‌ی گزینش) روی صفحه‌ی بازی چیدمان شوند. بازیکن می‌تواند نوبتش را رد کند (یعنی در نوبتش، مهره‌ای روی صفحه نگذارد) اما این بدین معنی است که او در این دور، نمی‌تواند کارگزار دیگری را روی صفحه قرار دهد. روی هر منطقه‌ی عملیاتی‌ای فقط یک مهره می‌تواند قرار بگیرد. جای‌گذاری لوحه‌ی گزینش اجباری است. وقتی که همه‌ی بازیکنان آماده بودند، مرحله‌ی عملیات آغاز می‌شود.
- **لوحه‌ی گزینش:** بخش گزینش، صرفاً راهی برای تعیین آغاز کننده‌ی جدید بازی ارائه کرده و برای تعیین برنده، در صورت تساوی در آوردگاه یا استادیوم به کار می‌رود. گرچه جای‌گذاری لوحه‌ی گزینش به عنوان یک حرکت چیدمانی در هر دور محسوب می‌شود، اما این کار فقط می‌تواند با لوحه‌ی مخصوص انجام شود (و نه با یک آدمک) و این لوحه به شکل دیگری نمی‌تواند مورد استفاده قرار بگیرد.

بازیکنان اجازه دارند بیش از ۱ کارگزار را در ۱ محل قرار بدهند (اما به نکات مربوط به "استادیوم" و "بندرگاه" توجه داشته باشید).

استادیوم: در استادیوم، بازیکن اگر قبلاً ۱ کارگزار را در ناحیه‌ی طلایی گذاشته باشد، حق ندارد ۱ کارگزار دیگر را در ناحیه‌ی نقره‌ای بگذارد و برعکس.

بندرگاه: در بندرگاه، بازیکن می‌تواند ۱ منطقه‌ی عملیاتی را برای برپا کردن کارگاه‌هایش انتخاب کند اما سپس باید ۱ سکه نیز در کنار کارگزارش بگذارد. ۳ منطقه‌ی عملیاتی با ارزش‌های متفاوت وجود دارند، به ترتیب، ۱ برنز، ۱ نقره و ۱ طلا. بازیکنی که ۱ کارگزار را روی یکی از این ۳ منطقه می‌گذارد، اجازه ندارد در این دور، ۱ کارگزار دیگر را در ۲ منطقه‌ی دیگر قرار بدهد. اگرچه، بازیکن حق دارد که ۱ کارگزار در یکی از مناطق عملیاتی و ۱ کارگزار در بندرگاه داشته باشد.

پس از این که عملیات مربوط به ۱ کارگزار انجام شد، بازیکن، آن کارگزار را به دسته‌ی مهره‌های خودش باز می‌گرداند.

میدان‌گاه: بازیکن می‌تواند کارگزارش را روی هر یک از مناطق عملیاتی قرار بدهد؛ ترتیب ۱ - ۲ - ۳ - ۴ - ۵ فقط در مرحله‌ی عملیات اهمیت پیدا می‌کند.

- **مرحله‌ی عملیات:** چندین منطقه‌ی مختلف وجود دارند که به ترتیب مورد بهره‌برداری قرار می‌گیرند:

I بازار (Mercatus) / II آوردگاه گلابیاتورها (Arena) / III استادیوم (IV تئاتروم (آمفی تئاتر) / V میدان‌گاه (VI بندرگاه

عملیات مختلف به ترتیب اعداد لاتین انجام می‌پذیرد. در منطقه‌ای که کارگزاری در آن نیست، عملیاتی نیز انجام نمی‌پذیرد. پس از انجام ۱ عملیات، بازیکن، کارگزار مربوطه را از آن منطقه خارج می‌کند.

مناطق (تصاویر صفحه‌ی ۴ از راهنمای اصلی را ببینید):

I بازار: در این منطقه شما می‌توانید چند نوع عملیات مختلف را انتخاب کنید، که به این ترتیب انجام می‌پذیرند:

دولوس (Dolus) (به معنی فریب): ۲ تاس قرمز را بریزید و مجموع پولی را که ۲ تاس نشان می‌دهند، جمع کنید.

پکونیا (Pecunia) (به معنی ثروت): می‌توانید پول‌تان را تبدیل کنید و با این کار، ۴ امتیاز طلب کنید. عملیات مالی (تبدیل‌های) مجاز عبارت‌اند از:

۱ طلا با ۱ نقره و ۲ برنز / ۱ طلا با ۲ نقره / ۱ طلا با ۴ برنز / ۲ نقره با ۴ برنز / ۱ نقره با ۲ برنز

اسب و اسلحه (Equi et Arma): می‌توانید ۱ کارت، روی هر یک مناطق - به شرط آن که یک کارگزار در آن منطقه گذاشته باشید - خریداری کنید. بهای این کار (در هر منطقه‌ای) ۱ سکه‌ی برنز است که به بانک می‌پردازید. اگر یکی از کارگزارهای شما در منطقه‌ی مُنتهاالیه سمت چپ جای‌گذاری شده باشد، شما بالاترین کارتِ دسته را می‌گیرید (بدون آن که به سایر بازیکنان نشان بدهید).

برده (Servi): می‌توانید کارت‌های برده را خریداری کنید؛ پول را به بانک می‌پردازید:

- منطقه‌ی بالایی: ۱ سکه‌ی برنز برای ۱ کارت.

- منطقه‌ی میانی: ۱ سکه‌ی نقره برای ۱ کارت یا ۲ سکه‌ی نقره برای ۲ کارت.

- منطقه‌ی پایینی: ۱ سکه‌ی طلا برای هر کارت ولی نه بیش‌تر از ۳ کارت.

پوتن تیا (Potentia) (به معنی قدرت): ۴ تاس آبی را طلب کنید. بازیکن اجازه دارد در این دور، از یکی از این تاس‌ها یا بیش‌تر، در آوردگاه گلاباتورها و استادیوم استفاده کند؛ پس از استفاده، آن‌ها را به پوتن تیا بر می‌گرداند. ۱ تاس در طول یک دور بازی نمی‌تواند بیش از یک‌بار مورد استفاده قرار بگیرد.

(II) آوردگاه گلاباتورها (Arena): همه‌ی بازیکنانی - که دست‌کم ۱ کارگزار در آوردگاه قرار داده‌اند - در نبرد گلاباتوری شرکت خواهند داشت:

(۱) بازیکنان قدرت جنگ‌آوری خود را با ثبت ارزش منطقه‌ای که کارگزار خود را در آن گذاشته‌اند، مشخص می‌کنند.

(۲) به ترتیب نوبت، همه‌ی شرکت‌کنندگان نبرد گلاباتوری، ۳ تاس قرمز را می‌ریزند. هر علامت "برنز"ی که تاس نشان بدهد، به قدرت جنگ‌آوری بازیکن اضافه می‌شود.

(۳) به ترتیب نوبت، هر بازیکن، می‌تواند کارت‌های برده و اسب و سلاح خود را به قدرت جنگ‌آوری‌اش اضافه کند.

(۴) بازیکنی که تاس‌های آبی را در اختیار دارد، می‌تواند هر تعداد (از ۱ تا ۴) تاس آبی را بریزد و به تعداد "برنز"هایی که می‌آورد، قدرت جنگ‌آوری‌اش را افزایش دهد.

پیروز نبرد: قدرتمندترین بازیکن (دارای بیش‌ترین امتیاز در قدرت جنگ‌آوری) پیروز نبرد گلاباتوری خواهد بود. در صورت تساوی، دارنده‌ی پایین‌ترین موقعیت در ردیف-الواح گزینش، برای موقعیتی بهتر در نبرد برگزیده خواهد شد.

آن‌چه که پیروز نبرد به دست می‌آورد:

۳ سکه‌ی برنز از بانک و یکی از این دو مورد:

امتیازات پیروزی، به اندازه‌ی دو برابر قدرت جنگ‌آوری‌اش یا ۱ کارت برده از دسته کارت‌های روبه پایین (پیروز نبرد بین امتیازات پیروزی و کارت برده انتخاب می‌کند).

آن‌چه که نفر دوم نبرد به دست می‌آورد:

۲ سکه‌ی برنز از بانک و یکی از این دو مورد:

امتیازات پیروزی، به اندازه‌ی دو برابر قدرت جنگ‌آوری‌اش یا ۱ کارت برده از دسته کارت‌های روبه پایین (هر کدام که پیروز نبرد انتخاب نکرده باشد).

آن‌چه که نفر سوم نبرد به دست می‌آورد:

۱ سکه‌ی برنز.

در طول نبرد، بازیکنان امتیاز هر لحظه‌ی خود را با حرکت دادن سپرهای قدرت‌شان بر روی ردیف قدرت، علامت‌گذاری می‌کنند. بازیکنان می‌توانند امتیازات خود را بیش‌تر از طول ردیف قدرت، افزایش دهند. برای مثال، رسیدن به ۱۲ و کسب ۲۴ امتیاز پیروزی مجاز است.

مثالی برای یک رقابت در آره‌نا (آوردگاه گلاباتورها): استفان (رنگ آبی) آغازکننده‌ی بازی است. او با ۱ امتیاز از خود آره‌نا آغاز می‌کند. او ۳ تاس قرمز را می‌ریزد

و نتیجه عبارت است از: ۱ برنز، ۱ نقره و ۱ طلا. از آن‌جا که فقط برنز در آره‌نا به کار می‌آید، او ۱ امتیاز به مجموع امتیازاتش بر روی ردیف قدرت اضافه می‌کند. حالا، جورجو (رنگ زرد) تاس می‌ریزد؛ برنزی نمی‌آورد پس امتیازی نیز به مجموع امتیازاتش اضافه نمی‌شود. کیکو (رنگ قرمز) ۳ برنز می‌آورد؛ پس مجموع امتیازات او به ۴ می‌رسد.

سپس بازیکنان می‌توانند کارت‌های برده و Arma (اسلحه) را برای افزایش قدرت‌شان بازی کنند. استفان دوباره آغاز می‌کند. او تصمیم می‌گیرد که کارتی را بازی نکند. جورجو ۱ کارت اسلحه با ۲ نشان (دو تایی) و ۱ کارت برده با ۱ نشان (تکی) بازی می‌کند. این ۳ امتیاز به امتیازات او اضافه شده و مجموع امتیازاتش را به ۵ می‌رساند. حالا، کیکو تصمیم می‌گیرد ۱ کارت اسلحه با ۲ نشان (دو تایی) بازی کرده و امتیاز خودش را به ۶ برساند.

جورجو ۴ تاس اضافی را در اختیار دارد و تصمیم می‌گیرد ۲ تا از آن‌ها را به کار بگیرد. او ۱ برنز می‌آورد و این امر باعث می‌شود که او و کیکو در امتیاز ۶ و رده‌ی نخست، با هم مساوی شوند. تساوی، با استفاده از لوح گزینش، شکسته می‌شود: چون جورجو در خانه‌ی چهارم و کیکو در خانه‌ی دوم است، کیکو به عنوان برنده اعلام می‌شود.

کیکو ۳ سکه‌ی برنز از بانک گرفته و تصمیم می‌گیرد که ۱۲ امتیاز پیروزی (به اندازه‌ی دو برابر قدرتش در آوردگاه) برای خود ثبت کند. جورجو ۲ سکه‌ی برنز از بانک و ۱ کارت برده از دسته‌ی کارت‌ها می‌گیرد. استفان ۱ سکه‌ی برنز به دست می‌آورد.

(III) استادایوم: همه‌ی بازیکنانی - که دست کم ۱ کارگزار در استادایوم قرار داده‌اند - در مسابقه‌ی اربهرانی شرکت خواهند کرد:

۱) بازیکنان، قدرت اسب خود را با ثبت ارزش منطقه‌ای که کارگزار خود را در آن گذاشته‌اند، مشخص می‌کنند. هیچ بازیکنی اجازه ندارد که کارگزارهای خود را در هر دو بخش استادایوم (طلایی / نقره‌ای) قرار دهد.

۲) به ترتیب نوبت، همه‌ی شرکت‌کنندگان مسابقه‌ی اربهرانی، ۳ تاس قرمز را می‌ریزند. بازیکنانی که در بخش طلایی استادایوم هستند، تعداد تاس‌های طلایی‌شان را به قدرت اسب خود اضافه می‌کنند و بازیکنانی که در بخش نقره‌ای استادایوم هستند، تعداد تاس‌های نقره‌ای‌شان را به قدرت اسب خود اضافه می‌کنند.

۳) به ترتیب نوبت، هر بازیکن، می‌تواند کارت‌های Equi (اسب‌ها) مربوط به بخش انتخابی‌اش (طلایی یا نقره‌ای) را به قدرت اسب خود اضافه کند.

۴) بازیکنی که ۴ تاس آبی را در اختیار دارد، می‌تواند تعدادی از آن‌ها را - که در آوردگاه نریخته است - بریزد و به تعداد تاس‌هایی که "رنگ اسب خودش" را نشان می‌دهند، قدرت اسبش را افزایش دهد.

آن‌چه که پیروز اربهرانی به دست می‌آورد:

۳ سکه از بانک (طلا یا نقره، با توجه به بخشی که انتخاب کرده است) و:

انتخابش برای کارت "برگ زیتونی" باز و کارت رویی دسته کارت‌ها (او اجازه دارد هر دوی آن‌ها را نگاه کند). او کارت دیگر را (که دیگران ندیده‌اند) به نفر دوم مسابقه می‌دهد.

آن‌چه که نفر دوم اربهرانی به دست می‌آورد:

۲ سکه از بانک (طلا یا نقره، با توجه به بخشی که انتخاب کرده است) و:

کارت "برگ زیتونی" که از پیروز اربهرانی گرفته است.

آن‌چه که نفر سوم اربهرانی به دست می‌آورد:

۱ سکه (طلا یا نقره، با توجه به بخشی که انتخاب کرده است).

در طول مسابقه، بازیکنان امتیاز نهایی خود را با حرکت دادن سپر قدرت خود بر روی ردیف قدرت، مشخص می‌کنند. بازیکنان می‌توانند بیش از طول ردیف قدرت امتیاز جمع کنند.

مثالی برای یک رقابت در استادایوم: استفان (آبی) آغازکننده‌ی بازی است بنابراین بازم او بازی را شروع می‌کند. او ۱ کارگزار در منطقه‌ی عملیاتی ۱ از بخش

نقره‌ای دارد بنابراین با ۱ امتیاز آغاز می‌کند. او ۳ تاس قرمز را ریخته و ۲ نقره می‌آورد؛ بدین ترتیب امتیازش به ۳ می‌رسد. سپس والتر (سبز) تاس ریخته و ۱ طلا می‌آورد تا مجموع امتیاز او نیز به ۳ برسد. جورجو (زرد) ۱ نقره می‌آورد و او نیز به ۳ می‌رسد. کیکو (قرمز) با ۲ طلایی که می‌آورد به امتیاز ۴ می‌رسد.

حالا کارت‌ها بازی شده‌اند: استفان ۱ کارت با ۲ اسب نقره‌ای بازی می‌کند و امتیاز نهایی‌اش به ۵ می‌رسد. والتر تصمیم می‌گیرد با کارت‌هایش بازی نکند. جورجو ۲ کارت که هر کدام ۱ اسب نقره‌ای دارند، بازی می‌کند تا امتیاز نهایی‌اش به ۵ برسد و کیکو نیز کاردی را بازی نمی‌کند و در امتیاز ۴ باقی می‌ماند. جورجو هنوز ۲ تاس

باقی‌مانده از عملیات پوتین‌تیا را در اختیار دارد. او خوش‌شانس است و ۱ نقره‌ی دیگر می‌آورد. پس امتیازات نهایی به این ترتیب می‌شود: جورجو با امتیاز ۶ برنده می‌شود. استفان با ۵ امتیاز دوم می‌شود. کیکو سوم می‌شود با ۴ امتیاز. والتر نیز با امتیاز ۳ چهارم می‌شود.

گورجو با اسب‌های نقره‌ای مسابقه داده پس ۳ سکه‌ی نقره می‌گیرد. استفان ۲ سکه‌ی نقره و کیکو ۱ سکه‌ی طلا می‌گیرد. جورجو همچنین کارت برگ زیتونی رو شده و بالاترین کارت دسته کارت‌ها را نیز می‌گیرد. او یکی از آن‌ها را انتخاب کرده و نگه می‌دارد و دیگری را به نفر دوم مسابقه (استفان) می‌دهد. او مجبور نیست به بقیه‌ی

بازیکنان نشان بدهد که کدام کارت را نگه داشته و کدام کارت را به نفر دوم داده است.

(IV) تئاتروم: بازیکنی که کارگزار خود را در این ناحیه قرار داده است، کارت رویی دسته‌ی کارت‌ها را به همه نشان داده و آن را حراج می‌کند. او قیمت‌گذاری را با ۱ سکه

(و نه بیش‌تر) به انتخاب خودش (طلا، نقره یا برنز) آغاز می‌کند. حالا در جهت حرکت عقربه‌های ساعت، هر بازیکنی یا رد می‌کند یا قسمت را ۱ سکه به انتخاب خودش بالا می‌برد. بازیکنی که نوبتش را رد می‌کند، دیگر حق ندارد به حراج بپیوندد؛ اگر بازیکن بخواهد قیمت را بالا ببرد، باید ابتدا دقیقاً عین سکه‌های موجود (تعداد و نوع‌شان) را

پیشنهاد داده و سپس ۱ سکه به انتخاب خودش به آن بیفزاید. این کار تا جایی ادامه پیدا می‌کند که فقط یک نفر باقی بماند (با بالاترین قیمت پیشنهادی). این بازیکن، حراج را می‌برد. برنده‌ی حراج، پول را به بازیکنی که تئاتروم را انتخاب کرده، داده و کارت تئاتروم را دریافت می‌کند. اگر بازیکنی، حراج خودش را ببرد، پول در اختیار بانک

قرار می‌گیرد.

مثالی برای یک حراج در تئاتروم: والتر تصمیم می‌گیرد عملیات تئاتروم را انجام دهد اما و حراج را آغاز می‌کند با نشان دادن کارت رویی دسته کارت‌ها به بازیکنان.

او سپس قیمت‌گذاری را با پیشنهاد ۱ سکه‌ی نقره آغاز می‌کند. بازیکن بعدی (گورجو) ۱ نقره را پذیرفته و ۱ نقره‌ی دیگر نیز به آن اضافه می‌کند. کیکو کنار می‌کشد. استفان ۲ نقره را پذیرفته و ۱ برنز اضافه می‌کند. والتر، برنزی در اختیار ندارد بنابراین نمی‌تواند مبلغ قبلی را بپذیرد و ناچار است کنار بکشد! جورجو نیز کنار می‌کشد.

استفان، کارت را می‌برد و مبلغ نهایی حراج را به والتر (که عملیات را انتخاب کرده بود) می‌دهد.

نکات مهم:

- اگر بازیکنی که کارگزارش در تئاتروم است، قادر نباشد یا نخواهد کارت را حراج کند، بازیکن بعدی کارت را حراج می‌کند و همین‌طور الی آخر... اگر هیچ‌کس نخواهد کارت را حراج کند، بازیکنی که در تئاتروم است، به رایگان کارت را دریافت خواهد کرد.
- اگر هیچ بازیکنی، کارگزارش را در تئاتروم نگذاشته باشد، کارتی کشیده نخواهد شد.
- بازیکنانی که حراج را نمی‌برند، پول‌های‌شان را پس می‌گیرند.

(۷) میدان‌گاه: بازیکنان می‌توانند کارگاه‌ها، بانک‌های خصوصی (در سمت چپ صفحه‌ی بازی) و ویلاها (در سمت راست صفحه‌ی بازی) را، به ترتیب ۱ - ۲ - ۳ - ۴ - ۵، به شکلی که در منطقه‌ی عملیاتی نشان داده شده است، بنا کنند:

(۱) اولین بنا / ۲) دومین بنا + مطالبه‌ی امتیاز در هنگام ساختمان‌سازی / ۳) سومین بنا + امکان ساختن ۲ بنا

(۴) چهارمین بنا / ۵) پنجمین بنا + مطالبه‌ی امتیاز در هنگام ساختمان‌سازی

بازیکنی که ساختمان‌سازی می‌کند، باید همه‌ی منابع نشان داده شده در منطقه‌ی انتخاب شده را بپردازد. اگر نتواند دقیقاً آن تعداد برده را بپردازد، باید بهایی بیش از بهای واقعی بپردازد. او باید دقیقاً همان تعداد سکه را بپردازد؛ پس دادنی در کار نیست و سکه‌هایش را نیز نمی‌تواند مبادله کند!

مثالی برای یک ساخت و ساز در میدان‌گاه: کیکو دارد ویلای آبی ۱۰ امتیازی را می‌سازد که ۲ برنز، ۲ نقره، ۱ طلا و ۳ برده خرج برمی‌دارد. او فقط ۲ کارت برده (Servi) دارد که هر کدام ۲ برده دارند. بنابراین او تمام سکه‌های مورد نیاز را به همراه ۴ برده پرداخت می‌کند. او سپس خانه‌ی قرمز خود را روی ساختمان می‌گذارد تا مالکیت خود را نشان دهد. او سپس بلافاصله ۱۰ امتیاز می‌گیرد (بر روی ردیف امتیازات) زیرا او در منطقه‌ی عملیاتی دوم از میدان‌گاه کار ساختمان‌سازی را انجام داده است (که این حق را به او می‌دهد).

کیکو و والتر، هر دو، می‌توانند ۲ ساختمان بنا کنند. کیکو امتیازات پیروزی را می‌گیرد، والتر نه...

بهای ساختمان‌ها باید جداگانه پرداخت شود. اگر یکی از بازیکنان، برای مثال، برای اولین بنایش به ۳ برده نیاز دارد و برای دومین بنایش به ۱ برده، او نمی‌تواند با ۲ کارت برده هر کدام با ۲ برده، پرداخت کند.

(VI) بندرگاه: در بندرگاه ۲ اتفاق روی می‌دهد. اول، لاترو (به معنی راهزن) وارد عمل می‌شود. سپس، بازیکنان می‌توانند ۱ سکه (مشابه با منطقه‌ی عملیاتی‌ای که در مرحله‌ی چیدمان انتخاب کرده‌اند) پرداخت کنند تا کارگاه‌های‌شان فعال شوند و امتیاز یا سکه به دست بیاورند.

(۱) لاترو (راهزن) همیشه اول عمل می‌کند. بازیکنی که ۱ کارگزار در آن‌جا (منطقه‌ی لاترو) دارد، ۲ تاس قرمز را می‌ریزد و پولی را که تاس‌اش آورده است، از مناطق عملیاتی بندرگاه دریافت می‌کند (از پولی که در مرحله‌ی چیدمان، در آن‌جا قرار گرفته است).

(۲) اکنون "زندگی تجاری واقعی" در بندرگاه شکل می‌گیرد - با شروع در منطقه‌ی عملیاتی برنزی و پایان در منطقه‌ی عملیاتی طلایی. هر بازیکنی که ۱ کارگزار در آن‌جا گذاشته باشد، باید ۱ سکه بر اساس رنگ منطقه‌ی عملیاتی مربوطه بپردازد. بازیکنانی که از دست لاترو جان سالم به‌در برده‌اند، سکه‌ای را که داده‌اند، برای گذاشتن در زیر کارگزارشان به کار می‌برند. قربانیان لاترو، باید از ذخیره‌ی پولی خودشان پرداخت کنند. بازیکنانی که نمی‌توانند عین سکه‌های مورد نیاز را بپردازند، اصلاً نمی‌توانند وارد عملیات بشوند.

خود عملیات از فعال کردن کلیه‌ی کارگاه‌ها و بانک‌های خصوصی خود بازیکن تشکیل می‌شود: بازیکن همه‌ی امتیازات پیروزی ارائه شده توسط همه‌ی کارگاه‌های خود و نیز همه‌ی پولی را که بانک‌های خصوصی‌اش می‌پردازند، می‌گیرد (به شکلی که در فضای مربعی بالای سمت راست ناحیه‌ی بانکی نوشته شده). هر منطقه‌ی ساختمانی‌ای، وقتی که فعال می‌شود، بهای مصالح ساختمانی و درآمدش (امتیاز یا سکه) را به وضوح بیان می‌کند.

مثالی برای یک عملیات در بندرگاه: والتر لاترو است و ۲ تاس را می‌ریزد: برنز و طلا. او سکه‌ها را از زیر کارگزاران قرمز و زرد برمی‌دارد. کیکو اول بازی می‌کند و ۱ سکه‌ی برنز جدید از اندوخته‌ی خودش به بانک می‌پردازد. او بانک خصوصی خود را فعال کرده تا ۱ سکه‌ی نقره و ۱ سکه‌ی طلا کسب کند و کارگاهش را فعال می‌کند تا ۴ امتیاز بگیرد. حالا، استفان، سکه‌ی نقره‌ی خود را از بندرگاه خارج کرده، آن را به بانک می‌دهد و بانک‌های خصوصی و کارگاه‌های خودش را فعال می‌کند. جورجو، هیچ طلایی ندارد پس نمی‌تواند ساختمان‌هایش را فعال کند.

نکته‌ی مهم: وقتی که یک نوبت کامل می‌شود، توکن "آغازکننده‌ی بازی، به بازیکنی داده می‌شود که روی ردیف لوح تعیین، نفر اول باشد. همه‌ی بازیکنان، لوح‌های تعیین خودشان را به دست خود برمی‌گردانند.

- **پایان بازی:** پس از ۶ دور، بازی به پایان می‌رسد (کارت‌های "برگ زیتونی" به پایان می‌رسند و بازیکنان به راحتی متوجه خواهند شد). در پایان بازی، امتیازبندی نهایی اتفاق می‌افتد:

* امتیازات مربوط به استادیوم با امتیازات مکتوب (می‌تواند ۳ - ۵ - ۷ - ۱۰ باشد)

* امتیازات برای ارزش کلی ویلاها (سمت راست صفحه‌ی بازی) ضرب در تعداد کارت‌های "برگ زیتونی" (استادیوم + تئاتروم) به همان رنگ. برای هر کارت تئاتروم، بازیکن باید تصمیم بگیرد که برای کدام رنگ محسوب می‌شود.
پول و سایر منابع، امتیازی محسوب نمی‌شوند.
نکته‌ی مهم: برای ویلایی که دست‌کم ۱ کارت "برگ زیتونی" به همان رنگ نداشته باشد، امتیازی محسوب نمی‌شود!

* ارائه‌ای منحصر به فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com * شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸ *

* برای شرکت در قرعه‌کشی و عضویت در کلوب بازی‌های فکری، عدد ۱ را به شماره‌ی ۱۰۰۰۱۶۹۸۹ پیامک کنید *

* خالق بازی: چیه‌لو داورو * مترجم: کیومرث قنبری آذر *