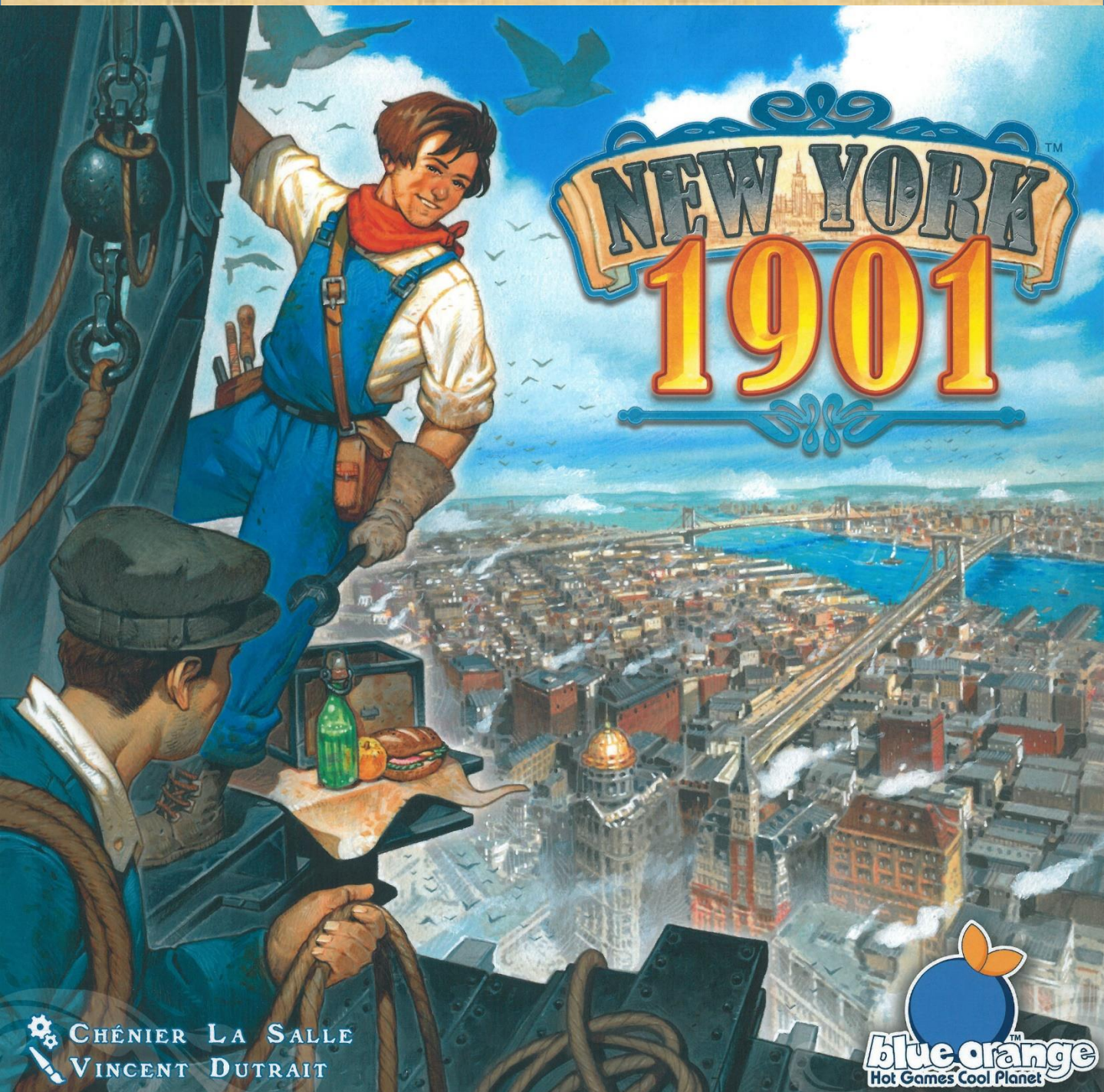


# نیویورک

۱۹۰۱

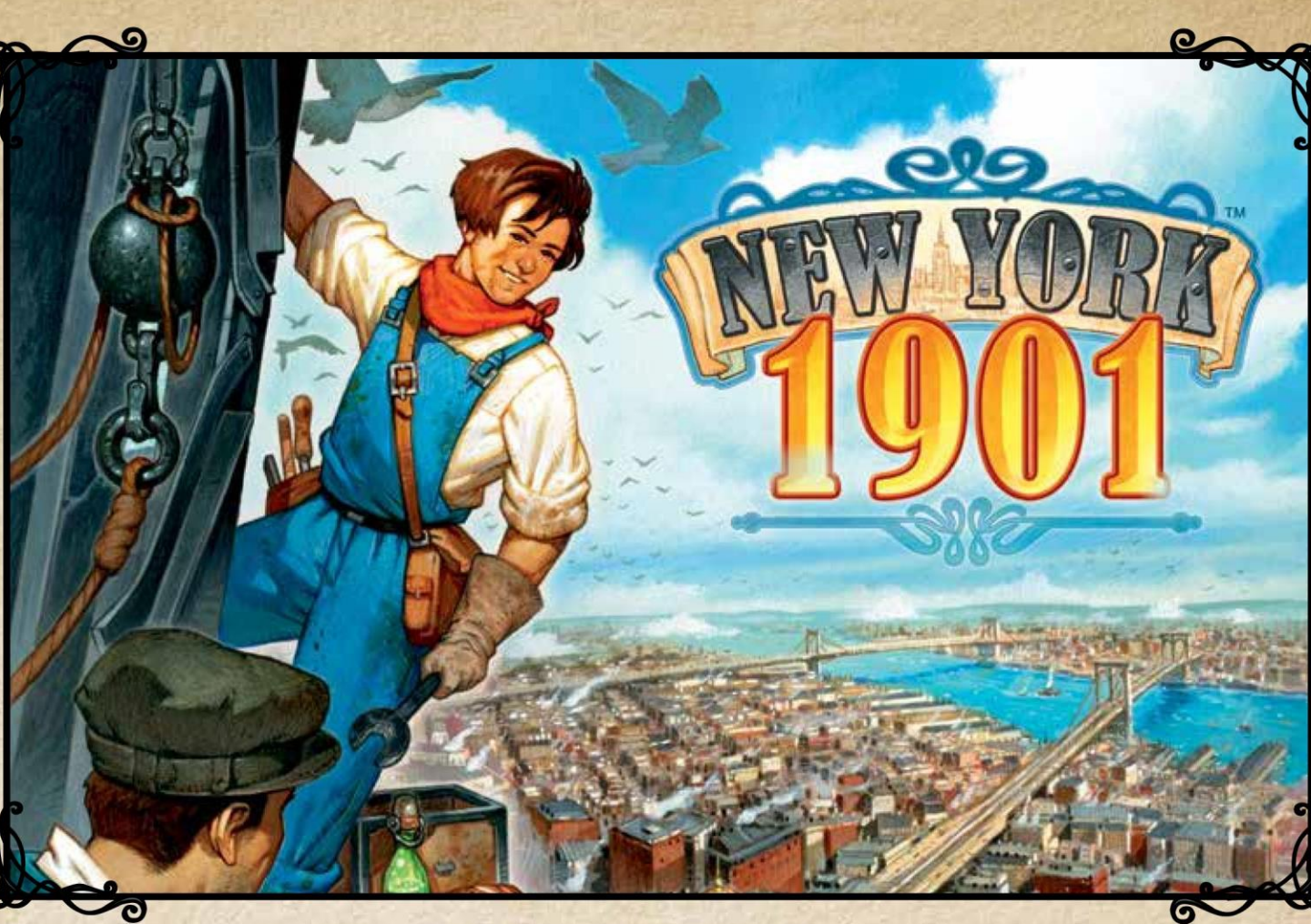


CHÉNIER LA SALLE  
VINCENT DUTRAIT

blue orange™  
Hot Games Cool Planet

طراح:  
شنیه لاسل  
ترجمه به فارسی:  
امیر اردشیری





## مقدمه

سال ۱۹۰۱ است و به نظر نمی رسد علاقه به ساختمان های بلند تپی زودگذر باشد. معاملات املاک در پایین دست منتهن نشان می دهند که در آینده ی نزدیک آسمان خراش های بیشتری آسمان نیویورک را اشغال خواهند کرد. پیشرفت های اخیر در فناوری، امکان دست یابی نسل جدیدی از آسمان خراش ها به ارتفاع هایی چشم گیر را فراهم کرده اند. سازندگان این غول های فولادی، با آرزوی رفع عطش خود برای شکوه و اعتبار، در آسمان ها بالا و بالاتر می روند.

عموی شما- که خدا رحمت اش کند- دارایی اندکی در پایین دست منتهن برای شما به جا گذاشته است. این شانس شما برای آغاز شغل خرید و فروش املاک و ساختن، ساختن و باز هم ساختن است. شما به گروه توسعه دهنده هایی ملحق خواهید شد که می خواهند بزرگ ترین ابر شهر دنیا را برپا کنند:

## شهر نیویورک

نیویورک ۱۹۰۱ یک بازی در مورد ساخت آسمان خراش ها در شهر نیویورک و درست در نقطه ی آغاز قرن بیستم است. هدف شما توسعه ی کسب و کار خود به یک امپراتوری املاک برجسته در شهر نیویورک، با خریدن زمین ها و ساختن آسمان خراش ها برای به دست آوردن امتیاز است. در نوبت خود، قبل از ساخت و ساز، این انتخاب به شما داده می شود که املاک خود را با خریدن زمین های جدید گسترش دهید یا ساختمان های فعلی را برای جایگزین کردن آن ها با ساختمان هایی بهتر تخریب کنید.

بازیکنی که در انتهای بازی بیشترین امتیاز را به دست آورده باشد برنده است.



نویسنده: شنیه لاسل  
تصویر ساز: وینسنت دوتره

## اجزای بازی

- ۱ صفحه بازی
- ۵ کارت شخصیت ها
- ۵ کارت خیابان های نیویورک
- ۵ کارت چالش های دارای جایزه
- ۶۵ کارت زمین
- ۴ نشان امتیاز آسمان خراش (۱ عدد به ازای هر بازیکن)
- ۱۶ کارگر (۴ عدد به ازای هر بازیکن)
- ۴ نشان پادشاهی (۱ عدد به ازای هر بازیکن)
- ۱۲ کارت اعمال (۳ عدد به ازای هر بازیکن)
- ۷۶ آسمان خراش (۱۹ عدد برای هر بازیکن، که شامل ۱ ساختمان شروع کننده هم می شود)
- ۴ آسمان خراش افسانه ای

۲ تا ۴ بازیکن - ۸ سال به بالا - ۳۰ تا ۶۰ دقیقه



## اجزای بازی

### صفحه ی بازی :

**ناحیه ها:** صفحه ی بازی به ۵ ناحیه تقسیم شده است که با رنگ های مختلف روی صفحه ی بازی نشان داده شده اند.

**زمین ها:** ۱۳ زمین در هر ناحیه وجود دارند که با خط های پیوسته از هم جدا شده اند (خط های نقطه چین برای راهنمایی در زمان قرار دادن آسمان خراش ها داخل یک ناحیه کشیده شده اند). زمین ها در دو اندازه ی ۲ خانه و ۳ خانه موجود هستند. نشان گل داخل زمین های ۳ خانه ای به یافتن آن ها روی صفحه بازی کمک می کند.

**خیابان ها:** ۵ خیابان مهم با رنگ های متفاوت مشخص شده اند تا تشخیص آن ها ساده تر شود. این خیابان ها امکان کسب امتیاز در انتهای بازی را فراهم می کنند (بسته به این که کدام یک از کارت های خیابان های نیویورک انتخاب و وارد بازی شوند).

**مسیر امتیاز شماری:** مسیر امتیاز شماری دور صفحه ی بازی، امتیاز به دست آمده توسط هر بازیکن را مشخص کرده و زمان در دسترس قرار گرفتن نسل جدید فناوری ها را مشخص می کند.



**املاک:** املاک شما برابر مجموع مساحت زمین هایی است که بر روی صفحه ی بازی خریداری کرده اید. باید همه ی آسمان خراش هایتان را داخل محدوده ی املاک خود بسازید.

**دقت کنید:** می توانید در زمین هایی با رنگ های مختلف ساخت و ساز کنید، به شرط این که همه ی آن زمین ها جزو ملک شما باشند.

### کارگران :

کارگران نشان دهنده ی مالکیت شما بر روی یک زمین هستند، و مانع ساخت و ساز توسط بازیکنان دیگر در آن زمین می شوند.



### نشان های امتیاز :

### نشان های پادشاهی :



### کارت های زمین :

هر کارت از دسته کارت های زمین، مربوط به یکی از زمین های روی صفحه ی بازی می باشد. شما در نوبت خود، می توانید یکی از کارت های زمین رو شده را برای گسترش املاک خود خریداری کنید.



### کارت های شخصیت :

کارت های شخصیت، بر اساس نشان رنگی موجود روی هر یک از آن ها، مشخص می کنند که در زمان چیدمان اولیه ساختمان شروع کننده ی شما کجا قرار می گیرد.

هر یک از ۵ رنگ روی کارت های شخصیت، به یکی از ۵ رنگ ناحیه های روی صفحه بازی اشاره می کنند. رنگ روی کارت های شخصیت به رنگ مهره های شما مربوط نیست.



### کارت های خیابان های نیویورک :

کارت های خیابان های نیویورک تعیین می کنند که در انتهای بازی داشتن بیشترین آسمان خراش در کنار کدام خیابان ها، برای شما ۵ امتیاز اضافی به همراه دارد.



### کارت های چالش دارای جایزه :

کارت های چالش دارای جایزه شرایط جدید و اضافه ای برای به دست آوردن امتیاز در هر بازی ایجاد می کنند (به صفحه ۹ مراجعه کنید).



### کارت های اعمال :

کارت های اعمال، به شما اجازه ی انجام یک عمل اضافه را در نوبتی که بازی شوند، می دهند (به صفحه ۹ مراجعه کنید).





## چیدمان اولیه

### در بازی دو نفره:

پیش از آغاز چیدمان، کارت شخصیت دیوید اشنايدر (David Schneider) را به همراه همه ی کارت های زمین صورتی از بازی حذف کرده، و آن ها را به جعبه بازی برگردانید (آن ها در بازی استفاده نخواهند شد).

- صفحه ی بازی را وسط میز قرار داده، و ۴ آسمان خراش افسانه ای مشکی را در کنار آن و در دسترس بازیکنان بگذارید.
- به هر بازیکن یک مجموعه هم رنگ او از اجزای بازی بدهید که شامل این موارد می شود: ۱۸ آسمان خراش، یک ساختمان شروع کننده، ۴ کارگر، ۱ نشان پادشاهی، ۳ کارت عمل، و یک نشان امتیاز شماری.
- نشان امتیاز شماری خود را روی خانه ی شماره ۰ ردیف امتیاز شماری بگذارید.
- ۳ کارت عمل خود را به رو جلوی خود، و در کنار کارگرا و نشان پادشاهی خود بچینید.
- به صورت تصادفی ۳ کارت از میان کارت های خیابان های نیویورک و ۱ کارت چالش دارای جایزه را انتخاب کرده و کنار صفحه بازی به رو بگذارید.
- به هر بازیکن ۱ کارت شخصیت بدهید.
- ساختمان شروع کننده خود را روی زمین دارای اندازه ۲ ای بگذارید که منطبق با علامت گوشه ی بالا و سمت راست کارت شخصیت شماس است.
- یک کارت زمین که دارای رنگ و اندازه ی منطبق با زمین شماس از دسته ی کارت های زمین حذف کرده و روی کارت شخصیت خود بگذارید.
- **نکته ی مهم:** به این خاطر باید کارت های زمین گفته شده را از دسته کارت ها حذف کنید که دسته کارت باقی مانده منطبق با زمین های باقی مانده روی صفحه ی بازی باشد.
- کارت های زمین باقی مانده را بر زده و ۴ عدد از آن ها را رو کرده و کنار صفحه بگذارید تا بازار آزاد زمین را تشکیل دهند. کارت های زمین باقی مانده را در یک دسته به پشت در گوشه ای بگذارید. به این دسته بازار آینده گفته می شود.
- یک بازیکن را برای شروع تعیین کنید. ما پیشنهاد می کنیم بازیکنی را که اخیرا نیویورک را ترک کرده و یا (اگر در نیویورک این بازی را انجام می دهید) اخیرا به نیویورک بازگشته است انتخاب کنید.

## : آسمان خراش ها

هر آسمان خراش در این بازی، نماینده ی یک آسمان خراش حقیقی است که زمانی در شهر نیویورک سر به فلک کشیده بود.

- آسمان خراش ها در نوبت شما و در مرحله ساخت و ساز برای به دست آوردن امتیازها به صفحه بازی اضافه می شوند. عدد نوشته شده روی هر کارت آسمان خراش نشان دهنده ی امتیازی است که با ساخت آن به دست می آید. رنگ دور عدد هر آسمان خراش، نسل فناوری مورد استفاده در آن را مشخص می کند.



- **نسل های فناوری:** سه نسل فناوری وجود دارد که عبارت اند از: سطح های برنز، نقره ای، و طلایی. در آغاز بازی، بازیکنان تنها می توانند آسمان خراش های سطح برنز را بسازند. با پیشرفت آن ها بر روی مسیر امتیاز شماری، هر بازیکن به تدریج سطح های فناوری نقره ای و طلایی را برای خود فعال می کند (به ترتیبی که روی مسیر امتیاز شماری مشخص شده است).

- **توجه کنید:** در بازی پایه (حالت معمولی بازی) سطح نقره ای فناوری در امتیاز ۶ و سطح طلایی در امتیاز ۱۸ فعال می شود.



## : آسمان خراش های افسانه ای

- ۴ آسمان خراش افسانه ای، آسمان خراش های سطح طلایی منحصر به فردی هستند. آن ها دقیقا همانند آسمان خراش های دیگر ساخته می شوند، با این تفاوت که آن ها اشتراکی هستند (به اولین کسی که آن ها را بسازد تعلق می گیرند). اگر در ملک خود زمینی برای جا دادن یکی از آن ها داشته باشید، می توانید یکی از آسمان خراش های افسانه ای را هم چون حالت معمولی در مرحله ی ساخت و ساز نوبت خود بسازید. سپس یکی از نشان های پادشاه خود را روی آن قرار دهید تا نشان دهید به شما تعلق دارد.
- توجه کنید: هر بازیکن در طول هر بازی می تواند تنها یک آسمان خراش افسانه ای بسازد.



## : ساختمان های شروع کننده

- ساختمان های شروع کننده، زمین اولیه شما روی صفحه بازی را مشخص می کنند. با آن ها همچون آسمان خراش های معمولی برخورد می شود، جز این که شما با ساختن آن ها در زمان چیدمان اولیه، امتیازی به دست نمی آورید، و این که آن ها متعلق به نسل فناوری پایین تری نسبت به سطح برنزی هستند





## انجام بازی

- بازی در جهت ساعت گرد انجام می شود.
- شما در نوبت خود، املاک تان را با انجام یکی از کارهای زیر توسعه خواهید داد:
- گسترش یا تخریب، و سپس ساخت و ساز.

### گسترش :

- اگر در شروع نوبت خود کارگر قابل استفاده ای داشته باشید، می توانید یکی از کارت های زمین رو شده را از بازار آزاد برداشته و آن را روی کارت شخصیت خود قرار دهید (تا بتوانید رشد املاک خود را پیگیری کنید). سپس یکی از کارگران قابل استفاده را روی زمینی بر روی صفحه بگذارید که از نظر رنگ و اندازه با کارت زمینی که این نوبت برداشتید، هم خوان باشد.
- **دقت کنید:** شما نمی توانید زمینی بر روی صفحه بازی را بدست آورید که در حال حاضر جزئی از املاک بازیکن دیگری می باشد.

- زمانی که یک زمین را به دست می آورید، تا انتهای بازی جزئی از املاک شما خواهد ماند. در طی گام ساخت و ساز، شما می توانید در هر جایی داخل املاک خود، با پیروی از قوانین ساختمان، ساخت و ساز کنید.



- پس از این که گام گسترش را کامل کردید، بازار آزاد را مجدداً، با رو کردن کارت های ملک به تعداد نیاز، به تعداد ۴ کارت رو شده برسانید. سپس می توانید به سراغ گام ساخت و ساز خود رفته یا نوبت خود را تمام کنید تا نوبت به بازیکن بعدی برسد (یعنی می توانید تصمیم بگیرید که در نوبت خود ساخت و سازی انجام ندهید).

### تخریب :

- آسمان خراش (های) موجود و پیشتر ساخته شده خود را با یک آسمان خراش جایگزین کنید. ابتدا آسمان خراشی که در گام ساخت و ساز همین نوبت قصد ساختن آن را دارید انتخاب کنید، و سپس همه ی آسمان خراش ها (و کارگرها) بی که در محل ساخت آن قرار گرفته اند را از روی صفحه بردارید.
- **نکته مهم:** همه ی آسمان خراش هایی که تخریب می کنید باید نسبت به آسمان خراشی که می خواهید در گام بعد بسازید، مربوط به نسل فناوری پایین تر و قدیمی تری باشند (برنزی > نقره ای > طلایی).
- همه ی آسمان خراش های تخریب شده را به جعبه برگردانید. آن ها دیگر در این بازی قابل استفاده نخواهند بود. شما به خاطر حذف آن ها امتیازی از دست نمی دهید.
- اگر پس از تخریب و ساخت آسمان خراش جدید زمین هایی در ملک شما خالی می مانند (یعنی آسمان خراش و یا کارگری در آن ها قرار ندارد)، باید یک کارگر در هر یک از زمین های خالی قرار دهید. اگر برای این کار به تعداد کافی کارگر نداشته باشید، نمی توانید عمل تخریب را در این نوبت انجام دهید. بعد از این که گام تخریب شما کامل شد، به سراغ گام ساخت و ساز بروید (یعنی اگر در نوبتی عمل تخریب را انجام می دهید، حتماً باید پس از آن ساخت و ساز کنید).



### ساخت و ساز :

- یکی از آسمان خراش های استفاده نشده ی خود را، با پیروی از قوانین ساختمان سازی، روی زمین های موجود خالی در ملک خود بگذارید.
- هر کارگری که داخل این زمین های استفاده شده برای ساخت و ساز هستند را برداشته و جلوی خود بگذارید.
- به اندازه ی عدد نوشته شده روی آسمان خراشی که ساخته اید امتیاز کسب می کنید. این امتیاز را، با جلو بردن نشان امتیاز رنگ خود بر روی مسیر امتیاز شماری به اندازه ی عدد نوشته شده کنار آسمان خراش، مشخص کنید.
- پس از این که گام ساخت و ساز شما کامل شد، نوبت شما به پایان رسیده و نوبت بازیکن بعدی می رسد.



بازیکن سبز تنها می تواند در زمینی دخل املاک خود ساخت و ساز کند. او یک آسمان خراش با اندازه دو خانه را در زمین خود قرار داده، ۲ امتیاز به دست می آورد (و کارگر خود را پس می گیرد).

## قوانین ساختمان سازی

- آسمان خراش ها باید کاملاً در املاک شما جا شوند.
- باید قبل از اضافه کردن یک آسمان خراش به صفحه ی بازی، نسل فناوری آن را فعال کرده باشید (به صفحه ۴ مراجعه کنید).
- آسمان خراش ها باید در کنار یک خیابان و یا یک پارک ساخته شوند (گوشه های آسمان خراش به عنوان قسمت مجاور حساب نمی شوند).

- آسمان خراش ها می توانند روی چند زمین و یا ناحیه ی مختلف ساخته شوند.
- نیازی نیست آسمان خراش های ساخته شده، زمین ساخت خود را کاملاً پر کنند. بازیکنان حتی وقتی یک زمین به صورت ناقص پر شود، کارگران داخل آن را پس می گیرند.



- آسمان خراش های را نمی توان بر روی آسمان خراش های دیگر ساخت (به جز در صورت تخریب آسمان خراش زیری در گام تخریب).



- قسمت انتهایی بازی زمانی شروع می شود که:
- یکی از بازیکنان فقط ۴ آسمان خراش ساخته نشده جلوی خود داشته باشد.

### یا این که

- فقط سه کارت در بازار آزاد مانده باشد، در حالی که بازار آینده (دسته ی رو نشده ی کارت های ملک) به پایان رسیده باشد.
- اگر شما قسمت انتهایی بازی را شروع کنید (با رخ دادن یکی از اتفاق ها در نوبت شما، قسمت انتهایی بازی شروع شود)، شما نوبت پایانی خود را کامل می کنید. سپس قبل از این که فاز امتیاز شماری آغاز شود، همه ی بازیکنان دیگر به ترتیب یک نوبت آخر خود را بازی می کنند.

### : امتیاز شماری

- در طی فاز امتیاز شماری، شما به خاطر کارت های خیابان های نیویورک، کارت های چالش، و کارت های عملی که در طول بازی استفاده نکرده اید، امتیازهای اضافه ای دریافت می کنید.
- خیابان های نیویورک:**
- هر کدام از ۳ کارت خیابان های نیویورک، به بازیکن دارای بیشترین نشان آسمان خراش در کنار آن خیابان ۵ امتیاز جایزه می دهند.
- دقت کنید:** اگر یک آسمان خراش در کنار بیش از یک خیابان باشد (بیش از یک خیابان را لمس کند)، برای بردن جایزه ی تمام آن خیابان ها به حساب آمده و شمرده می شود.
- کارت های چالش دارای جایزه:**
- امتیازهای مربوط به کارت چالش اضافه را حساب کنید (به صفحه ۹ مراجعه کنید).
- کارت های عمل:**
- به ازای هر کارت عمل به رو در جلوی خود که از آن استفاده نکرده باشید، یک امتیاز اضافه به دست می آورید.

بازیکنی که بیشترین امتیاز را به دست آورده باشد، برنده ی بازی است.

در صورت تساوی، بازیکنی که بلندترین آسمان خراش افسانه ای (بر اساس ارتفاع نوشته شده روی آن) را ساخته باشد برنده است. اگر بازیکنانی که امتیاز یکسانی به دست آورده اند هیچ آسمان خراش افسانه ای نساخته باشند، بازیکنی که بیشترین آسمان خراش های طلایی را ساخت باشد برنده است. اگر همچنان تساوی پابرجا باشد، هر دو بازیکن پیروزی را با یکدیگر تقسیم می کنند.

- اگر در آغاز نوبت خود، هیچ کارگر قابل استفاده ای نداشته باشید، و نتوانید یا نخواهید گام تخریب را انجام دهید، می توانید گام گسترش را انجام ندهید و در عوض یک راست به سراغ گام ساخت و ساز بروید.
- دقت کنید:** اگر کارگر قابل استفاده ای دارید و نمی توانید یا نمی خواهید گام تخریب را انجام دهید، حتما باید در نوبت خود یک زمین جدید را تصاحب کرده و به دست آورید.
- اگر در آغاز نوبت خود کارگر قابل استفاده ای نداشته باشید و نتوانید در نوبت خود ساخت و ساز (یا تخریب) کنید، باید یکی از کارگرهای خود را از روی صفحه ی بازی و کارت زمین مربوط به آن کارگر را از روی کارت شخصیت خود برداشته و زیر دسته کارت های زمین بازار آینده قرار دهید، و سپس از ادامه ی نوبت خود صرف نظر کرده و نوبت را به بازیکن بعدی تحویل دهید.

## حالت های مختلف بازی

### : برای بازیکنان مبتدی

- با کارت چالش سرمایه دار طلایی (Gold Tycoon) بازی کنید تا قبل از مواجه شدن با کارت های چالش سخت تری همچون استاد معمار (Master Architect) و یا اعتبار طلایی (Gold Prestige)، بیشتر با دیگر قسمت های بازی آشنا شوید.
- با کارت های خیابان های وال استریت (Wall Street)، بردای (Broadway)، و ناسائو و براد (Nassau & Broad) بازی کنید تا بازی در یک منطقه ی آشنا و معروف سپری شود.
- برای داشتن یک بازی مقدماتی ساده تر و گام به گام، می توانید بدون استفاده از کارت های اعمال بازی کنید.

### : برای بازیکنان حرفه ای

- بازی را با ساختمان های شروع کننده آغاز نکنید (در نتیجه بازیکنان باید امپراتوری خود را از نو و صفر بسازند).
- فعال سازی سطح های فناوری نقره ای و طلایی سخت تر خواهد بود:
  - فعال سازی سطح نقره ای در ۱۰ امتیاز،
  - فعال سازی سطح طلایی در ۲۵ امتیاز.
- دقت کنید: علایم روی مسیر امتیاز شماری، آستانه ی فعال سازی این سطح ها را مشخص می کنند.





## مثال هایی از روند بازی

### : گسترش و ساخت و ساز

#### ➤ : مثال ۱

بازیکن سبز یک کارت ملک زرد با اندازه ی ۳ خانه را به دست می آورد، و یکی از کارگرهای قابل استفاده خود را روی یک زمین موجود خالی با همان اندازه و رنگ می گذارد. او تصمیم می گیرد یک آسمان خراش برنزی اندازه ۲ را بسازد، و ۲ امتیاز از آن به دست می آورد. بازیکن سبز کارگر خود را پس می گیرد. خانه ی زرد مربعی خالی مانده و استفاده نشده ی **X** هم چنان جزئی از املاک او به حساب می آید



#### ➤ : مثال ۲

در ادامه ی همان بازی، بازیکن سبز، یک زمین زرد با اندازه ی ۲ را به دست می آورد که دقیقاً کنار زمین کسب شده توسط او در مثال ۱ قرار دارد. او زمینی که به تازگی به دست آورده است و زمینی که از مثال ۱ برایش باقی مانده بود را استفاده می کند تا یک آسمان خراش جدید بسازد، و از این ساختمان ۳ امتیاز کسب می کند.



#### ➤ : مثال ۳

قبلاً در همین بازی، بازیکن آبی ۲ زمین آبی کنار هم به دست آورده بود اما تصمیم گرفته بود ساخت و سازی انجام ندهد. حالا او یک زمین قرمز ۲ خانه ای را روی همان بلوک (که زمین های آبی او قرار دارند) به دست می آورد و آن را با قرار دادن یک کارگر رزرو می کند. بازیکن آبی تا این جا از آستانه ی سطح ۶ امتیاز گذشته است، در نتیجه می تواند آسمان خراش های نسل فناوری نقره ای را بسازد. بازیکن آبی یک آسمان خراش نقره ای می سازد که قسمت هایی از هر سه زمین او را اشغال می کند، و سپس هر سه کارگر خود را پس می گیرد، و در نهایت ۶ امتیاز هم به دست می آورد. مربع باقی مانده واقع در زمین قرمز **X** هنوز جزئی از ملک او به شمار می رود.





## (ادامه) مثال هایی از روند بازی

### : تخریب و ساخت و ساز

#### ➤ مثال ۴ :

بازیکن سبز به آستانه ی ۱۸ امتیاز رسیده است، پس اکنون می تواند آسمان خراش های نقره ای و طلایی را بسازد. او می خواهد از امکان تخریب برای کسب امتیاز استفاده کند.

گزینه ی ۱: او می تواند دو آسمان خراش برنزی خود را برای ساختن یک آسمان خراش بزرگ نقره ای و یا طلایی تخریب کند.

گزینه ی ۲: او می تواند دو آسمان خراش برنزی خود را برای ساختن یک آسمان خراش کوچک نقره ای و یا طلایی تخریب کند.

بازیکن سبز گزینه ی ۲ را انتخاب می کند. ۲ آسمان خراش برنزی که زیر جای آسمان خراش جدید هستند، از بازی حذف می شوند که یک زمین زرد را به طور کامل آزاد و خالی می کند. زمین زرد همچنان متعلق به بازیکن سبز است، بنابراین باید آن را با یکی از کارگرهای خود بپوشاند.

گزینه ۱

گزینه ۲



#### ➤ مثال ۵ :

بازیکن آبی قبلا در همین بازی (در مثال ۳) یک آسمان خراش بزرگ نقره ای ساخت. در یکی از نوبت های قبلی او یک زمین قرمز کوچک را روی همان بلوک به دست آورد و آن را با یکی از کارگرهای خود رزرو کرد. او از آستانه ی ۱۸ امتیاز گذشته است و در نتیجه می تواند آسمان خراش های طلایی بسازد. بازیکن آبی آسمان خراش نقره ای خود را تخریب می کند تا یک آسمان خراش افسانه ای بسازد: زندگی کلانشهری (Metropolitan Life)! او آسمان خراش نقره ای را که زیر جای ساختن ساختمان زندگی کلانشهری قرار گرفته است، از روی صفحه برداشته و کارگر خود را پس می گیرد. آسمان خراش افسانه ای برای او ۱۲ امتیاز به همراه دارد، اما برای کنترل کردن خیابان سرو (Cedar St.) در انتهای بازی، تنها یک ساختمان به شمار می آید. چون این ساختمان بر روی هر دو ناحیه ی آبی و قرمز قرار گرفته است، در هنگام شمارش ساختمان ها برای امتیاز کارت سرمایه دار طلایی (Gold Tycoon)، برای هر دو ناحیه شمرده شده و به حساب می آید.

#### سه خیابان داخل بازی

#### کارت چالش دارای جایزه

برادوی

وال استریت

سدر

سرمایه دار طلایی

Broadway

Wall Street

Cedar

Gold Tycoon





## کارت های چالش

- در آغاز بازی یک کار تصادفی چالش کشیده می شود، و فرصت ها و شرایط جدیدی را برای کسب امتیاز در طول بازی فراهم می کند.

### بارون برنزی (Bronze Baron)

- در پایان بازی، بازیکنان برای داشتن ۴، ۵، یا ۶ عدد از آسمان خراش های برنزی خود روی صفحه به ترتیب ۵، ۱۰، یا ۱۵ امتیاز می گیرند.



### استاد معمار (Master Architect)

- در پایان بازی، بازیکنان برای داشتن ۳، ۴، یا بیش از ۵ آسمان خراش با شکل نامعمول روی صفحه به ترتیب ۳، ۶، یا ۱۰ امتیاز دریافت می کنند. ساختمان های با شکل نامعمول ساختمان های غیر مستطیلی هستند. آن ها یک ۶ ضلعی با رنگ مشخص دور عدد امتیاز خود دارند که نوع آن ها را مشخص می کند.



### پادشاه نسل (Generation King)

- در پایان بازی، بازیکنان به ازای بیشترین تعداد آسمان خراش های متعلق به هر نسل فناوری روی صفحه، ۵ امتیاز کسب می کنند. (یعنی بازیکن دارای بیشترین آسمان خراش برنزی ۵ امتیاز می گیرد، و ...). در صورت تساوی برای ساختمان های یک نسل، آن نسل هیچ امتیاز اضافه ای نخواهد داشت.



### سرمایه دار طلایی (Gold Tycoon)

- در پایان بازی، بازیکنان به ازای هر ناحیه ای که حداقل ۲ آسمان خراش نسل طلایی در آن ها داشته باشند، ۳ امتیاز دریافت می کنند.
- دقت کنید: اگر یک آسمان خراش روی دو ناحیه مختلف ساخته شده باشد، برای امتیاز گیری از هر دو ناحیه به حساب می آید.



### اعتبار طلایی (Gold Prestige)

- برخلاف دیگر کارت های چالش، امتیاز اضافه ی این کارت در طول بازی کسب می شود. هر گاه یکی از آسمان خراش های نسل طلایی خود را به صفحه اضافه کنید، یک امتیاز اضافه به ازای هر یک از آسمان خراش های برنزی و نقره ای حریفان خود که در مجاورت آن وجود دارند به دست می آورید.



## کارت های عمل

- کارت های عمل را می توانید در طول نوبت خود برای انجام یک عمل اضافه ی ویژه استفاده کنید. می توانید چندین کارت عمل را در نوبت خود استفاده کنید، و هر کارت تنها یک بار در طول هر بازی قابل استفاده است. پس از استفاده از هر کارت آن را به پشت بچرخانید.

### رونق ساخت و ساز (Construction Boom)

- یک عمل ساخت و ساز اضافه در این نوبت انجام دهید. اگر استفاده از این کارت باعث شود کمتر از ۴ آسمان خراش ساخته نشده برای ما باقی بماند، نمی توانید از آن استفاده کنید.
- دقت کنید: این کارت به شما اجازه برداشتن دومین کارت زمین یا تخریب برای دومین بار را نمی دهد.



### تعویض بازار (Market Shift)

- در آغاز نوبت خود همه ی کارت های بازار آزاد را تعویض کنید. ۴ کارت رو شده ی زمین را برداشته، بر زده، و زیر کارت های بازار آینده قرار دهید. سپس ۴ کارت جدید زمین را از بالای دسته ی کارت های بازار آینده برداشته و رو کنید تا بازار جدید را تشکیل دهند.



### به چنگ آوردن زمین (Land Grab)

- اگر تصمیم بگیرید در این نوبت ملک خود را گسترش دهید، می توانید در طول گام گسترش یک کارت زمین اضافه بردارید. هر دوی کارت های زمینی که در این نوبت بر می دارید باید اندازه ی ۲ خانه باشند. وقتی دسته کارت های بازار آینده خالی باشد نمی توان از این کارت استفاده کرد.
- دقت کنید: هر دو کارت های زمین همزمان به دست می آیند، پس باید در هنگام استفاده از این کارت حداقل ۲ کارگر قابل استفاده داشته باشید.



"ارائه شده توسط شرکت سرزمین ذهن زیبا"

طراح بازی:  
شنیه لاسل

ترجمه به فارسی:  
امیر اردشیری

Wom\_aa\_1371@yahoo.com