



A Game of Woodland Might and Right



# Learning to Play

## فهرست

۱	..... فهرست
۲	..... گام به گام
۴	..... چیدمان بازی
۵	..... نقشه
۶	..... کارت ها
۸	..... نبرد
۱۰	..... مارکوس گرمه
۱۲	..... شاهین ها
۱۴	..... اتحادیه جنگل
۱۷	..... عیار
۲۱	..... کارت های هدف
۲۲	..... سناپیو ها
۲۳	..... نقشه زمستان

[WWW.BAZIPLANET.COM](http://WWW.BAZIPLANET.COM)



[Cafe.Fekr.Sari](#)



# مقدمه

"روت" در لغت به معنی "ریشه" یک بازی ماجراجویانه و جنگی است. شما به عنوان یکی از چهار حزب جنگل بازی خواهید کرد تا نشان دهید که شایسته ترین حاکم جنگل بزرگ هستید.



## (وند بازی)

هر دور بازی به سه مرحله تقسیم می شود: **صبح، روز، و شب**. هنگامی که این مراحل را به ترتیب بازی کردید، نوبتتان به پایان می رسد، و بازیکن سمت چپ شما نوبتش را آغاز می کند. این سه مرحله در صفحه‌ی شخصی حزب هر بازیکن با جزئیات توضیح داده شده است.

## (وش کسب امتیاز و پیدروزی)

شما می توانید در یکی از دو روش برنده شوید: **۳۰ امتیاز به دست آورید یا کارت های هدف را کامل کنید.** کارت های هدف را نمی توان در اوایل بازی انجام داد، بنابراین ما توصیه می کنیم بعدا آنها را یاد بگیرید؛ توضیحات بیشتر آن ها را در صفحه ۲۱ بخوانید.

در بازی "روت" شما به عنوان یکی از چهار حزب بازی خواهید کرد، هر حزب به روش خاص خودش امتیاز کسب می کند.

**مارکوس گربه** خواستار بهره برداری از چوب جنگل است تا از منابع وسیع جنگل برای ساخت ماشین اقتصادی و نظامی خود استفاده کند. او با **ساختن ساختمان ها** در جنگل امتیاز کسب می کند.



**شاهین های مغورو** سعی دارند حاکمیت اشرافی سابق خود را برگردانند و جنگل وسیع را از "مارکوس گربه" پس بگیرند. آن ها در دور بازی با **ساخت و محافظت از لانه هایشان** در جنگل وسیع امتیاز کسب می کنند.



**اتحادیه جنگ گروه تازه** به دوران رسیده ای هستند که سعی دارند موجودات جنگل را با هم متحد کنند و بر علیه دشمنان ظالمشان بجنگند. آن ها با **پخش گردن همدردی** در سراسر جنگل امتیاز کسب خواهند کرد.



**عيار سعی** در کسب شهرت یا رسوایی در این آشناهه بازار را دارد. او با **کامل کردن کارت های هدف برای موجودات جنگل و کمک گردن** یا آسیب وساندن به جناح های دیگر امتیاز کسب می کند.



در ادامه، بیشتر در مورد جناح ها و نحوه کسب امتیاز آنها اطلاعات کسب می کنید، همراه با روش های چندگانه ای که هر جناح می تواند امتیاز کسب کند.

# گام به گام

اگر گروه شما مایل هستند که بازی را بدون خواندن این دفترچه و همزمان با بازی کردن یاد بگیرند، می توانید از راهنمای گام به گام بازی همانطور که در زیر توضیح داده شده است استفاده کنید.

**اگر مایل هستید تمام قوانین بازی را قبل از شروع بازی بیاموزید راهنمای گام به گام را کنار بگذارید.**

حتی اگر از این راهنمای گام به گام استفاده می کنید، حداقل یک نفر باید قبل از شروع بازی دفترچه راهنمای بازی را بطور کامل مطالعه کرده باشد. ما فرض می کنیم که این شخص شما هستید.

بازی را همانطور که در صفحه بعد توضیح داده شده است بچینید و این تغییرات را انجام دهید:

جناح ها را بصورت ساعتگرد و به ترتیب: مارکوس، شاهین، اتحادیه جنگل و عیار ۱<sup>st</sup> بچینید. به هر بازیکن صفحه‌ی جناح و **کارت‌های گام به گام** مخصوص خود را بدهید.

۳ کارت از روی دسته کارت‌ها **بو ندارید**. در عوض، کارت‌های گام به گام بازی ۳<sup>rd</sup> برای هر جناح تعیین کرده که چه کارت‌تی را باید از روی دسته کارت‌ها بکشد.

۶<sup>th</sup> از چیدمانی که روی کارت گام به گام نوشته شده است پیروی کنید، به چیدمانی ۶<sup>th</sup> که در پشت صفحه جناختان آمده است **توجه نکنید**. تمام بازیکنان می توانند همزمان چیدمان بازی را انجام دهند.



کارت گام به گام

## شروع بازی

در شروع بازی صفحه گام به گام را به بازیکن "مارکوس گربه" بدهید و از او بخواهید متن نوشته شده در قسمت "مارکوس گربه" را بلند بخواند و اکشن‌های مربوط به آن را انجام دهد. وقتی نویش به اتمام رسید، صفحه را به بازیکن "شاهین" بدهید تا همین کار را تکرار کند. بعد از اینکه تمام بازیکنان نوبت اول بازیشان را انجام دادند، صفحه را برگردانید و دور دوم بازی را مثل قبل انجام دهید.

در طول این روند از بازیکنان بخواهید تا در مورد بازی سوال‌هایشان را پرسند. اگر این دفترچه را بخوانید می توانید به سوالات بازیکنان در مورد حرکت کردن یا نبرد پاسخ دهید. اگر کسی سوالی در مورد ویژگی خاص جناحش پرسید تشویقش کنید تا صفحه مخصوص جناح خود را بخواند، این صفحه بصورتی طراحی شده که پاسخگوی اکثر سوالات شما باشد. اگر بازی دقایقی برای ارائه توضیحات کاملت در مورد مبارزه یا ساخت و ساز متوقف شد نگران نباشید. اکثر بازیکنان "روت" را در روند بازی بهتر یاد می گیرند. پس از چندین دور، بازی جریان عادی خود را پیش می برد.



صفحه گام به گام

# چیدمان بازی

اگر با سه بازیکن بازی می کنید، "عيار" را از بازی حذف کنید. اگر با دو بازیکن بازی می کنید، "اتحادیه جنگل" را نیز از بازی حذف کنید. برای بازی ها با ترکیب جناح های دیگر صفحه ۲۲ را ببینید.

**۱<sup>st</sup>** **انتخاب جناح ها.** هر بازیکن یک صفحه جناح را به همراه تمام قطعات مربوط به آن جناح انتخاب می کند.

در پشت هر صفحه جناح تمام قطعات جناح و قوانین ابتدایی بازی لیست شده است.



**۲<sup>nd</sup>** **توكن های امتیاز.** توکن های امتیاز مربوط به هر جناح را بر روی "•" در جدول امتیاز قرار دهید.



**۳<sup>rd</sup>**  **تقسیم کارت ها.** ۵۴ کارت را بر بزنید و هر بازیکن سه کارت بدهد.

اين دسته کارت های مشترک با دسته کارت های مخصوص هر جناح که در پشت صفحه جناحشان ذکر شده اند متفاوت هستند.



**۴<sup>th</sup>** **توكن های خرابه را قرار دهید.** چهار توکن خرابه را در چهار مکان مخصوص آن که با علامت "R" مشخص شده اند بر روی صفحه بازی قرار دهید.



**۵<sup>th</sup>** **موجودی ابزار.** ۱۶ توکن ابزار را در قسمت مخصوص خودشان در نزدیکی بالای نقشه قرار دهید.



**6<sup>th</sup>** **جمع آوری دیگر قطعات بازی.** ۱۶ کارت بررسی اجمالی بازی را تقسیم کنید، و دو ناس بازی را در کنار صفحه بازی قرار دهید.



**7<sup>th</sup>** **چیدمان جناح ها.** بازیکنان چیش جناح های خود را همانطور که در پشت صفحه جناح هر کدامشان توضیح داده شده است انجام می دهند، به این ترتیب: مارکوس، شاهین، اتحادیه، عیار.



# نقشه بازی

بیشتر اکشن های بازی "روت" در جنگلی رخ می دهد که شامل ۱۲ دهکده است که توسط **مسیرهایی** به هم متصل هستند.

یک رودخانه از بین برخی دهکده ها می گذرد. فقط زمانی رودخانه در بازی **تواند گذار است که "حرب مردمان رودخانه" به عنوان یک جناح در اکسپشن در بازی حضور داشته باشد.**

## مرکت بر روی نقشه

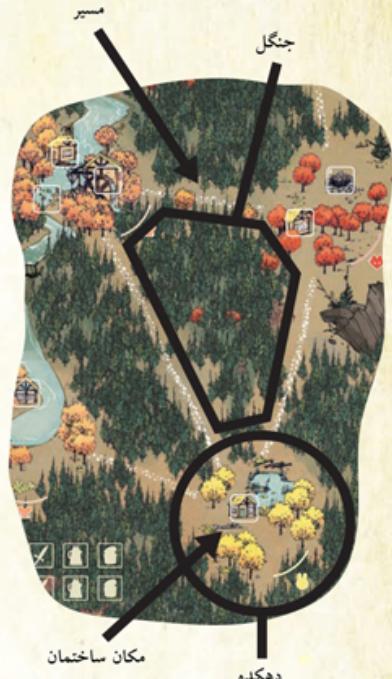
می توانید از یک دهکده به دهکده ای دیگر **حرکت** کنید. برای حرکت می توانید تعدادی از سرباز هایتان را از یک دهکده با استفاده از مسیر به دهکده دیگر منتقل کنید.

فضاهای میان مسیر ها در نقشه **جنگل هایی** هستند که فقط "عیار" می توانند وارد آن ها شود.

برای حرکت کردن از یک دهکده به دهکده ای دیگر شما باید **حاکم** دهکده می بداء **با مقصد** باشید.

زمانی که بیشترین تعداد **سربازها و ساختمان ها** را در یک دهکده داشته باشید **حاکم** آن دهکده شما هستید. در صورت تساوی تعداد سربازها هیچ حاکم نیست.

دیگر اکشن های سربازها مستلزم این است که شما **حاکم** دهکده باشید.



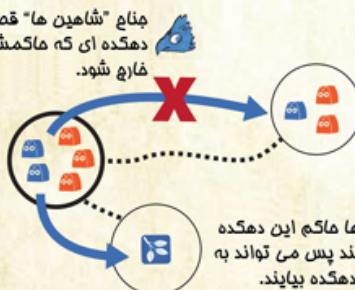
مکان ساختمان  
دهکده



سربازها

### مثال حرکت

چنان "شاهین ها" قمدد داده ای دهکده ای که هاکمش نیست  
غایر شود.



آن ها هاکم این دهکده نیز نیستند، بنابراین نمی توانند به اینها بیانند.

آن ها هاکم این دهکده هستند پس من توانند به این دهکده بیانند.



ساختمان



نون

## دهکده

هر دهکده موجود در جنگل یک تاسه **جایگاه ساختمان** دارد، که مکان توکن های **ساختمانی** است که بازیکنان باید در همان مکان قرار دهند. دهکده ای که جایگاه ساختمان خالی نداشته باشد، امکان ساخت ساختمان جدید در آن وجود ندارد.



بر روی جایگاه های ساختمانی که با خرابه ها پر شده اند نمی توان ساختمان قرار داد تا زمانی که "ولگرد" آن ها را کشف کند. در بازی بدون "ولگرد"، این جایگاه های ساختمان تا آخر بازی بلاک خواهد بود.

هر دهکده یک **مالک** دارد: روباه، خرگوش یا موش. مالک هر دهکده نشان دهنده ای هامجه هی ساکن در آنها است.

با اینکه هر دو جایگاه ساختمان در این دهکده پر شده اند، توکن ها همچنان می توانند در اینها قرار بگیرند.

مالک یک دهکده توسط آیکن آن و همچنین رنگ درختان دهکده قابل تشخیص است.

## کارت ها

در طول بازی، شما از دسته کارت های اصلی بازی کارت می کشید و به دستتان اضافه می کنید، و با خروج کردن همین کارت ها می توانید اکشن های زیادی انجام دهید. فروژ کردن کارت نشان دهنده ای این است که شما آن حیوان (را براي انهاه کاري استفاده) گردید يا لطفی در حق شما انهاه دهد.



دقیقاً مانند دهکده ها، هر کارت یک **مالک** دارد. در کنار روباه، خرگوش و موش، کارت ها مالک چهارمی هم دارند: **پرندگان**.

**پرندگان همه جا هستند:** پرندگان بر روی تمام درختان جنگل زندگی می کنند، پس شما می توانید از کارت پرنده مانند کارت موش، روباه يا خرگوش استفاده کنید. هر چند زمانی که لازم بود کارت پرنده استفاده کنید، نمی توانید از کارت حیوان دیگری را به عنوان جایگزین آن استفاده کنید.

## مثال

اگر هواسته ای اکشن این است که شما باید کارت مطابق با دهکده را فروژ کنید، از آنها که پرندگان بر روی تمام درختان جنگل هستند شما می توانید کارت روباه يا پرنده (را فروژ کنید).



مثالاً شما قصد دارید اکشنی را در دهکده روباه آنهاه دهید.



شما می توانید با استفاده از ابزارها، و با برگرداندن آن ها بصورت رو به پایین اکشن های متفاوتی انجام دهید.

**حرکت کردن:** برای حرکت کردن از ابزار استفاده کنید.

**نبرد:** برای شروع یک نبرد از ابزار استفاده کنید.

**ضویه زدن:** برای حذف کردن یک سرباز در دهکده خودتان از استفاده کنید. اگر بازیکن حریف هیچ سربازی در آن دهکده نداشته باشد می توانید به جای سرباز، ساختمان یا توکن بازیکن را حذف کنید.

**جستجو:** برای برداشتن یک ابزار در یک خرابه در دهکدتان و دریافت یک امتیاز باید از استفاده کنید. توکن خرابه را از روی نقشه بردارید.

**کم کردن:** برای دادن یک کارت مطابق با دهکده در دستان به هر کدام از بازیکنان در دهکده، هر کدام از ابزارهای دلخواه را استفاده کنید.

**هدف:** یک هدف را که جمعیت آن با دهکده شما مطابقت دارد را با آسیب رساندن به دو ابزار لیست شده بر روی کارت مطالبه کنید. هدف مربوط را در منطقه بازی خودتان قرار دهید. سپس می توانید دو کارت از دسته کارت ها بکشید، یا می توانید به ازای هر هدف که در این جمعیت کامل کردید، شامل همین هدف، یک امتیاز دریافت کنید. در نهایت یک کارت هدف دیگر بردارید تا تلاش جدیدی را آغاز کنید.

**ساخت و ساز:** به تعداد شماره ای جمعیت های نشان داده شده بر روی کارت هزینه ای کارت ساخت و ساز استفاده کنید. تمام شما باید مطابق جمعیت دهکده ی شما باشد.

**تعمیر کردن:** برای تعمیر یک ابزار استفاده شده و برگرداندن آن بصورت رو به بالا از یک استفاده کنید.

**اکشن ویژه:** برای انجام اکشن لیست شده بر روی کارت شخصیتتان یک استفاده کنید.

## شب

اگر در جنگل هستید، تمام ابزار های استفاده شده ی خودتان را تعمیر کنید.

سپس، یک کارت بکشید، به اضافه یک کارت اضافه در ازای هر روی جدول آن. اگر بیشتر از پنج کارت در دستان دارید آن ها را دیسکاردد کنید تا پنج کارت در دستان باقی بمانند.

در نهایت، اگر تعداد ابزارهای خورجین و قسمت ابزارهای آسیب دیده ی شما بیشتر از حد مجازتان بود - شش به اضافه ی به ازای هر در جدول دو-باید ابزار های درون خرجینتان را حذف کنید تا به حد مجاز مربوط برسد. تمام ابزارهای حذف شده را به جعبه برگردانید.



جایزه ی دریافت  
کارت "عیار"

برخلاف دیگر جناح ها، "عیار" پوشش قسمت جایزه ی دریافت کارت را بر نمی دارد، در عوض به جای ابزار جایزه ی دریافت کارت می گیرد. این ابزار فقط در صورت جایزه ی دریافت کارت می دهد که استفاده نشده و رو به بالا در جدول مطابق باشد.

# نبرد

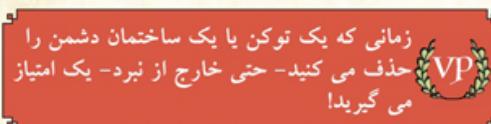
شما با دیگر بازیکنان می جنگید تا مهره‌ی آن‌ها را از نقشه بازی حذف کنید.

برای نبرد یکی از دهکده‌هایی که در آن سرباز دارید را انتخاب کنید، شما مهاجم هستید و باید یک جناح دیگر که قطعه‌ای در آن دهکده دارد را به عنوان مدافع انتخاب کنید.

به طور کلی هر نبرد دو مرحله دارد:

«**ابتدا** هر دو تاس را برویزید. مهاجم شماره‌ی **بالاترین** تاس و مدافع به شماره‌ی **پایین‌ترین** قوین تاس را برای خود بر می‌دارد. هرچند بیشترین ضربه‌ای که هر بازیکن می‌تواند به حریف وارد کند مساوی به تعداد سربازها است در آن دهکده می‌باشد.

«**سپس** قطعات را حذف کنید. هر دو بازیکن قطعاتشان را هم‌زمان از بازی حذف می‌کنند. بازیکنی که ضربه خورد انتخاب می‌کند که کدام قطعه‌اش را از دهکده خارج کند، اما ابتدا باید تمام سربازهاش در دهکده را از بازی بردارد و سپس توکن‌ها یا ساختمان‌هاش را در دهکده حذف کند.



## ضربه‌های اضافه

برخی تاثیرات به شما اجازه می‌دهد تا ضربه‌های اضافی بزنید.

ضربه‌های اضافه نشان دهندهٔ هایکاه برت، تاکتیک‌ها و یا (هیبری است. ضربه‌های اضافه توسط تعداد سرباز‌ها در منطقه‌ای که نبرد اتفاق افتاده محدود نمی‌شوند، بنابراین یک سرباز تنها می‌تواند چندین ضربه بزند.

اگر مدافعان هیچ سربازی در منطقه‌ی نبرد نداشته باشد و آنجا را بی دفاع رها کرده باشد، مهاجم یک ضربه‌ی اضافه می‌زند.

## مثال نبرد

شاهین به "مارکوس" همله می‌کند.



ابتدا ...

"شاهین" هر دو تاس (۱ می‌بیزد و به عنوان مهام تاس را با شماره بزرگتر را بر میدارد.



سپس ...

هر دو سمت نتیجه (بروس می‌کنند. از آنایدیکه "شاهین" تنها دو سرباز دارد، فقط می‌تواند دو ضربه بزند، و "مارکوس" هیچ ضربه‌ای نمی‌زند.



"مارکوس" دو قطعه را از بازی خارج می‌کند، و "شاهین" بابت هذف یک توکن یک امتیاز می‌گیرد.

## مثال کمین

"شاهین" به "مارکوس" همله می کند.



اما ...



"مارکوس" یک کارت کمین پنده بازی می کند از پنده ها همه ها هستند، بنابراین این کارت با دهکده موش مطابقت دارد.

"شاهین" نمی تواند کارت کمین را فلتش کند، بنابراین باید دو سرباز خود را هدف کند و آن ها را به موجه دیگر برگرداند.

نبرد به پایان می آید.



قبل از اینکه در نبرد تاسی ریخته شود، مدافعان می توانند یک کارت کمین بازی کند، کارت باید مطابق با دهکده ای باشد که نبرد در آن اتفاق افتاده تا **بلاfacسله** دو ضربه به مهاجم بزند.

**لو**  
از آنجاییکه تاثیر ضربه های کارت های کمین آنی است، آن ها می توانند حداقل تعداد ضربه ای که مهاجم وارد می کند را کاهش دهند.

زمانی که مدافعان کارت کمین بازی کرد، مهاجم می تواند با بازی کردن کارت کمین مطابق با آن ، کارت کمین مدافعان را خشی و آن را کنسل کند.

مانند ضربه های اضافی، تعداد ضربه های کمین توسط تعداد سرباز هایتان در دهکده ی نبرد محدود نمی شوند.

**لو**  
حتی زمانی که در یک دهکده **بی دفاع** هستید می توانید کارت کمین بازی کنید! اگر یک کارت کمین در دستان دارید، مانند یک طعمه رفقار کنید تا حریقنان وارد چنگ در منطقه ای شود که شما در آنجا ضعیف تر به نظر می رسید.

اگر یک کارت کمین باعث حذف شدن تمام سرباز های مهاجم شود، نبرد **بلاfacسله** پایان می باید.



# مارکوس گربه

مارکوس گربه "هنگل را اشتبان کرده است و قصد دارد هنگل را به نیروگاه منتهی و نظامی خود تبدیل کند. هر زمانی که "مارکوس" یک از ساختمان هایش را در هنگل می سازد - کارگاه، گاراژ، گاراژه های بیشتری دریافت می کند. هرچقدر تعداد ساکتمان های مشابه بیشتری در نقشه داشته باشد، امتیازهای بیشتری دریافت می کند. اگرچه برای ادامه ساخت و ساز "مارکوس" باید یک اقتصاد قوی و متصل به چوب را محفظ کند و از آن نگه داری کند.

قلعه ی مارکوس گربه زمانی که بر روی نقشه است دو ویژگی منحرفه دارد. اول، هیچکس بجز "مارکوس گربه" حق قرار دادن قطعات در دهکده ای با توکن قلعه را ندارد. همچین زمانی که یک سرباز "مارکوس" باید از بازی حذف شود، "مارکوس" می تواند با خروج کردن کارتی مطابق با دهکده ی آن سرباز یک **بیمارستان صحرائی** احداث کند و یک سرباز را به منطقه ای که توکن قلعه در آن قرار دارد برگرداند.

## صلب

یک توکن چوب را در هر کارگاه، چوب برقی روی نقشه قرار دهید.

## ۱۹

ابتدا، می تواند با استفاده از کارگاه ها هر کارت در دستستان را بسازید. سپس، می توانید سه مورد از اکشن های زیر را انجام دهید.

« فبرد: آغاز کردن یک نبرد.

استخدام پرونده: بعد از انجام سه اکشن، می توانید به تعداد دلخواه و در ازای خروج کردن هر کارت پرنده یک اکشن اضافه انجام دهید.

« پیش روی: دو حرکت انجام دهید.

« استخدام: در هر مکان استخدام یک سرباز قرار دهید. تنها یکبار در هر دور می توانید این اکشن را انجام دهید.

« ساخت و ساز: به اندازه ی هزینه ای آن توکن چوب خروج کنید و یک ساختمان را در دهکده ای که حاکم شستید و جایگاه ساختمان خالی دارد قرار دهید. می توانید چوب های را خروج کنید که توسط هر تعداد از دهکده هایی که شما حاکم آن ها هستید در نقشه به همین دهکده متصل هستند. زمانی که یک ساختمان را قرار می دهید، به اندازه عدد رو شده بر روی صفحه ی جناحتان امتیاز دریافت می کنید.

« اضافه کاری: یک کارت که آیکن روی آن با آیکن دهکده ای که در آن قصد انجام اضافه کاری دارید مطابق است را بسوزانید تا یک توکن چوب در یک کارگاه چوب برقی در آن دهکده قرار دهید.

هر جنای می تواند اکشن های لیست شده ی یک فاز را به هر ترتیب دلخواه، و حتی یک اکشن خاص را چندین بار انجام دهد، مگر اینکه در جایی طور دیگری ذکر شده باشد.

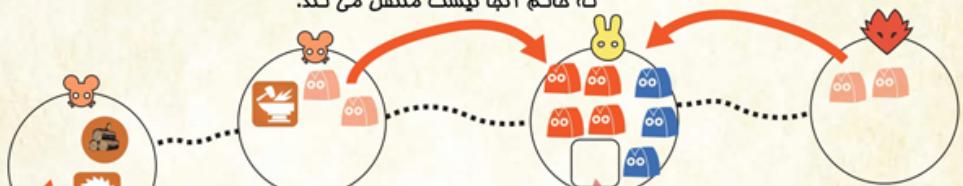
## مثال (۹)

مارکوس "تصفیه من گیرد ابتدا کارت GentlyUsed Knapsack را بسازد، پس یک کارگاه موش را فعال می کند. او یک امتیاز من گیرد و آیتم مورد نظر را در قسمت آیتم های ساخته شده بر روی صفحه گنهاش قرار می دهد.



سپس شروع به انها اکشن هایش می کند: او با اکشن پیشروی شروع می کند که به او اهازه می دهد دوبار حرکت کند.

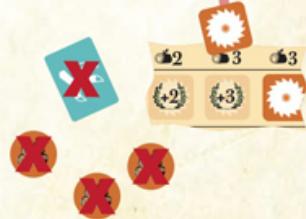
او دو سریعا را از دهگده موش که خودش هاکم آنها است به دهگده فرگوش که هاکم آنها نیست منتقل می کند.



او برای دومین حرکتش دو سریعا دیگرش را نیز به دهگده منتقل می کند. او هلا هاکم دهگده فرگوش است.

او به عنوان اکشن دو فود و سووم فود، دو بار اکشن اضافه کاری (ا انهاه من دهد، یک کارت موش و یک کارت پرنده می سوزاند تا دو چوب اضافه (ا در دهگده) موشی که یک کارگاه چوب بزی در آن دارد قرار دهد.

از آنایی که او سه اکشنش را انهاه داد، مایل است که اکشن دیگری انهاه دهد، بنابر این یک کارت پرنده (Hawks for Hire) را دیسکاردد کنندا اکشن اضافی بازی کند. با این اکشن او تصفیه به ساخت و ساز من گیرد. چون او هاکم دهگده فرگوش است من تواند در چارگاه ساختمان های آنها ساخت و ساز کنم. برای احداث کارگاه چوب بری بعده نیاز به سه چوب داریم، پس او چوب ها را از روی دهگده موش در مجاورت بر من دارد. سپس، او سه امتیاز دریافت می کند.



## شب

یک کارت بکشید و علاوه بر آن به ازای هر نشان جایزه ای دریافت کارت نشان داده شده در صفحه ای جناح، کارت اضافه بکشید. سپس، اگر بیشتر از پنج کارت در دستان داشته باشید کارت ها را دیسکاردد کنید تا نهایتا پنج کارت در دستان بمانند.

اگر جناح های دیگر دقیقا به همین روش در فاز شب کارت می کشند و دیسکاردد می کنند.

# شاهین‌ها

“شاهین‌ها” قصد دارند تا به و تفت از دست رفته شان را با دوباره ساکن شدن در دهکده‌های هنگل بازگردانند. “شاهین‌ها” در طول شب در ازای لانه هایشان که در نقشه‌ی هنگل است امتیاز کسب می‌کند. مضمر بیشترشان باعث کسب امتیاز پیشتری می‌شود. اکرجه “شاهین‌ها” توسط فرمان هایشان محدود شده‌اند، اما همین‌شیوه در طول بازی فرمان‌هایی که توسط هیرشان می‌تواند انتقام شود در حال افزایش است. در هر دور آن‌ها باید تمام اکشن‌ها در قسمت فرمان هایشان را انعام دهند، در غیر این‌صورت واحد سرنگونی می‌شوند.

پرندگان لردهای جنگل هستند. آن‌ها حتی در صورت تساوی در تعداد سربازها حاکم دهکده‌ها هستند. گرچه تغییرشان از تجارت باعث می‌شود که آن‌ها امتیاز‌های کمتری در زمان ساخت و ساز بگیرند.

## صلیب

باید یک یا دو کارت را در ستون در قسمت فرمان قرار دهید. تنها یک کارت اضافه شده می‌تواند کارت پرنده باشد.

دستورات اضطراری: اگر در ابتدای فاز خروجخوان همچ کارتی ندارید، یک کارت بکشید.

یک لانه‌ی جدید: اگر همچ لانه‌ای ندارید، یک لانه و سه سرباز را در دهکده‌ای با کمترین تعداد سرباز قرار دهید.

## ۹۰)

ابتدا، هر تعداد کارت با استفاده از لانه بسازید.

سپس باید فرمان‌ها را انجام دهید، از چپی ترین ستون شروع می‌شود و به سمت راست ادامه پیدا می‌کند. در هر ستون، می‌توانید کارت‌ها را به ترتیب دلخواه اجرا کنید.

برای هر کارت در هر ستون، باید اکشن‌های لیست شده توسط ستون در دهکده مطابق با کارت را انجام دهید. این‌ها اکشن‌های موجود در چهار ستون فرمان هستند.

» استخدام: یک سرباز را در دهکده مطابق با لانه قرار دهید.

» حرکت: حداقل یک سرباز را از یک دهکده مطابق جابجا کنید.

» نبرد: یک نبرد را در یک دهکده مطابق شروع کنید.

» ساخت و ساز: یک لانه را در یک دهکده مطابقی که شما حاکم آنچا هستید قرار دهید. این دهکده باید جایگاه ساختمان خالی داشته باشد و همچ لانه‌ای در آنچا نباشد.

## شب

ابتدا، به اندازه عدد نوشته شده در راستی ترین خانه‌ی جدول لانه خودتان امتیاز کسب کنید.



سپس، یک کارت به اضافه هر جایزه دریافت کارت اضافی که پوشیده شده نیست کارت بکشید. اگر بیشتر از پنج کارت در دستان دارید، آن‌ها را دیسکاردد کنید تا تعداد کارت‌هایتان به پنج برسد.

# سرنگونی

اگر به هر دلیلی قادر نباشد اکشنی انجام دهد وارد فاز سرنگونی می شوید، مراحل زیر را انجام دهد:

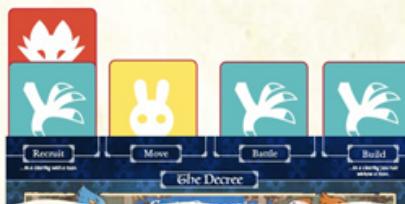
«ابتدا، رژیم شما تحقیر شده است. به ازای هر کارت پرنده در قسمت فرمان یک امتیاز از دست می دهد.  
سپس، دادگاه شما پاک می شود. تمام کارت های موجود در قسمت فرمان بجز دو کارت Loyal Vizier را دیسکارد کنید.

«و، رهبرتان خلخ می شود: رهبر فعلی تان را به صورت رو به پایین برگردانید و در کنار قرار دهد، و از میان کارت های رو به بالا یک رهبر جدید انتخاب کنید و آن را بر روی صفحه جناحتان قرار دهد. سپس کارت های Loyal Vizier را در فضاهای فرمان خالی که برای رهبر جدیدتان توشه شده است قرار دهد.  
در نهایت استراحت می کنید. فاز روز به پایان می رسد و وارد فاز شب می شوید.

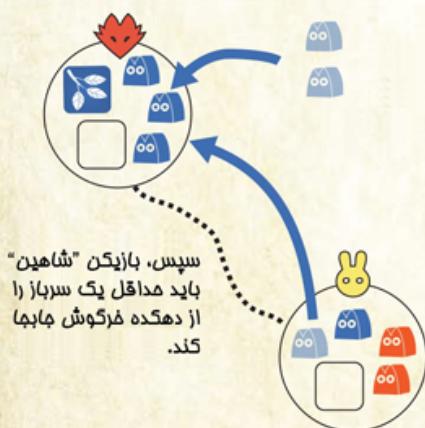
روش های زیادی برای سرنگونی وجود دارد؛ به عنوان مثال، اگر هیچ سربازی برای استخدام نداشته باشد، یا شاید در تمام دهکده هایی که شما حاکم آن هاست بد یک لانه وجود داشته باشد، یعنی نمی توانید هیچ لانه ی دیگری بسازید.

## مثال فرمان

در ستون استخدام قسمت فرمان "شاهین" کارت های روباه و پرنده، و یک کارت فرگوش در قسمت حرکت، و یک کارت پرنده در قسمت نبرد، و یک کارت پرنده در قسمت ساخت و ساز و همود دارند.



برای استفاده، بازیکن "شاهین" از کارت پرنده به عنوان روباه استفاده می کند بنابراین دو سرباز (ا در دهکده روباهی که یک لانه در آن است) قرار می دهد.



سپس، بازیکن "شاهین" باید مداخله یک سرباز (ا) از دهکده فرگوش هایها کند.



سپس بازیکن "شاهین" هایقش باشد. آن ها فقط یک سرباز در دهکده فرگوش دارند.

در نهایت، بازیکن "شاهین" باید یک لانه در یک دهکده ای که هاکمیش است و هیچ لانه ای در آنها ندارد قرار دهد. اگر هایی برای ساخت لانه نداشته باشد وارد سرنگونی می شودا

# متهمدین جنگل

"اتحادیه جنگل" سعی می کند همدردی دیگر موجوادات مظلومِ جنگل را بدست بیاورند. هر بار که "اتحادیه" یک توکن همدردی در جنگل قرار می دهد، امتیاز دریافت می کند. هرچقدر توکن همدردی بیشتری در جنگل قرار بدهند امتیازات بیشتری دریافت می کند. کسب ممایت ساکنان نیازمند حامیانی است، این حامیان کارت های مستند که بر روی صفحه ای بنام "اتحادیه" قرار دارد، این حامیان همه نین من توانند باعث شورش علیه فشنوت شوند. یک شورش پایگاه مددی برای متهمدین ایجاد می کند، و به متهمدین اهازه من دهد تا با تربیت افسران هدید قدرت نظامیشان را افزایش دهند.

"اتحادیه جنگل" در جنگ های چریکی تبحر دارند. زمانی که در یک جنگ مدافع هستند، تاس بزرگتر برای آن ها بازی می شود و ناس شماره پایین تر برای هماجم می شود.

## حامیان، همدردی و خشم

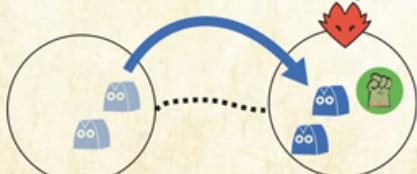
برای بازی به عنوان "اتحادیه"، شما معمولاً از **حامی** استفاده می کنید - کارت هایی که در دسته حامیان شما هستند. کارت های حامی از کارت های دستانه جدا هستند، فقط می توانید از کارت های حامیان برای اهداف مربوط به خودشان استفاده کنید. به عنوان مثال شما نمی توانید کارتی را که در دسته کارت های حامی شما قرار دارد بسازید، یا کارت کمینی که در دسته کارت های حامیان شما قرار دارد را در زمان نبرد استفاده کنید.

معمولًا با دیسکارد کردن کارت های حامی می توان توکن های همدردی قرار داد. قرار دادن توکن های همدردی اصلی ترین روش برای کسب امتیاز است. و توکن های همدردی می توانند حامیان بیشتری از طریق **خشم** برای شما بیاورند.

زمانی که بازیکنی یکی از توکن های همدردی را از بازی حذف کند و یا هر سربازش را وارد دهکده ای کند که توکن همدردی در آن دهکده قرار دارد باید یکی از کارت های دستش که با دهکده ای که توکن همدردی در آن قرار داشته مطابق است را به دسته کارت های حامیان متهمدین اضافه کند. اگر بازیکن مورد نظر کارت مطابق با دهکده نداشته باشد باید تمام کارت هایش را به بازیکن نشان دهد تا او به انتخاب خود یک کارت را بردارد و به دسته کارت های حامیانش اضافه کند.

### مثال فشتم

"شاھین" قصد دارد وارد دهکده روبرو شود. چون در دهکده روباه یک توکن همدردی و مهد دارد "شاھین" باید یک کارت مطابق با دهکده روبرو به دسته کارت هایان "اتحادیه جنگل" اضافه کند.



### دسته کارت های حامیان



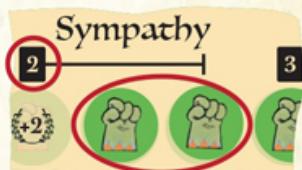
سپس بازیکن "شاھین" در دهکده روبرو وارد چنگ می شود و یک توکن همدردی را از دهکده حذف می کند. حالا بازیکن "شاھین" باید یک کارت روبرو دیگر نزدیک دسته کارت های حامیان "اتحادیه" اضافه کند. "شاھین" یک کارت پرنده می دهد. اگر بازیکن "شاھین" کارت نداشته باشد، بازیکن "اتحادیه" باید یک کارت از دسته کارت های سمت میز بگشود و به دسته کارت های حامیانش اضافه کند.

شما به هر تعدادی می‌توانید شورش کنید، و سپس توکن همدردی را به هر تعداد دفعات پخش کنید.

«شورش»: دو کارت حامی منطبق با دهکده ای که توکن همدردی در آن قرار دارد خرج کنید. تمام قطعات دشمن موجود در آن دهکده را خارج کنید و پایگاه مطابق با آن دهکده را در آنجا قرار دهید. سپس به تعداد شماره نشان داده شده در دهکده ای که شورش اتفاق افتاده و خود توکن همدردی که آنجا قرار دارد، سرباز وارد آن دهکده کنید. و در نهایت یک سرباز در قسمت افسران قرار دهید.

**زمانی که یک پایگاه را حذف می‌کنید**, شما مجبور می‌شوید نصف افسرانان و تمام کارت‌های حامیانی که با مکان آن پایگاه مطابق هستند را حذف کنید. حتی حامیانی با کارت‌های پرنده!

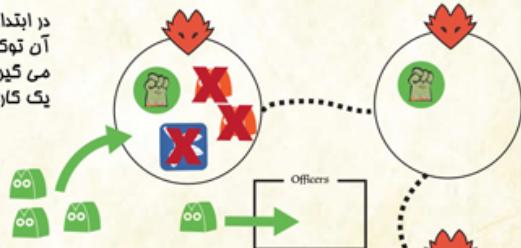
«پخش کردن توکن همدردی»: یک توکن همدردی را در دهکده ای که توکن همدردی در آن وجود ندارد قرار دهید، در صورت امکان باید مجاور منطقه ای باشد که توکن همدردی در آن قرار دارد. همانطور که نشان داده شده است باید طبق هزینه مورد نظر در جدول همدردی کارت حامی خرج کنید. اگر تعداد سربازان موجود از دیگر بازیکنان در دهکده‌ی مورد نظر سه عدد یا بیشتر بود، باید یک کارت حامی مطابق با دهکده اضافه تر خرج کنید تا توکن همدردی را در آنجا قرار دهید.



## مثال صلح

در ابتدای صیغ، بازیگن «اتمادیه هنگل» یک دهکده (روباه) در آن توکن همدردی قرار داد را به عنوان هدف برای شورش در نظر می‌گیرد. پس این فرست (ایدیا من گندتا یک کارت (روباه) و یک کارت پرنده را از دسته کارت‌های حامی اش فروخته.

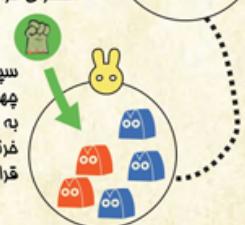
دسته کارت‌های حامیان



این شورش لانه‌ی شاهین و دو سرباز «گربه» را مذف می‌کند، و «اتمادیه» به ازیز لانه‌های حذف شده امتیاز کسب می‌کند. پسون سه توکن همدردی در دهکده (روباه) است (یک توکن موجه شده در دهکده و دو توکن بیرون). «اتمادیه» سه سرباز در دهکده ای (روباه) که شورش در آن اتفاق افتاده قرار می‌دهد و یک سرباز در قسمت افسران قرار می‌دهد.



سپس «اتمادیه» یک توکن همدردی در دهده فرگوش قرار می‌دهد. این پهلوانی توکن همدردی است، پس دو هامی فرگوش هزینه دارد. همه‌نین به فاطر اینکه «شاهین» سه سرباز در آن منطقه دارد، هزینه به سه هامی فرگوش افزایش پیدا می‌کند. بازیگن «اتمادیه» توکن همدردی (ا در آنها قرار می‌دهد و دو امتیاز دریافت می‌کند.



شما می توانید اکشن های زیر را انجام دهید. برخلاف صبح این کارت ها باید از دستان خروج شود، فه از دسته کارت های حامیانان.

« ساخت و ساز؛ با استفاده از توکن همدردی یک کارت بسازید.

« تجهیز گردن؛ یک کارت به دسته کارت های حامیانان اضافه کنید.

« قمین دادن؛ یک کارتی را که آیکن مالک روی آن با پایگاه ساخته شده مطابقت دارد را خرج کنید تا یک سرباز را در قسمت افسران قرار دهید. این سرباز از الان یکی از افسران شماست.

**۱۴**  
افسران شما تعداد عملیات های نظامی که می توانید در طول شب انجام دهید را مشخص می کند. بدون افسران، شما نمی توانید با سربازان حمله کنید و یا وارد نبرد شوید تا بتوانید افسران همچنین به شما اجازه می دهد سربازان جدیدی را استخدام کنید و توکن های همدردی را بدون خرج کردن حامیانان در چنگل قرار دهید.

## شب



شما می توانید عملیات نظامی زیر را حداکثر به تعداد افسرانتان انجام دهید.

« حرکت گردن؛ یک حرکت انجام دهید.

« نبرد؛ یک نبرد را شروع کنید.

« استخدام؛ یک سرباز در دهکده ای که دارای یک پایگاه است قرار دهید.

« سازمان دهی؛ یکی از سربازهایتان را از دهکده ای که توکن همدردی در آن قرار ندارد حذف کنید تا یک توکن همدردی در آنجا قرار دهید. امتیاز پیروزی رو شده در صفحه جناحتان را کسب کنید.

بعد از انجام عملیات های نظامی تان، یک کارت به اضافه هر جایزه دریافت کارت اضافه از دسته کارت بردارید. سپس اگر بیشتر از پنج کارت در دستان دارید، کارت ها را دیسکاردد کنید تا به عدد پنج برسند.

## مثال عملیات نظامی

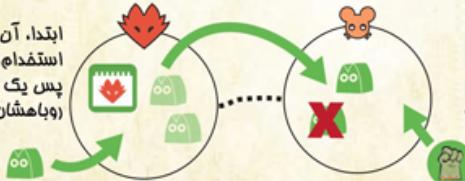
در ابتدای شب "اتمادیه چنگل" سه افسر دارند، پس آن ها می توانند سه عملیات انتها مهارشان



سپس، دو سرباز را به دهکده مهارشان منتقل می کنند.

در انتهای شب، یکی از سربازهایشان را حذف می کنند تا یک توکن همدردی در دهکده مهارش قرار دهد.

ابتدا، آن ها اکشن استفاده را بازی می کنند. پس یک سرباز در پایگاه (پهلوانشان قرار) می دهند.



# عيار

"عيار" در تمام طرف های (دگیری بازی می کند، و هدفش این است که بتواند شهادت فود را در منکل گسترش دهد باید دوستان و دشمنان زیادی برای فود داشته باشد. از آنها یکیه "عيار" سعی در بهبود رابطه اش با دیگر جناح ها دارد و برخی از قطعات دشمنان را از بازی هذف من کنند، امتیاز دیافت من کنند.

به عنوان یک سرگردان تنها "عيار" نمی تواند حاکم یک دهکده باشد و یا مانع این شود که بازیکنی دیگری حاکم دهکده ای باشد، اما او زیرگ است، او می تواند صرفنظر از اینکه چه کسی حاکم دهکده است از آنجا حرکت کند.

"عيار" تنها یک قطعه دارد: **مهره ی عيار**. این مهره می تواند مانند یک سرباز حرکت کند و یا در نبردها شرکت کند، اما او یک سرباز نیست.

## ابزارها

برای حرکت کردن و یا حرکت تاثیرگذار به عنوان یک "عيار"، باید ابزارهایتان را مدیریت کنید، با جستجو در خوابه های جنگل و کمک به دیگر جناح ها افزارهای قدرت را بیشتر کنید.

در هر زمان هر ابزار می تواند آسیب دیده و یا آسیب ندیده باشد، و یک ابزار آسیب ندیده می تواند رو به بالا و یا رو به پایین باشد. شما می تواند از یک ابزار آسیب ندیده را رو به بالا برای انجام یک اکشن استفاده کنید.



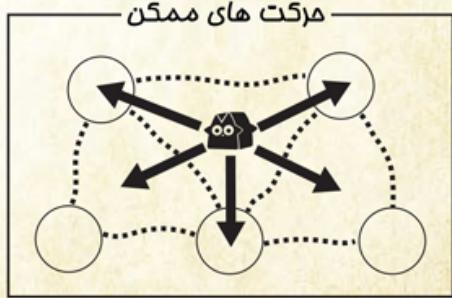
ابزار های و زمانی که استفاده نشده هستند در جدول های خود در قسمت سمت چپ صفحه جناحتان قرار می گیرند، در حالی که دیگر ابزاراتان در خورجیتان قرار می گیرند. خورجیتان فقط برای تعداد مشخص از ابزار ظرفیت دارد و شما مجبورید ابزاراتان را برای تعدیل ظرفیت خورجیتان کم کنید.

## صبع

در ابتدای فاز خروجخوان، "عيار" به ازای هر در جدولش دو ابزار را بصورت رو به بالا بر می گرداند، سپس سه آیتم دیگر را رو به بالا بر می گردانند.

سپس، می توانید یک بار سر بخورید و بدون استفاده از به جنگل ها و یا دهکده های مجاور بروید.

سر خوردن تنها راه ورود به جنگل است!



شما می توانید با استفاده از ابزارها، و با برگرداندن آن ها بصورت رو به پایین اکشن های متفاوتی انجام دهید.

**حرکت کردن:** برای حرکت کردن از ابزار  استفاده کنید.

**نبرد:** برای شروع یک نبرد از ابزار  استفاده کنید.

**ضربه زدن:** برای حذف کردن یک سرباز در دهکده خودتان از  استفاده کنید. اگر بازیکن حریف هیچ سربازی در آن دهکده نداشته باشد می توانید به جای سرباز، ساختمان یا توکن بازیکن را حذف کنید.

**جستجو:** برای برداشتن یک ابزار در یک خرابه در دهکده تان و دریافت یک امتیاز باید از  استفاده کنید. توکن خرابه را از روی نقشه بردارید.

**کم کردن:** برای دادن یک کارت مطابق با دهکده در دستان به هر کدام از بازیکنان در دهکده، هر کدام از ابزارهای دلخواه را استفاده کنید.

**هدف:** یک هدف را که جمعیت آن با دهکده شما مطابقت دارد را با آسیب رساندن به دو ابزار لیست شده بر روی کارت مطالبه کنید. هدف مربوط را در منطقه بازی خودتان قرار دهید. سپس می توانید دو کارت از دسته کارت ها بکشید، یا می توانید به ازای هر هدف که در این جمعیت کامل کردید، شامل همین هدف، یک امتیاز دریافت کنید. در نهایت یک کارت هدف دیگر بردارید تا تلاش جدیدی را آغاز کنید.

**ساخت و ساز:** به تعداد شماره ای جمعیت های نشان داده شده بر روی کارت هزینه ای کارت ساخت و ساز  استفاده کنید. تمام  شما باید مطابق جمعیت دهکده ی شما باشد.

**تعمیر کردن:** برای تعمیر یک ابزار استفاده شده و برگرداندن آن بصورت رو به بالا از یک  استفاده کنید.

**اکشن ویژه:** برای انجام اکشن لیست شده بر روی کارت شخصیتتان یک  استفاده کنید.

## شلب

اگر در جنگل هستید، تمام ابزار های استفاده شده ی خودتان را تعمیر کنید.

سپس، یک کارت بکشید، به اضافه یک کارت اضافه در ازای هر  روی جدول آن. اگر بیشتر از پنج کارت در دستان دارید آن ها را دیسکاردد کنید تا پنج کارت در دستان باقی بمانند.

در نهایت، اگر تعداد ابزارهای خورجین و قسمت ابزارهای آسیب دیده ی شما بیشتر از حد مجاز تان بود - شش به اضافه ی به ازای هر  در جدول دو-باید ابزار های درون خرجیتان را حذف کنید تا به حد مجاز مربوط برسد. تمام ابزارهای حذف شده را به جعبه برگردانید.



جایزه ی دریافت  
کارت "عیار"

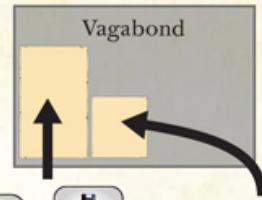
برخلاف دیگر جناح ها، "عیار" پوشش قسمت جایزه ی دریافت کارت را بر نمی دارد، در عوض به جای ابزار جایزه ی دریافت کارت  می گیرد. این ابزار فقط در صورت جایزه ی دریافت کارت می دهد که استفاده نشده و رو به بالا در جدول مطابق باشد.

## تغییر ابزار

شما می توانید بصورت آزادانه ، و استفاده نشه و رو به بالا را از جدول ها به خورجیتان و بالعکس جابجا کنید. اگر یکی از ، و را استفاده کردید، باید آن را به خورجیتان منتقل کنید.

زمانی که یک ابزار استفاده شد، آن را به قسمت استفاده شده خورجیتان منتقل کنید.

زمانی که یک ابزار تعمیر شد، آن را از قسمت استفاده شده بردارید و به خورجیتان باز گردانید.



دیگر ابزار در خرجین  
قرار می گیرند

دسته های سکه، چای  
و کیف ها در جدول  
قرار می گیرند.

## (۱۹) اوابط

جدول روابط شما نشان دهنده‌ی این است که جناح‌های دیگر چقدر با شما دوست یا دشمن هستند.

شما می توانید با دادن کارت در اکشن کمک، روابطتان را با یک جناح بهبود ببخشید. در همان دور شما باید به تعداد نشان داده شده رابطه فعلی دو جناح و فاصله آن را رابطه بعدی شان اکشن کمک را انجام دهید. زمانی که یک رابطه را بهبود می بخشد، امتیاز نوشته شده در قسمت جدید را دریافت می کنید. زمانی که به قسمت متعدد مرسید، می توانید جابجا شوید و با سرباز‌های جناح وارد جنگ شوید. برای اطلاعات بیشتر قوانین "قوانین (وت)" در قسمت (۹.۲.۹) بخوانید.

هر زمانی که یک سرباز را از بازی حذف کردید، نشانگر رابطه‌ی جناحش را در قسمت دشمن قرار دهید. از این به بعد، علاوه بر امتیازی که بابت حذف کردن ساختمان‌ها و توکن‌ها دریافت می کنید، هر بار که در نبرد یکی از قطعات او را از بازی حذف کردید یک امتیاز دریافت می کنید. اگرچه برای وارد شدن به دهکده‌ای که سرباز دشمن در آن قرار دارد باید یک دیگر استفاده کنید.

## مثال کمک کردن و بهبود روابط

او با "شاهین" با هم در دهکده‌ی روپاه قرار دارند، پس "شاهین" می تواند هدف کمک او باشد. هر دفعه او باید از یک ابزار استفاده کند تا کارت پرنده‌ی روپاه را به بازیکن "شاهین" بدهد. او تصمیم می کند سه بار کمک کند.

بازیکن "عيار"، نشانگر "شاهین" را دو فانه به هلو مرکت می دهد و سه امتیاز دریافت می کند.

Indifferent			
	1	2	3

(+1)      (+2)      (+2)

Ally  
May move and  
battle with allied  
warriors.

Score (+2)  
for each Aid.

## نبرد عیار

از آنجاییکه شما سرباز ندارید، تعدادی از قوانین برای شما متفاوت است.

« مهره‌ی "عیار" یک سرباز نیست، پس شما نمی‌توانید حاکم باشید و قوانین مربوط به سرباز‌ها برای شما تاثیر گذار نیست. جایی که مهره شما در آنچا قرار دارد می‌توانید وارد نبرد شوید.

« بیشترین ضربه‌ای که در نبرد می‌توانید با تامس ریختن به حریفان وارد کنید برابر با تعداد کلی خراب نشده‌ی شما می‌باشد، که ممکن است استفاده شده باشند یا نباشند.

« در اثر ضربه‌هایی که به شما وارد می‌شود، باید به انتخاب خودتان ابزارهایتان را خراب کنید. اگر هیچ ابزار سالمی ندارید، ضربه‌های بعدی روی شما تاثیری نمی‌گذارند.

« اگر هیچ سالمی ندارید یعنی بی دفاع هستید و باید یک ضربه‌ی اضافه دریافت کنید.

### مثال نبرد عیار

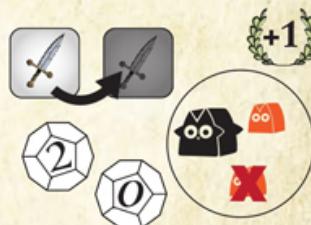
"عیار" در دهکده‌ای به همراه سه سرباز "گربه" قرار دارد. او دو شمشیر و به بالا در فورمینش دارد. بعد از یک راپه‌ی طولانی و مفید با گربه، پلکرد آماده‌ی خیانت به دوستش است.



نبرد اول  
او از یک شمشیر برای نبرد با "گربه" استفاده می‌کند. "گربه" کارت گمین بازی نمی‌کند. سپس "عیار" تامس می‌ریزد و شماره‌های ۱ و ۰ آورد. "عیار" یک ضربه‌ی زند و توقن نشانکر را پهنه‌ی "گربه" را به قسمت دشمن منتقل می‌کند. "گربه" نیز یک ضربه‌ی زند، بنابر این "عیار" به دفعه‌های فود شمشیر استفاده شده اش را به عنوان فسارت نایود می‌کند.



نبرد دوم  
"عیار" تصمیم می‌کنید از دومین شمشیرش برای نبرد دوباره استفاده کند. "گربه" کارت گمین بازی نمی‌کند. "عیار" تامس می‌ریزد، یک ۲ و یک ۰ می‌آورد. با تنها یک شمشیر آسیب ندیده، "عیار" تنها یک ضربه‌ی می‌تواند به مریض بزند. بنابراین او فقط یک سرباز از پناح دشمن را از بازی هذف می‌کند. "عیار" یک امتیاز دریافت می‌کند.



# کارت های هدف

دسته‌ی کارت‌ها دارای چهار کارت هدف است، یکی در هر جمعیت. این کارت‌ها مانند کارت‌های کمین قابل ساخت و ساز نیستند، اما آن‌ها می‌توانند در جمعیت خودشان بازی شوند.

زمانی که کارت‌های هدف را برای جامعه مربوط به خودش خرج می‌کنید، آن‌ها را **دیسکارڈ تکنیدا** در عوض آن را در کتاب نقشه قرار دهید. تمام بازیکنان در طول نوبت روزشان می‌توانند با خروج کردن یک کارت مطابق به منطقه‌ی جمعیتشان یک کارت هدف پردارند.



## تغییر شرایط پیروزی

در طول فاز روز، اگر حداقل ۱۰ امتیاز دارید، می‌توانید یک کارت هدف را در منطقه‌ی بازی خودشان بازی کنید تا آن کارت **فعال شود**. امتیاز شمارتان را از جدول امتیاز حذف کنید. برای ادامه بازی، تنها در صورتی برنده بازی خواهید شد که شرایط پیروزی لیست شده در کارت هدف را انجام دهید.

جدا از کارت هدف فعال شده، می‌توانید تا پنج کارت در دستان داشته باشید، و این کارت نمی‌تواند از بازی خارج شود و یا با کارت‌تی دیگر جایگزین شود.

## تشکیل ائتلاف

”عيار“ نمی‌تواند حاکم یک دهکده باشد، اما می‌تواند یک کارت هدف بازی کنند تا یک **ائتلاف** با بازیکنی که کمترین امتیاز را دارد تشکیل دهد. اگر چند بازیکن کمترین امتیاز را داشته باشند، ”عيار“ به انتخاب خودش یک بازیکن را برای تشکیل ائتلاف انتخاب می‌کند.



برای تشکیل یک اتحاد، ”عيار“ مهره‌ی امتیاز شمارش را از جدول حذف می‌کند و آن را بر روی صفحه‌ی جناح بازیکن مورد نظر قرار می‌دهد. حالا، اگر بازیکن مورد نظر برنده‌ی بازی شود، ”عيار“ در این پیروزی سهمی است.

<sup>۲۰</sup> یک ”عيار“ حتی می‌تواند با یکی از جناح‌های دشمن ائتلاف تشکیل دهد! اگر این کار را انجام داد باید مهره‌ی رابطه‌ی شریکش را به فضای پر بدون تقاضت منتقل کند.

# سناپیو ها

"روت" با هر ترکیبی از جناح ها می تواند بازی شود. لیست زیر ضروری نیستند. ترکیب های دیگری نیز ممکن است، اما ممکن است ابهامات بیشتری داشته باشد، برای بازی با ترکیبات دیگر بهتر است تجربه بازی داشته باشید. ما چند ترکیب مناسب را به شما پیشنهاد می کنیم (با مشعل مشخص شده اند) که روش های مناسبی برای معرفی بازی به بازیکنان جدید هستند.

**برای بازی دو نفره، کارت های هدف بازی نمی شوند.** بهترین روش بازی دو نفره دو راند بازی است (که هر راند ۳۰ تا ۴۵ دقیقه زمان می برد). در بازی اول، بازیکنان باید امتیازهاشان را ثبت کنند و جناح ها را عوض کنند. بعد از بازی دوم، بازیکنان باید امتیازاتشان را با هم جمع کنند تا برنده مشخص شود.

## دو نفره

"شاهین" در مقابل "گربه" ایده آل ترین بازی دو نفره است. "شاهین" باید سریع رشد کند تا "گربه" را عقب نگه دارد.



در بازی دو نفره با "اتحادیه جنگل"، بازیکن "اتحادیه جنگل" این شانس را برای بهبود مهارت هایش در شرایط دشوار دارد. آن ها معمولاً نسبت به "شاهین ها" بهتر بازی می کنند، اما شورش های به موقع و تجهیز سریع می توانند عرصه را برای "گربه" تنگ تر کند.



در این بازی "شاهین" باید کارت های فرمان را طوری بسازد که بتواند در مقابل حملات زیرکانه‌ی "عيار" مقاومت کند.



## سه نفره

مبازه‌ی بین "گربه" و "شاهین" در این بازی تعیین کننده است. "عيار" و "اتحادیه جنگل" به یک اندازه باید مراقب انتخاب دوستانشان باشند و شرایطی ایجاد نکنند که در آینده برایشان غیرقابل کنترل شود.



در این شرایط، "عيار" یک دوستی طبیعی با "اتحادیه جنگل" دارد. هر دوی آن ها باید مراقب پیروزی با کارت های هدف باشند و از گسترش قدرت نظامی شان قابل نشوند.



## چهار نفره

در بازی پر از جناح های مختلف، "گربه" نباید به قصد کسب چند امتیاز پیروزی بیشتر از حکومت کردن بر جنگل قابل شود. اگر کنترل جنگل را از دست دهد، به راحتی نمی تواند آن را پس بگیرد.



# نقشه زمستان

در پشت نقشه‌ی پاییز، نقشه‌ی زمستان جنگل است. می‌توانید هر ترکیبی از جناح‌ها را در این نقشه بازی کنید، اما تنها برای بازیکنان با تجربه پیشنهاد می‌شود.

## چیدمان

قبل از بازی در نقشه زمستان، ۱۲ نشانگر جمعیت را از جعبه بپوشید و آن‌ها را بصورت رو به پایین بر بزنید. سپس، هر نشانگر جمعیت را بر روی در کنار هر دهکده در نقشه قرار دهید. بعد از اینکه بر روی هر دهکده یک نشانگر جمعیت قرار دادید تمام آن‌ها را برگردانید و بازی را مانند حالت عادی بچینید. همانطور که در زیر می‌بینید، خرابه‌ها در مکان‌های متفاوتی قرار می‌گیرند.



## (۹) دفانه خروشان

در نقشه‌ی زمستان، رودخانه جنگل‌ها را مانند مسیر‌ها از هم جدا می‌کنند.

## افطار

در نقشه‌ی زمستان، جمعیت‌های متفاوت دهکده‌ها چالش‌های جدیدی را برای جناح‌های مختلف ایجاد می‌کند. در زمان انتخاب جناح‌های مختلف جغرافیای نقشه را بخاطر بسپارید، و به خاطر داشته باشید که جناح‌های خاص ویژگی‌های مثبت و منفی متفاوتی در هر چیدمان می‌توانند داشته باشند.

# فهرست قطعات



**سربازها**، می توانند در سراسر نقشه حرکت کنند، و با قطعات دیگر بازیکنان نبرد کنند. آن ها اضافه می شوند تا حاکم دهکده شوند.



**ساختمان ها**، در شروع بازی در صفحه ی جناح ها هستند و می توانند در قسمت جایگاه های ساختمان قرار بگیرند. تعداد آن ها باعث حاکم شدن در یک دهکده می شود.



**خوابه ها**، که در قسمت جایگاه های ساختمان در دهکده ها قرار می گیرند. "عيار" می تواند برای پیدا کردن ابزار ها در خوابه ها جستجو کند و جایگاه ساختمان آن ها را خالی کند.



**مهوهی عیار**، که می تواند در تمام جنگل جایجا شود و با قطعات دیگر بازیکنان نبرد کند. "عيار" سرباز فیست و فمی تواند حاکم جایی شود.



Cafe.Pekr.Sari



**توکن ها**، می توانند در دهکده ها قرار بگیرند. اما در قسمت جایگاه های ساختمان قرار نمی گیرند. تعداد آن ها باعث حاکم شدن فمی شوند.



**نشان گر ها**، که نشان دهنده ی امتیاز پیروزی هر جناح و همچنین رابطه ی "ولگرد" با دیگر جناح ها هستند.



**ابزار ها**، که "عيار" از آن ها برای انجام اکشن هایش استفاده می کند. تمام جناح ها می توانند از ابزار استفاده کنند.

## قطعات ساخت و ساز

	گوبه توسط کارگاه ها ساخت و ساز می کند.
	شاھین با استفاده از لانه ها ساخت و ساز می کند.

**سوالات بیشتری دارید؟**  
**"قوانین روت" را بخوانید!**

