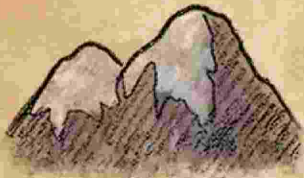


TOBAGO

راهنمای بازی

یک ماجراجویی پُر هیجان برای ۲ تا ۴
جوینده‌ی گنج ۱۰ سال به بالا؛ مدت بازی: ۶۰ دقیقه
طراحی شده توسط بروس آلن



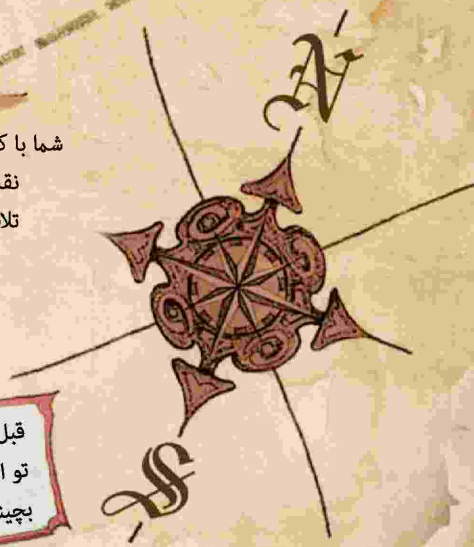
«آهای‌ی! خشکی می‌بینم!»... بعد از چندین سال جستجو، بالاخره رُخ نشون داده: "توباگو"، جزیره‌ی گنج‌های فراموش شده... یه مُشت کاغذ کهنه و ناخوانا و پاره پوره توی دست‌های شماست که با این که نمی‌شه خوندشون، شما شاه‌رگ‌تون رو می‌دین که اون‌ها، تگه‌هایی از یه نقشه‌ی گنج‌آن! اما چه جوری باید اون‌ها رو کنار هم چید؟! و مهم‌تر این که تگه‌ی گم‌شده پیش کی‌ته؟! فقط با جمع‌آوری سرنخ‌های بیشتر می‌تونین ردّی از گنج پیدا کنین! پُشتِ فرمون ATV تون (ATV یا "همه‌جا پیما" یه وسیله‌ی نقلیه‌ست که توی هر زمینی می‌شه روندش!) جنگل‌های انبوه رو پشتِ سر می‌ذارین، از صخره‌های سخت و مرتفع بالا می‌رین و از سیلاب‌های خروشان رد می‌شین... اما درست همون لحظه‌ای که به محل گنج می‌رسین، رُقبای دندون‌گرد و خوش‌اشتهای شما سر می‌رسن و ادعای سهم می‌کنن! تازه، باید مراقب نفرین جزیره" که روی بعضی از گنج‌ها سایه انداخته هم باشین! یه "طلسم نامریی" تنها محافظت‌کننده‌ی شما در برابر نفرین اسرارآمیز جزیره‌ست که طلاها رو می‌بلعه...



هدف بازی

شما با کمک سرنخ‌هایی که به دست می‌آرین، چه خودتون تنهایی و چه به کمک بقیه‌ی بازیکن‌ها، نقشه‌های گنج رو بازسازی می‌کنین و با این کار، موقعیت گنج‌ها رو مشخص می‌کنین. بعدش، تلاش می‌کنین تا اولین نفری باشین که به موقعیت گنج می‌رسه و گنج رو فتح می‌کنه. جایزه‌ی کسانی که در پیدا کردن سرنخ‌ها همکاری و همراهی کرده‌ن، قسمتی از گنج‌ته. با پیدا کردن "طلسم"‌ها و استفاده‌ی هوشمندانه از اون‌ها، شما می‌تونین امتیازات ویژه‌ای کسب کنین (و از نفرین‌ها هم در امان بمونین!) در پایان بازی، بازیکنی که بیش‌ترین سگه‌ی طلا رو داشته باشه، بازی رو می‌بره...

قبل از اینکه این راهنما رو بخونید، لطفاً یه نگاهی به برگه ضمیمه بندازید. تو اون صفحه بهتون نشون میده که بازی رو چه جوری برای ۲، ۳ یا ۴ بازیکن بچینید و مروری داشته باشید که چه جزئیاتی رو باید آماده بکنید...

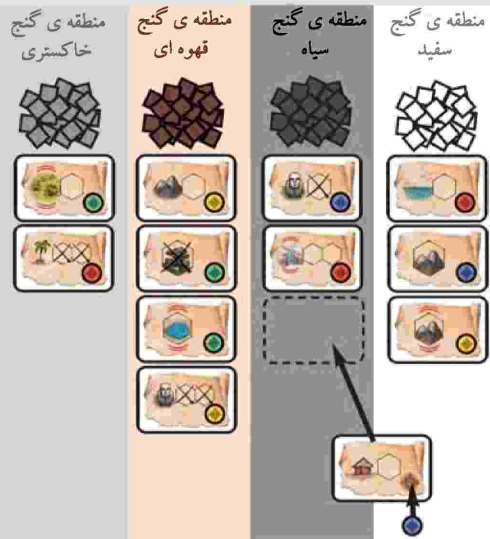


چگونگی بازی :

بازیکنی که تازگی ها به به جزیره مسافرت کرده، بازی رو شروع می کنه و بازی در جهت عقربه های ساعت ادامه پیدا می کنه. (صفحه ۳) هر بازیکنی تو نوبت خودش می تونه یکی از این ۲ تا عملیات رو انتخاب کنه

الف) یکی از کارت های سرنخ را بازی کنید:

یکی از کارت های سرنخ خودتون رو انتخاب کنین و اون رو "به رو" پایین آخرین کارت سرنخ یکی از نقشه های گنج بذارین. بعدش، کارت سرنخ بازی شده رو با یکی از قطب نماهای خودتون علامت گذاری کنین.



کارت های سرنخ جدید، همیشه پایین بقیه ی کارت های یکی از نقشه های گنج گذاشته می شن. به نقشه ی گنج می تونه هر تعداد کارت سرنخ از هر تعداد بازیکن رو شامل بشه. بعدش، یه کارت سرنخ از ستون کارت های سرنخ بر دارین و به دست خودتون اضافه کنین. تو دست شما باید همیشه ۴ تا کارت (تو بازی ۲ نفره، ۶ تا کارت) باشه.

اگه ستون کارت های سرنخ خالی شد، کارت های سرنخی رو که از بازی خارج شده ن، بُر بزین و به ستون تازه از کارت های سرنخ تشکیل بدین.

هر نقشه ی گنجی، شما رو به طرف محلّ یه گنج راهنمایی می کنه. هر سرنخی از نقشه ی گنج، یه خونه (یا پیش تر) از جزیره رو حذف میکنه. خونه های باقی مونده، جاهایی هستن که ممکنه گنج توی اون ها پنهان شده باشه. این خونه ها رو سریعاً بانشانگرهای هم رنگ منطقه ی گنج نشان گذاری کنین تا اینکه تمام خونه ها با نشانگرهایی که در اختیار دارین، پوشونده بشن (معمولاً برای رسیدن به این مرحله، چندین سرنخ لازمه). بعدش، به ازای هر سرنخی که به نقشه ی گنج اضافه میشه، نشانگرها رو از روی خونه هایی که سرنخ حذف میکنه، بردارین. موقعیت گنج، به محض اون که فقط یه نشانگر هم رنگ با اون توی جزیره باقی بمونه، مشخص می شه. فقط در چنین حالتی نه که می شه گنج رو فتح کرد.

گنج می تونه توی خونه هایی که درخت های نخل، مجسمه ها یا کلبه ها قرار دارن هم واقع شده باشه.

نشانگرهای متعلق به نقشه های گنج متفاوت می تونن خونه های روی نقشه ی جزیره رو مشترکاً اشغال کنن.

هر سرنخ، امکان "موقعیت گنج بودن" را از تعدادی از خانه ها می گیرد



آنا، سرنخ «درون جنگل» رو به نقشه ی گنج سفید اضافه می کنه. پس طبق اون چه که پیش تر گفته شد، گنج سفید، در کنار یک کلبه و «درون جنگل» واقع شده. این به اون معنی نه که همه ی خونه هایی که «در کنار یک کلبه» هستن اما «درون جنگل» نیستن، باید از نقشه ی گنج حذف بشن.

در اطراف هریک از ۴ تا کلبه، همه ی نشانگرهای سفیدی که «درون جنگل» نیستن، از صفحه ی بازی بیرون گذاشته می شن.

نمونه ی سمت چپ، وضعیت اطراف یکی از کلبه ها رو نشون می ده.



حالا، بابی، سرنخ «در کنار یک درخت نخل» رو هم به نقشه ی گنج سفید اضافه می کنه. بنابراین، فقط خونه هایی که «در کنار یک کلبه» و «در کنار یک درخت نخل» و «درون جنگل» هستن، هنوز به عنوان موقعیت گنج سفید مطرح آن.

بعد از بازی بابی، همه ی نشانگرهای سفیدی که «در کنار یک درخت نخل» نیستن، از بازی بیرون گذاشته می شن.

قوانین اضافه کردن سرنخ ها

موقع اضافه کردن یه سرنخ به یه نقشه ی گنج، اون سرنخ...

– نباید هیچ کدوم از بقیه ی سرنخ هایی رو که از قبل تو نقشه ی گنج حضور دارن، نقض کنه.



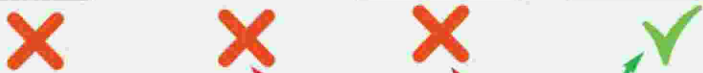
آنا می تونه سرنخ «درون جنگل» رو به نقشه ی گنج خاکستری اضافه کنه، چون که سرنخ «بیرون از جنگل» از قبل تو این نقشه قرار گرفته.

– باید محل های ممکن برای اختفای گنج رو دست کم یه خونه کاهش بده.

گنج قهوه ای «در بزرگ ترین جنگل» (منطقه ی غالب جنگلی) واقع شده. آنا، سرنخ «درون جنگل» رو به این نقشه هم می تونه اضافه کنه، چون که این کار باعث می شه که محل های ممکن برای اختفای گنج کاهش پیدا کنن.

– باید دست کم یه محل برای اختفای گنج باقی بذاره؛ گنج که نمی تونه به همین راحتی، دود بشه و بره هوا!

گنج سیاه «در کنار یک مجسمه» واقع شده. اگه هیچ کدوم از خونه هایی که «در کنار یک مجسمه» هستن، «درون جنگل» نباشه (مثل نمونه ی زیر)، آنا سرنخ «درون جنگل» رو به این نقشه هم نمی تونه اضافه کنه!



آنا، بالاخره سرنخ «درون جنگل» رو به نقشه ی گنج سفید اضافه می کنه و باعث کاهش پیدا کردن نقاط ممکن برای موقعیت گنج می شه. از ۱۴ تا محل قبلی فقط ۶ تا محل باقی می مونه (به نمونه مراجعه کنین).



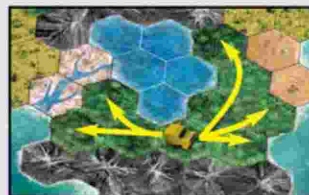
با نگاهی به وضعیت این مثال، می فهمیم که آنا می تونه سرنخ «درون جنگل» رو به نقشه ی گنج سیاه اضافه کنه؛ هیچ کدوم از خونه های جنگلی «در کنار یک مجسمه» قرار ندارند.

ب) ATV خود را حرکت دهید:

شما می تونین ATV خودتون رو در ۱، ۲ یا حداکثر ۳ حرکت بدین. هر کدوم از این حرکات، یه گام به حساب می آید:

۱) حرکت در درون یک ناحیه ی جغرافیایی:

هر حرکتی در درون یه ناحیه ی جغرافیایی (مثلاً جنگل)، بدون توجه به مسافتش.



۲) تغییر ناحیه ی جغرافیایی:

حرکت به درون یه خونه ی مجاور از یه ناحیه جغرافیایی دیگه (مثلاً از جنگل به دریاچه ی مجاور).



دو مثال برای چگونگی حرکت در ۳ گام:

اولاً، از اولین گام خود، برای رسیدن به پایان جنگل استفاده می کنه؛ تغییر مسیر به ناحیه ی کوهستانی، دومین گام اون محسوب می شه و با سومین گامش، اون می تونه به پایان کوهستان برسه.

اولین گام بابی، اون رو از دریاچه به بوته زار مجاور می بره؛ اون با گام دوم، بوته زار رو پشت سر می ذاره و بعد، با گام سومش، وارد رودخانه ی مجاور می شه.

حالت های ویژه:

(صفحه ۴) در هنگام فتح یه گنج، هر کدوم از گام های استفاده نشده ی نوبت بازی شما (به سمت گنج) بی استفاده باقی می مونن! اگه در شروع نوبت تون، ATV شما دقیقاً روی موقعیت گنج باشه، شما می تونین اول گنج رو فتح کنین و بعد برای انجام عملیات الف یا ب تصمیم بگیریین.

– بر داشتن یه طلسم، به تنهایی و به خودی خود، یه گام محسوب می شه! (صفحه ۵)

ATV می تونه به هر خونه ای توی جزیره وارد بشه، حتی اگه یه درخت نخل، یه کلبه، یه مجسمه یا یه ATV دیگه توش باشه. اما می تونه وارد اقیانوس بشه.



I گنج

الف) فتح یک گنج

شما می‌تونین هر گنجی رو فتح کنین؛ البته ۲ تا شرط داره:
(۱) موقعیت دقیق گنج، مشخص شده باشه؛ مثلاً این که فقط و فقط ۱ دونه نشانگر از اون گنج، روی صفحه‌ی بازی باقی مونده باشه.

(۲) نوبت بازی شما باشه و شما برسه به خونه‌ای که آخرین نشانگر باقی‌مونده توی اون (یا این که از قبل به اون خونه رسیده باشه).

برای فتح گنج، یکی از قطب‌ماها تون رو پایین آخرین کارت سرخ از نقشه‌ی گنج مربوطه بذارین. بعدش، آخرین نشانگر باقی‌مونده رو از روی صفحه بر دارین و برش گردونین سر جای خودش.

حالا، هر کدوم از شماها، به اندازه‌ی تعداد قطب‌ماهایی که روی (یا پایین) نقشه‌ی گنج قرار داده، کارت گنج می‌کشه. بعد از این که یواشکی به نگاهی به اون‌ها انداختین، کارت‌ها رو به پشت به بازیکنی بدین که قراره کارت‌های گنج رو تقسیم کنه.



آنا، گنج رو فتح کرده. اون ۲ تا کارت گنج می‌کشه چون که ۲ تا قطب‌ما، روی نقشه‌ی گنج داره. **راجر** و **بابی**، هر کدوم ۱ دونه کارت می‌کشن.

اخطار: به هیچ وجه لو ندین که چه نوع کارت گنجی رو کشیده‌ین! به‌خصوص اگه یه کارت نفرین کشیده باشین! اگه فقط شما اطلاعات موثقی درباره‌ی محتویات گنج داشته باشین، این می‌تونه موقع تقسیم گنج، برای شما به امتیاز ویژه باشه...

ب) تقسیم یک گنج:

بازیکنی که گنج رو تقسیم می‌کنه، یه کارت اضافی از ستون کارت‌های گنج می‌کشه و بدون این که به‌ش نگاه کنه، می‌داردش قاطی کارت‌های گنجی که از بقیه‌ی بازیکن‌ها گرفته. بعد از این که کارت‌ها حسابی بُر زده شدن، کارت رویی، به همه‌ی بازیکن‌ها نشون داده می‌شه و از هر بازیکنی که یه قطب‌ما، روی نقشه‌ی گنج داره، به ترتیب مکان قطب‌ماها، از پایین به بالا (اول از همه هم بازیکنی که گنج رو فتح کرده) سوال می‌شه که آیا اون کارت گنج رو می‌خوان یا نه.

(۱) اول از همه، از بازیکنی که قطب‌ماش روی (یا پایین) نقشه‌ی گنج از همه پایین‌تر باشه، سوال می‌شه که آیا کارت رو می‌خواد یا نه. اگه نخواست، از بازیکنی که قطب‌ماش، اولین قطب‌ما بالای اون، پرسیده می‌شه (حتی اگه قبلاً هم ازش پرسیده شده باشه) و همین‌طور الی آخر...

(۲) هر بازیکنی که یه کارت گنج رو بخواد، اون رو می‌گیره و به پشت، جلوی روی خودش می‌ذاره و قطب‌مایی رو که برای به دست آوردن اون کارت استفاده کرده، پس می‌گیره. کارت‌های گنجی که هیچ‌کس نخوادشون، می‌زنن توی دسته‌ی کارت‌های گنج خارج از رده!

(۳) بعدش، بازیکن تقسیم‌کننده‌ی گنج، کارت بعدی رو بر می‌گردونه و همون‌طور که توضیح داده شد، به بقیه پیشنهادش می‌کنه. این کار تا اون‌جا ادامه پیدا می‌کنه که همه‌ی کارت‌های گنج مربوط به این گنج، پیشنهاد شده باشه یا هیچ قطب‌مای دیگه‌ای روی نقشه‌ی گنج باقی نمانده باشه. هر کارت گنجی که اضافه بیاد، می‌ره توی دسته‌ی کارت‌های خارج از رده!

مثال:

۱



۴. **راجر** هم می‌تونه کارت رو رد کنه اما اون، کارت رو می‌گیره و قطب‌ماش هم به‌ش پس داده می‌شه.

۳. دوباره از **آنا** سوال می‌شه اما **آنا** باز هم کارت رو رد می‌کنه.

۲. این کارت به نفر دوم، یعنی **بابی**، پیشنهاد می‌شه اما اون هم ردش می‌کنه.

۱. **آنا** کارت گنج اول رو رد می‌کنه

۲



۱. **آنا**، دومین کارت گنج رو می‌گیره.

۳



۲. **آنا** هم این کارت رو می‌خواد. بنابراین، این کارت می‌ره تو دسته‌ی کارت‌های خارج از رده!

۱. کارت سوم به **بابی** پیشنهاد می‌شه ولی اون خیلی مودبانه ردش می‌کنه.

۴



۲. **آنا**، این کارت رو می‌گیره.

۱. اول، **بابی**، کارت یکی مونده به آخری رو رد می‌کنه.

۵



بابی، تنها کسی‌ئه که می‌تونه ادعایی برای آخرین کارت گنج باقی مونده داشته باشه ولی این کارت به‌همه نشون داده می‌شه. بعدش، **بابی** یه نقشه‌ی گنج جدید رو شروع می‌کنه.

صفحه ۵

ج) گنج‌های نفرین شده



اگره موقع تقسیم گنج، به کارت نفرین رو بشه، معنی‌ش اینه که اون گنج، نفرین شده‌ست. نفرین ۲ تا درد سر درست می‌کنه:

(۱) کارت‌های گنج باقی‌مونده از این گنج، دیگه تقسیم نمی‌شن!
(۲) هر بازیکنی که هنوز به قطب‌نما یا بیش‌تر، روی (یا پایین) نقشه‌ی گنج داشته باشه، باید یکی از طلسم‌هاش رو از بازی خارج کنه. اگره یکی از بازیکن‌ها، هیچ طلسمی نداشته باشه، به‌جای اون، با ارزش‌ترین کارت گنجش رو از دست می‌ده.

بعدش، کارت نفرین، از بازی بیرون گذاشته می‌شه. کارت‌های گنج از دست رفته و کارت‌های گنج تقسیم نشده، همگی از بازی خارج می‌شن. اگره دومین کارت نفرین هم بین کارت‌های خارج شده از بازی بود - بدون هیچ تأثیری - از بازی خارجش کنین. اگره هنوز چند تا از قطب‌نماها تون روی نقشه هستن، پس‌شون بگیرین.

د) آغاز یک گنج‌یابی جدید

همه‌ی کارت‌های سرخ مربوط به گنج فتح شده، توی ستون کارت‌های سرخ خارج از رده قرار می‌گیرن که باید از ستون کارت‌های گنج خارج از رده جدا باشن. بازیکنی که موقع تقسیم گنج، آخرین کارت گنج رو گرفته، به نقشه‌ی گنج جدید رو با قرار دادن به کارت سرخ از دسته‌ی کارت‌هاش - به شکلی که همه بتونن ببینن - توی یه منطقه‌ی گنج خالی، شروع می‌کنه. کارت باقطب‌نمای یکی از بازیکن‌ها نشونه‌گذاری می‌شه و بازیکن به کارت سرخ جدید می‌کشه تا دوباره ۴ تا کارت توی دستش داشته باشه (تو بازی ۲ نفره، ۶ تا کارت).
مورد خاص: اگره اولین کارتی که موقع تقسیم گنج، رو می‌شه، کارت نفرین باشه و هنوز هیچ کارت گنجی تقسیم نشده باشه، اون‌وقت، بازیکنی که گنج رو فتح کرده، نقشه‌ی گنج جدید رو شروع می‌کنه.

جهت بازی، تغییری نمی‌کنه: بعد از این که بازیکنی که گنج رو فتح کرده، بازی کرد، نوبت به نفر سمت چپی اون می‌رسه.

II) طلسم‌ها

الف) ظاهر شدن اسرارآمیز طلسم‌ها

وقتی که به گنج فتح می‌شه، نیروی مرموزی از مجسمه‌ها ساطع می‌شه. دقیقاً توی جایی که نگاه مستقیم و خیره‌ی اون‌ها با ساحل تلاقی می‌کنه، طلسم‌ها سر از اقیانوس در می‌آرن و در کنار ساحل نمایان می‌شن: ۳ تا طلسم از ستون طلسم‌ها بر دارین و توی هر کدوم از آخرین خونه‌های جزیره که درست توی مسیر نگاه یکی از مجسمه‌ها قرار گرفته‌ن، یه دونه بذارین، مگه این که از قبل، یه دونه طلسم اون‌جا باشه! بعدش، مجسمه‌ها با سر و صدای زیاد می‌چرخن تا با نگاه‌شون، جای ظاهر شدن طلسم‌های بعدی رو نشون بدن: هرکدوم از مجسمه‌ها رو ۶۰ درجه درجه حرکت عقربه‌های ساعت بچرخونین، به شکلی که دقیقاً رو در روی خونه‌ی پیوسته‌ی بعدی‌شون قرار بگیرن.



تو خونه‌ی چسبیده به اقیانوس، تو جهت نگاه هر مجسمه، یه طلسم بذارین



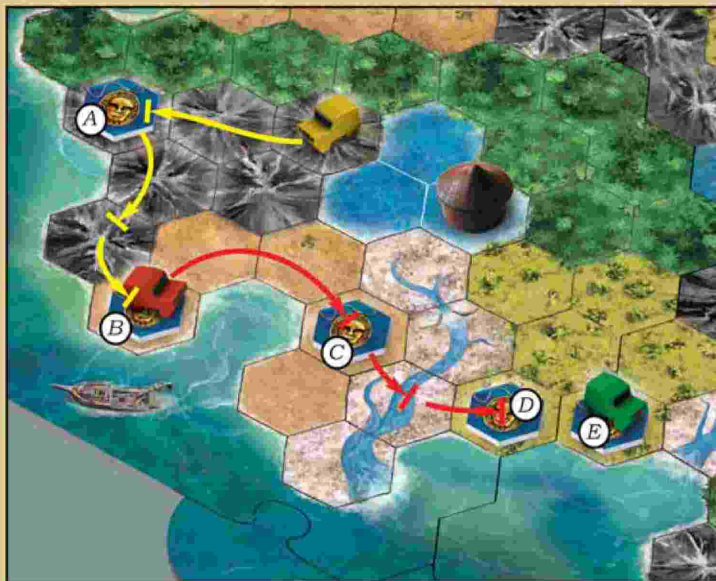
بعدش، همه‌ی مجسمه‌ها رو بچرخونین

ب) بر داشتن طلسم‌ها:

فقط موقعی می‌تونین طلسم‌ها رو بر دارین که نوبت‌تون باشه. برای این کار، ۲ تا راه هست:

(۱) اگره در شروع نوبت‌تون، ATV تون یکی از خونه‌هایی رو که یکی از طلسم‌ها توش هستن، اشغال کرده باشه، می‌تونین اون طلسم رو بر دارین. این، یه حرکت محسوب نمی‌شه.

(۲) شما ATV تون رو حرکت می‌دین و به خونه‌ای می‌برین که یه طلسم توش باشه. برای بر داشتن طلسم، شما باید یکی از گام‌ها تون رو توی اون خونه کامل کنین. بر داشتن پیش‌تر از یه دونه طلسم توی یه عملیات، امکان‌پذیره.



لولا، اولین گام رو برای رسیدن به طلسم (A) بر می‌داره. از اون‌جایی که اون باید همون جا بمونه تا بتونه طلسم رو بر داره، اون به یه گام دیگه احتیاج داره تا به انتهای کوهستان برسه. اون، سومین گامش رو برای رسیدن به ساحل بر می‌داره جایی که می‌تونه طلسم (B) رو از زیر ATV راجر بر داره. حالا نوبت راجر. اون از بازی لولا ناراحته چون اگره لولا، اون حرکت رو نکرده بود، راجر می‌تونست طلسم (B) رو برای خودش بر داره. بدون این که مجبور باشه ATV ش رو حرکت بده. راجر تصمیم می‌گیره که طلسم‌های (C) و (D) رو برداره. برای این کار، اون، اول طول ساحل رو طی می‌کنه و بعدش، برای بار دوم، منطقه‌ی جغرافیایی‌ش رو تغییر می‌ده. راجر می‌تونه به طلسم (E) توی بوته‌زار برسه حتی اگره یه طلسم رو از بازی خارج کنه تا بتونه یه عملیات "ATV خود را حرکت دهید" اضافی داشته باشه؛ چون برداشتن یه طلسم با کمک عملیاتی که از طریق یه طلسم دیگه به دست اومده، مجاز نیست.

اگره راجر، یه طلسم در شروع نوبتش داشت، می‌تونست طلسم (E) رو از زیر ATV آنا بپاچه؛ اول، اون یه طلسم از بازی خارج می‌کنه و یه عملیات "ATV تون رو حرکت بدین" اضافی می‌گیره تا بتونه به این ترتیب، به طلسم (C) برسه. اون می‌تونه این طلسم رو بر داره چون برای رسیدن به اون، از نیروی عملیات "ATV خود را حرکت دهید" اضافی حاصل از یه طلسم دیگه استفاده کرده. بعدش، اون به سراغ عملیات اصلی‌ش می‌ره. اون باید ۲ گام برداره تا بتونه طلسم (D) رو بر داره و تو گام سومش، اون می‌تونه طلسم (E) رو هم بر داره.

نیروهای طلسم

شما می‌تونین هر چند تا طلسم رو در طول نوبت‌تون بازی کنین (حتی طلسم‌هایی که توی همون نوبت به دست آورده‌ین). به ازای هر طلسم استفاده شده، شما یکی از این عملیات اضافی رو انجام می‌دین:

۱) یک نشانگر رو از روی صفحه بر می‌دارین: یکی از نشانگرها رو از روی صفحه بردارین و برش گردونین به دسته‌ی نشانگرها. حذف کردن به نشانگر، امکان موقعیت گنج-بودن رو از خونه‌ای که اون نشانگر، توش بوده می‌گیره. بنابراین، شما اجازه ندارین آخرین نشانگر باقی‌مونده از یک رنگ مشخص رو از روی صفحه‌ی بازی بر دارین.

۲) یک کارت سرخ رو بازی می‌کنین: شما می‌تونین به عملیات "به کارت سرخ بازی کنین" اضافی داشته باشین.

۳) ATV خود را حرکت می‌دهید: شما ATV خودتون رو تا ۳ گام حرکت می‌دین. توجه: شما وقتی که دارین از این نیرو استفاده می‌کنین، اجازه ندارین طلسم بر دارین.

۴) محافظت در برابر یک نفرین: از بازی خارج کردن به طلسم، درهنگام مواجهه با به نفرین، شما رواز به باد دادن با ارزش‌ترین کارت گنج‌تون نجات می‌ده.

۵) کارت‌های سرخ‌تون رو مبادله می‌کنین: شما می‌تونین همه‌ی کارت‌های سرخ‌تون رو از بازی خارج کنین و به‌جاش، به همون تعداد کارت از ستون کارت‌های سرخ بکشین. (شما می‌تونین به همین روش، همه‌ی کارت‌های سرخ‌تون رو تعویض کنین حتی اگه هیچ طلسمی هم نداشته باشین، به شرطی که به جاش از کل نوبت‌تون چشم‌پوشی کنین.)

طلسم‌های بازی شده یا از بازی خارج شده، به ستون طلسم‌های همگانی بر می‌گرده.

یک مثال:



لولا می‌تواند گنج خاکستری را تصاحب کند چون که هنوز ۲ تا از نشانگرها روی صفحه‌ی بازی باقی موندن. بنابراین، اون به طلسم استفاده می‌کنه تا بتونه به نشانگر رو از روی صفحه حذف کنه. این حرکت، موقعیت گنج رو دقیقاً به خونه‌ای که ATV اون توش قرار داره، محدود می‌کنه. حالا، لولا این گنج رو فتح می‌کنه، قبل از این که عملیات اصلی‌ش رو شروع کنه و ATV خودش رو به سمت نشانگر سیاه بیره و بعدش، گنج سیاه رو هم فتح کنه. لولا، به طلسم دیگه رو استفاده می‌کنه تا به حرکت اضافی برای ATVش به دست بیاره و اون رو به خونه‌ای بیره که هم آخرین نشانگر قهوه‌ای و هم آخرین نشانگر سفید توی اوئه. دست آخر، اون هر دو گنج رو به صورت جداگانه و به هر ترتیبی که دلش بخواد، تصاحب می‌کنه.

"نفرین شده!" - چند توصیه تاکتیکی:

اگه می‌خواین به دام غافلگیری‌های ناخوش‌آیند بیفتین، ترجیحاً بهتره که کارت‌های سرخ‌تون رو بین محل‌های گنج مختلف پخش کنین. این کار، این خطر رو که نفرین‌ها درست به همون محلی که شما خیلی جدی روش سرمایه‌گذاری کرده‌ین، حمله‌ور بشن، به حداقل می‌رسونه.

مخصوصاً وقتی که شما بسیاری از نوبت‌های بازی‌تون رو برای به گنج مشخص خرج کرده‌ین و اون (تقریباً) به طور کامل به شما "تعلق داره"، همیشه این خطر وجود داره که آخر کار و بعد از فتح گنج، هیچی گیر دست‌های "نفرین شده"ی شما نیاد! متوجه باشین که این، می‌تونه سرنوشت بازی رو مشخص کنه!

احتمالات مختلف نفرین: اگه می‌خواین بدونین «توباگو» چطوری با نفرین‌های قوی‌تر یا ضعیف‌تر کار می‌کنه، می‌تونین این حالت‌های متنوع رو امتحان کنین:

نفرین‌ها ضعیف‌تر می‌شن اگه شما...

۱) ... بعد از رو شدن به کارت نفرین، به تقسیم کردن گنج ادامه بدین (طبق معمول، بازیکنی که هیچ طلسمی نداره، باید با ارزش‌ترین کارت گنجش رو از بازی بیرون بذاره).

۲) ... بعد از رو شدن به کارت نفرین، کارت‌های گنج رو بین بازیکنانی که می‌تونن به دونه طلسم از بازی بیرون بذارن، پخش کنین (بازیکنانی که طلسم ندارن، قطب‌ماشون رو پس می‌گیرن و با ارزش‌ترین کارت گنج شون رو از بازی بیرون می‌ذارن، طبق معمول).

۳) ... فقط با به کارت نفرین بازی کنین.

۴) ... اون‌ها رو کاملاً کنار بذارین.

تازه، شما می‌تونین نفرین‌ها رو با ۲۱ دونه کارت گنج پایینی بُر بزنین، به جای ۲۷ تا. این کار باعث می‌شه که تعداد نفرین‌ها بسیار قابل محاسبه بشه.

نفرین‌ها قوی‌تر می‌شن اگه بعد از مواجهه با اولین گنج نفرین شده، کارت نفرین را دوباره قاطی کارت‌های طلایی کرده و بُر بزنین.

پایان بازی

وقتی که ستون کارت‌های گنج خالی بشه، بازی تموم می‌شه، اما نه قبل از تقسیم شدن گنج. اگه در موقع کشیدن کارت‌های گنج، هنوز قطب‌نمایی باقی مونده باشه، کارت‌های گنج بازی شده رو بُر بزنین و تقسیم گنج رو طبق معمول، ادامه بدین. با تموم شدن مرحله‌ی تقسیم، بازی تموم می‌شه. حالا، هر کدوم از شماها، تعداد سگه‌های طلایی روی کارت‌هایی رو که به دست آورده، می‌شماره. بازیکنی که بیش‌ترین سگه‌ی طلا رو جمع کرده باشه، بازی رو می‌بره!



© 2009 Zoch GmbH - Autor: Bruce Allen - Illustration & Layout: Victor Boden - Translation: Bruce Allen / David Zook
Vertrieb Schweiz: CARLETTO AG - Moosacherstraße 14, Postfach - CH-8820 Wädenswil - www.carletto.ch

ارائه ای منحصر به فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com * شماره ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی ها: * ۰۲۱-۸۸۴۲۰۲۸

Follow us on instagram: @LBMind

http://Telegram.me/LBMind

* برای شرکت در قرعه کشی و عضویت در کلوب بازی های فکری، عدد ۱ را به شماره ی ۱۰۰۱۶۹۸۹ پیامک کنید

مترجم: کیومرث قنبری آذر
طراح راهنمای فارسی: مجید فضاچی

آماده‌سازی بازی و مهره‌ها

۱

صفحه‌ی قابل تغییر و پُر تنوع بازی رو - که در حقیقت، همون جزیره‌ی شماس - سی هم کنین (شامل ۳ تکه صفحه‌ی بازی و ۳ تا بست).

لبه‌های دندونه‌دار ۳ تا تکه‌ی صفحه‌ی بازی رو بدون این که حفراهی در وسطشون باقی بونه، به هم متصل کنین. برای کامل کردن صفحه‌ی بازی، ۳ تا تکه‌ی صفحه‌ی بازی رو با ۳ تا بست به هم بچسبونین و محکم کنین.

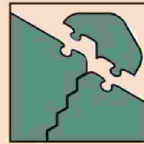
تکه‌های صفحه‌ی بازی، دو رو هستند. روی (a, b, c) نسبت به ۳ روی (A, B, C) خونه‌های کمتری از جزیره رو نشون می‌دن. شما می‌تونین این ۳ تا تکه رو هر طوری که دل‌تون می‌خواد، به هم بچسبونین.



اگه می‌خواین تکه‌ها رو بر طبق امکان دوّم سرهم کنین، بست‌ها رو بچرخونین. با توجه به نوع سی هم کردن صفحه‌ی بازی، می‌تونین ۳۲ تا جزیره‌ی مختلف بسازین که این نکته، تنوع و تازگی هر دست بازی «تویاگو» رو تضمین می‌کنه!



لبه‌های دندونه‌دار ۳ تا تکه‌ی صفحه‌ی بازی رو بدون این که حفراهی در وسطشون باقی بونه، به هم متصل کنین. برای کامل کردن صفحه‌ی بازی، ۳ تا تکه‌ی صفحه‌ی بازی رو با ۳ تا بست به هم بچسبونین و محکم کنین.



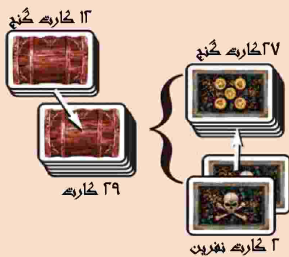
۲

روی صفحه بذارین:
۴ تا کلبه
۳ تا درخت نخل
۳ تا مجسمه



رو طبق قانون‌های زیر، روی جزیره بذارین:
- توی هر خونه، فقط به شیء می‌تونه قرار بگیره.
- هر دو شیء مشابه (مثلاً ۲ تا درخت نخل) باید حداقل ۴ تا خونه با هم فاصله داشته باشن.
- مجسمه‌ها نباید تو خونه‌های مجاور اقیانوس گذاشته بشن. هر مجسمه‌ای باید دقیقاً رو در روی یکی از ۶ تا خونه‌ی مجاور خودش قرار بگیره.

۳



با
۳۹ تا کارت گنج
۲۰ تا کارت نفرین
۲ تا کارت نفرین (به پشت) و همراه
با ۲۷ تا کارت زیری ستون کارت‌ها گنج
پُر بزنین.

هر کدوم از شماها، از بین ۶۰ تا قطب‌های موجود، ۱۵ تایی مربوط به رنگ خودتون رو بردارین.



هر کدوم از شماها، ATV (همه‌جا پیما) رنگ خودتون رو بر دارین و روی یکی از خونه‌های صفحه‌ی بازی بذارین.



۲۰ تا طلسم رو روی هم بچسبونین و ستون طلسم‌ها رو روی نشان مربوطه - که روی یکی از بست‌ها قرار داره - بذارین.



۶۸ تا نشانگر رو بر اساس رنگ، به ۴ تا دسته تفکیک کنین و ۴ تا منطقه‌ی نقشه‌ی گنج کنار صفحه‌ی بازی، تشکیل بدین

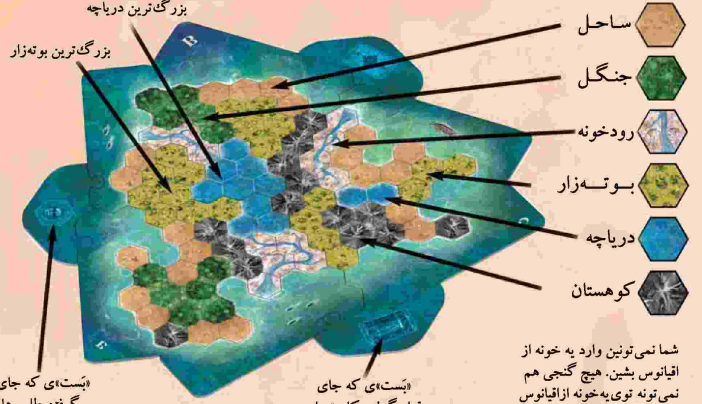


۸ هر کدوم از شماها، یکی از ۵۲ تا کارت سرخ رو می‌کشه و اون رو به روی، توی به نقشه‌ی گنج خالی می‌ذاره (پایین دسته‌ی نشانگرها). کارت سرخی رو که می‌ذارین، با یکی از قطب‌نماها تون علامت گذاری کنین.

کارت‌های سرخ رو پُر بزنین و به هر بازیکنی ۴ تا کارت سرخ (به پشت) بدین (در بازی ۲ نفره، به هر نفر ۶ تا کارت).
کارت‌های سرخ باقی‌مونده، ستون کارت‌های سرخ رو تشکیل می‌دن.



همیشه دقیقاً به منطقه‌ی غالب از هر نوع ناحیه‌ی جغرافیایی وجود داره، بدون توجه به این که چه سناریویی رو برای بازی تون انتخاب کرده‌ین. منطقه‌ی غالب، منطقه‌ایه که بیش‌ترین خونه‌ی مربوط به اون ناحیه‌ی جغرافیایی رو تو خودش جای داده باشه.



شما نمی‌تونین وارد به خونه از اقیانوس بشین. هیچ گنجی هم نمی‌تونه توی به‌خونه از اقیانوس قرار بگیره، و قدرت دید هم در گذر از به اقیانوس (مه‌آلود) وجود نداره.

چگونه باید سرنخ‌ها را خواند؟

هر سرنخی، مکان‌هایی رو که اون سرنخ بهش ارجاع می‌ده، نشون می‌ده:



گاهی سرنخ به منطقه‌ی غالب ارجاع می‌ده. این نکته، با نشانی شبیه به ۲ تا پرانتز نشون داده می‌شه. مثلاً:



شش‌ضلعی نشون می‌ده که موقعیت گنج در کجا با مکان‌ها در ارتباطه. ۶ نوع مختلف از کارت‌های سرنخ وجود داره:

کارت نوع ۱: درون مکان‌ها

(تصویر روی کارت: مکان‌ها، توی شش‌ضلعی.)
به عنوان مثال:



کارت نوع ۲: کنار مکان‌ها

(تصویر روی کارت: مکان‌ها، کنار شش‌ضلعی.)
به عنوان مثال:



کارت نوع ۳: "در مجاورت مکان‌ها": دقیقاً ۱ یا ۲ تا خونه دورتر از مکان‌ها.

(تصویر روی کارت: مکان‌ها، کنار ۲ تا شش‌ضلعی.)
به عنوان مثال:

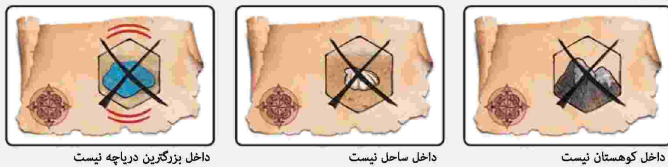


مکان‌ها، کنار ۲ تا شش‌ضلعی.
خونه‌ها می‌تونن توی یه مسیر مستقیم یا منحنی،
با ۲ خونه فاصله نسبت به مکان‌های مورد نظر قرار
گرفته باشن.



کارت نوع ۴: بیرون از مکان‌ها.

(تصویر روی کارت: مکان‌ها، توی شش‌ضلعی ضربدر خورده!)
به عنوان مثال:



کارت نوع ۵: در خانه کنار مکان‌ها نیست.

(تصویر روی کارت: مکان‌ها، کنار شش‌ضلعی ضربدر خورده!)
به عنوان مثال:



کارت نوع ۶: "در مجاورت محدوده‌ی مکان‌ها نیست": برعکس کارت تایپ نوع ۳. شامل دو خانه کنار مکان‌ها نیست یا دقیقاً روی خود مکان‌ها.

(تصویر روی کارت: مکان‌ها، کنار ۲ تا شش‌ضلعی ضربدر خورده!)
به عنوان مثال:



مهم: با کارت‌های نوع ۲ و ۳، گنج می‌تونه داخل مکان‌ها قرار گرفته باشه؛ مثلاً کارت "در کنار جنگل" امکان موقعیت گنج بودن رو از همه‌ی خونه‌های جنگلی می‌گیره. با کارت‌های نوع ۵ و ۶، گنج می‌تونه داخل مکان‌ها قرار گرفته باشه؛ مثلاً کارت "دور از مجسمه" هنوز این امکان رو باقی می‌ذاره که گنج توی خونه‌ای قرار گرفته باشه که یه مجسمه توش هست. (استثنا: گنج می‌تونه توی اقیانوس قرار داشته باشه چون اقیانوس جزئی از جزیره نیست!)