

دقت‌رچه قوانین بازی رومی‌زی

معماران پادشاهی غربی

مترجم

نیما مسق‌دی

Nima.Masghadi@Yahoo.com

مقدمه

معماران پادشاهی غربی در پایان امپراطوری کارولینگان، در شهر سیرکا در سال ۸۵۰ پس از میلاد اتفاق می افتد. بازیکنان، در نقش معماران سلطنتی، با یکدیگر رقابت می کنند تا پادشاه را تحت تاثیر قرار دهند و با ساخت ساختمان های مختلف در سرزمین جدید او، جایگاه اصیل خود را حفظ کنند. به این منظور، بازیکنان باید مواد خام را جمع آوری کنند، کارآموز استخدام کنند و به صورت دقیق نیروهای خود را مورد پایش قرار دهند. شهر پر از فائت است. معماران رقیب، از هیچ کاری برای جلوگیری از پیشرفت شما دریغ نمی کنند. آیا پرهیزگار و با فضیلت باقی می مانید یا در جمع دزدان و در بازار سیاه شما را پیدا خواهند کرد؟

هدف بازی

هدف بازی معماران پادشاهی غربی به دست آوردن بیشترین امتیاز پیروزی در پایان بازی است. امتیازات از طریق ساختن سازه های مختلف و مشارکت در ساخت کلیسای جامع کسب خواهند شد. در طول بازی، بازیکنان باید تصمیمات افلاقی بسیاری بگیرند. هر چند، تنها در پایان بازی است که پرهیزگاری آن ها مورد قضاوت قرار خواهد گرفت. شاید چند معامله پنهانی در اینجا و آن جا فیلی زیاد به نظر نرسد، اما اگر فیلی غرق آن شوید، مجازات خواهید شد. بازی زمانی به پایان خواهد رسید که مجموعه مشخصی از سازه ها ساخته شوند.

اجزای بازی





۱۰۰ عدد کارگر در ۵ رنگ مختلف



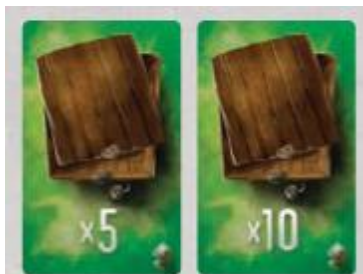
۵۰ عدد سکه نقره



۲۲ کارت بدهی



۱۰ عدد کارت بازار سیاه



۶ کارت پندبرابر کننده



۱۰ عدد کارت پاداش



۱ عدد صفحه بازی



۵ صفحه‌ی دو طرفه بازیکن (استاندارد و متغیر)



۱۴ عدد کارت کارآموز



۱۴ عدد کارت سازه

چیدمان اولیه بازی

بهت چیدمان اولیه‌ی بازی معماران پادشاهی غربی، مراحل ذیل را طی کنید:

- ۱- صفحه‌ی اصلی بازی را در وسط میز بازی قرار دهید.
- ۲- کارت‌های بازار سیاه را بر بزنید و آن‌ها را به صورت یک دسته در فضای سمت چپ بازار سیاه، به صورتی قرار دهید که سمت "بازار کوچک" آن رو به بالا باشد.
- ۳- تمامی کارت‌های پاداش را بر بزنید و به ازای هر بازیکن دو کارت به پشت در سمت راست کلیسا قرار دهید، در انتها یک کارت دیگر روی این دسته قرار دهید. به عنوان مثال، در بازی ۴ نفره، ۹ کارت در این محل قرار میگیرد. کارت‌های بلا استفاده را به جعبه بازی برگردانید.
- ۴- تمامی کارت‌های بدهی را در یک دسته در نزدیکی برج نگهبانی قرار دهید به گونه‌ای سمت پرداخت نشده آن رو به بالا باشد (unpaid).
- ۵- تمامی کارت‌های پندیرابر کننده را به صورت یک دسته در نزدیکی صفحه‌ی بازی قرار دهید.
- ۶- تمامی کارت‌های کارآموزان را بر بزنید و به پشت در یک دسته در

سمت راست صفحه‌ی بازی قرار دهید. از روی دسته کارت‌ها ۸ کارت بردارید و در هر کدام از مکان‌های سمت راست کارگاه یک کارت قرار دهید.

۷- تمامی کارت‌های سازه را بر بزنید و به پشت در یک دسته در سمت چپ کارگاه قرار دهید.

۸- آجرها، سنگ‌ها، چوب‌ها، طلاها، مرمرها و سکه‌های تفره را در یک انبار در نزدیکی صفحه‌ی بازی قرار دهید.



۹- از انبار، ۱۴ عدد سکه‌ی تکره در فضای بالای فزانه مالیات قرار دهید.

۱۰- هر بازیکن یک صفحه‌ی بازیکن انتخاب کند (سمت ۱ آن رو به بالا باشد، مگر اینکه بنواهدید با قوانین چیدمان متفاوت بازی کنید) و ۲۰ کارگر هم‌رنگ آن صفحه را دریافت کند.

۱۱- هر بازیکن یکی از نشانه‌های بازیکن هم‌رنگ خود را در زیر کلیسا و دیگری را در مکان شماره ۲ پرهیزکاری شمار قرار دهد.

۱۲- از دسته کارت‌های سازه، ۱۴ کارت به هر بازیکن بدهید. هر بازیکن یک کارت از دست خود انتخاب کرده و آن را به پشت در مقابل خود قرار می‌دهد. سپس تمام بازیکنان بقیه کارت‌ها را به بازیکن سمت چپ خود پاس می‌دهند. باز هم بازیکنان یک کارت از بین این کارت‌ها انتخاب کرده و بقیه را به بازیکن سمت چپ پاس می‌دهند تا زمانی که فقط ۲ کارت دریافت کنند. در این لحظه، بازیکن یکی از ۲ کارت را انتخاب کرده و دیگری را در زیر دسته کارت‌های سازه قرار می‌دهد. حالا بازیکنان می‌توانند ۳ کارت انتخاب شده خود را بردارند. این کارت‌ها

دست شروع بازی بازیکنان از کارت‌های سازه را تشکیل می‌دهد. توجه داشته باشید که بازیکنان اجازه ندارند کارت‌های سازه یکدیگر را در طول بازی ببینند.

۱۳- به صورت تصادفی یک بازیکن را به عنوان شروع کننده بازی انتخاب کنید. بازیکن اول ۳ سکه، بازیکن دوم ۴ سکه، بازیکن سوم ۵ سکه و بازیکن چهارم ۶ سکه و ... دریافت می‌کنند.



قوانین پیدمان متغیر

برای اینکه بازی شما تغییراتی داشته باشد، تمام بازیکنان می‌توانند از سمت دوم صفحه‌ی بازیکن خود استفاده کنند (که به صورت تصادفی یا انتخابی به آن‌ها داده شده است). این کار به هر بازیکن یک قابلیت منحصر به فرد در طول بازی خواهد داد. همچنین مشخص می‌کند که هر بازیکن در شروع بازی چند سکه نقره، چند پرهیزگاری و آیتم‌های دیگر خواهد داشت. برای اطلاعات بیشتر به پیوست مراجعه کنید.

برای آگاهی از قوانین پیدمان متغیر و بازی تک نقره به پیوست مراجعه کنید.

بازی برای بار اول

اگر اولین باری است که بازی را انجام می‌دهید و یا به بقیه یاد می‌دهید، ۳ مفهوم کلیدی است که باید درک کنید:

۱- **سرمایه‌گذاری کارگر:** هر بازیکن ۱۰ کارگر دارد و در هر نوبت تنها ۱ کارگر را در صفحه قرار می‌دهد. به عنوان یک قانون کلی، هر چقدر یک بازیکن مکانی را بیشتر ملاقات کند، منفعت بیشتری از آن مکان نصیبش خواهد شد.

به عنوان مثال، با قرار دادن اولین کارگر در جنگل، بازیکن فقط ۱ چوب دریافت می‌کند. با قرار دادن کارگر دوم در جنگل، بازیکن ۲ چوب دریافت می‌کند. سومین کارگر ۳ چوب و

۲- **دستگیر کردن کارگرها:** زمانی که بازیکنان به مرکز شهر مراجعه کنند، می‌توانند از افراد متلی برای دستگیر کردن گروهی از کارگرها کمک بگیرند. ممکن است این کار به این دلیل باشد که آن‌ها فکر می‌کنند کارگران آن بازیکن خیلی حریص هستند، و یا در یک معامله مشکوک شرکت دارند. کارگران دستگیر شده در صفحه‌ی بازیکنی که آن‌ها را دستگیر کرده است قرار خواهد گرفت. در نوبت‌های بعد آن بازیکن می‌تواند آن‌ها را به زندان بی‌اندازد و به ازای هر کارگر یک سکه دریافت کند. هر چند، حریف می‌تواند در ملاقات‌های بعدی از برج نگهداری بدون هیچ هزینه‌ای آن‌ها را آزاد کند. این اصلی‌ترین راه برگرداندن کارگران در طول بازی است.

۳- **پرهیزگاری:** تصمیمات بسیاری وجود دارند که بایگاه بازیکن در پرهیزگاری شمار را تغییر می‌دهند. اگر در پایان بازی پرهیزگاری زیادی داشته باشید، بابت آن امتیاز دریافت خواهید کرد و اگر پرهیزگاری شما کم باشد، امتیاز از دست خواهید داد. هر چند، منصرف بودن تماماً هم بد نیست. کم بودن پرهیزگاری به بازیکنان اجازه می‌دهد که در طول بازی از زیر بار مالیات فرار کنند.

نحوه انجام بازی

با شروع از بازیکن اول و در جهت عقربه‌های ساعت، هر بازیکن نوبت خود را به صورت کامل بازی خواهد کرد. هر بازیکن در نوبت خود، باید ۱ عدد از کارگرهای خود را از روی صفحه‌ی بازیکن به یک منطقه در صفحه‌ی اصلی انتقال دهد. بازیکنان به همین ترتیب به بازی ادامه می‌دهند تا زمانی که مجموعه تعداد مشخصی از سازه‌ها ساخته شوند. زمانی که این اتفاق افتاد، تمامی بازیکنان می‌توانند یک نوبت دیگر بازی کنند و آن‌گاه بازی تمام خواهد شد.

تعداد سازه‌هایی که باید ساخته شوند تا پایان بازی اعلام شود با فضاهای مشخص شده برای کارگران در اتاق صنف مشخص شده است (Guidhall). توجه داشته باشید که بعضی از این فضاها فقط برای بازی با تعداد بالاتر بازیکنان است، و با 3+ و 4+ و 5+ نشان داده شده است.

قانون خاص: اگر بازیکنی در شروع نوبت خود هیچ کارگری روی صفحه‌ی بازیکن خود نداشته باشد، تمام نوبت آن بازیکن صرف بازگرداندن ۱ کارگر خودی از هر جای صفحه‌ی اصلی به صفحه‌ی بازیکن خواهد شد. بازیکن نمی‌تواند این کارگر را تا شروع نوبت بعدی در صفحه‌ی اصلی قرار دهد. کارگر انتقابی را نمی‌توان از اتاق صنف، بازار سیاه، زندان یا صفحه‌ی بازیکنان دیگر برداشت.

قرار دادن کارگر

۱۳ نوع محل برای قرار دادن کارگر توسط بازیکنان وجود دارد.

اکثر محل‌های بازی دارای یک دایره بزرگ هستند. محدودیتی در مورد تعداد بازیکنانی که می‌توانند از این محل‌ها استفاده کنند یا تعداد کارگرهای موجود در این مناطق وجود ندارد.



بازیکنان می‌توانند از فضای مرکز شهر (Town Center) برای دستگیری کارگرهای موجود در فضاهای دیگر بازی استفاده کنند.

بازار سیاه تنها مکانی است که دارای دایره‌های کوچک است. تنها ۱ عدد کارگر می‌تواند در این محل‌ها قرار داد. تنها راهی که می‌تواند توسط آن این کارگرها را از این محل‌ها برداشت، فاز چینش دوباره بازار سیاه است که در ادامه به آن پرداخته خواهد شد. بازیکنان نمی‌توانند از مرکز شهر برای دستگیری کارگران موجود در بازار سیاه استفاده کنند.



اتاق صنف داررای مصل‌های زیادی است که داررای شکل کارگر هستند. زمانی که کارگری در این مکان‌ها قرار بگیرد، همیشه باید از سمت چپ به راست و از بالا به پایین این فضاها پر شوند. کارگرانی که در این مصل‌ها قرار بگیرند باید به صورت خوابیده قرار بگیرند. با قرار دادن کارگر، آن کارگر تا انتهای بازی در این مکان باقی می‌ماند. بازیکنان نمی‌توانند از مرکز شهر برای دستگیری کارگران موجود در اتاق صنف استفاده کنند.



زندان مصل دیگری است که می‌توان در آن کارگران را قرار داد. هر چند، بازیکنان نمی‌توانند در نوبتشان آزادانه کارگران خود را در این مصل قرار دهند. کارگران را تنها می‌توان با استفاده از بالاترین اکشن برج نهبانی، در خلال فاز پینش دوباره بازار سیاه یا با استفاده از اکشن‌های متلف کارت‌ها در این مصل قرار داد.



بازیکنان نمی‌توانند با استفاده از مرکز شهر کارگران موجود در زندان را دستگیر کنند.

بازیکنان تازه کار توبه داشته باشند:

همیشه به تعداد کارگرانی که در زندان دارید توبه کنید، داشتن تعداد زیادی کارگر در زندان در خلال فاز پینش مجدد بازار سیاه ممکن است منجر به از دست دادن پرهیزگاری یا دریافت کارت بدهی شود.

مصل‌های صنف‌های اصلی بازی

جنگل، معدن سنگ، معادن و تفره‌سازی

این ۴ مصل مکان‌های اصلی کسب منابع هستند. زمانی که کارگری در یکی از این مکان‌ها قرار می‌دهید، منبع مشخص شده را دریافت می‌کنید. تعداد منابع کسب شده بستگی به تعداد کارگرانی دارد که در آن مصل داشته باشید.



به عنوان مثال، در نوبت‌قبلی، بازیکن زرد دومین کارگر خود را در معدن سنگ قرار داده است، و به همین دلیل ۲ سنگ دریافت می‌کند. اگر او تصمیم بگیرد سومین کارگر خود را

در یکی از نوبت‌های بعدی در این مکان قرار دهد، ۳ سنگ دریافت خواهد کرد.

توبه داشته باشید که کارگران حریف تأثیری بر منابع دریافتی شما نخواهند داشت (در تمام مصل‌ها).

معادن در زمان قرار دادن کارگر، به شما انتفاع میان طلا یا آبر خواهند داد. بازیکنان نمی‌توانند کارگران خود را تقسیم کنند و از هر دو منبع دریافت کنند. بازیکن یا باید آبر دریافت کند (۱ عدد بعلاوه ۱ عدد به ازای هر کارگر)، یا طلا کسب کند (۱ عدد به ازای هر دو کارگر).

به عنوان مثال، اگر بازیکنی پنجمین کارگر خود را در معادن قرار دهد، می‌تواند یا ۶ آبر یا ۲ طلا دریافت کند.

توجه داشته باشید که اولین کارگر بازیکن تنها می‌تواند ۲ آبر دریافت کند، زیرا برای دریافت طلا نیاز به حداقل ۲ کارگر هست.

نقره‌سازی ۱ سکه نقره بعلاوه یک سکه به ازای هر کارگر به شما خواهد داد.

به عنوان مثال، اگر بازیکنی چهارمین کارگر خود را در نقره‌سازی قرار دهد، ۵ سکه نقره دریافت خواهد کرد.

انبار پادشاه

در این مکان بازیکنان می‌توانند ۱ اکشن به ازای هر کارگر خود که در این مکان باشد انجام دهند. اکشن‌های قابل انجام معاوضه ۲ منبع با هر ترکیبی از منابع کشیده شده (آبر، چوب یا سنگ) در ازای یک واحد پرهیزگاری یا ۳ منبع با هر ترکیبی از سنگ یا چوب برای یک عدد سنگ مرمر است. همچنین کارآموزان زیادی وجود دارند که به شما اجازه می‌دهند اکشن‌های بیشتری را در این محل انجام دهید.

همچنین بازیکنان می‌توانند یکی از اکشن‌ها را چندبار انجام دهند.

به عنوان مثال، بازیکن زرد رنگ پنجمین کارگر خود را در انبار پادشاه قرار داده است، پس

تصمیم می‌گیرد که ۲ آبر را در ازای یک واحد پرهیزگاری، ۱ چوب و ۲ سنگ را در برابر یک

سنگ مرمر تعویض کند. همچنین این بازیکن از قابلیت کارآموز بازرگان (Merchant) خود دو مرتبه استفاده می‌کند تا جمعاً ۴

سکه نقره دریافت کند و ۲ طلا دریافت کند (اکشن سوم و چهارم) و برای اکشن پنجم خود از قابلیت کارآموز معاوضه‌گر (Trader)

استفاده می‌کند تا ۳ آبر را در ازای یک سنگ مرمر تعویض کند.



کارگاه

کارگاه این امکان را به بازیکنان می‌دهد که یا کارآموز جدید استخدام کنند و یا بر روی نقشه‌های سازه‌های جدید کار کنند.

استفاده کارآموز به بازیکنان امکان انجام اکشن‌های بیشتر یا توانایی‌های خاص می‌دهد. برای استفاده یک کارآموز، بازیکنان باید ابتدا ۴ سکه نقره پرداخت کنند. ۲ عدد از این ۴ سکه به عنوان مالیات (سکه‌های قرمز رنگ) هستند. مالیات همواره مستقیماً در قسمت بالای فزانه مالیات قرار می‌گیرد. تمامی سکه‌های دیگر به بانک بازی پرداخت می‌شود.

زمانی که بازیکنان اولین کارگر خود را در کارگاه قرار می‌دهند، تنها می‌توانند کارآموزانی که در سمت چپ ترین ستون قرار دارند را استفاده کنند. اگر بازیکن دومین کارگر خود را در این مکان قرار دهد، می‌تواند از دو ستون سمت چپ کارآموز استفاده کند. بنابراین زمانی که بازیکنی چهارمین کارگر خود را در کارگاه قرار دهد، می‌تواند هر کدام از ۸ کارآموز را استفاده کند. به وسیله‌ی علامت کارگری که بین دو ردیف کارآموزان کشیده شده است این نکته به بازیکنان یادآوری شده است.

اما راهی جهت استفاده کارآموزان با استفاده از کارگر کمتر هم وجود دارد. بازیکنان می‌توانند با قرار دادن یک سکه بر روی یک کارت کارآموز، آن را نادیده بگیرند. هر سکه‌ای که بر روی یک کارت کارآموز قرار داده شود، باید از سمت چپ ترین کارت آن ردیف شروع شود، و به همین ترتیب از سمت چپ به راست در یک ردیف سکه‌ها را می‌توان بر روی کارت‌ها گذاشت و آن‌ها را نادیده گرفت.



به عنوان مثال، بازیکن آبی دومین کارگر خود را در کارگاه قرار داده است. او سمت راست ترین کارآموز را می‌خواهد، اما فقط می‌تواند از دو ردیف سمت چپ کارآموز انتخاب کند. او یک سکه بر روی **woodcutter** قرار می‌دهد، که به او اجازه می‌دهد از سه ستون سمت چپ ردیف اول کارآموز انتخاب کند. او یک سکه دیگر بر روی **Swindler** قرار می‌دهد و حالا می‌تواند **Pickpocket** را استفاده کند.

بعد از استفاده کارآموز، بازیکن کارت کارآموز را در مقابل خود به رو قرار می‌دهد. حالا باید جای خالی آن کارآموز پر شود. در ابتدا، تمامی کارت‌های سمت راست آن کارآموز را به همراه سکه‌های روی آن‌ها به سمت چپ شیف‌ت می‌دهیم تا جای خالی آن کارآموز پر شود. سپس سمت راست ترین فضا را با قرار دادن بالاترین کارت کارآموز از دسته کارت‌های کارآموز پر می‌کنیم.

پند قانون وجود دارد که در زمان استخدام کارآموز باید به آن توجه کنید:

- ۲ ردیف کارآموزان از یکدیگر مستقل هستند اما به یک شکل عمل می‌کنند.
- بازیکنان نمی‌توانند بیشتر از ۵ کارآموز استخدام کنند. اما می‌توانند هر زمان که بخواهند کارآموزانی را از دست نهد بسوزانند تا با برای کارآموزان جدید باز شود. کارآموزان سوزانده شده باید به پشت در زیر دسته کارت‌های کارآموز قرار بگیرند.
- برقی از کارآموزان یک تاثیر آبی بر پرهیزگاری دارند که در سمت راست آن‌ها مشخص شده است. هر مقدار پرهیزگاری که بر روی کارت کارآموز نوشته شده است، در زمان استخدام آن کارآموز کسب یا از دست داده خواهد شد. سوزاندن کارآموز تاثیر این حرکت را باز نمی‌گرداند.
- هر تعداد سکه نقره که بر روی یک کارآموز باشد، توسط بازیکنی که او را استخدام کند کسب خواهد شد.
- ممکن است اگر یک کارت پندین بار نادیده گرفته شود، پندین سکه نقره بر روی آن قرار بگیرد.
- بازیکنان می‌توانند از یک نوع کارآموز پند بار استخدام کنند.

بهت کسب اطلاعات بیشتر در مورد قابلیت‌های کارآموزان به پیوست مراجعه کنید.

دومین اکشنی که می‌توانید در کارگاه انجام دهید، کار کردن بر روی نقشه‌های سازه جدید است. با انتخاب این اکشن، بازیکن کارت‌های سازه جدیدی از بالای دسته کارت‌های سازه برمی‌دارد. تعداد کارت‌های سازه کسب شده همیشه ۱ عدد بعلاوه ۱ عدد به ازای هر ۲ کارگر موجود در کارگاه است.

به عنوان مثال، بازیکن آبی می‌تواند حداکثر ۲ کارت سازه کسب کند.

حداکثر کارت سازه مجاز برای قرار گرفتن در دست بازیکن ۶ عدد است. اگر بازیکنی بیشتر از ۶ کارت سازه داشته باشد، باید تعداد اضافی را بسوزاند. کارت‌های سازه سوزانده



شده به پشت در زیر دسته کارت‌های سازه قرار خواهند گرفت.

برای آگاهی از تاثیر هر سازه به پیوست مراجعه کنید.

مرکز شهر

مرکز شهر به بازیکنان این امکان را می‌دهد که با فراخوانی افراد متلی، کارگرانی که در هر کدام از مناطق دارای دایره بزرگ در صفحه‌ی اصلی قرار دارند را دستگیر کنند. به ازای هر کارگر که یک بازیکن در مرکز شهر داشته باشد، می‌تواند با پرداخت یک سکه نقره، یک گروه از کارگرا (از یک رنگ) را از یک منطقه (حداکثر از ۲ منطقه برای بازی

۲ یا ۳ نفره و بازی تک نفره) دستگیر کند. توجه داشته باشید که سکه‌ی نقره‌ی مصرف شده برای اولین دستگیری به عنوان مالیات است (همیشه یادتان باشد که این سکه‌ها را در قسمت بالایی فزانه مالیات قرار دهید).

پند قانون در مورد دستگیری کارگران وجود دارد که باید به آنها توجه کنید:

- در بازی ۲ و ۳ نفره و بازی تک نفره، بازیکنان می‌توانند حداکثر از ۲ منطقه کارگران را دستگیر کنند، اما در بازی ۴ نفره یا بیشتر، فقط از یک منطقه امکان دستگیری وجود دارد.
- هر دستگیری نیازمند یک کارگر و ۱ عدد سکه نقره است (اولین سکه نقره مالیات است).
- ممکن است بازیکن با وجود دارا بودن تعداد بیشتری کارگر در مرکز شهر، تعداد کمتری از کارگران که می‌توانند دستگیر کنند را دستگیر کنند.
- بازیکنان می‌توانند از خود مرکز شهر هم کارگران را دستگیر کنند، که شامل کارگری که به تازگی قرار داده شده نیز می‌شود.
- بازیکنان نمی‌توانند کارگران موجود در اتاق صنف، بازار سیاه، درون زندان یا صفه‌ی بازیکن دیگر را دستگیر کنند.

مثال ۱: بازیکن زرد به تازگی دومین کارگر خود را در مرکز شهر قرار داده است. او یک سکه به عنوان مالیات پرداخت می‌کند تا تمامی ۳ کارگر قرمز موجود در جنگل را دستگیر کند. سپس یک سکه دیگر پرداخت می‌کند تا دومین دستگیری را انجام دهد. اگر بازی ۲ یا ۳ نفره بود، او می‌توانست باز هم از همان مکان مشابه دستگیری انجام دهد و یا از یک مکان متفاوت. چون در این مثال حداقل ۴ بازیکن وجود دارد، او باید باز هم از جنگل دستگیری را انجام دهد. بنابراین دو



کارگر سبز رنگ را هم از جنگل دستگیر می‌کند.

مثال ۲: بازیکن قرمز به تازگی سومین کارگر خود را در مرکز شهر قرار داده است. او یک سکه به عنوان مالیات و دو سکه دیگر به انبار بازی پرداخت می‌کند تا ۳ دستگیری انجام دهد. او تمامی ۳ گروه کارگر موجود در نقره‌سازی را که شامل کارگران خود او نیز می‌شود دستگیر می‌کند.

بعد از دستگیر کردن کارگران بازیکنان دیگر، بازیکن باید آن‌ها را در قسمت سمت چپ و بالای صفحه‌ی بازیکن خود قرار دهد. در نوبت‌های بعدی، او می‌تواند آن‌ها را به زندان بفرستد و ۱ سکه نقره به ازای هر کارگر دریافت کند. زمانی که بازیکن کارگران خود را دستگیر کند، آن‌ها را به صفحه‌ی خودش و جمع کارگران دیگرش برمی‌گرداند.

فزانه مالیات

بازیکنان می‌توانند در این محل تمامی سکه‌های موجود در فزانه مالیات را بردارند و در انبار خود قرار دهند. هرچند، این کار باعث کم شدن ۲ واحد پرهیزگاری خواهد شد. اگر هیچ سکه‌ای در این مکان نباشد، بازیکنان نمی‌توانند کارگری در این محل قرار دهند. به عنوان مثال، اگر بازیکن قرمز یک کارگر در فزانه مالیات قرار دهد، تمامی ۱۱ سکه نقره را تصاحب می‌کند و ۲ واحد پرهیزگاری از دست می‌دهد.



به یاد داشته باشید که سکه‌های قرمز رنگ نشانه مالیات هستند، زمانی که پرداخت می‌شوند باید مستقیماً در فضای بالای فزانه مالیات قرار بگیرند.

بازار سیاه

در حالی که برخی اعتقاد به کار سفت و آبرومند دارند، کسانی هم هستند که یک راه میان‌بر را با شادمانی استفاده می‌کنند. بازار سیاه ۱۱ فضا برای قرار دادن کارگر داراست. هر فضا دارای یک اکشن در زیر آن است. وقتی که یک کارگر در این محل قرار بگیرد، هیچ کارگر دیگری نمی‌تواند در آن قرار داد.

به عنوان مثال، انتخاب‌های ممکن در این شکل عبارت است از:

- ۱- پرداخت یک سکه نقره و از دست دادن یک واحد پرهیزگاری و به دست آوردن یک سنگ مرمر و یک سنگ.
- ۲- پرداخت ۲ سکه نقره و از دست دادن یک واحد پرهیزگاری جهت کسب یکی از موارد ذیل:



- استفاده هر کدام از کارآموزان (و به دست آوردن هر تعداد سکه که روی آن کارت باشد) یا
- برداشت ۵ کارت سازه، نگه داشتن ۱ کارت و سوزاندن بقیه ۴ کارت و قرار دادن آن‌ها در زیر دسته کارت‌های سازه
- ۱۳- برداشت ۱۳ سکه نقره و از دست دادن یک واحد پرهیزکاری و به دست آوردن یک سکه طلا، یک سنگ و ۲ چوب.

توجه: بازیکنان به هیچ وجه کارت‌های بازار سیاه را در زمان به دست آوردن منابع مشخص شده تغییر نمی‌دهند. این کارت‌ها در زمان پیش‌بینی مجدد بازار سیاه به روز رسانی خواهند شد. (که در ادامه توضیح داده خواهد شد).

برج نگهداری

بازیکنان می‌توانند به ازای هر کارگر که در این محل داشته باشند یک اکشن انجام دهند. اکشن‌های قابل انجام به این شرح است:

- ۱- فرستادن تمامی کارگرانی که از بازیکنان دیگر دستگیر کرده‌اند به زندان، و دریافت یک سکه نقره به ازای هر کارگر.
- ۲- آزاد کردن تمامی کارگرهای خودشان از زندان و برگرداندن آن‌ها به صفه‌ی بازیکنشان.
- ۳- برداشت ۵ سکه نقره (۲ عدد به عنوان مالیات) و یا برداشتن یک کارت بدهی و از دست دادن یک واحد پرهیزکاری برای آزاد کردن تمامی کارگرانشان از صفه‌ی بازیکنان دیگر و قرار دادن آن‌ها در صفه‌ی



بازیکنشان. توجه: برای انجام این اکشن بازیکن باید حداقل یک کارگر دستگیر شده داشته باشد.

- ۴- برداشت ۶ سکه (۳ عدد به عنوان مالیات) و تسویه کردن یک بدهی.

به عنوان مثال، بازیکن قرمز در این شکل می‌تواند ۱۳ اکشن از اکشن‌های برج نگهداری را انجام دهد. او ۱۳ کارگر دستگیر شده زرد و ۲ کارگر دستگیر شده سبز رنگ را از صفه‌ی خودش تقویلاً زندان می‌دهد و ۵ سکه نقره دریافت می‌کند. به عنوان دومین اکشن، او ۲ کارگر خودش را از زندان آزاد می‌کند، و آن‌ها را در صفه‌ی خودش قرار می‌دهد. او تصمیم می‌گیرد که با اکشن سومش کاری انجام ندهد.

بازیکنان می‌توانند اکشن‌هایشان را به هر ترتیبی که بخواهند انجام دهند و در یک حرکت چندین بدهی را تسویه کنند (هر بدهی را با یک اکشن تسویه کنند).

در زمان تسویه کردن یک بدهی، بازیکن باید کارت بدهی را پشت و رو کند و در مقابل خودش قرار دهد. با این کار او فوراً یک واحد پرهیزکاری کسب خواهد کرد، و همچنین منفعت هر کدام از کارآموزانش که مربوط به تسویه بدهی باشد را دریافت می‌کند.

اتاق صنف

اتاق صنف جایی است که بازیکن برای ساخت سازه‌هایشان و یا پیشرفت کار کلیسا از آن استفاده می‌کنند. زمانی که بازیکن کارگری در این محل قرار دهد، آن را می‌نویسند و همیشه از سمت چپ به راست و بالا به پایین، محل‌ها پر خواهند شد. زمانی که با کمتر از ۵ بازیکن بازی می‌کنید، تمامی ستون‌ها استفاده نمی‌شوند.

توجه داشته باشید که سمت راست‌ترین ستون در بازی چهار نفره این مثال استفاده نمی‌شود. بنابراین، کارگر بعدی که در اتاق صنف قرار داده شود باید در ردیف دوم و در سمت راست کارگر آبی قرار بگیرد.



ساخت سازه و جلو بردن کار کلیسا در ادامه توضیح داده خواهد شد.

ساخت سازه‌ها و کلیسا

زمانی که بازیکن کارگری در اتاق صنف قرار می‌دهد، می‌تواند یا یک سازه از دستش را بسازد، و یا کار کلیسا را جلو ببرد.

ساخت سازه

زمانی که بازیکن بخواهد یک سازه را بسازد، باید کارت را به رو در بالای صفحه‌ی بازیکن خودش قرار دهد. هر سازه هزینه‌ها، منفعت‌ها و تاثیرات مختلفی دارد:



جهت ساخت برخی از سازه‌ها بازیکن باید کارآموزانی با مهارت‌های خاص (استفاده کرده باشد) مهارت نبیاری، سفالگری و بنایی). جهت ساخت سازه‌ای که یک یا چند عدد از این آیکن‌ها را در قسمت سمت چپ و بالای خود دارد، بازیکن باید حداقل یک کارآموز با آن مهارت در جلوی خودش داشته باشد.



نکته: کارآموزانی که برای ساخت یک سازه استفاده می‌شوند، سوزانده نمی‌شوند.

هر سازه یک هزینه دارد. جهت ساخت یک سازه، بازیکن باید منابع مشخص شده در قسمت سمت چپ کارت را پرداخت کند. تمامی منابع پرداخت شده به انبار بازی بازگردانده می‌شوند.



برخی از سازه‌ها در سمت راست خود افزایش یا کاهش فوری پرهیزگاری را نشان می‌دهند. بازیکنان باید در زمان سافت این سازه‌ها نشانگر میزان پرهیزگاری خود را متناسب با این افزایش یا کاهش بالا یا پایین ببرند.



همه‌ی سازه‌ها یک تأثیر پایان بازی (علامت پرچم) و یک تأثیر فوری (علامت صاعقه) دارند. تأثیرات پایان بازی دقیقا قبل از شمارش امتیازات نهایی اتفاق می‌افتد. تمامی تأثیرات فوری باید در زمان سافت سازه اتفاق بی‌افتد.



سافت پاه آب نیاز به هیچ مهارت کارآموزی ندارد. هزینه آن ۲ عدد چوب و ۲ عدد سنگ است.

در زمان سافت این سازه، بازیکنی که آن را ساخته فوراً ۴ آجر دریافت می‌کند. در پایان بازی این کارت سازه ۳ امتیاز دارد.



سازه‌ی بازداشتگاه نیازمند هر ۳ نوع مهارت کارآموزان است. برای سافت این سازه نیاز به ۵ چوب، ۲ سنگ و ۲ طلا وجود دارد.

در زمان سافت این سازه، بازیکن سازنده آن ۲ واحد پرهیزگاری از دست می‌دهد. در پایان بازی، این سازه ۱۲ امتیاز دارد و علاوه بر آن به ازای هر ۳ کارگر بازداشت کرده یک امتیاز برای بازیکن به همراه دارد.



کمک به پیشرفت کار سافت کلیسا

بازیکنان می‌توانند به جای پیش بردن سازه‌های خودشان، بخشی از زمان و منابعشان را صرف سافت کلیسا کنند. برای انجام این کار، بازیکن باید این مراحل را طی کند:



- ۱- پرداخت منابع مشخص شده در سمت چپ کلیسا، برای یک سطح بالاتر از سطحی که بازیکن در آن قرار دارد (تمامی بازیکنان بازی را در زیر پایین‌ترین سطح آغاز می‌کنند)
- ۲- سوزاندن یکی از کارت‌های سازه دست بازیکن و قرار دادن آن در زیر دسته کارت‌های سازه.
- ۳- حرکت دادن نشانگر بازیکن به یک سطح بالاتر در کلیسا.
- ۴- رو کردن بالاترین کارت پاداش از دسته کارت‌های پاداش و دریافت پاداش‌های مشخص شده بر روی آن. بعد از دریافت پاداش‌ها این کارت از بازی خارج می‌شود. توجه شود که اگر کارت پاداشی وجود نداشت، بازیکن فقط یک واحد پرهیزگاری دریافت می‌کند.

در پایان بازی، بازیکن معادل عدد نمایش داده شده در پرچم زرد رنگ سمت چپ سطح خود در کلیسا امتیاز دریافت می‌کند.

به عنوان مثال، بازیکن زرد رنگ اکنون در پایین کلیسا قرار دارد. برای بالا رفتن یک سطحی، او باید یک کارگر در اتاق صنف قرار دهد، ۱ عدد طلا پرداخت کند و یک کارت سازه را از دستش بسوزاند. سپس بالاترین کارت پاداش را رو کند که به او یک واحد پرهیزگاری و یک عدد طلا می‌دهد. اگر این بازیکن در پایان بازی در همین سطح باقی بماند، ۱ امتیاز برای کار کردن بر روی کلیسا دریافت می‌کند.



قانون مهم:

بازیکنان تنها در صورتی می‌توانند کار کلیسا را جلو ببرند که فضا برای این کار مهیا باشد. در این مثال، تا زمانی که بازیکن قرمز یا آبی در کلیسا پیشرفت نکند، بازیکن سبز رنگ نمی‌تواند بر روی کلیسا کار کند.

نکته: هزینه نشان داده شده در این قسمت ۴ سنگ یا چوب با هر ترکیبی است. به همین شکل، در سطح چهارم کلیسا به ۸ سنگ یا چوب با هر ترکیبی نیاز است.



شمارشگر پرهیزگاری

میزان پرهیزگاری هر بازیکن توسط نشانگر آن بازیکن در شمارشگر پرهیزگاری نشان داده می‌شود. هر زمان که بازیکنان پرهیزگاری دریافت کنند یا از دست بدهند، باید بلافاصله بر روی این نمایشگر نشانگر خود را بالا یا پایین ببرند. بسته به این که در پایان بازی هر بازیکن چه مقدار پرهیزگار باشد، ممکن است امتیاز دریافت کند یا از دست بدهد. این میزان امتیاز در پرچم زرد رنگ کنار هر سطح از نشانگر نوشته شده است.

پند آیکون در نشانگر پرهیزگاری وجود دارد که تاثیرات آن‌ها به این شکل است:

به ازای هر واحد پرهیزگاری کسب شده بالاتر از سطح ۴، بازیکن می‌تواند یک عدد از کارت‌های بدهی خود را بسوزاند. بر خلاف بدهی‌های پرداخت شده، این اکشن هیچ تاثیر مضاعفی نخواهد داشت (هیچ پرهیزگاری کسب نمی‌شود و هیچ قابلیت کارآموزی فعال نمی‌شود). بدهی سوزانده شده به دسته کارت‌های بدهی برمی‌گردد.



به ازای هر واحد پرهیزگاری زیر سطح ۱، بازیکن باید یک کارت بدهی بردارد. این کارت از دسته کارت‌های بدهی برداشته می‌شود و به صورتی که سمت پرداخت نشده آن به رو باشد در مقابل بازیکن قرار می‌گیرد.



زمانی که بازیکنی ۱۰ یا کمتر پرهیزگاری داشته باشد، شروع به فرار از زیر بار مالیات خواهد کرد. به ازای هر آیکون "اجتناب از مالیات" که در سطح پرهیزگاری بازیکن نمایش داده می‌شود، او می‌تواند ۱ سکه از مالیات را پرداخت نکند.



زمانی که بازیکن ۱۰ یا بیشتر پرهیزگاری داشته باشد، نمی‌تواند کارگری را در بازار سیاه قرار دهد. زمانی که باز هم پرهیزگاری آنها به زیر ۱۰ برسد، دیگر این محدودیت برای بازیکن وجود ندارد.



زمانی که بازیکنی ۴ یا کمتر پرهیزگاری داشته باشد، نمی‌تواند بر روی کلیسا کار کند. زمانی که دوباره پرهیزگاری بازیکن از ۴ بالاتر برود، دیگر این محدودیت برای او وجود ندارد.



به عنوان مثال، بازیکن زرد اکنون ۱۳ واحد پرهیزگاری دارد و نمی‌تواند به بازار سیاه برود. اگر بازی همینجا تمام شود، او ۵ امتیاز می‌گیرد. فرض کنید او حرکتی انجام می‌دهد و ۳ واحد پرهیزگاری کسب می‌کند. پس نشانگر خودش را ۱ واحد بالا می‌برد. با ۲ واحد پرهیزگاری باقی مانده، او می‌تواند ۲ کارت بدهی را از مقابل خودش بسوزاند.

بازیکن قرمز اکنون در سطح ۱۱ پرهیزگاری قرار دارد. او تصمیم می‌گیرد مالیات جمع شده در فزانه را بدزد، و ۲ واحد پرهیزگاری از دست بدهد. چون حالا او کمتر از ۱۰ واحد پرهیزگاری دارد، می‌تواند در حرکات بعد به بازار سیاه برود.

بازیکن سبز اکنون ۱ واحد پرهیزگاری دارد و نمی‌تواند بر روی کلیسا کار کند. اگر بازی همینجا تمام شود او ۸ امتیاز از دست می‌دهد. او در نوبت خودش یک کارگر در کارگاه قرار می‌دهد تا یک کارآموز استخدام کند. بر اساس جایگاه او در شمارشگر پرهیزگاری، او هردو سکه مالیات را نادیده می‌گیرد و فقط ۲ سکه به انبار بازی پرداخت می‌کند.



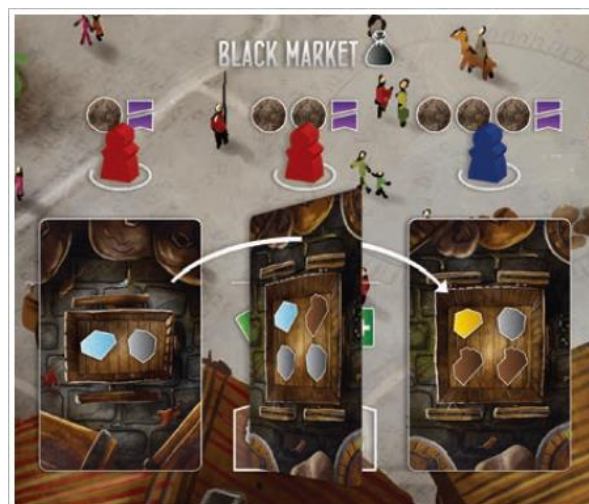
پیشنش مجدد بازار سیاه

چون ممکن است پادشاه برقی اوقات از آنچه در سرزمینش رخ می‌دهد بی خبر باشد، گاهی دستور بازرسی می‌دهد تا مطمئن شود که تمامی کارگران در ازای فعالیتشان پاسگو هستند.



۲ راه برای فعال شدن پیشنهاد مجدد بازار سیاه وجود دارد:

- ۱- اگر تمامی ۳ فضای بازار سیاه دارای کارگر باشند.
 - ۲- اگر کارگری در اتاق صنف بر روی یکی از سمت چپ ترین فضاها در دو ردیف پایین قرار بگیرد.
- بدون توجه به اینکه کدام یک از موارد فوق رخ داده، ابتدا باید اکتشنی که باعث فعال شدن پیشنهاد مجدد بازار سیاه شده به صورت کامل تمام شود. سپس، مراحل ذیل باید انجام شود:



۱- تمامی کارگران موجود در بازار سیاه به زندان منتقل شوند.

۲- کارت روی دسته بازار کوچک (سمت چپ) برگردانده شود و بر روی بازار بزرگ (سمت راست قرار بگیرد).

۳- هر بازیکنی که دارای کارآموزی با قابلیت فعال شونده در زمان پیشنهاد مجدد بازار سیاه است می‌تواند اکشن‌های خودش را به هر ترتیبی که بخواهد انجام دهد.

۴- هر بازیکنی که ۳ یا بیشتر کارگر در زندان داشته باشد ۱ واحد پرهیزگاری از دست می‌دهد.

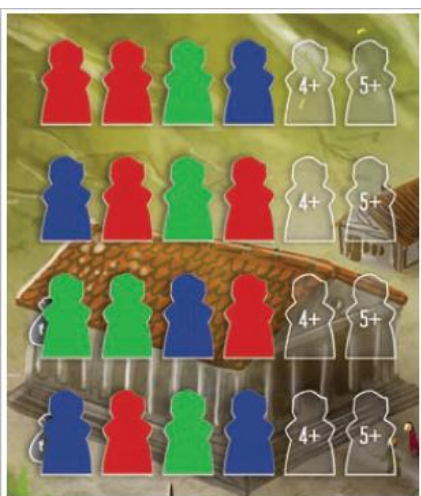
۵- بازیکن یا بازیکنانی که بیشترین کارگر را در زندان داشته باشند هر کدام ۱ کارت بدهی برمی‌دارد، و به سمت پرداخت نشده در مقابل خود قرار می‌دهد.



به عنوان مثال، بازیکن قرمز به تازگی یک کارگر در بازار سیاه قرار داده است. چون تمامی ۳ فضای بازار سیاه پر شده، پس در پایان نوبت بازیکن قرمز، پیشنهاد مجدد بازار سیاه آغاز می‌شود. هر دو کارگر قرمز و یک کارگر آبی به زندان فرستاده می‌شوند و کارت‌های بازار سیاه به روز رسانی می‌شوند. بازیکن آبی از قابلیت **Gatekeeper** خود استفاده می‌کند و ۲ تا از ۳ کارگر خودش را از زندان آزاد می‌کند. هیچ بازیکنی ۳ کارگر در زندان ندارد بنابراین هیپکس پرهیزگاری از دست نمی‌دهد. هر چند، بازیکن زرد و قرمز در تعداد کارگر زندانی برابر هستند (هر کدام دو کارگر). بنابراین، هر دو آنها یک کارت بدهی دریافت می‌کنند.

اگر در زمان پیشنهاد مجدد کارتی در بازار کوچک وجود نداشت، تمامی کارت‌های بازار بزرگ را بر بزنید و یک دسته کارت جدید بازار کوچک ایجاد کنید.

پایان بازی



زمانی که آخرین کارگر در اتاق صنف قرار داده شود پایان بازی اعلام می‌شود. بازیکن فعلی نوبت خودش را کامل می‌کند و سپس تمامی بازیکنان از جمله بازیکن فعلی، یک نوبت دیگر بازی می‌کنند و سپس بازی تمام می‌شود.

در بازی سه نفره این مثال دو ستون سمت راست اتاق صنف استفاده نمی‌شود. بنابراین، زمانی که بازیکن آبی آخرین کارگر را در اتاق صنف قرار می‌دهد (سمت راست ترین کارگر ردیف آخر)، پایان

بازی اعلام می‌شود و همه از جمله خود بازیکن آبی یک نوبت دیگر بازی می‌کنند و سپس امتیاز شماری انجام می‌شود. نکته مهمی که باید بدانید اینکه بازیکنان می‌توانند حتی در نوبت آفر کارگر در اتاق صنف قرار دهند، اما این کارها در کنار اتاق صنف قرار می‌گیرند.

امتیاز شماری پایان بازی

زمانی که بازی تمام شود، بازیکنان باید فوراً تاثیرات پایان بازی سازه‌های خود را اعمال کنند. توبه داشته باشید که تمامی توانایی‌های کارآموزان و تاثیرات صنف در این زمان فعال باقی می‌مانند. به عنوان مثال، اگر بازیکنی پرهیزگاری بیشتر از ۱۴ کسب کند، باید از آن جهت سوزاندن بدهی‌های پرداخت نشده استفاده کند.

سپس هر بازیکن امتیازات خود را به این شکل محاسبه کند:

امتیاز تمامی سازه‌های ساخته شده توسط بازیکن، به علاوه امتیازات اضافی پایان بازی هر سازه .



امتیاز مربوط به سطحی که بازیکن در سافت کلیسا در آن قرار دارد.



امتیاز کسب شده یا از دست داده در پرهیزگاری شمار



از دست دادن یا امتیاز به ازای هر بدهی پرداخت نشده



یک امتیاز به ازای هر طلا یا سنگ مرمر روی صفحه‌ی بازیکن



یک امتیاز به ازای هر ۱۰ سکه نقره



از دست دادن یک امتیاز به ازای هر ۲ کارگر بازیکن که در زندان باشند (۱ کارگر هیچ تاثیری ندارد)



بازیکنی که بیشترین امتیاز را کسب کرده باشد برنده است. اگر امتیازات چند بازیکن مساوی باشد، بازیکنی که پرهیزگاری بیشتری دارد برنده است. اگر باز هم مساوی بودند، بازیکنی که سکه بیشتری داشته باشد برنده است. اگر باز هم مساوی بودند، همه آن بازیکنان برنده هستند.

به عنوان مثال، بازیکن قرمز برای موارد ذیل ۱۳۸ امتیاز کسب می‌کند:



از ۴ سازه ساخته شده توسط این بازیکن، سطح ۱۳ کلیسا، ۱۲ واحد پرهیزگاری، ۲ بدهی پرداخت نشده، ۲ طلا، ۱ سنگ مرمر، ۶ سکه نقره و ۱۳ کارگر در زندان ۱۳۸ امتیاز کسب می‌شود.

بازیکن آبی جمعاً ۱۴ امتیاز کسب می‌کند که شامل امتیاز ۵ سازه، سطح ۲ در کلیسا، صفر عدد بدهی پرداخت نشده، ۱ عدد طلا، ۲ عدد سکه نقره و ۴ کارگر در زندان می‌شود.



یادآوری

مالیات : سکه‌های قرمز رنگ نشان دهنده مالیات هستند. سکه‌های پرداخت شده به عنوان مالیات باید در قسمت بالایی فزانه مالیات قرار بگیرد. تمامی سکه‌های دیگری که مالیات نیستند باید به انبار بازی پرداخت



شود.



پینش مجدد بازار سیاه: زمانی که سومین کارگر در بازار سیاه قرار داده شود، و یا یک کارگر بر روی یکی از سمت چپ ترین فضاهای دو ردیف پایینی (تاق صنف قرار داده شود، این عمل فعال می‌شود. به یاد داشته باشید که کارگران موجود در بازار سیاه را به زندان بفرستید و کارتهای بازار سیاه را به روز رسانی کنید. بازیکنانی که ۳ یا بیشتر کارگر در زندان داشته باشند یک واحد پرهیزگاری از دست می‌دهند. بازیکن یا بازیکنانی که بیشترین کارگر را در زندان دارند باید یک کارت بدهی بردارند.



پینش استاندارد و سریع بازی

- ۱- تمامی کارت‌های بازار سیاه را در فضای سمت چپ قرار دهید.
- ۲- کارت‌های پاداش = ۲ کارت به ازای هر بازیکن، بعلاوه یک کارت.
- ۳- تمامی کارت‌های بدهی، پندبرابر کننده و منابع را کنار صفحه‌ی اصلی قرار دهید.
- ۴- کارت‌های کارآموز را بر بزنید و ۸ کارت بالایی را رو کنید.
- ۵- کارت‌های سازه را بر بزنید و در کنار کارگاه قرار دهید.
- ۶- ۴ سکه نقره در خزانه مالیات قرار دهید.
- ۷- تمامی بازیکنان بازی را با ۲ پرهیزگاری و ۲ کارگر شروع می‌کنند.
- ۸- ۴ کارت سازه به هر بازیکن بدهید. تمامی بازیکنان یکی از کارت‌های سازه را نگه می‌دارند و ۳ کارت بعدی را به بازیکن سمت چپ خود می‌دهند. این کار تکرار می‌شود تا زمانی که تمامی بازیکنان ۳ کارت داشته باشند.
- ۹- بازیکن شروع کننده بازی ۳ سکه دریافت می‌کند. تمامی بازیکنان دیگر ۱ سکه بیشتر از بازیکن سمت راست خود دریافت می‌کنند.

منبع / کارت به ازای کارگر

		2	3	4	5	...
نقره سازی		2	3	4	5	...
معادن		2	3	4	5	...
جنگل		1	2	3	4	...
معدن سنگ		1	2	3	4	...
کارگاه		1	2	2	3	...
معادن		0	1	1	2	...

میفواهید تکرارپذیری و هیجان بازی ۲ نفره خود را زیاد کنید؟ قوانین بازی تک نفره را در پیوست مطالعه کنید. همچنین کارت مربع بازی "دو نفره در مقابل بات" را هم بفوانید.

چینش متغیر

برای اینکه بازی شما متغیرتر باشد، بهتر است که تمامی بازیکنان از سمت دوم صفحه‌ی بازیکنش که به صورت تصادفی به هر بازیکن داده می‌شود استفاده کنند. این کار باعث می‌شود که هر بازیکن در طول بازی از یک قابلیت منحصر به فرد برخوردار باشد.



همچنین در این روش، مشخص شده است که هر بازیکن در ابتدای بازی چند سکه نقره، چند واحد پرهیزگاری و سایر

منابع را داراست. بازیکنی که بیشترین پرهیزگاری را داراست بازی را شروع خواهد کرد، و بازیکنان دیگر در جهت عقربه‌های ساعت حرکت خود را انجام می‌دهند.

به عنوان مثال، Frederick، بازی را بدون وجود کارگر در زندان، با ۴ سکه نقره، ۷ واحد پرهیزگاری و ۱ سنگ (شماره ۱ در تصویر) شروع می‌کند. همچنین او در زمان کمک به سافت کلیسا، نیازی به سوزاندن کارت سازه ندارد (شماره ۲ در تصویر).

توجه: برفلاف چینش معمولی بازی، بازیکنان بر اساس نوبت حرکتشان سکه نقره دریافت نمی‌کنند.

Ada



بازی را بدون کارگر در زندان شروع می‌کند، در ابتدای بازی سکه‌ای ندارد، ۱۱ واحد پرهیزگاری، ۱ عدد طلا و ۱ کارت سازه بیشتر دریافت می‌کند (بعد از انتقال کارت‌های اولیه). همچنین او می‌تواند در زمان انجام تمامی

اکشن‌های بازی ۱ سکه از مالیات را نادیده بگیرد.

Caroline



بازی را با ۸ کارگر در زندان، ۱۰ سکه نقره، ۱۳ واحد پرهیزگاری، ۱ بدهی پرداخت نشده و ۱ سنگ مرمر شروع می‌کند. همچنین هر بار که اکشن بازارسیاه را انجام دهد ۱ کارت سازه دریافت می‌کند.

Fredrick



بازی را بدون کارگر در زندان، ۱۴ سکه نقره، ۷ واحد پرهیزگاری و ۱ عدد سنگ شروع می‌کند. همچنین در زمان کمک به سافت کلیسا نیازی به سوزاندن کارت سازه ندارد.

Rudolf



بازی را بدون کارگر در زندان، ۱۳ سکه نقره، ۹ واحد پرهیزگاری و ۱ عدد چوب شروع می‌کند. همچنین در زمان استخدام کارآموز ۱ سکه کمتر پرداخت می‌کند (از سکه‌های انبار بازی و نه از مالیات) و همچنین می‌تواند به

جای ۵ کارگر تا ۶ کارگر استخدام کند.

Therese



بازی را با ۱۴ کارگر در زندان، ۵ سکه نقره، ۵ واحد پرهیزگاری و ۱ کارت سازه بیشتر (بعد از انتقال کارت‌های اولیه) شروع می‌کند. برای تمامی کارهایی که نیاز به طلا یا سنگ مرمر دارند، می‌تواند از طلا و سنگ مرمر به

جای هم استفاده کند.

قابلیت‌های کارآموزها

دستیار کشیش (Acolyte)



در زمان کمک به پیش بردن کار کلیسا، پاداش نشان داده شده در سمت راست این کارت نصیب بازیکن خواهد شد.

فیاتکار (Conspirator)



در زمان دستگیر کردن کارگرا در مرکز شهر، یک سکه کمتر پرداخت کنید (نه از مالیات بلکه از سکه‌های انبار)

شر فر! (Debt Collector)



در زمان پرداخت بدهی، منابع اضافی نشان داده شده در سمت راست این کارت نصیب بازیکن خواهد شد.

نگهبان دروازه (Gatekeeper)

بازیکن دارنده این کارت می‌تواند در زمان پینش مجدد بازار سیاه، ۲ عدد از کارگرهای خودش را از زندان آزاد کند.



بیله گر (Illusionist)

در زمان انجام اکشن‌های مربوط به بازار سیاه، بازیکن دارنده این کارآموز هیچ پرهیزگاری از دست نخواهد داد.



جوهرساز (Jeweller)

در زمان انتقال اکشن مربوط به تفره‌سازی، ۱ عدد سکه بیشتر دریافت کنید.



عمال (Labourer)

این کارآموز هر سه مهارت مورد نیاز برای ساخت سازه‌ها را داراست.



بازرگان (Merchant)

به عنوان یکی از اکشن‌های انبار پادشاهی، بازیکن دارنده این کارت می‌تواند میزان سکه مشخص شده در سمت چپ این کارت را فرج کند تا منابع موجود در سمت راست این کارت را دریافت کند.



معدنی (Miner)

در زمان انجام اکشن مربوط به استخراج آجر یا طلا در معادن، ۱ آجر اضافی دریافت کنید.



نگهبان (Patron)

به عنوان یک اکشن در انبار پادشاهی، بازیکن دارنده این کارآموز می‌تواند منابع گفته شده در سمت چپ این کارت را فرج کند تا میزان پرهیزگاری گفته شده در سمت راست آن را کسب کند.



جیب بر (Pickpocket)

در زمان دزدیدن مالیات از فرزانه، ۱ عدد طلا دریافت کنید



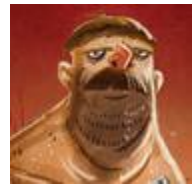
ارباب (Squire)

اگر بازیکن دارنده این کارآموز در زمان پینش مجدد بازار سیاه هیچ کارگری در زندان نداشته باشد، پادشاه مشنص شده در سمت راست این کارت را دریافت می‌کند.



سنگ تراش (Stonecutter)

در زمان انجام اکشن استخراج سنگ در معدن، ۱ عدد سنگ اضافی دریافت کنید



گوش بر (Swindler)

در زمان انجام اکشن بازار سیاه، منابع نشان داده شده بر روی این کارت را دریافت کنید



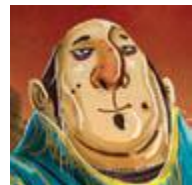
دزد (Thief)

در زمان دزدیدن مالیات از فرزانه، ۱ واحد پرهیزگاری کمتر از دست دهید.



تاجر (Trader)

به عنوان یک اکشن در انبار پادشاهی، بازیکن دارنده این کارآموز می‌تواند منابع مشنص شده در سمت چپ این کارت را فرج کند تا منابع مشنص شده در سمت راست آن را کسب کند.



شیاد (Trickster)

در زمان انجام اکشن‌های بازار سیاه، ۱ واحد کمتر سکه پرداخت کنید



چوب بُر (Woodcutter)



در زمان انجام اکشن مربوط به استخراج چوب از جنگل، یک عدد چوب اضافی دریافت کنید.

استفاده کار آموز



بازار سیاه و تاثیرات کارت‌های سازه به بازیکنان اجازه‌ی استفاده هر کدام از ۸ کار آموز را می‌دهد. تنها کارگاه است که کار آموزهای قابل انتخاب را محدود به تعداد کارگر در آن ناحیه می‌کند.

قابلیت سازه‌ها

• دریافت منابع / کارت‌ها

Camp, Smithy, Theives' Betting House, Clay Pit, Drafting Room, Factory, Lumber Den, Treasury, Well

بازیکن دارنده این سازه‌ها فوراً منابع یا کارت‌های مشخص شده را دریافت می‌کند

• دستگیری / آزادی کارگران

Armory, Barracks, Fortress, Hideout

بازیکن دارنده این سازه‌ها فوراً اکشن مشخص شده را انجام می‌دهد، همانطور که این اکشن‌ها در مرکز شهر یا برج نگهداری انجام می‌شوند. توجه: Fortress می‌تواند از یک محل مشابه و یا از دو محل متفاوت دستگیر کند.

- قابلیت‌های دیگر

Church

بازیکن دارنده این سازه فوراً یکی از کارت‌های بدهی خودش را می‌سوزاند

Library

بازیکن دارنده این سازه می‌تواند فوراً یکی از کارت‌های سازه دستش را بسوزاند و ۲ عدد طلا دریافت کند.

Monument

تمامی بازیکنان فوراً یک واحد پرهیزگاری دریافت می‌کنند (توجه شود که بازیکن سازنده این سازه ۲ واحد پرهیزگاری دریافت می‌کند)

Palace

بازیکن سازنده این سازه یکی از کارآموزان را به صورت مجانی استخدام می‌کند.

Watchtower

تمامی بازیکنانی که حداقل ۳ کارگر در زندان داشته باشند فوراً یک واحد پرهیزگاری از دست می‌دهند (شامل خود بازیکن سازنده هم می‌شود)

- بازارهای منابع

Clay Market, Silver Market, Stone Market, Wood Market

اگر بازیکن سازنده این سازه‌ها از منبع نشان داده شده در سمت چپ این سازه تعداد بیشتری نسبت به بقیه بازیکنان داشته باشد، ۲ امتیاز پیروزی دریافت می‌کند (اگر بازیکنان مساوی باشند حساب نمی‌شود)

- مشارکت در سافت کلیسا

Chapel , Steeple

اگر بازیکن سازنده این سازه‌ها بیشتر از سایر بازیکنان در سافت کلیسا مشارکت کرده باشد (اگر بازیکنان مساوی باشند حساب نمی‌شود) پاداش نشان داده شده در سمت راست این سازه را دریافت می‌کند.

- تسریع پرهیزگاری

Castle, Gallery, Reservoir, Trading Post

بازیکن سازنده این سازه‌ها به ازای هر آیتم یا منبع نشان داده شده در سمت راست این سازه‌ها که در انبارش داشته باشد، ۱ واحد پرهیزگاری کسب می‌کند (قبل از امتیاز شماری).

- تسریع امتیازگیری

Aqueduct, Keep, Lighthouse, Moneylender

بازیکن سازنده این سازه‌ها به ازای هر ۳ کارگر دستگیر کرده، پرهیزگاری، بدهی پرداخت شده یا سازه‌های ساخته شده مشخص شده در سمت راست این سازه‌ها، ۱ امتیاز می‌گیرد.

- فانه کارآموزان

Carpenter's Hut, Mason's Hut, Tiler's Hut

بازیکن سازنده این سازه‌ها به ازای هر کارآموز استخدام شده با مهارت مشخص شده در این سازه‌ها ۱ امتیاز دریافت می‌کند.

- سایر

Dungeon

بازیکن سازنده این سازه ۲ واحد پرهیزگاری از دست می‌دهد (قبل از امتیاز شماری، اما اختیار با خود بازیکن است که قبل یا بعد از دریافت هر نوع پرهیزگاری باشد)

Fountain

بازیکن سازنده این سازه، به ازای هر بدهی پرداخت نشده، یک واحد کمتر امتیاز از دست می‌دهد.

Gambler's Den

بازیکن سازنده این سازه به ازای هر بدهی پرداخت نشده ۱ واحد بیشتر امتیاز از دست می‌دهد (جمعاً ۳ امتیاز به ازای هر بدهی پرداخت نشده)

University

اگر بازیکن سازنده این سازه هیچ بدهی پرداخت نشده‌ای نداشته باشد، ۲ امتیاز کسب می‌کند



Nima.masghadi@Yahoo.com

شرکت سرزمین ذهن زیبا

www.LBMind.com

سایت سیاره بازی

www.BaziPlanet.com