

VLAADA CHVÁTIL

TASH-KALAR

ARENA OF LEGENDS

قوانین بازی
(حالت دونفره)

کاری از

@board.game.boyz

CGE
Czech Games Edition

Z-MAN
games

تم بازی

شما در نقش جادوگرانی هستید که موجودات اساطیری را احضار می کنید. هر یک از این موجودات توانایی خاصی دارد که با احضار آن، می توانید از توانایی اش بهره مند شوید. تخته بازی نقش میدان نبرد را دارد و توکن ها، ابزار شما برای احضار موجودات. برای احضار هر موجود، باید توکن ها را به شکل خاصی روی تخته بچینید. هدف از احضار موجودات، ارتقا مهره های خودی، ضربه زدن به حریف و حذف مهره های او و مهمتر از آن، انجام ماموریت ها و کسب امتیاز است.

نحوه انجام بازی

بازی به دو شکل قابل انجام است:

- HIGH FORM: بازیکنان برای کسب امتیاز از طریق انجام ماموریتها تلاش می کنند.
- DEATHMATCH: بازیکنان از طریق زدن مهره های یکدیگر امتیاز کسب می کنند.

اجزای بازی

۱. برد بازی
۲. توکن ها: سه نمونه توکن در چهار رنگ آبی، قرمز، سبز و بژ موجود است که متعلق به چهار گروه مختلف از جادوگران است که هر یک از بازیکنان یکی از آنها را انتخاب می کنند. لذا بازی را می توان ۲ تا چهار نفره انجام داد. توکن های سطح یک با یک شمشیر، سطح دو با دو شمشیر و سطح سه با ظاهر متفاوت بصورت زیر مشخص هستند.



۳. کارت ها: چهار دسته کارت در بازی موجود است:

کارت های اصلی بازی: شامل کارت های احضار موجودات هستند که به چهار رنگ مختلف، مشابه با رنگ توکن ها برای چهار گروه جادوگران هستند. البته کارت های آبی و قرمز دقیقا دارای موجودات مشابه به هم هستند.



کارتهای احضار موجودات افسانه ای: این کارتها بین همه بازیکنان مشترک است و با استفاده از آنان می توان موجودات افسانه ای که قابلیت های بالاتری نسبت به موجودات عادی دارند را احضار کرد. بدیهی ست که احضار این موجودات سخت تر است و ممکن است در طول یک بازی شما قادر به احضار هیچ یک از آنان نشوید.



کارتهای خودنمایی: این کارتها نیز بین بازیکنان مشترک است و بازیکن دارای مهره کمتر در بازی این اجازه را می دهد تا با قابلیت های خاص این کارتها عقب افتادگی خود را جبران کند.



کارت‌های ماموریت: همانطور که از اسمشان مشخص است، شامل ماموریت‌هایی هستند که انجام آنها دارای یک تا سه امتیاز برای بازیکنان است. این کارت‌ها دارای انواع ماموریت‌های متفاوتی هستند که نوع این کارت‌ها با آیکنی که در بالا و سمت چپ کارت قرار دارد، مشخص می‌گردد.



تخته‌ها: چهار تخته برای انجام انواع مختلف بازی وجود دارد که هر سمت از این تخته‌ها به شکل یا رنگ متفاوتی است:

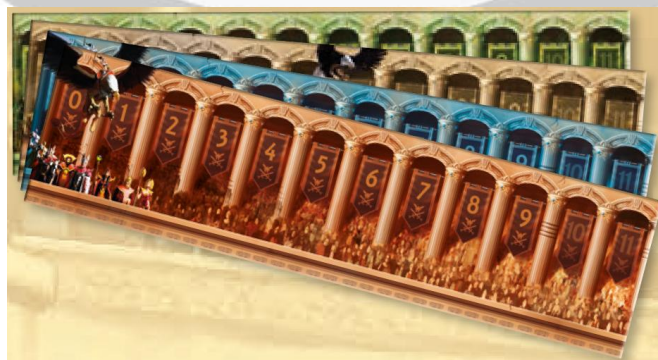
- این دو تخته محل قرارگیری کارت‌های ماموریت برای انجام بازی به شکل HIGH FORM هستند:



- این دو تخته برای انجام بازی دونفره DEATHMATCH استفاده می‌شوند:



از سمت دیگر چهار تخته که به یک شکل و با چهار رنگ متفاوت هستند برای بازی سه یا چهارنفره DEATHMATCH استفاده می‌شود:



قوانین کلی مشترک در هر دو فرم بازی

چینش بازی

- هر یک از بازیکنان یکی از گروهها را انتخاب و کارتها و توکن های مربوط به آن را در اختیار می گیرد. بازیکنان کارتهای خود را بر زده و به پشت، در کنار خود قرار می دهند.
- کارتهای احضار موجودات افسانه ای و کارتهای خودنمایی بر زده شده و در کنار برد بازی قرار می گیرند.
- هر بازیکن سه عدد از کارتهای خود را از روی دسته کارتهایش بر می دارد. همچنین به هر بازیکن، دو عدد کارت احضار موجودات افسانه ای و یک عدد کارت خودنمایی تعلق می گیرد. بنابراین هر بازیکن در آغاز بازی، شش کارت در دست دارد. پس از هر نوبت، بازیکن در صورت استفاده از کارتها، باید از دسته کارتها جایگزین کند به نحوی که برای آغاز نوبت بعدی شش کارت با همان ترکیب در دست داشته باشد.

نکته: احضار برخی موجودات به شما اجازه برداشتن کارت اضافی در پایان نوبتتان را می دهد که در آن صورت در نوبت بعدی بیش از شش کارت در دست خود خواهید داشت. البته اگر در نوبت بعدی از کارتها استفاده کردید، برای برداشتن کارت تنها می توانید به اندازه مجاز قید شده در قسمت قبل، کارت بردارید. به عنوان مثال اگر موجودی احضار کردید که به شما اجازه داد در پایان نوبت یک کارت احضار اضافی بردارید، در نوبت بعد شما چهار کارت احضار، دو کارت موجود افسانه ای و یک کارت خودنمایی یعنی مجموعاً هفت کارت دارید. حال اگر یک موجود در این نوبت احضار کنید در پایان نوبت نمی توانید کارتی را جایگزین کنید چون شش کارت در دست دارید.

نحوه انجام بازی

- بازیکن شروع کننده بازی یک مهره سطح اول را بر روی برد قرار می دهد. پس از آن هر بازیکن در نوبت خود می تواند دو حرکت انجام دهد.
- هر حرکت در بازی می تواند شامل یکی از این موارد باشد:
 ۱. اضافه کردن یک مهره به بازی: فقط مهره های سطح اول را می توان از بیرون وارد بازی کرد. مهره های سطح دو و سه با احضار موجودات و همچنین ارتقا مهره های موجود در بازی، بدست می آیند. مهره ای که از خارج وارد می شود، می تواند در هر خانه خالی قرار بگیرد.
 ۲. احضار موجودات: برای احضار یک موجود باید مهره ها مطابق با چینش نشان داده شده در کارت آن موجود، قرار گرفته باشند. در این صورت کارت مربوطه بازی شده و موجود بصورت یک مهره با سطح نشان داده شده در قسمت بالا و سمت چپ کارت، در محلی که در کارت مشخص شده، ظاهر می گردد. پس از قرار دادن مهره در صفحه بازی، بازیکن می تواند مطابق با دستورالعمل نوشته شده در زیر کارت، عمل کند و از قابلیت های موجود احضار شده، بهره مند شود. دقت کنید که کلیه مراحل ذکر شده از اضافه کردن مهره موجود احضار شده تا سایر مطالبی که در کارت آن نوشته شده، یک حرکت محسوب می گردد.



- بنابراین هر بازیکن در نوبت خود می تواند دو مهره سطح یک روی خانه های خالی برد قرار دهد، یا یک مهره وارد کرده و یک موجود احضار کند و یا برعکس اول موجود احضار کرده پس از آن مهره وارد کند، و یا اینکه اگر چینش مهره هایش اجازه دهد در دو حرکت خود دو موجود احضار کند.

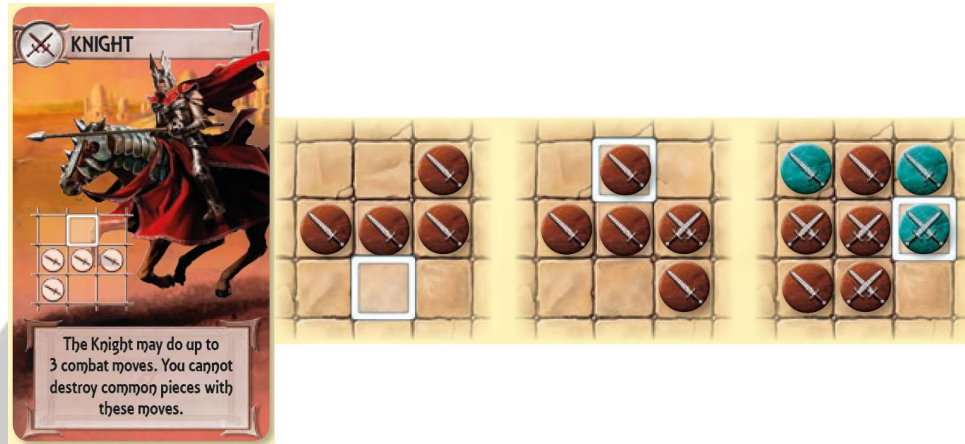
احضار موجودات اساطیری و افسانه ای

- برای احضار یک موجود، کافیست مهره ها مطابق با کارت، در برد چیده شده باشند. سایر خانه هایی که در کارت مشخص است میتوانند خالی یا پر باشند (توسط مهره های خودی یا دشمن) و این تاثیری در احضار ندارد.
- اگر خانه ای که موجود قرار است در آن ظاهر شود، پر باشد (توسط مهره های خودی یا دشمن)؛ می توان مهره موجود در آن خانه را از بازی حذف کرد به شرطیکه آن مهره هم سطح یا در سطح پایینتر از موجود احضار شده باشد.
- مثال: اگر یک موجود سطح دوم احضار می کنید و در خانه محل احضار یک مهره سطح یک یا سطح دو وجود دارد می توان احضار را انجام داد و مهره را جایگزین کرد، اما اگر یک مهره سطح سه (موجود افسانه ای) در آن خانه وجود داشته باشد، نمی توان احضار را انجام داد.

نکته: به دستورالعملی که در کارتهای احضار نوشته شده باید دقت داشت. برخی آثار احضار موجودات اختیاری بوده (زمانی که از فعل may در جمله استفاده شده) که شما با توجه به وضعیت بازی و چینش مهره ها می توانید برای انجام آن اثر تصمیم بگیرید. برخی از آثار نیز اجباری هستند و یا در ادامه یک عمل اختیاری، اگر شما آن عمل را انجام دهید مجبور به انجام اثر بعدی نیز هستید.

- گاهی اوقات در اثر احضار یک موجود، مهره های واقع در خانه های معین از بین می روند که شامل مهره های خودی نیز می شود، لذا همواره احضار یک موجود تصمیم مناسبی نیست و در صورت احضار هم اجرای کلیه آثار آن ممکن است همیشه سودآور نباشد.

- چینش مهره ها برای احضار یک موجود لازم نیست دقیقا در جهت نشان داده شده در کارت باشد و می توان کارت را در هر جهت چرخاند و حتی تصویر معکوس (آینه ای) از طرح را ایجاد کرد. بعنوان مثال کارت شوالیه در هر یک از سه حالت نشان داده شده قابل اجراست و شوالیه در محل مشخص شده در شکل احضار می گردد.



جابه جایی ها و جهش ها

بازیکنان در حین بازی مجاز به جابه جایی مهره های روی صفحه بعنوان یکی از حرکات خود نیستند. حرکت مهره ها فقط حاصل دستورات روی کارت های احضار و خودنمایی می باشد. یک جابه جایی در بازی بصورت یک خانه ای بوده و هر مهره می تواند به یکی از هشت خانه مجاورش حرکت کند.

دو نوع جابه جایی در بازی وجود دارد:

۱. جابه جایی استاندارد: در این نوع جابه جایی مهره می تواند به مکانهای خالی یا مکانهای اشغال شده توسط مهره های دارای سطح پایینتر از خود مهاجرت کند. امکان قرار گرفتن دو مهره در یک مکان وجود ندارد و وقتی یک مهره به خانه اشغال شده می رود، مهره قبلی از بازی خارج می گردد.

۲. جابه جایی جنگی: در این نوع جابه جایی مهره می تواند به مکانهای خالی یا مکانهای اشغال شده توسط مهره های هم سطح یا دارای سطح پایینتر از خود مهاجرت کند.

- مثال: یک مهره سطح دو می تواند در یک جابه جایی استاندارد بجای یک مهره سطح یک قرار بگیرد و آن مهره را (چه خودی باشد چه دشمن) از بازی خارج کند، اما امکان اینکه بجای یک مهره سطح دو یا سه قرار بگیرد وجود ندارد. در یک جابه جایی جنگی، این مهره می تواند یک مهره سطح دو را هم از بازی خارج کند، اما همچنان نمی تواند جایگزین مهره سطح سه شود. مهره سطح یک در جابه جایی استاندارد فقط می تواند به مکانهای خالی مجاور برود و در جابه جایی جنگی می تواند مهره های سطح یک خودی یا دشمن را زده و بجای آنها قرار گیرد.

- وقتی یک کارت به شما دستور یا اجازه جابه جایی یک یا چند مهره را می دهد، نوع جابه جایی را نیز مشخص می کند.
- جهش مانند جابه جایی است با این تفاوت که محدود به خانه های اطراف مهره نشده و مهره می تواند به هر یک از خانه های برد جهش کند. جهش هم دو نوع استاندارد و جنگی دارد که توضیحات آن مانند حالت قبل است.

کارت های خودنمایی

- وقتی می توان از یک کارت خودنمایی استفاده کرد که حریف در بازی مهره های بیشتری داشته باشد. در واقع این کارت به بازیکن ضعیفتر فرصت جبران را می دهد. هر کارت از دو بخش بالایی و پایینی تشکیل شده که عددی در آنها مشخص است.
- وقتی تعداد مهره های سطح دو یا سه حریف به تعداد عدد بالایی یا بیشتر از آن، بیشتر از مهره های شما باشد، می توانید کارت را بازی کرده و دستور ذکر شده در بخش بالای کارت را اجرا کنید. به همین صورت، وقتی تعداد مهره های سطح یک حریف به تعداد عدد پایینی بیشتر از مهره های شما باشد، می توانید کارت را بازی کرده و دستور ذکر شده در بخش پایین کارت را اجرا کنید. اگر هر دو حالت برقرار باشند، می توانید کارت را بازی کرده و هر دو دستور را به ترتیب از بالا به پایین اجرا کنید.
- بازی کردن یک کارت خودنمایی جز حرکات بازیکن در نوبت محاسبه نمی شود و بازیکن می تواند آنرا قبل یا بعد از دو حرکت خود اجرا کند اما نمی توان آنرا بین دو حرکت انجام داد.
- مثال: اگر حریف ۴ مهره و یا بیشتر از آن، مهره سطح ۲ و ۳ نسبت به شما داشته باشد؛ می توانید بخش بالای کارت خودنمای زیر را فعال کنید. همچنین اگر حریف ۵ مهره و یا بیشتر از آن، مهره سطح یک نسبت به شما داشته باشد؛ می توانید بخش پایین کارت خودنمای زیر را فعال کنید.



- بعضی کارت های احضار و خودنمایی به شما اجازه می دهند که یک حرکت اضافه داشته باشید. بعنوان مثال قسمت بالایی کارت خودنمایی بالا، دارای این دستور است، در این مواقع شما در نوبت خود می توانید یک حرکت اضافه داشته باشید و در واقع در یک نوبت سه حرکت انجام می دهید.

خارج کردن کارت

- اگر یک یا چند کارت دست خود را نخواهید، میتوانید یکی از حرکات خود را به تعویض کارتها اختصاص دهید. در یک حرکت می توانید یک تا هر شش کارت دست خود را تعویض کنید.
- کارتهای احضار موجودات افسانه ای و کارت خودنمایی به زیر دسته کارتهایشان منتقل شده و بجای آنها از روی دسته کارتها جایگزین می شود.
- اولین کارت احضار عادی که بخواهید در یک حرکت از بازی خارج کنید، روی کارتهای بازی شده شما قرار می گیرد، اگر بخواهید کارت دوم و سوم را هم جایگزین کنید، این کارتها به زیر دسته کارتهای بازی نشده می روند و بجای آنها از روی دسته کارتها جایگزین می شود.

قوانین مخصوص بازی HIGH FORM

- بازی روی سمتی از برد انجام می شود که خانه های دور نقطه قرمز مرکزی، تیره هستند.



- دو تخته مربوط به بازی HIGH FORM بصورتی که قبلا توضیح داده شد قرار گرفته و سه کارت ماموریت روی تخته پایینی جای می گیرند.
- در بین سه کارت ابتدای بازی نباید کارت ۳ امتیازی باشد و اگر بود باید برداشته شده و بین کارتها برگردد و کارت دیگری جایگزین گردد. بقیه کارتها بصورت رو در سمت راست تخته بالایی قرار می گیرند بصورتیکه کارت اول مشخص باشد. این کارت، اولین کارت ماموریت جایگزین می باشد و در صورت انجام هر یک از سه ماموریت و برداشته شدن کارت آن، این کارت به جای کارت برداشته شده قرار می گیرد. از بین چهار کارتی که مشخص هستند (سه کارت اصلی و کارت جایگزین) نباید بیش از دو کارت از یک نوع باشند و در این صورت باید با کارتهای دیگر جایگزین شوند.
- در حین بازی هر بازیکن فقط در پایان نوبتش می تواند یک کارت ماموریت را در صورت برآورده کردن موارد آن، بدست آورد.
- هر بازیکن در هر نوبت فقط می تواند یک کارت ماموریت بدست آورد، حتی اگر موارد مربوط به بیش از یک کارت را اجرا کرده باشد.

- در بازی HIGH FORM هر بازیکن از طریق کارتهای ماموریت می تواند یک تا سه امتیاز کسب کند. همچنین هر مهره سطح سه که روی برد قرار بگیرد، یک امتیاز دارد.
- هر بازیکن در پایان نوبت خود امتیازاتش را چک می کند و اگر بازیکنی به امتیاز ۹ رسید پایان بازی اعلام می شود. البته پس از اعلام این موضوع، هر بازیکن یک نوبت دیگر بازی می کند و در نهایت بازیکنی که پایان را اعلام کرده، نوبت آخر را دارد. پس از آن، امتیازها شمارش شده و برنده تعیین می گردد.
- ممکن است در نوبت آخر بازیکنان، یک یا چند عدد از مهره های سطح ۳ بازیکنی که به امتیاز ۹ رسیده، زده شده و امتیاز وی کمتر از ۹ شود ولی این موضوع تاثیری در پایان بازی ندارد. به این ترتیب ممکن است در نوبت آخر بازی، امتیاز دیگر بازیکنان از بازیکنی که زودتر به امتیاز ۹ رسیده عبور کند، پس لزوماً بازیکنی که پایان بازی را اعلام کرده در نهایت برنده نمی شود.
- حالت دیگر پایان بازی زمانیست که یکی از بازیکنان آخرین کارت احضارش را بردارد. در اینصورت بازی به پایان رسیده و صاحب بالاترین امتیاز برنده است.
- اگر امتیاز دو بازیکن در پایان برابر شود، بازیکنی برنده است که مهره های سطح ۲ و ۳ بیشتری روی برد دارد. در صورت تساوی، بازیکنی برنده است که مجموع مهره های بیشتری روی برد دارد. اگر باز هم شرایط برابر بود بازی مساوی به پایان می رسد.

قوانین مخصوص بازی DEATHMATCH

- بازی روی سمت دیگر برد انجام می گردد.
- در شروع بازی پس از انتخاب بازیکن اول، بازیکن دیگر دو مهره سطح اول از هر دو طرف را به انتخاب خود روی دو جایگاه مشخص شده در برد قرار می دهد (این کار بیشتر تشریفاتی است زیرا هر چند برد قرینه نیست ولی این دو جایگاه فرق چندانی با هم ندارند). پس از آن مطابق با دستورالعمل کلی بازی، بازیکن اول یک مهره سطح یک بازی کرده و پس از آن هر بازیکن یک نوبت کامل بازی می کند.



- دو تخته مربوط به بازی DEATHMATCH دونفره کنار هم قرار گرفته و هر بازیکن یک مهره سطح یک خود را روی امتیاز صفر قرار می دهند. در حین بازی هر بازیکن با کسب امتیاز، این مهره خود را حرکت می دهد تا نتیجه بازی مشخص باشد.

نحوه امتیازگیری

همانطور که اشاره شد در بازی DEATHMATCH بازیکنان با زدن مهره های هم امتیاز کسب می کنند و کارتهای ماموریت وجود ندارند. امتیازدهی به شکل زیر می باشد:

۲ امتیاز برای زدن مهره سطح ۳ حریف

یک امتیاز برای زدن مهره سطح ۲ حریف

یک امتیاز برای زدن دو مهره سطح یک حریف در هر نوبت

- در هر نوبت، بازیکنان مهره هایی از حریف که زده اند را کنار گذاشته و در پایان نوبت امتیاز خود را محاسبه می کنند. اگر تعداد مهره های سطح یک زده شده فرد بود، فقط به ازای جفت مهره ها امتیاز کسب شده و یک مهره بدون استفاده می ماند. بعنوان مثال اگر یک مهره سطح یک در یک نوبت خود بزنید امتیازی کسب نمیکنید و اگر سه مهره بزنید یک امتیاز کسب می کنید.
- علاوه بر زدن مهره های حریف، احضار هر موجود افسانه ای نیز یک امتیاز دارد. دقت کنید که این امتیاز با حالت HIGH FORM که به ازای مهره های سطح سه در پایان بازی امتیاز کسب می شد متفاوت است. در اینجا امتیاز به ازای احضار یک موجود سطح سه و در همان لحظه بدست می آید. ارتقا مهره ها در حین بازی و بدست آوردن مهره سطح سه امتیازی نخواهد داشت. همچنین حذف مهره های سطح سه نیز سبب کسر امتیاز نمی شود.

پایان بازی

- وقتی بازیکنی به امتیاز ۱۸ یا بالاتر برسد پایان بازی اعلام می شود. مشابه با حالت HIGH FORM در اینجا نیز پس از رسیدن یک بازیکن به این امتیاز، کلیه بازیکنان یک دور دیگر حق بازی دارند تا در نهایت بازیکنی که پایان را اعلام کرده، نوبت آخر را بازی کند. پس از آن بازیکنی که بیشترین امتیاز را داراست برنده می شود.
- همچنین اگر بازیکنی آخرین کارت احضارش را بردارد بازی به پایان رسیده و صاحب بالاترین امتیاز برنده است.
- در صورت تساوی امتیازات مانند شرایط توضیح داده شده در بازی HIGH FORM برنده تعیین می گردد.