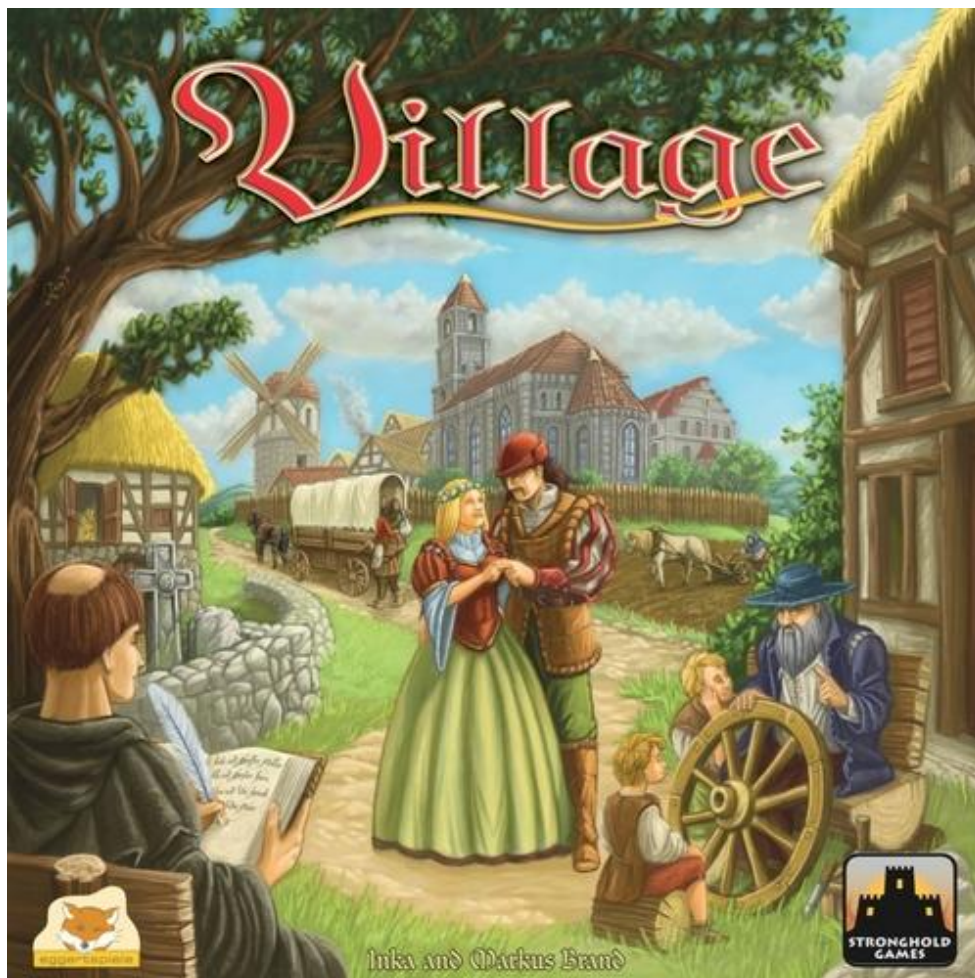


راهنمای فارسی بازی دهکده (Village)



بازی دهکده (village) یک بازی استراتژیک نیمه سنگین است که در آن با یک زندگی روستایی با نشاط و سخت آشنا می شوید. شرایط زندگی در این دهکده به صورتیست که به اهالی اش اجازه می دهد تا آنگونه که می خواهند بزرگ شوند و به خواسته هایشان برسند. یک روستایی می خواهد راهب شود، دیگری شاید احساس جاه طلبی می کند و در تلاش است تا کدخدا شود. سومی در دلش رویای دیگری دارد. او در سرزمین های دور به دنبال سرنوشت خودش می رود. حتی شاید کسی پیدا شود که قصد دارد شغل جدیدی برای خود دست و پا کند.

اجزای بازی:

44 عضو خانواده (11 قرمز، 11 زرد، 11 آبی و 11 کرمی)

4 راهب مشکی

1 صفحه برچسب

32 دیسک نشانگر (8 قرمز، 8 زرد، 8 آبی و 8 کرمی)

72 مکعب رنگی (18 قهوه ای، 18 صورتی، 18 نارنجی و 18 سبز)

6 مکعب طاعون

1 نشانگر بازیکن اول

1 نشانگر بازیکن نفر اول دور بعد

2 کیسه پارچه ای (1 سبز و 1 مشکی)

40 کاشی کالا (8 طومار، 8 اسب، 8 خیش، 8 گاو نر و 8 ارابه (گاری))

4 کاشی مزرعه

1 صفحه بازی

24 کاشی مشتری

15 سکه

20 کیسه گندم

3 کارت چینش بازی (برای 2، 3 و 4 بازیکن)

1 کارت نمایش مراسم عشای ربانی



چینش بازی:

قبل از اجرای اولین بازی: تمامی برچسب های اعضای خانواده باید نصب گردند. در هنگام چسباندن برچسب ها از یکسان بودن عدد در دو طرف هر قطعه اطمینان حاصل کنید.

به ازای هر رنگ چهار عدد 1، 3 عدد 2 و 2 عدد 4 وجود دارد.

به همین صورت برای 4 راهب مشکی هم برچسب های بدون عدد را استفاده کنید.

برچسب های اضافی را نگه دارید.

1- صفحه بازی را در وسط میز قرار دهید. این صفحه نشان دهنده روستا و بخش های مختلف آن به شرح زیر است:

(A) برداشت گندم

(B) خانواده

(C) پیشه وری

(D) بازار

(E) مسافرت

(F) شورای ده

(G) کلیسا

(H) چاه

(I) کتاب تاریخ روستا

(J) قبرستان گمنامان

2- هر بازیکن یک رنگ انتخاب می کند. صفحه شخصی مزرعه همان رنگ را در مقابل خودش قرار می دهد. این صفحه خانه اعضای خانواده شماست. بعلاوه شما می توانید مکعب های رنگی و کالاهای مختلف را در اینجا ذخیره کنید.

هر مزرعه تنها قادر به ذخیره حداکثر پنج کیسه گندم است. خط سیر زمان هم در اطراف این صفحه به تصویر کشیده شده است.

3- تمامی 11 عضو خانواده و 8 دیسک نشانگر رنگ انتخابیتان را بردارید. 4 عضو خانواده ای را که عدد 1 دارند از بین آن ها جدا کرده و در مزرعه تان بگذارید. باقی اعضای خانواده به عنوان نسل های آینده قلمداد خواهند شد. بنابراین هنوز متولد نشده اند، لذا آن ها را در کناری به عنوان مخزن اصلی قرار دهید.

4- یکی از دیسک های نشانگر را روی اولین ابر زمانی در قسمت بالای مزرعه و سمت راست پل قرار دهید. یک دیسک دیگر را در کتاب با امتیاز صفر در حاشیه صفحه بازی قرار دهید.

5- به هر بازیکن یک سکه بدهید که او در کنار مزرعه خود بگذارد. باقی سکه ها را در کنار صفحه بازی به عنوان مخزن اصلی قرار دهید.

6- کاشی های مشتری را به پشت با هم مخلوط کنید و یک ستون تشکیل بدهید. متناسب با تعداد بازیکنان، میزان مشخصی از آن ها را به رو در قسمت بازار قرار دهید:

- در بازی 4 نفره: در هر ده قسمت کاشی قرار دهید.
- در بازی 3 نفره: در محل هایی که با عدد "4" نشان داده شده اند، چیزی قرار ندهید.
- در بازی 2 نفره: در محل هایی که با اعداد "3" و "4" نشان داده شده اند، چیزی قرار ندهید.

7- اگر شما با تعداد کمتر از 4 نفر بازی را اجرا می کنید، با استفاده از اعضای خانواده رنگی که مورد استفاده قرار نگرفته است، در قسمت قبرستان گمنامان و کتاب تاریخ روستا، فضاهای مجاز بازی را متناسب با ذیل کاهش دهید:

- در بازی 3 نفره: محل هایی را که با عدد "4" نشان داده شده اند را بپوشانید.
 - در بازی 2 نفره: محل هایی که با اعداد "3" و "4" نشان داده شده اند را بپوشانید.
- 8- نشانگر نفر اول دور بعد را در محل مشخص شده به شکل انگشتر در قسمت شورای ده قرار دهید.

9- کاشی های کالا (اسب، گاونر، واگن، خیش و طومار) را در کنار صفحه بازی به عنوان مخزن اصلی قرار دهید.

10- کیسه های گندم، مکعب های رنگی و طاعون رل در کنار صفحه اصلی به عنوان مخزن اصلی قرار دهید. همچنین کیسه سبز را بدست بگیرید.

11- 4 راهب مشکی را درون کیسه مشکی قرار داده و پایین کلیسا بگذارید.

12- متناسب با تعداد بازیکنان کارت چینش بازی را انتخاب کرده و پیش رویتان بگذارید. سپس دو کارت دیگر را درون جعبه بازی قرار دهید. همچنین کارت نحوه اجرای مراسم عشای ربانی را در کنار صفحه بازی یا کارت چینش بگذارید.

13- بزرگترین بازیکن شروع کننده بازی است، لذا نشانگر بازیکن اول را به او بدهید.

روال کلی بازی:

بازی در چندین دور انجام می پذیرد که در طول آن شما سرنوشت اعضای خانواده خود را با قرار دهی آن ها در روستا رغم خواهید زد. آن دسته از اعضای خانواده که در مزرعه هستند به کار زراعت مشغول می شوند، در کلیسا برایتای اعتبار کسب می کنند و در شورای ده علاوه بر اعتبار، امتیاز هم به ارمغان خواهند آورد. آن هایی که به سفر می روند، بسته به مقصدشان اعتبار، مزیت و یا پول بدست خواهند آورد. در کارگاه های پیشه وری هم می توان به کار و تولید پرداخت. در بازار هم کالاها و گندم برای کسب اعتبار معامله می شوند. محل های مختلف در روستا وجود دارند که انتخاب های متفاوتی را ایجاب می کنند. هر محل انجام کار در روستا مربوط به یک کار مشخص می باشد و بهره بخصوصی برای شما خواهد داشت. اغلب تولیدات و بهره هایی که شما از این محل ها می برید به ندرت با هم در ارتباط هستند. لذا این امر نیازمند انتخاب هایی هوشمندانه در طول بازی است.

بعلاوه، بسیاری از این تعاملات نیازمند صرف زمان هستند و همانند یک زندگی واقعی، پیرترین افراد خانواده در نهایت بدرود حیات می گویند. وقتی یکی از اعضای خانواده فوت شود، آن بازیکن تصمیم می گیرد که آیا او در کتاب تاریخ روستا جای بگیرد یا نه.

بازی زمانی به پایان می رسد که یا کتاب تاریخ روستا و یا قبرستان گمنامان به طور کامل اشغال شوند. شما تنها تا فرا رسیدن آن زمان فرصت دارید تا بیشترین بهره را از محل های مختلف روستا ببرید. در پایان بازیکنی که بیشترین امتیاز را دارد پیروز بازی است.

روال بازی در هر دور:

❖ در حالت کلی:

در شروع هر دور، محل های انجام کار را در صفحه بازی توسط مکعب های رنگی و طاعون تغذیه کنید.

سپس بازی با نفر اول شروع می شود و بازیکنان به ترتیب نوبت خود را اجرا می کنند.

شما باید در نوبت خود، یک مکعب از محل های انجام کار بردارید و عمل مربوط به آن محل را انجام دهید.

وقتی آخرین مکعب از روی صفحه بازی برداشته شود، آن دور از بازی به اتمام می رسد. سپس دور جدید هم به همین روال با پر کردن کیسه سبز و تغذیه مکان های انجام کار شروع می شود.

❖ مکعب های رنگی و مکعب های طاعون:

مکعب های رنگی برای انجام برخی کارهای مختلف در روستا مورد نیاز هستند. این مکعب ها شامل انواع زیر می باشند:

رنگ مکعب	این رنگ نشانگر چیست؟	کاربرد این رنگ چیست؟
نارنجی	مهارت	پیشه وری - مسافرت
سبز	گفتمان و سیاست	بازار - شورای ده
قهوه ای	ایمان و عقیده	کلیسا - مسافرت
صورتی	دانش	پیشه وری - مسافرت
مشکی	طاعون	مکعب های مشکی هیچ گونه ثمره ای ندارند. آن ها نشانگر بیماری و طاعون هستند که باعث کاهش طول عمر اعضای خانواده شما می شوند.

❖ تغذیه محل های انجام کار:

کارت چینش بازی نشان دهنده این است که چه تعداد از هر مکعب رنگی باید در کیسه سبز رنگ قرار بگیرند تا یک دور بازی با آن ها شروع شود. بعلاوه، شما باید تمامی مکعب های طاعون را در این کیسه قرار دهید.

سپس آن ها را درون کیسه سبز با هم مخلوط کنید و محل های انجام کار در صفحه بازی را تغذیه کنید. برای این کار باید متناسب با تعداد ذکر شده در کارت چینش بازی، به صورت تصادفی تعداد مشخصی از مکعب های درون کیسه را خارج کرده و در این محل ها بگذارید.

توجه: تعداد مکعب هایی که از کیسه خارج می شوند، کمتر از تعداد کل مکعب هایی است که در آن ریخته شده اند. بنابراین، تعدادی از این مکعب ها درون کیسه باقی می ماند که در دورهای بعدی با مکعب های جدید مخلوط خواهند شد.

نکته: چنانچه تعداد مکعب هایی که باید به کیسه سبز اضافه کنید، کمتر از میزان مورد نیاز باشد، آنگاه همان تعداد مجاز را درون کیسه قرار دهید. (از آنجایی که تعدادی از مکعب ها از دور قبل درون کیسه باقی می ماند، شما همچنان قادر هستید تا محل های انجام کار را به خوبی تغذیه کنید).

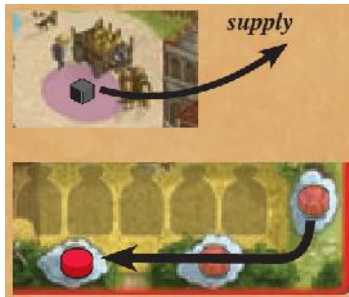
روال بازی در نوبت بازیکنان:

هر بازیکن در نوبت خود باید یکی از مکعب های رنگی یا طاعون را از محل انجام کار در صفحه بازی بردارد. اگر شما از مکعب های رنگی برداشتید، آن را در مزرعه خود انبار کنید. (شما مجاز به ذخیره هر تعداد از مکعب های رنگی در مزرعه خود می باشید).

اگر مکعبی که بر می دارید مشکی باشد (طاعون) باید بلافاصله آن را به مخزن اصلی مکعب های بازی برگردانید و همچنین 2 واحد زمان از دست بدهید. این بدان معنی است که باید دیسک نشانگری که بر روی خط سیر زمانی (در حاشیه مزرعه) قرار دارد را دو واحد در جهت عقربه های ساعت به جلو ببرید.

پس از اینکه از یک مکان مکعبی برداشتید (رنگی یا طاعون)، شما مجاز به استفاده از همان محل برای انجام کار می باشید. استفاده از این محل انجام کار اجباری نیست و شما فقط می توانید یک مکعب بردارید و نوبت خود را تمام کنید.

استثنا: روز داد و ستد باید به طور کامل اجرا شود. (به بخش "بازار" رجوع شود).



مثال: محمد یک مکعب طاعون از محل "برداشت گندم" برمی دارد. او این مکعب را بلافاصله به مخزن اصلی مکعب های بازی برمی گرداند و دیسک نشانگر خود را دو واحد در خط زمانی حیات جلو می برد. سپس او در صورت تمایل می تواند عمل برداشت محصول را انجام دهد.

جریان زمان:

وقتی شما کاری را انجام دهید که نیازمند صرف زمان است (هر ساعت شنی در خط سیر زمانی نشان دهنده یک واحد زمان می باشد)، باید دیسک نشانگر خود را در جهت عقربه های ساعت و به میزان واحد های زمانی مورد نیاز به سمت جلو حرکت دهید. بعلاوه اینکه برداشتن هر مکعب مشکی (طاعون) نیازمند صرف دو واحد زمانی است.

به محض اینکه دیسک نشانگر زمان از روی پل عبور کند، یکی از بزرگترین (مسن ترین) اعضای خانواده شما بدروید حیات خواهد گفت. (به بخش "مرگ اعضای خانواده" رجوع شود).

عمل های مختلف بازی:

• برداشت گندم:

اگر شما حداقل یک یا چند نفر از اعضای خانوادتان را در مزرعه داشته باشید، آنگاه شما مجاز به اجرای عمل برداشت گندم خواهید بود. بلافاصله دو کیسه گندم از مخزن اصلی بردارید و در محل نگه داری گندم در مزرعه خودتان قرار دهید. اگر شما هیچ کدام از اعضای خانواده را در مزرعه خودتان نداشته باشید، آنگاه مجاز به اجرای عمل برداشت گندم نخواهید بود. همچنین اگر شما علاوه بر یک یا چند نفر از اعضای خانوادتان در مزرعه، حداقل یک اسب و خیش هم داشته باشید به میزان 3 کیسه گندم برداشت خواهید کرد.

همچنین اگر شما علاوه بر یک یا چند نفر از اعضای خانوادتان در مزرعه، حداقل یک گاوئر و خیش هم داشته باشید به میزان 4 کیسه گندم برداشت خواهید کرد.

تذکر: شما مجاز به استفاده بیش از یک ترکیب نیستید. یعنی چنانچه تعدادی چند از اعضای خانواده و تعدادی گاوئر، خیش و اسب داشته باشید، نمی توانید از آن ها ترکیب های مختلف بسازید و همزمان از همه آن ها برای برداشت گندم استفاده کنید. (فقط یک ترکیب)

کالا های شما در طی عمل برداشت محصول استفاده نمی شوند. یعنی به طور مثال اگر از ترکیب یک عضو خانواده، یک گاوئر و خیش استفاده کردید، نیازی به برگرداندن گاوئر و خیش به مخزن اصلی نیست و آن ها در نزد شما باقی خواهند ماند.

نکته: هر مزرعه حداکثر ظرفیت ذخیره 5 کیسه گندم دارد. شما به هیچ وجه مجاز به نگهداری بیش از این مقدار نیستید.

• خانواده:

شما با اجرای این عمل می توانید یک عضو جدید به خانواده خودتان اضافه کنید. برای انجام این کار باید یکی از اعضای خانواده را که در حال حاضر کمترین عدد را دارد، از مخزن اصلی بردارید و به مزرعه خود اضافه کنید.

مثال: علی یک عضو خانواده با عدد "2"، دو تا با عدد "3" و دو تا با عدد "4" در مخزن اصلی خود دارد. او اکنون برای اجرای عمل خانواده باید عضو جدید خانواده با عدد "2" را انتخاب کند.

نکته مهم: شما می توانید به جای اضافه کردن یک عضو جدید از مخزن اصلی، از این عمل برای برگرداندن یکی از اعضایی که هم اکنون در روستا مشغول به کار (و البته زنده) هستند به مزرعه استفاده کنید.

تذکر: برای اینکه اعضای خانواده در محل های مختلف، مشغول به کار شوند (یا به درون کیسه مشکی "کلیسا" بروند) همیشه باید مستقیماً از مزرعه انتخاب و به این محل ها فرستاده شوند.

• پیشه وری:

این عمل به شما اجازه می دهد تا از یکی از 5 کارگاه این قسمت استفاده کنید. سپس با توجه به کارگاهی که مورد استفاده قرار داده اید کاشی کالای تولیدی آن را از مخزن اصلی برداشته و در کنار مزرعه خود بگذارید و یا می توانید از آسیاب دو سکه دریافت کنید.

دو راه برای تولید یک کالا وجود دارد. در هر یک از کارگاه های پیشه وری (به غیر از آسیاب) شما دو انتخاب دارید:

1) بهای زمانی تولید کالا را بپردازید (برای این کار هم باید یکی از اعضای خانواده را به آن شغل بگمارید).

یا

2) با استفاده از مکعب های رنگی یا کیسه های گندمی که تا کنون در مزرعه خود ذخیره کرده اید آن کالا را خریداری کنید.

1) تولید یک کالا با صرف زمان تولید:

اگر شما می خواهید از این روش برای تولید یک کالا استفاده کنید، باید یکی از اعضای خانوادتان را به کارگاه مورد نظر بفرستید. لذا او را از مزرعه خود انتخاب و در محلی که می خواهید استفاده کنید بگذارید. این کار متحمل صرف زمان آموزش آن عضو خانواده و سپس صرف زمان تولید کالا خواهد بود. در نتیجه شما باید به میزان مشخصی (که بر روی سقف کارگاه ها درج شده است) دیسک نشانگر زمان را جلو ببرید.

مثال: حسن می خواهد یک واگن بسازد. او یکی از اعضای خانواده را از مزرعه خود انتخاب می کند و در کارگاه واگن سازی قرار می دهد (که این عمل برای او متحمل صرف دو واحد زمان می باشد) و یک واگن تولید می کند (حال او باید دو واحد دیگر زمان نیز صرف کند). سپس او یک کاشی واگن از مخزن اصلی برداشته و در کنار مزرعه خود می گذارد.

وقتی شما اعضای خانوادتان را در بخش پیشه وری مشغول به کار کردید، آن ها پس از انجام کار در همان کارگاه باقی خواهند ماند (مگر اینکه زمان مرگ آن ها فرا برسد و یا شما عمل "خانواده" را انجام دهید). پس از این هر زمان که شما بخواهید کالایی را که عضوی از خانودتان در کارگاه مربوط به آن مشغول به کار است تولید کنید (یعنی عمل "پیشه وری" را در نوبت های بعدی خود انجام دهید)، فقط نیازمند صرف زمان تولید هستید.

نکته: هر عضو خانواده فقط قادر به تولید کالایی است که در کارگاه آن مشغول به کار است. (آهنگری فقط می تواند خیش تولید کند، نه اسب).

صرف نظر از رنگ بازیکنان، هیچ محدودیتی در تعداد اعضای خانواده ای که در یک کارگاه می توانند مشغول به کار شوند وجود ندارد.

توجه: هیچ کدام از بازیکنان نمی توانند کارگرهای خود در قسمت آسیاب قرار دهند.

2) بدست آوردن کالاها با استفاده از صرف مکعب های رنگی یا کیسه های گندم: صرف نظر از اینکه شما در کارگاه های پیشه وری کارگری دارید یا نه، می توانید با پرداخت مکعب های رنگی (یا کیسه های گندم) که در سقف هر کارگاه درج شده است، برای خرید آن کالا اقدام کنید. پس از پرداخت هزینه خرید آن کالا مکعب های رنگی یا کیسه های گندم را به مخزن اصلی بازگردانید. برای مثال محمد می خواهد یک واگن بدست آورد. او می تواند با پرداخت یک مکعب نارنجی و یک صورتی و بازگرداندن آن ها به مخزن اصلی مکعب ها، صاحب یک واگن شود. در اینجا او نیازی به گذاشتن عضوی از خانواده در کرگاه واگن سازی و همچنین صرف زمان ندارد. مروری بر هزینه های تولید کالاهای مختلف در بخش پیشه وری:

کارگاه واگن سازی:

(a) گذاشتن یک عضو خانواده: صرف دو واحد زمان

ساخت واگن: صرف دو واحد زمان

(b) خرید واگن با مکعب های رنگی: 1 صورتی و 1 نارنجی

اصطبل:

(a) گذاشتن یک عضو خانواده: صرف سه واحد زمان

پرورش یک اسب یا یک گاو نر: صرف سه واحد زمان

(b) خرید یک اسب یا یک گاو نر با کیسه های گندم: سه عدد کیسه گندم

دفتر کار:

(a) گذاشتن یک عضو خانواده: صرف دو واحد زمان

ساخت طومار: صرف دو واحد زمان

(b) خرید طومار با مکعب های رنگی: 1 صورتی

کارگاه آهنگری:

(a) گذاشتن یک عضو خانواده: صرف سه واحد زمان

ساخت یک خیش: صرف سه واحد زمان

(b) خرید خیش با مکعب های رنگی: 1 صورتی و 1 نارنجی

آسیاب:

هیچ عضوی از خانواده در این مکان قرار نمی گیرد. در عوض باید دو واحد زمان و دو کیسه گندم

صرف کنید تا دو سکه بدست آورید. (دو کیسه گندم را به مخزن اصلی برگردانید).

• بازار:

این محل، عمل روز داد و ستد را برای همه بازیکنان فعال می کند. این عمل باید انجام شود. یک روز داد و ستد در هر دست از بازی باید وجود داشته باشد.

اگر شما این عمل را فعال کردید، لذا شما اولین بازیکنی خواهید بود که می تواند به یکی از مشتری های مجاز در صف بازار رسیدگی کند. مشتری های مجاز آن هایی هستند که روبروی دکه ها و با حاشیه آبی رنگ مشخص شده اند. (رسیدگی به پنج مشتری که در انتهای صف انتظار وجود دارند، مجاز نمی باشد.)

هر مشتری به مقدار مشخصی کالا یا کیسه های گندم نیاز دارد. برای رسیدگی به آن ها شما باید مایحتاج آن مشتری را به مخزن اصلی بازگردانید، سپس آن کاشی مشتری را برداشته و به پشت، روبروی خود در مزرعه قرار دهید. در انتهای بازی، هر مشتری به اندازه امتیازی که بر روی آن درج شده است، ارزش خواهد داشت.

سپس، بقیه بازیکنان در جهت عقربه های ساعت، نوبت خود را برای این عمل بازی می کنند. هر بازیکن امکان انتخاب یکی از مشتری های باقی مانده را دارد. اگرچه، او هم باید مایحتاج آن مشتری را از کالا تا کیسه های گندم فراهم کند. در اینجا از بازیکنانی که از نفر دوم به بعد قصد رسیدگی به مشتری های مجاز بازار را دارند باید برای انجام این عمل، یک مکعب سبز و یک واحد زمان هزینه کنند. بازکنانی که قصد یا توانایی ورود به بازار را ندارند باید نوبت خود را رد کنند و تا انتهای روز داد و ستد جاری، دیگر نمی توانند وارد بازار شوند. وقتی آخرین بازیکن کار خود را انجام داد، مجددا نوبت شما می شود. حال شما می توانید با پرداخت هزینه یک مکعب سبز رنگ و یک واحد زمان مجددا به یک مشتری مجاز دیگر، رسیدگی کنید. (فقط اولین فروش شما بدون پرداخت هزینه می باشد.)

روند روز داد و ستد تا زمانی که تمامی مشتری ها رسیدگی شوند یا تمامی بازیکنان نوبت خود را رد کنند ادامه خواهد داشت.

وقتی که روز داد و ستد تمام شد، با توجه به تعداد بازیکنان فضاهای خالی با حاشیه آبی را با مشتری های جدید پر کنید. این کار را با حرکت دادن مشتری هایی که در صف انتظار هستند، انجام دهید. سپس فضاهای خالی موجود در صف انتظار را با مخزن اصلی پر کنید. (اگر به هیچ کدام از مشتری ها رسیدگی نشد، همه آن ها در جای خود باقی خواهند ماند.)

نکته: ممکن است که در بعضی مواقع به تمامی مشتری های بازی رسیدگی شود. در اینجا تا انتهای بازی دکه های بازار خالی خواهد ماند.

مثال: روز داد و ستد در یک بازی سه نفره:

علی روز داد و ستد را با برداشتن مکعب رنگی از محل "بازار" فعال می کند.

او یک اسب و یک خیش را به مخزن اصلی باز می گرداند، مشتری مورد نظر را بر می دارد و به پشت رو بروی خودش قرار می دهد. این کار برای او 6 امتیاز در پایان بازی خواهد داشت.

حال نوبت مریم است. او می خواهد به آن مشتری که سه کیسه گندم می خواهد رسیدگی کند. اما ابتدا باید یک مکعب سبز رنگ و یک واحد زمان هزینه کند. سپس او سه کیسه گندم را به مخزن اصلی باز می گرداند تا کاشی مشتری مورد نظرش را بردارد. محمد نفر بعد است. او یک طومار دارد، اما متاسفانه نه کیسه گندم به میزان کافی دارد و نه خیش. او باید نوبت خود را رد کند.

اکنون مجددا نوبت به علی می رسد. برخلاف محمد، او علاوه بر طومار، یک کیسه گندم به میزان کافی دارد. حال او برای بدست آوردن کاشی مشتری باید یک مکعب سبز رنگ و یک واحد زمان هزینه کند. او اکنون باید یک طومار و یک کیسه گندم به مخزن اصلی برگرداند و کاشی مشتری را بردارد.

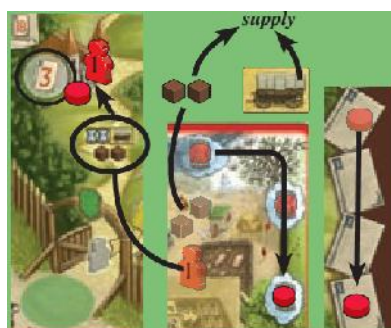
مریم چیز دیگری برا فروش ندارد و نوبت خود را رد می کند. علی هم همینطور.

روز داد و ستد در اینجا به پایان می رسد.

حال مشتری های صف انتظار را به محل های با حاشیه آبی هدایت کنید. سپس محل های خالی صف انتظار را از مخزن اصلی پر کنید.

• مسافرت:

این عمل به شما اجازه می دهد تا یکی از اعضای خانواده خود را به دنیای اطراف روستا بفرستید. اگر



شما از قبل هیچ یک از اعضای خانواده را در سفر ندارید، لذا یکی از اعضای موجود در مزرعه را برای این کار انتخاب کنید و او را در یکی از شهرهای موجود در همسایگی روستا که با آن راه ارتباطی دارد، قرار دهید. شما برای هر سفر باید بهای آن را که در مسیری که طی می کنید درج شده است، پرداخت کنید. شما در همه مسیرها شاهد بهای دو واحد زمان و یک گاری

خواهید بود. بعلاوه اینکه بسته به مسیرهای مختلف تعدادی مکعب رنگی نیز به این بها اضافه خواهد شد. پس از اینکه به شهری سفر کردید، یکی از دیسک های نشانگر خود را در آنجا قرار دهید. با این کار پاداش سفر به آن شهر را دریافت خواهید کرد. پاداش سفر به هر شهر در دایره ای در کنار آن درج شده است.

مثال: محمد می خواهد یکی از اعضای خانواده اش را شهر همسایه روستا بفرستد. او با برداشتن یکی از اعضا از مزرعه اش و قرار دادن او در شهر مورد نظر این کار را انجام می دهد. انجام این کار برای او، دو مکعب قهوه ای، دو واحد زمان و یک گاری هزینه برداشته است که به مخزن اصلی بر می گرداند. سپس او یکی از دیسک های نشانگر خود را در آن شهر قرار می دهد و پاداش سفر به آن شهر را که در دایره کنار شهر درج شده است (در اینجا معادل سه امتیاز) دریافت می کند.

اگر شما از قبل یکی از اعضای خانوادتان را در سفر دارید و او در یکی از شهرهای اطراف است، شما می توانید از این دو گزینه انتخاب کنید:

1- یا یکی دیگر از اعضای خانواده را از مزرعه خود را به شهر های همسایه روستا بفرستید.

یا

2- آن عضوی که در سفر است را به شهر های مجاور محلی که در آن است بفرستید. دو شهر زمانی با هم مجاور هستند که بدون هیچ واسطه ای و فقط با یک راه به هم متصل شوند. پس از سفر و پرداخت هزینه راه، شما باید یک دیسک دیگر در شهری که با آن رفته اید قرار دهید و پاداش آن را دریافت کنید.

نکته: شما فقط می توانید یک بار از پاداش هر شهر استفاده کنید. لذا پاداش شهری که از قبل یکی از دیسک های نشانگرتان در آن است دیگر برای شما قابل دریافت نیست. لذا شما نمی توانید دیسک دیگری در آن شهر قرار دهید.

هیچ محدودیتی در تعداد نفراتی که به یک شهر سفر می کنند وجود ندارد. لذا هر تعداد از دیسک های رنگی از بازیکنان مختلف می تواند در یک شهر قرار بگیرد.

در پایان بازی، شما به تعداد دیسک هایی که در شهرهای مختلف نقشه بازی دارید و با توجه به جدول امتیاز بندی که در کنار این نقشه درج شده است، امتیاز خواهید گرفت.

• شورای ده:

این عمل به شما اجازه می دهد تا در شورای ده، مکعب های رنگی بدست آورید.

شما می توانید این عمل را به سه نوع مختلف انجام دهید:

1) یکی از اعضای خانوادتان را از مزرعه بردارید و در مرحله اول شورای ده قرار دهید. این برای شما یک واحد زمان و دو مکعب رنگی سبز یا یک طومار هزینه در بر خواهد داشت. در این مرحله از شورای ده شما با برداشتن انگشتر نفر اول دور بعد خواهید بود.

یا

2) یکی از اعضای خانوادتان را که هم اکنون در شورای ده قرار دارد، یک مرحله به جلو ببرید. این کار مجدداً برای شما یک طومار یا دو مکعب رنگی سبز و دو یا سه واحد زمان هزینه در بر خواهد داشت. سپس شما می توانید عمل مربوط به آن مرحله را که در زیر آن تصویر شده است را انجام دهید.

یا

3) شما از قبل یکی از اعضای خانودتان را در یکی از مراحل شورای ده دارید. لذا بدون پرداخت هزینه و حرکت او به سمت جلو از همان مرحله مجدداً استفاده کنید.

مروری بر مراحل شورای ده:

مرحله اول: با برداشتن انگشتر، نفر اول دور بعد شوید. چنانچه نشان انگشتری، پیش از شما توسط بازیکن دیگری برداشته شده باشد، شما هیچ چیز دریافت نمی کنید. اگر شما این نشان را برداشته اید، در نتیجه در دور بعدی نفر اول خواهید بود. در ابتدای دور بعد نشان نفر اول را بردارید و همچنین نشان انگشتری را به مرحله اول شورای ده و بر روی عکس درج شده در آن بازگردانید.

مرحله دوم: دو مکعب رنگی دلخواه از مخزن اصلی بردارید.

مرحله سوم: یک کالای دلخواه از مخزن اصلی بردارید و در کنار مزرعه خود بگذارید.

مرحله چهارم: در ازای پرداخت یک سکه (و دقیقاً یک سکه) سه امتیاز بگیرید. (دیسک نشانگر

امتیاز را سه واحد به جلو ببرید).

هیچ محدودیتی در تعداد اعضای که می توانند در شورای ده قرار بگیرند وجود ندارد. در پایان بازی، هر عضوی از خانواده که در هر مرحله از شورای ده قرار داشته باشد، امتیاز مربوط به همان مرحله را که بر روی آن در صفحه بازی درج شده است دریافت می کند.

- کلیسا:

شما می توانید یک عضو خانواده از مزرعه تان را به کیسه مشکی اضافه کنید. برای انجام این کار، باید یا یک مکعب قهوه ای (به مخزن اصلی برگردانید) یا سه واحد زمان پردازید.

آن دسته از اعضایی که به کیسه مشکی افزوده می شوند در مرحله مراسم عشای ربانی از کیسه خارج شده و به کلیسا خواهند رفت. مراسم عشای ربانی در پایان هر دور از بازی برگزار خواهد شد.

- چاه (عمل جانشین):

بجای برداشتن یک مکعب رنگی از صفحه بازی، شما می توانید سه مکعب هم رنگ (به غیر از مکعب های طاعون) را به مخزن اصلی برگردانید. در ازای این کار، شما می توانید از یک محل کار دلخواه خودتان در صفحه بازی استفاده کنید.

نکته: استفاده از چاه فقط تا زمانی ممکن است که حداقل یک مکعب روی صفحه بازی باقی مانده باشد.

به هر حال: این تنها راهی است که شما بتوانید از یک محل انجام کار که مکعبی در آن باقی نمانده است استفاده نمایید.

پایان یک دور:

وقتی یک بازیکن آخرین مکعب را از صفحه بازی بردارد (یعنی همه محل های انجام کار از مکعب خالی شود) و کار مربوط به آن محل را طبق معمول انجام دهد. این دور از بازی تمام شده و مراسم عشای ربانی باید اجرا شود.

❖ مراسم عشای ربانی:

هر مراسم عشای ربانی سه فاز دارد:

(1) خارج کردن چهار قطعه از کیسه مشکی.

(2) هدایت کردن اعضای خانواده را به سمت مراحل بالای کلیسا.

(3) دریافت پاداش دو امتیازی برای عضو برتر کلیسا.

(1) چهار راهب مشکی و اعضای خانواده ای که در کیسه مشکی قرار دارند را به خوبی با هم مخلوط کنید. سپس دقیقاً 4 قطعه از کیسه بیرون بیاورید، این امر می تواند به صورت تصادفی یا با

پرداخت سکه صورت بپذیرد. با شروع از نفر اول این دور و سپس چرخش به صورت ساعتگرد، هر بازیکن می تواند یک یا چند نفر از اعضای خانواده اش را با پرداخت یک سکه به ازای هر نفر از کیسه بیرون بیاورد. (از آنجایی که 4 راهب مشکی در کیسه وجود دارد این تنها راهی است که می توانید با اطمینان اعضای خانوادتان را از کیسه مشکی بیرون بیاورید.)

وقتی در نهایت تعداد 4 عضو خانواده با پرداخت سکه از کیسه بیرون آمدند، دیگر هیچ قطعه از کیسه بیرون نخواهد آمد. زمانی هم که تعداد کمتر از 4 عضو با پرداخت هزینه از کیسه بیرون آمدند، حال باید به تعداد باقی مانده به صورت تصادفی از کیسه قطعات را بردارید تا به عدد کل 4 برسید.

تمامی اعضای خانواده ای که از کیسه مشکی بیرون آمدند را در قسمت اول سمت راست کلیسا (پنجره شیشه ای بزرگ سمت راست کلیسا) قرار دهید. آن دسته از اعضای هم که از کیسه مشکی بیرون نیامده اند، همچنان درون کیسه باقی می مانند تا در دور های آینده این شانس را پیدا بکنند.

2) وقتی 4 قطعه از کیسه خارج شدند (حتی اگر همه آن ها راهبان مشکی باشند)، هر بازیکن می تواند اعضای خانواده اش را که تا کنون در کلیسا قرار داده است به سمت مراحل جلوتر (سمت چپ) هدایت کند. این کار با بازیکن نفر اول شروع می شود و به صورت ساعتگرد تا نفر آخر ادامه پیدا می کند. برای حرکت دادن یک نفر از اعضا به از یک مرحله به مرحله دیگر در سمت چپ، باید به میزان درج شده بین دو پنجره کیسه(های) گندم بپردازید (به مخزن اصلی برگردانید). حتی اگر هزینه مراحل بعد را نیز پرداخت کنید، اعضای خانوادتان می توانند بیش از یک مرحله به سمت جلو حرکت کنند.

3) در پایان مراسم عشای ربانی، بازیکنی که بیشترین عضو را در کلیسا داشته باشد، بلافاصله دو امتیاز کسب می کند (دیسک نشانگر امتیازش دو واحد به جلو می رود). در حالت برابر، بازیکنانی این دو امتیاز را دریافت می کند که عضو خانواده اش جلو تر از دیگری(به سمت چپ) باشد. اگر همچنان مساوی بود، آنگاه هر بازیکن دو امتیاز را کسب می کند.

مثالی از مراسم عشای ربانی:

در بازی سه نفره، علی شروع کننده این دور از بازی بوده است. او یک سکه پرداخت می کند و مهره آبی شماره "2" خود را از کیسه مشکی بیرون می آورد.

مریم نمی خواهد چیزی پرداخت کند. محمد همچنین یک سکه پرداخت می کند و عضو شماره "1" خود را از کیسه مشکی بیرون می آورد.

حال بازیکنان باید به صورت تصادفی، 2 قطعه از کیسه بیرون بیاورند تا به عدد 4 برسند. از قضا مهره مریم هم بیرون می آید. حال باید این سه عضو خانواده را در مرحله اول کلیسا (پنجره سمت راست) قرار بدهند و راهب مشکی را به درون کیسه بازگردانند.

اکنون بازی با علی شروع می شود. او دو کیسه گندم از مزرعه خود به مخزن اصلی بازمی گرداند و مهره شماره "1" خود را به سمت پنجره بعدی در سمت چپ هدایت می کند. سپس او با پرداخت یک کیسه دیگر مهره شماره "2" خود را از پنجره اول به سمت پنجره دوم منتقل می کند. میرم هیچ کیسه گندمی در مزرعه خود ندارد. لذا مهره او هیچ حرکتی نمی کند.

محمد 4 کیسه گندم می پردازد و مهره شماره "2" خود را یک واحد به پنجره سمت چپ هدایت می کند.

حال وقت امتیاز دهی است. محمد و علی هر دو به یک میزان اعضای خانواده در کلیسا دارند. اما محمد دو امتیاز این مرحله را به خاطر داشتن جلوترین (سمت چپ ترین) مهره در کلیسا، کسب می کند.

در پایان بازی، هر عضو از خانواده که در کلیسا باقی مانده باشد، با توجه به مرحله ای که در آن است امتیاز درج شده بر روی پنجره آن مرحله را دریافت می کند. شروع یک دور جدید:

اگر بازیکنی نشان انگشتی (بازیکن نفر اول دست بعد) را در دور قبل گرفته باشد، اکنون باید آن را در محل خود، در شورای ده قرار داده و نشان نفر اول دور را دریافت کند. در غیر این صورت بازیکن نفر اول دور قبل تغییر نمی کند.

دور جدید با پر کردن کیسه سبز از مکعب های رنگی، متناسب با تعداد بازیکنان و تغذیه مجدد صفحه بازی شروع می شود.

سکه ها:

شما می توانید از طریق مسافرت و یا در قسمت آسیاب سکه بدست آورید.

سکه های بازی از سه طریق قابل استفاده هستند:

1) برای دریافت امتیاز در شورای ده (مرحل آخر شورا).

- 2) برای خارج کردن قطعی اعضای خانواده از کیسه مشکی کلیسا.
- 3) به عنوان ژوکر برای قرار دادن هر سکه به جای یک مکعب رنگی دلخواه.

مثال:

اگر شما می خواهید در مراحل شورای ده پیش بروید و نیاز به دو مکعب سبز رنگ دارید، از طرفی فقط یک مکعب سبز در مزرعه خود دارد. حال شما می توانید با پرداخت یک سکه این کمبود را جبران کنید.

در پایان بازی، هر سکه ای که در مزرعه خود نگه داشته اید، یک امتیاز برای شما محسوب می شود. درگذشت یک عضو خانواده:

در طول بازی، شما باید برای انجام برخی کارها متحمل پرداخت هزینه زمانی با حرکت دادن دیسک نشانگر زمان در جهت عقربه های ساعت روی خط زمانی شوید. وقتی هم که این دیسک از روی پل عبور کند، یکی از بزرگترین (مسن ترین) اعضای خانواده بدرود حیات می گوید. قبل از اینکه آن عضو را از صفحه بازی خارج کنید شما می توانید کار خود را در محلی که از آن مکعب برداشته اید انجام دهید. این کار حتی می تواند مربوط به همان عضوی باشد که قرار است فوت کند. در نهایت انتخاب اینکه کدام عضو باید فوت شود با شماست. اما او باید الزاما از مسن ترین اعضای موجود در بازی باشد که در پایان نوبت شما خواهد مرد.

استثنا: هرگاه در خلال اجرای عمل روز داد و ستد دیسک نشانگر از روی پل مزرعه شما عبور کند، شما باید بلافاصله یکی از اعضای خانواده خود را که در بازی موجود است را برای فوت انتخاب کنید.

مسن ترین اعضا را با کمترین شماره آن ها بشناسید. اگر شما تعدادی چند از آن کمترین عدد داشتید، می توانید از بین آن ها به اختیار خود، یکی را انتخاب کنید. عضوی که قرار به فوت اوست باید در زمان مرگ، قابل رویت باشد. او باید در آن زمان در مزرعه و یا در صفحه بازی باشد. لذا هر کدام از اعضای خانواده که درون کیسه مشکی قرار دارد از قاعده فوت مستثنی می شود و تا زمانی که از کیسه خارج نشده و حتی تا زمانی که دیسک نشانگر بار دیگر از روی پل عبور نکرده است زنده خواهد ماند.

مثال:

علی عمل پیشه وری را با برداشتن یک مکعب طاعون انتخاب می کند. او دو احد زمانی از دست می دهد، لذا باید دیسک نشانگر را دو واحد به جلو برده و از روی پل عبور بدهد. او قبل از اینکه

عضوی را برای فوت انتخاب کند، همچنان می تواند عمل مربوط به پیشه وری را انجام دهد. او یک عضو شماره "1" را از مزرعه خود انتخاب می کند و در قسمت آهنگری قرار می دهد که خود متحمل صرف سه واحد زمانی است. پس از اینکه کار او تمام می شود، عضو مسن او با کمترین عدد باید بمیرد. او دو شماره "1" در صفحه بازی دارد و تصمیم می گیرد که مرد پیشه وری را که با آهنگری رفته است را انتخاب کند.

برای آن عضو فوت شده، همیشه دو انتخاب وجود دارد

1) همچنان فضای خالی در دفتر تاریخ روستا وجود دارد:

دفتر تاریخ روستا داستان و تاریخ روستا را از مشاهیر آن ثبت و ضبط می کند. این دفتر فضای محدودی برای ثبت هر رسته از روستا را دارد. بسته به اینکه متوفا در چه قسمتی از روستا مشغول به کار بوده است، شما باید او را در محل مربوط به همان رسته در دفتر تاریخ روستا قرار دهید. البته برای انجام این کار باید از قبل فضای خالی برای او وجود داشته باشد. رسته های مختلف در روستا به شرح زیر هستند:

ده:



شورای

وری:



پیشه

مسافرت:



کلیسا:



مزرعه:



در پایان بازی، شما با توجه به تعداد اعضای که در این دفتر تاریخ دارید و با استفاده از جدول امتیاز دهی که در پایین این دفتر درج شده است می توانید امتیاز خود را محاسبه و کسب نمایید.

2) هیچ فضایی در دفتر روستا وجود نداشته باشد:

در این حالت شما باید متوفا را در قبرستان گمنامان که پشت کلیسا قرار دارد دفن کنید. در اینجا او تا ابد می تواند در آرامش سپری کند، اما او در پایان بازی هیچ امتیازی برای شما نخواهد داشت.

مثال:

علی در طی نوبت خود، دیسک نشانگر زمانی را از روی پل عبور می دهد. در پایان نوبتش یکی از اعضای شماره "1" آبی رنگ خانواده او باید بدرود حیات بگویند. او می تواند عضو شماره "1" حاضر در کلیسا را انتخاب کند، ولی با این کار آن عضو باید در قبرستان دفن شود (چراکه تمامی فضاهای مجاز کلیسا در دفتر تاریخ روستا پر شده اند). او می تواند به جای این انتخاب، عضو شماره "1" حاضر در شورای ده را انتخاب کرده و او را در دفتر تاریخ روستا قرار دهد.

نکته: عضو خانواده ای که فوت شده است، بایستی به صورت خوابیده روی صفحه بازی قرار بگیرد که تمایز او از اعضای زنده مشخص باشید.

راهنمایی 1: یک استراتژی بسیار مفید وجود دارد که شما هرچه سریعتر می توانید فضاهای دفتر تاریخ را پر کنید. پس نگران پرداخت بهای زمانی عمل های مختلف نباشد.

راهنمایی 2: اگر شما یک عضو خانواده را از مزرعه خود بر روی صفحه بازی قرار می دهید، باید در نظر داشته باشید که او زودتر از نسل های بعدی خواهد مرد. اگر شما می خواهید امتیاز کلیسا یا شورای ده را در پایان بازی کسب کنید، بهتر است نسل های بعدی با شماره های بزرگتر را برای این کار انتخاب کنید.

پایان بازی:

پایان بازی تنها در دو صورت زیر اتفاق می افتد:

1) آخرین فضای خالی دفتر تاریخ روستا پر شود.

یا

2) تمام فضاهای خالی قبرستان گمنامان پر شوند.

بازیکنی که آخرین فضای خالی یکی از این دو محل را پر کند اجازه بازی برای نوبت های بعدی را نخواهد داشت.

باقی بازیکنان می توانند در جهت عقربه های ساعت یک نوبت بازی می کنند. مانند همیشه، شما باید یک مکعب رنگی بردارید و کار مربوط به آن محل را انجام دهید و یا با استفاده از چاه و پرداخت سه مکعب رنگی از یک محل دلخواه استفاده نمایید. ممکن است آخرین مکعب بازی هم برداشته شود و هنوز بازیکنانی وجود داشته باشند که آخرین نوبت خود را بازی نکرده اند. در اینجا صفحه بازی تغذیه مجدد نمی شود. در عوض بازیکنان باقی مانده هر هملی را به دلخواه حتی بدون پرداخت سه مکعب رنگی دلخواه می توانند انجام بدهند.

نکته: در این حالت، برخلاف گذشته (که بعد از اتمام مکعب ها مراسم برگزار می شد)، مراسم عشای ربانی برگزار نمی شود. آخرین مراسم عشای ربانی تا زمانی که همه بازیکنان آخرین عمل خود را انجام نداده اند برگزار نخواهد شد.

نکته: اگر عضوی از خانواده در طی انجام آخرین عمل بازیکن فوت شود و هیچ فضای خالی در شورای ده و یا قبرستان گمنامان وجود نداشته باشد، آنگاه آن مهره از بازی خارج می شود.

حالت خاص: اگر پایان بازی در حین اجرای روز داد و ستد رقم بخورد، روز داد و ستد را کامل کنید. سپس، کسی را که پایان بازی را با پر کردن آخرین فضای خالی قبرستان و یا دفتر تاریخ رقم زده است را مشخص کنید. اگر او همان بازیکنی باشد که روز داد و ستد را فعال کرده است، لذا او نوبت آخر خود را بازی کرده است و بقیه بازیکنان تنها یک نوبت برای انجام دارند.

اگر پایان بازی توسط بازیکن دیگری رقم خورده است، لذا همه بازیکنان در جت عقربه های ساعت، یک نوبت (آخر) برای انجام دارند. (بازی کردن آخرین نوبت های بازی از بازیکنی شروع می شود که روز داد و ستد را فعال کرده است.)

بعد از اینکه همه بازیکنان نوبت خود را بازی کردند، آخرین مراسم عشای ربانی برگزار میشود. سپس امتیازات بازی شمرده خواهد شد.

امتیاز نهایی:

مسافرت:

به تعداد دیسک های نشانگری که در شهرهای مختلف نقشه بازی دارید امتیاز کسب می کنید:

1 شهر = 1 امتیاز

2 شهر = 3 امتیاز

3 شهر = 6 امتیاز

4 شهر = 10 امتیاز

5 شهر = 14 امتیاز

6 شهر = 18 امتیاز

شورای ده:

هر عضو خانواده در مرحله چهارم 6 امتیاز

هر عضو خانواده در مرحله سوم 4 امتیاز

هر عضو خانواده در مرحله دوم 2 امتیاز

هر عضو خانواده در مرحله اول بدون امتیاز

کلیسا:

هر عضو خانواده در راستی ترین پنجره 2 امتیاز

هر عضو خانواده در پنجره دوم 3 امتیاز

هر عضو خانواده در پنجره سوم 4 امتیاز

هر عضو خانواده در چپی ترین پنجره 6 امتیاز

اعضای خانواده موجود در کیسه مشکی بدون امتیاز هستند.

دفتر تاریخ روستا:

شما به تعداد مهره هایی که در این دفتر دارید امتیاز خواهید گرفت:

1 یا 2 مهره بدون امتیاز

3 عضو خانواده 4 امتیاز

4 عضو خانواده 7 امتیاز

5 عضو خانواده 12 امتیاز

کاشی های مشتری:

هر کاشی مشتری امتیاز مربوط به خودش را دارد که در نهایت مجموع آن ها برای شما محاسبه می

شود.

سکه ها:

هر سکه یک امتیاز در بر دارد.

پس از محاسبه امتیازات، دیسک نشانگر امتیاز را به همان میزان جلو ببرید.
بازیکنی که بیشترین امتیاز را داراست برنده بازی است.
در حالت های مساوی، بازیکنی که بیشترین تعداد کاشی های مشتری را دارد برنده بازی است. باز
هم در حالت مساوی پیروز بازی کسی است که بیشترین تعداد نفرات زنده را در بازی داراست.

مترجم: محمد جواد ربیع نژاد

ارائه از شرکت سرزمین ذهن زیبا

تلفن های تماس 021-88728961

88728962-021

ما را در اینستاگرام و تلگرام دنبال کنید:

@LBMiND

برای خرید اینترنتی به سایت سیاره بازی مراجعه فرمائید:

www.BaziPlanet.com

www.LBMiND.com

