

## راهنمای بازی

### "قبیله"

(برای ۲ تا ۴ بازیکن؛ ۷ سال به بالا)

#### اجزاء بازی:

۱ صفحه‌ی بازی (دارای ۲۵ خانه)

۱۲۰ توکن قبیله‌نشین (۴ قبیله‌ی مختلف، هر کدام ۳۰ توکن)

۱۲ توکن صورتک (هر قبیله، ۳ صورتک)

۶۰ حصار چوبی / ۱ تاس / ۱ راهنمای بازی

#### هدف بازی:

هر بازیکن، در نقشِ رئیسِ یک قبیله، تلاش می‌کند تا در رقابت با رؤسای سایر قبایل، بیش‌ترین زمین‌ها را برای قبیله‌ی خود تصاحب کرده و برای در آمان ماندن از گزندِ رُقا، زمین‌های قبیله‌ی خود را به‌طور کامل محصور کند.

#### آماده‌سازی:

صفحه‌ی بازی و تاس را در وسط محوطه‌ی بازی و در دسترسِ همه‌ی بازیکنان قرار دهید.

سپس هر بازیکن، یکی از قبایل را انتخاب کرده و ۳۰ توکن قبیله‌نشین و ۳ توکن صورتک

(مربوط به قبیله‌ی خودش) را دریافت می‌کند.

۶۰ حصار چوبی، در گوشه‌ای از محوطه‌ی بازی و در دسترسِ همه‌ی بازیکنان

قرار می‌گیرند.



## چگونگی بازی:

هر دور بازی، شامل چند مرحله‌ی مختلف است:

### ۱) مرحله‌ی تعیین نوبت (اجباری):

بازیکنان، در ابتدای هر دور، به ترتیب سن (از کوچک به بزرگ)، تاس ریخته و سپس به ترتیب نتیجه‌ی تاس (از بزرگ به کوچک)، بازی می‌کنند!

اگر نتیجه‌ی تاس دو یا چند بازیکن، یکی باشد، آن‌ها باید دوباره تاس بریزند!

### حذف یک بازیکن از دور بازی:

اگر در مرحله‌ی تعیین نوبت، فقط یکی از بازیکنان، در اولین تاس ریختن خود، ۶ بیاورد، می‌تواند به دلخواه، یکی دیگر از بازیکنان را از دور جاری بازی، خارج کند! او سپس یک توکن صورتک خود را نیز از بازی بیرون می‌گذارد (شما در هر بازی، فقط ۳ بار می‌توانید از امتیاز حذف رقبا استفاده کنید).

**نکته:** با حذف هر بازیکن، نوبت حصارکشی او، در اختیار حذف‌کننده‌اش قرار می‌گیرد (به "مرحله‌ی جای‌گذاری حصارها" مراجعه کنید)!

۲) **مرحله‌ی جای‌گذاری قبیله‌نشین‌ها (اجباری):** هر بازیکن، در هر دور، باید ۲ توکن قبیله‌نشین را به دلخواه، در ۱ یا ۲ زمین (خانه) از صفحه‌ی بازی قرار دهد:

- ۲ توکن قبیله‌نشین می‌توانند در زمین‌هایی خالی، در کنار هم یا جدا از هم، قرار بگیرند.

- توکن‌ها می‌توانند در خانه‌هایی قرار بگیرند که ۱ یا ۲ توکن از قبیله‌ای دیگر در آن هست (به "مرحله‌ی رقابت برای تصاحب یک زمین" مراجعه کنید).



**نکته:** نمی‌توان در یک زمین، بیش از ۲ توکن از یک قبیله قرار داد.

**نکته:** توکن‌ها به هیچ وجه نمی‌توانند در زمینی که به توسط قبیله‌ای دیگر "محصور" شده، قرار بگیرند!

۳) **مرحله‌ی رقابت برای تصاحب یک زمین (در صورت حمله به زمین‌های دیگران):** اگر بازیکنی، ۱ یا ۲ توکن قبیله‌نشین خود را در خانه‌هایی قرار دهد که توکن‌های قبایل دیگر در آن‌ها حضور داشته باشند، قبیله‌ها باید برای به دست آوردن آن زمین‌ها با هم رقابت کنند تا جایی که فقط یک قبیله (توکن‌های یک قبیله) در آن زمین باقی بماند:

برای تعیین قبیله‌ای که در این زمین باقی خواهد ماند، هر دو بازیکن تاس می‌ریزند: بازیکنی که تاس بهتری بیاورد، یک توکن قبیله‌نشین رقیب را از آن زمین (خانه) خارج می‌کند. اگر نتیجه‌ی تاس دو بازیکن، یکی بود، بازیکنان باید دوباره تاس بریزند.

این کار، تا جایی ادامه پیدا می‌کند که فقط توکن‌های یک قبیله در آن زمین باقی بماند.

۴) **مرحله‌ی جای‌گذاری حصارها (اجباری):** در هر دور از بازی، بازیکنان باید یک حصار در صفحه‌ی بازی قرار دهند:

- حصار می‌تواند در اطراف زمینی قرار بگیرد که هیچ حصار دیگری در اطراف آن نباشد.
- حصار می‌تواند در اطراف زمینی قرار بگیرد که ۱ یا ۲ حصار در اطراف آن قرار داشته باشد.
- حصار می‌تواند با قرار گرفتنش، یک زمین را به طور کامل محصور کند (فقط در صورتی که در آن زمین، ۲ توکن از یک قبیله باشد).

**نکته:** اگر بازیکنی برای محصور کردن زمینی برای خودش، مجبور شود که هم‌زمان، زمینی دیگر را نیز به نفع یکی از رقبای محصور کند، می‌تواند این کار را بکند!



**نکته:** به هیچ وجه نمی توان یک زمین خالی یا زمینی را که در آن کم تر از ۲ توکن قبیله نشین وجود داشته باشد، "محصور" کرد!

### پایان بازی:

بازی، در دو حالت به پایان می رسد:

- یکی از بازیکنان، در یک دور، موفق شود هشتمین زمین را برای خود محصور کند (این دور، آخرین دور بازی خواهد بود)...

یا

- آخرین حصار، در صفحه جای گذاری شود...

### امتیاز شماری:

هر زمین محصور شده: ۲ امتیاز

هر توکن صورتک (خارج نشده از بازی): ۱ امتیاز

