



# Mombasa

Mombasa

As I expected, the East African Company's network of trading posts has spread far into the West. They were even able to expand into a couple of diamond mines. It seems reasonable to invest our recent yield here in Mombasa, rather than to continue our unrivalled commitment in Cape Town. After all, it can only be to our advantage to have other irons in the fire. And when the day of reckoning comes, it will show whether our hoarding of holdings and our intransigent eagerness are worth it...

## بازی و تاریخچه

در بازی مومباسا، بازیکنان سهام شرکت های معتبر مستقر در مومباسا، کیپ تاون، سنت لوئیس و قاهره را به دست می آورند و شعب تجاری خود را در سرتاسر قاره آفریقا گسترش داده تا بیشترین پول را کسب کنند.

شرکت های مجاز، در واقع انجمن هایی برای اکتشاف، تجارت و استعمار بودند. آن ها را به طور جدی به یک فصل بسیار تاریک در کتاب تاریخ بشر تبدیل شده اند: استعمار جهانی. این دوره تقریباً از قرن ۱۵ تا اواسط قرن بیستم ادامه داشت و با استثمار و بردگی همراه بود. اگر چه بازی مومباسا آزادانه در این فریم از زمان طراحی شده است، اما یک شبیه سازی تاریخی نیست. این یک بازی استراتژیک با تمرکز بر مسائل اقتصادی است که تقریباً به آیتم های تاریخی اشاره دارد و آن ها را در محیط داستانی قرار می دهد. بهره برداری از قاره آفریقا و مردم آن به وضوح در داخل بازی نمایش داده نشده است.

اگر می خواهید بیشتر در مورد تاریخ این مرز و بوم بدانید، توصیه می شود که منابع زیر را مطالعه بفرمایید:

تاریخ آفریقای مدرن: ۱۸۰۰ تا کنون توسط ریچارد جی رید. (تاریخ مختصر بلک ول تاریخ جهان مدرن). ویلی بلک ول، آکسفورد.

## اجزای بازی

۱ صفحه بازی



۴ قطعه دورو مربوط به شرکت ها (هر کدام شامل ۲ قطعه پازلی)



هر مسیر دارای یک شناسه ساخته شده از یک حرف و یک عدد (A1 تا D2) می باشد. اطمینان حاصل کنید که هنگام قرار دادن قطعات در کنار یکدیگر شناسه درج شده در گوشه پایین سمت چپ یک قطعه با شناسه درج شده در قسمت پایین سمت راست قطعه دیگر یکسان باشد.

۴ صفحه بازیکن (هر کدام به یک رنگ برای هر بازیکن)



بازیکن

۴۴ کارت اقدام



وجه رویی



وجه پشتی

۳۶ کارت اقدام شروع

(۹ عدد در ۴ رنگ مختلف)



وجه رویی



وجه پشتی

۴ کارت "۱ گسترش"



وجه رویی



وجه پشتی

۴ کارت مربوط به

قطعات شرکت ها



وجه رویی



وجه پشتی

۷۲ کاشی کتاب

۲۴ عدد



وجه رویی

۲۴ عدد



وجه پشتی

۲۴ عدد



وجه پشتی

۱۰ کاشی شروع



وجه رویی



وجه پشتی

۴ کاشی جایزه



وجه پشتی

۶۰ سکه



۴۰ عدد سکه ۱ پوندی



۲۰ عدد سکه ۵ پوندی

۶۰ شعبه تجاری (۱۵ عدد از هر کدام از ۴ رنگ)



۱۶ نشانگر مسیر (در ۴ رنگ، برای هر بازیکن)



۲۰ نشانگر جایزه (در ۵ رنگ، برای هر بازیکن)



۴ نشانگر جوهر



۴ نشانگر الماس



۱ نشانگر بازیکن شروع



۱ دفترچه ثبت امتیاز



۴ کارت مرور





## راه اندازی اولین بازی

۱. صفحه بازی را در وسط میز قرار دهید.

۲. کارت مربوط به شرکت‌ها را به جعبه بازی برگردانید. آن‌ها برای بازی اول لازم نیستند. سپس قطعات شرکت A1, B1, C1, D1 را برداشته و آن‌ها را در لبه‌های صفحه بازی قرار دهید:

A1 در لبه سیاه مومباسا،

B1 در لبه قرمز کیپ تاون،

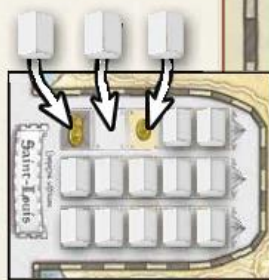
C1 در لبه سفید سنت لوئیس،

D1 در لبه نارنجی قاهره.

برای ادامه بازی، هر یک از این قطعات، اکنون با شرکت خود مرتبط است: A1 قطعه مومباسا، C1 مربوط به سنت لوئیس و الی آخر.

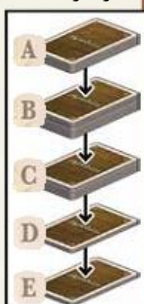
۳. ۱۵ شعبه تجاری هر رنگ را بر روی فضای شرکت‌های مربوط به رنگ خود قرار دهید: ۱۵ شعب تجاری سیاه در مومباسا، شعب قرمز در کیپ تاون، شعب سفید در سنت لوئیس و نارنجی را در قاهره بگذارید. اطمینان حاصل کنید که

هر فضای شرکت (و هر نماد سکه در آن) با یک شعبه تجاری پوشیده شود.

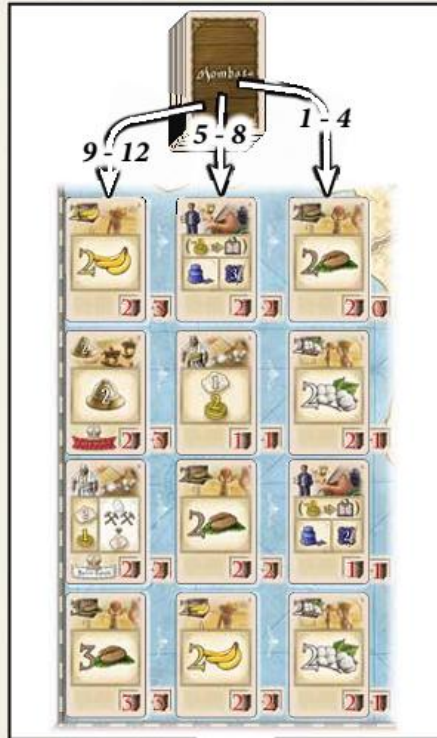


۴. ۴۴ کارت اقدام را با توجه حروف درج شده در گوشه بالا سمت راست هر کارت (A, B, C, D, E) مرتب کنید. ۴ کارت با حرف E را مخلوط کرده و آن‌ها را به صورت ستونی رو به پایین در قسمت سمت چپ، پایین صفحه بازی قرار دهید. سپس ۴ کارت با حرف D را مخلوط کرده و آن‌ها را در بالای این ستون بگذارید. به همین ترتیب ۱۱ کارت با حرف C و ۱۶ کارت با حرف B ادامه دهید. در نهایت،

۹ کارت مخلوط شده حرف A را در بالای این ستون بگذارید. این ستون "ستون کارت‌های اقدام" نامیده می‌شود. در کنار آن، محلی را برای کارت‌های اقدام بازی شده تعبیه کنید.



۵. اکنون ۱۲ فضای کارت صفحه بازی را توسط ستون کارت‌های اقدام، پر کنید. ابتدا ۴ فضای ستون سمت راست را هر کدام با یک کارت رو به بالا، از بالا به پایین پر کنید، سپس برای ستون میانی و در نهایت ستون سمت چپ نیز هم همین کار را انجام دهید. کارت‌ها را از بالای ستون کارت‌های اقدام بردارید. اگر این اعمال را به درستی انجام دهید، اکنون در بالای ستون سمت چپ باید یک کارت حرف A باشد، در حالی که ۳ کارت زیر آن باید حرف B را نشان دهند.



محل قرارگیری کارت‌های اقدام بازی شده

۶. سکه‌ها (به ارزش ۱ و ۵ پوند) را به عنوان مخزن در کنار صفحه بازی قرار دهید. این مخزن اصلی سکه هاست.



۷. اکنون فضاهای ۲ تا ۷ از سکه‌های دور را با توجه به تعداد بازیکنان پر کنید (فضای ۱ همیشه خالی باقی می‌ماند):

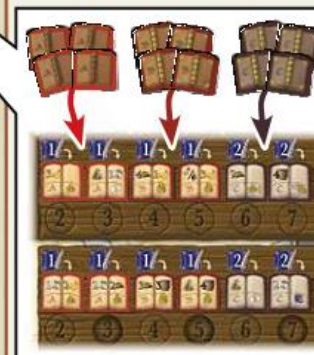
در یک بازی ۲ نفره: ۶ سکه ۱ پوندی بردارید. روی هر یک از ۶ فضای مسیر دور، یک سکه قرار دهید.

در یک بازی ۳ نفره: ۹ سکه ۱ پوندی بردارید. یک ستون ۲ سکه ای را هر کدام در فضاهای ۲، ۴ و ۶ مسیر دور قرار دهید. سپس ۱ سکه را به فضاهای ۳، ۵ و ۷ اضافه کنید.

در یک بازی ۴ نفره: ۱۲ سکه ۱ پوندی بردارید. یک ستون ۲ سکه ای بر روی هر یک از ۶ فضای مسیر دور قرار دهید.



۸. ۷۲ کاشی کتاب را با توجه حروف پشت آن‌ها (A, B, C) مرتب کنید و آنها را در بالای سمت راست، کنار صفحه به عنوان مخزن کتاب‌ها بگذارید. سپس ۱۲ فضای کتاب را با ۴ کتاب از هر ۳ حرف پر کنید و هر یک از کتاب‌ها را در فضای مربوط به همان حرف قرار دهید.



۹. ۴ کاشی پاداش را در سمت راست کنار صفحه بازی قرار دهید.

۱۰. هر بازیکن یک رنگ را انتخاب کرده و موارد زیر را دریافت می‌کند:

صفحه شخصی آن رنگ را در مقابل خود خود قرار می‌دهد (اطمینان حاصل کنید که فضای خالی کافی در زیر و بالای صفحه شخصی وجود داشته باشد).



۹ کارت اقدام شروع از همان رنگ را برداشته و در دستانتان خود پنهان می‌کنید.



۴ نشانگر مسیر از آن رنگ را برداشته و در قسمت شروع هر یک از ۴ شرکت قرار دهد.



۱ نشانگر الماس برداشته و بر روی فضای شروع مسیر الماس در صفحه شخصی اش قرار دهد.



۱ نشانگر جوهر را در زیر صفحه شخصی خود قرار دارد.

۱ پوند از مخزن اصلی دریافت کند (و در کنار صفحه خود قرار دهد).

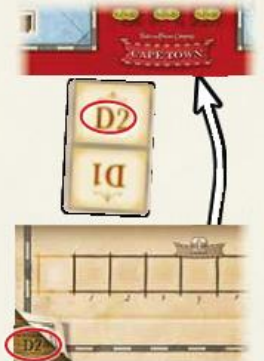
هر بازیکن همچنین تعدادی نشانگر جایزه از رنگ خود را دریافت کرده و در کنار صفحه خود قرار دهد: در یک بازی ۲ نفره: هر بازیکن ۳ نشانگر پاداش دریافت می‌کند. در یک بازی ۳ یا ۴ نفره: هر بازیکن ۲ نشانگر جایزه دریافت می‌کند. نشانگرهای اضافی جایزه را به جعبه بازگردانید، آن‌ها فقط در بازی‌هایی که حاوی مسیر B2 شرکت هستند، به کار می‌آیند.



## راه اندازی بازی های بعدی

هنگامی که شما به خوبی با بازی مومباسا آشنا شدید، می توانید از تغییرات بیشتری استفاده کنید که در آن مراحل ۲ و ۱۳ با روش دیگری انجام می شوند:

۲.۴ کارت شرکت را به پشت با هم مخلوط کنید. به صورت تصادفی یک کارت در کنار هر لبه از صفحه بازی قرار دهید و اطمینان حاصل کنید که یکی از دو سر پیکان ها به وضوح به سمت آن لبه اشاره کند. سپس کارت ها رو به بالا بچرخانید. در هر لبه از صفحه بازی، مسیر شرکت نشان داده شده توسط نیمه ای که به سمت آن لبه است قرار دهید. سپس کارت های مسیر را به جعبه بازگردانید.



۱۴. هر ۱۰ کاشی شروع را با هم مخلوط کرده و هر بازیکن ۲ کاشی رو به پایین دریافت کند. سپس کاشی های اضافی را به جعبه بازی برگردانید. هر بازیکن به ۲ کاشی خود نگاه کند، مخفیانه یکی از آنها را انتخاب کرده و دیگری را به جعبه بازی برگرداند. سپس بازیکنان کاشی های انتخاب شده خود را به طور همزمان نشان می دهند.

۱۱. بازیکن نفر اول را تعیین کرده و نشانگر بازیکن شروع را به او بدهید.



۱۲. به هر بازیکن یک کارت توسعه "۱" بخصوص بدهید.

• اولین بازیکن کارت توسعه "۱" را که در گوشه بالا سمت راست آن علامت ۱ قرار دارد، دریافت می کند.

• بازیکن سمت چپ (بازیکن دوم) کارت توسعه "۱" را که ۲ در آن درج شده، دریافت می کند.

• بازیکن سوم (در صورت وجود) کارت توسعه "۱" با عدد ۳ را دریافت می کند.

• بازیکن چهارم (در صورت وجود) کارت توسعه ۱ با عدد ۴ را دریافت می کند.

هر بازیکن کارت توسعه "۱" را به دست خود اضافه کرده و آن را به مجموع ۱۰ کارت شروع خود می افزاید. هر کدام از کارتهای توسعه ۱ اضافی را به جعبه بازگردانید.



۱۳. یک کاشی شروع بخصوص به هر بازیکن در جهت عقربه های ساعت بدهید:

• اولین بازیکن این کاشی را دریافت می کند.

• بازیکن سمت چپ (بازیکن دوم) این کاشی را دریافت می کند.

• بازیکن سوم (در صورت وجود) این کاشی را دریافت می کند.

• بازیکن چهارم (در صورت وجود) این کاشی را دریافت می کند.

کاشی های اضافی شروع را به جعبه بازگردانید.

• ۳ آیکن در یک ردیف (هر یک نشان دهنده یک کارت اقدام خاص است)

• یک کتاب شروع همانند آنهایی که در قسمت کتاب های صفحه بازی هستند.

• یک آیکن جوهر و جایزه شروع بازیکن



۱۴. اکنون، هر بازیکن انجام مراحل زیر را انجام بدهد:

۱. کاشی شروع اش را بر روی فضای با عکس پاکت در صفحه شخصی خود قرار می دهد.



۲. نشانگر جوهر خود را بر روی نماد جوهر، بر روی این کاشی قرار می دهد.



۳. از کارت های دست خود، ۳ کارت نشان داده شده در سمت چپ کاشی شروع اش را جدا کند. او باید این کارت ها را بالای فضای کارت صفحه خود قرار دهد، هر کارت باید در بالای یکی از

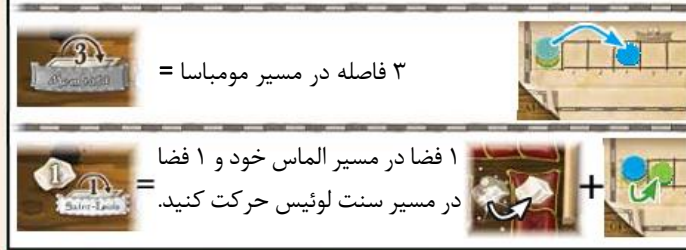


۳ فضای رنگی قرار گیرد. به این فضاها، فضا های استراحت می گوئیم.



۴. هر بازیکن جایزه شروع خود را دریافت می کند.

جایزه شروع او به ۱ یا ۲ مسیر مشخص اشاره دارد و تعداد فضاهای که بازیکن باید با نشانگر خود در این مسیر ها حرکت کند.



## هدف بازی

به عنوان یک سرمایه گذار، با سرمایه گذاری کالاها در شرکت های مختلف و گسترش شعب تجاری آن شرکت ها در سرتاسر قاره آفریقا، سعی می کنید پول بیشتری (پوند) کسب کنید. سرمایه گذاری کالاها، تعداد سهام شما را در این شرکت ها افزایش می دهد و با گسترش شعب تجاری شما ارزش هر سهم را افزایش می دهد. همچنین شما می توانید درآمد و چشم انداز خود را با ساختن سهام الماس و حسابداری هوشمندانه بهبود بخشید.

در طول بازی شما پولی را که دریافت می کنید، معمولاً برای انجام اقدامات خاصی نیاز هستند. اگر چه بخش اصلی پوندها را در پایان بازی کسب می کنید.

سپس دارایی کل شما با اضافه کردن موارد زیر بدست می آید:

- پول نقد در دست شما
- ارزش سهام شما در هر یک از ۴ شرکت

• آخرین ارزش نشانگر الماس که در مسیر الماس تان منتقل شده است

• آخرین محل نشانگر جوهر شما که در مسیر حسابداری تان منتقل شده است

بازیکن با بالاترین مجموع برنده بازی است.



## سهام شرکت و ارزش آن ها

در طول بازی، شما می توانید نشانگر خود را در هر مسیر شرکت دلخواهی به جلو ببرید. هر زمان که از یک فضای با آیکن سهم عبور کرده یا رسیدید، به همان تعداد از آیکن های سهم، دارای سهام آن شرکت خواهید بود. همچنین، برخی از کارت ها (که شما می توانید در طول بازی به دست آورید) ممکن است یک سهم اضافی از آن شرکت را نشان بدهند.

ارزش هر سهم یک شرکت بر اساس تعداد شعب تجاری که از شرکت توسعه یابند، تعیین می شود: تعداد کل آیکن های سکه ای که بر روی آن مشاهده می شوند، برابر با ارزش هر سهم آن شرکت می باشد.

به عنوان مثال: آبی در مجموع دارای ۷ سهام شرکت کیپ تاون است:

۵ سهام در مسیر کیپ تاون و ۲ سهام در کارت های خود.

هر سهم ۶ پوند ارزش دارد (زیرا ۶ آیکن سکه در فضای شرکت قابل مشاهده است)، او در مجموع سهمی به ارزش ۴۲ پوند داراست (۷

سهام ضرب در ۶ آیکن سکه = ۴۲).





## شروع بازی

بازی مومباسا در ۷ دور اجرا می شود. هر دور از ۳ مرحله تشکیل شده است.

مرحله ۱: مرحله برنامه ریزی

مرحله ۲: فاز عمومی اقدام

مرحله ۳: مرحله آماده سازی برای دور بعدی

پس از مرحله عمل اقدام دور هفتم، بازی با مرحله نهایی به پایان می رسد.

### ۱) مرحله برنامه ریزی

مرحله برنامه ریزی توسط همه بازیکنان به طور همزمان انجام می شود و شامل ۲ مرحله است:

الف) در این مرحله، هر بازیکن با با قرار دادن کارت هایش رو به پایین در منطقه اقدام خود، برنامه ریزی می کند.

ب) سپس همه بازیکنان کارت های قرار داده شده خود را رو به بالا می چرخانند.

الف) کارت های تان را رو به پایین، در قسمت اقدام خود قرار دهید.

کارت ها را از دست خود انتخاب کرده و آنها را رو به سمت پایین در قسمت هایی که اکنون برای شما فعال هستند، قرار دهید (منطقه زیر صفحه شخصی شما).

نکته: شما از کارت های موجود در منطقه اقدام خود در طول مرحله عمومی اقدام استفاده خواهید کرد. بنابراین، گستره کارهایی که می توانید انجام دهید به وسیله

کارت هایی که قرار داده اید مشخص می شود (برای جزئیات کارت ها و اقدامات آنها صفحات ۵ تا ۸ را ببینید).

در ابتدای بازی، ۳ قسمت در دسترس شما می باشد (۳ قسمت رنگی در پایین صفحه شخصی تان).

در هر قسمت فقط می تواند ۱ کارت قرار داد. بنابراین، شما می توانید تا ۳ کارت انتخاب کنید.

بعداً در بازی، شما می توانید یک یا حتی دو قسمت فعال اضافی را با رسیدن یا عبور از برخی از فضاها در مسیر الماس و حسابداری خود ایجاد کنید (برای جزئیات

بیشتر به بالای صفحه ۱۲ مراجعه کنید). با هر قسمت جدید آزاد شده، شما می توانید ۱ کارت اضافی را از دست خود در طی مرحله برنامه ریزی قرار دهید (بنابراین

اگر هر دو قسمت اقدام اضافی را باز کنید، می توانید تا ۵ کارت قرار دهید).

کارت شما در هر یک از قسمت های در دسترس تان قرار می دهید، به اختیار خودتان است. با این حال، موارد خاصی در نظر گرفته شده است:

هر قسمت اقدام، مستقیماً به قسمت استراحت بالای آن در صفحه شخصی شما مرتبط است. در پایان مرحله اقدام، هر یک از کارت ها را از قسمت اقدام خود به

سمت قسمت استراحت مرتبط جابجا کنید. بنابراین در طول یک دور، در هر بخش از قسمت های استراحت، کارت جمع آوری می شود (که شامل تمام کارت های

پیش از این و کارت های بازی شده این دور است). کارت های قسمت استراحت غیرفعال هستند و نمی توان تا زمانی که برداشته شوند، مورد استفاده قرار گیرند. با

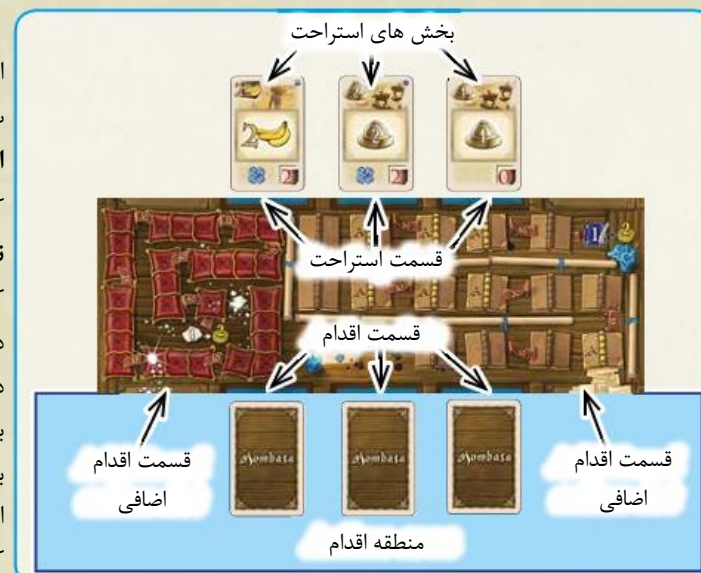
این حال، در هر دور، شما فقط می توانید کارت یکی از این قسمت های استراحت را به دست خود بازگردانید (به "مرحله پایان عمل بازیکن در صفحه ۹ مراجعه

کنید"). در نتیجه این که شما هر کارت را در کدام قسمت بگذارید، می تواند نتیجه متفاوتی ایجاد کند. پس به گونه ای به این عمل پردازید که برای برنامه های

شما مناسب تر است.

نکته: با این حال، در مراحل برنامه ریزی دورهای ۶ و ۷، دیگر مهم نیست که شما در کدامیک از قسمت های در دسترس تان کارت های انتخابی خود را قرار می

دهید (زیرا این کارت ها قبل از پایان بازی به دست شما بر نمی گردند). توجه داشته باشید که همیشه می توانید کارت های کمتر از حد مجاز انتخاب کنید.



ب) کارت ها را به سمت بالا بچرخانید:

به محض اینکه همه بازیکنان کارت های خود را در قسمت اقدام خود گذاشتند، کارت ها را به سمت بالا بچرخانید.

### مرحله عمومی اقدام

اولین بازیکن شروع به کار کرده و نوبتش را بازی می کند. سپس بازیکن سمت چپ او (نفر دوم)، سپس نفر بعدی و الی آخر. به این ترتیب،

مرحله اقدام عمومی برای هر بازیکن، نوبت به نوبت در جهت عقربه های ساعت ادامه می یابد تا زمانی که همه تمامی نوبت هایشان را بازی

کنند.

هنگامی که نوبت شماست، باید دقیقاً یکی از موارد زیر را انجام دهید:

۱) از کارت های یک یا چند کالا از یک نوع از قسمت اقدام تان استفاده کنید (صفحه ۵ را ببینید)

۲) از کلیه کارت های توسعه در منطقه اقدام خود استفاده کنید (صفحات ۵ و ۶ را ببینید)

۳) از کارت حسابداری منطقه اقدام خود استفاده کنید (صفحه ۷ را ببینید)

۴) از ۱ کارت تاجر الماس در منطقه اقدام تان استفاده کنید (صفحه ۸ را ببینید)

۵) از ۱ نشانگر جایزه استفاده کنید (صفحه ۸ و ۹ را ببینید)

۶) به مرحله اقدام خود پایان دهید (صفحه ۹ را ببینید)



کارت های کالا به سه نوع تقسیم می شوند: قهوه، موز، پنبه (هر کدام با ارزش ۱، ۲، ۳ یا ۴ واحد)



**نکته:** بسته به اینکه در مرحله برنامه ریزی کدام کارت شما در منطقه اقدام تان قرار می گیرد، ممکن است بعضی از اقدامات امکان پذیر نباشد (زیرا شاید شما کارت های مناسب را نداشته باشید). اگر شما کارت (های) مناسب برای انجام یک اقدام خاص ندارید، باید اقدام دیگری را انتخاب کنید. (اگر هیچ چیز دیگری برای انجام دادن ندارید، باید به اقدام "مرحله عمل خود را پایان دهید" عمل کنید).

**مثال: آبی** در نوبت خود، می تواند اقدام "استفاده از کارت حسابدار" را انتخاب کند

اما او هیچ حسابداری در منطقه عمل خود قرار نداده است. (حسابدار او در بخش استراحت میانی اش قرار دارد. البته، این کارت غیر فعال است).



**مهم:** پس از استفاده از یک کارت برای یک عمل، باید آن را رو به پشت بچرخانید (برای نشان دادن اینکه شما از آن استفاده کرده اید). دیگر نمی توان از کارت های معکوس استفاده کرد.

**مثال:** بازیکن بعد از استفاده از کارت تاجر الماس خود، آن رو به پایین می چرخاند.



## ۱) از کارت های یک یا چند کالا از یک نوع از قسمت اقدام تان استفاده کنید

با استفاده از این اقدام، می توانید کارت های جدید را از قسمت کارت های و بازی دریافت کنید و نشانگرهای خود را در مسیر شرکت ها پیش ببرید.

برای انجام این کار، هر تعداد از کارت های موجود در منطقه اقدام تان را که همگی یک نوع کالا را نشان می دهند را انتخاب کنید (قهوه، موز یا پنجه). شما باید حداقل یک کارت انتخاب کنید، صرف نظر از اینکه کدام یک کارت های کالای را دارید و اینکه هر کدام از آنها چه ارزشی را نشان می دهند. مقادیر واحد کارت های انتخابی شما **مقدار کل واحد تان** را تشکیل می دهند که باید به صورت زیر استفاده شود:

- حداکثر ۱ کارت را از صفحه بازی بردارید و / یا
- با نشانگر(های) خود در مسیر ۱ یا بیشتر شرکت ها حرکت کنید.



**مثال:**  
 برای انجام این عمل، آبی می تواند از موارد زیر استفاده کند:  
 • تک کارت ۱- قهوه  
 • تک کارت ۳- قهوه  
 • تک کارت ۱- قهوه و ۳-قهوه را با هم ترکیب کند تا ارزش ۴ واحد را تشکیل دهد  
 • تک کارت ۲- پنجه

### حداکثر ۱ کارت را از صفحه بازی بردارید

به انتخاب خود ۱ کارت از قسمت کارت های صفحه بازی کارت بدست آورید. هر کارت در صفحه بازی یک **قیمت خاص** دارد. این قیمت از ۲ ارزش تشکیل شده است: **جعبه ارزش قرمز** خود کارت و **جعبه ارزش قرمز** در صفحه بازی که در کنار آن درج شده است. مجموع این ۲ ارزش قیمت نهایی کارت است که مجموع کل مقدار کالای شما باید حداقل با این قیمت مطابقت داشته باشد.



اگر ارزش واحد شما با قیمت کارت منطبق بود، کارت را از صفحه بازی بگیرید و آن را در **دست خود** قرار دهید. اگر ارزش واحد شما بیش از قیمت کارت بود، کارت را به دست خود بیافزایید و از واحد های باقیمانده برای پیشرفت در ۱ یا بیشتر مسیر شرکت ها استفاده کنید (به ادامه مطلب نگاه کنید).

با نشانگر(های) خود در مسیر ۱ یا بیشتر شرکت ها حرکت کنید.

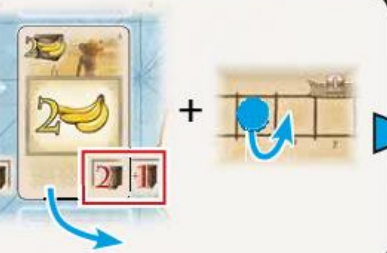
از میزان کل ارزش کالاهای خود (یا باقی مانده آنچه پس از برداشتن کارت دارید) جهت حرکت دادن نشانگر تان در مسیر شرکت ها استفاده کنید. به ازای هر واحد کالا، یکی از نشانگرهای مسیر خود را ۱ فضا به جلو حرکت دهید. این کار را تا زمانی که تمام واحد مورد استفاده قرار گیرند، انجام دهید. شما می توانید واحدهای خود را به هر شکلی که می خواهید تقسیم کنید، با استفاده از همه آن ها در مسیر یک شرکت و یا تقسیم کردن آنها میان چند مسیر پیش روی کنید (برای اطلاعات بیشتر در مورد مسیر شرکت ها به صفحه ۱۱ مراجعه کنید).

هنگامی که از تمام کل ارزش واحدهای خود استفاده کردید، تمام کارت های استفاده شده را که رو به سمت پایین بچرخانید. سپس این نوبت شما به پایان می رسد.

**آبی** از ارزش ۴ واحد (با ترکیب یک کارت ۱-قهوه و یک کارت ۳-قهوه) برخوردار است.



برای کارتی با قیمت ۳ واحد، او کارت موز ۲ واحدی را از صفحه بازی گرفته و آن را در دست خود قرار می دهد. از آنجایی که او ۱ واحد دیگر دارد، از این واحد برای پیشبرد به اندازه ۱ فضا در مسیر شرکت انتخابی خود استفاده می کند.



در نهایت، او کارت های قهوه استفاده شده در منطقه اقدام خود را رو به پایین می چرخاند.



## ۲) از تمام کارت های توسعه در منطقه اقدام خود استفاده کنید

در این اقدام می توانید با قرار دادن شعب تجاری شرکت ها در مناطق نقشه صفحه بازی، آن ها را گسترش دهید.

برای انجام این کار، شما باید از تمام کارت های توسعه در منطقه اقدام خود، در یک مرحله استفاده کنید. شما نمی توانید هیچکدام از آنها را برای نوبت بعدی نگه دارید. هر کارت توسعه در نماد کلاه خود عددی از **میزان توسعه** (۱، ۲ یا ۳) را نشان می دهد. عدد همه کارت های توسعه موجود در منطقه اقدام خود را به هم اضافه کنید. در نتیجه **ارزش کل توسعه** شما به دست می آید. شما این میزان را باید برای توسعه تنها ۱ شرکت استفاده کنید. شما می توانید هر شرکت دلخواهی را توسعه دهید (اما نمی توانید ارزش کل توسعه خود را بین چند شرکت تقسیم کنید).

**توجه:** ممکن است کارت های توسعه استفاده شده در گوشه پایین سمت چپ خود، سهام اضافی یک شرکت را نشان بدهند که این برای امر توسعه بی اهمیت است. این سهام اضافی شرکت ها تنها به مرحله نهایی مرتبط می شوند. شما می توانید آن ها را در حین گسترش یک شرکت نادیده بگیرید.



مقدار کل توسعه = ۵ ارزش توسعه



ابتدا، یک شرکت انتخاب کنید. سپس با توجه به عدد توسعه خود برای ورود به مناطق جدید با شعب تجاری که از منطقه این شرکت بر می دارید، اقدام کنید. **۲۴ منطقه** از نقشه توسط مرزهای **تک خط** یا **مرزهای دو خط** از یک دیگر جدا شده اند. بسته به مرزی که عبور می کنید، وارد شدن به یک منطقه، ۱، ۲ یا ۳ عدد گسترش را مصرف می کند (برای جزئیات بیشتر به بخش زیر مراجعه کنید). هنگامی که ارزش کل توسعه خود را استفاده کردید، پاداش تان را از مناطقی که به آن ها وارد شده اید دریافت کرده و به نوبت خود پایان دهید.

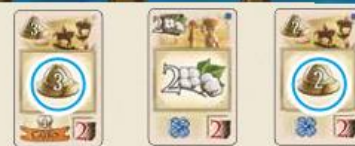


**برای ورود به یک منطقه، مراحل زیر را انجام دهید:**

۱. یک منطقه را انتخاب کنید که به طور مستقیم از شرکت در حال توسعه در دسترس است. یک منطقه به طور مستقیم در دسترس است اگر به طور مستقیم به منطقه آن شرکت یا به هر منطقه ای که شامل یک شعبه تجاری از آن شرکت است، متصل باشد. (مهم: شما می توانید انتخاب کنید که به یک منطقه دارای یک شعبه تجاری که متعلق به

یک شرکت دیگر است، وارد شوید. با این حال، نمی توانید وارد منطقه ای شوید که شامل شعبه تجاری همان شرکت است).

۲. میزان ارزش توسعه مورد نیاز برای ورود به منطقه (خروج از منطقه مجاور / منطقه شرکت در حال توسعه) را بررسی کنید. اگر فقط باید از یک خط مرزی عبور کنید تا وارد آن شوید، ۱ ارزش توسعه را مصرف می شود. اگر شما مجبور شوید از یک مسیر دو خطی عبور کنید، ۲ ارزش توسعه استفاده می شود. حال اگر در آن منطقه شعبه ای از یک شرکت دیگر وجود داشته باشد، ورود به آن جا یک ارزش توسعه اضافی مصرف می کند.



**مثال:**

آبی از مجموع ۵ ارزش توسعه برای گسترش شرکت کپی تاون استفاده می کند. او اول وارد منطقه ای می شود که ۱ ارزش توسعه را مصرف می کند، زیرا او باید از مرز تک خط عبور کرده تا به آن برسد. او با وارد کردن یک شعبه تجاری (از زمین شرکت و قرار دادن شعبه در منطقه ۱)



این کار را انجام می دهد. سپس او تصمیم می گیرد وارد منطقه ۱ شود، که مجدداً ۱ ارزش توسعه مصرف می کند (بخاطر عبور از مرز تک خط). باز هم، او این را با یک شعبه تجاری قرار می دهد.

در نهایت او وارد منطقه ۱ می شود، که ۳ ارزش توسعه باقی مانده خود را در آنجا مصرف می کند (برای عبور از مرز دو خط و مصرف ۱ ارزش اضافی به دلیل حضور یک شعبه تجاری از شرکت مومباسا که در حال حاضر در این منطقه است). سپس آبی این منطقه را با قرار دادن یک شعبه تجاری (از منطقه شرکت کپی تاون مشخص می کند).

۳. اگر ارزش توسعه کافی برای وارد شدن به منطقه داشتید، شعبه تجاری را از یک فضای شرکت در حال توسعه، وارد آن منطقه کنید. هر شرکت شامل ۳ ستون با ۵ فضا است. شما می توانید به اختیار خود از هر ستون، شعبه بردارید. اما با این شرط که شعبه ای که بر می دارید نزدیک ترین شان به مرکز نقشه باشد.



۴. شعبه تجاری را در منطقه قرار دهید. با این حال، آن را از سمت جداره خود رو نقشه قرار دهید، به طوری که روی یک لبه بیاستد. (این نشان می دهد که شما به تازگی وارد آن منطقه شده و هنوز پاداش خود را دریافت نکرده اید).



گام های قبلی را برای ورود به مناطق جدید تکرار کنید تا ارزش کل توسعه شما تمام شود. اگر شما نمی توانید یا نمی خواهید از تمام ارزش توسعه خود استفاده کنید، باید بدانید که هر عدد اضافی را از دست خواهید داد.

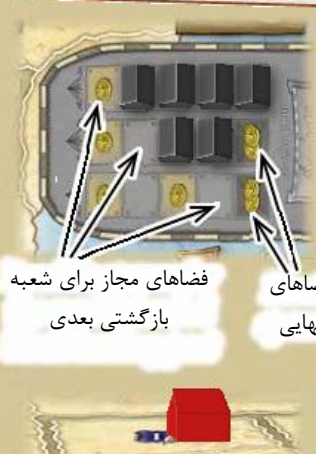
هنگامی که از ارزش کل توسعه خود استفاده کردید، مراحل زیر را انجام دهید:

۱. پاداش هر منطقه ای که را وارد شده اید، دریافت کنید. پاداش را به هر ترتیبی که دوست دارید بردارید (صرف نظر از نظمی که شما در آن وارد این مناطق شدید).

۲. همه شعبه های تجاری شرکت های دیگر که به منطقه آن ها وارد شده اید را بیرون بکشید (اگر وجود داشته باشد). هر یک از این شعبه های تجاری را به یک فضای خالی در زمین همان شرکت بازگردانید. در صورت لزوم، شما می توانید ستون قرار گیری آن شعبه تجاری برگشتی را انتخاب کنید. با این حال، در داخل این ستون، باید آن را روی آخرین فضای خالی قرار دهید. اما یک استثنا وجود دارد: هنگامی که آخرین فضای ستون (فضای ۵ در انتهای عقب ستون) خالی باشد، این فضا نمی تواند دوباره پوشش داده شود. بنابراین، هنگامی که یک شعبه تجاری را به ستون کاملاً خالی بر می گردانید، باید در خانه مقابل آن فضای نهایی قرار دهید.

۳. هنگامی که شعبه های بیرون شده به زمین شرکت خود بازگردانده می شوند (که در حال حاضر در هر منطقه در نقشه بیش از یک شعبه تجاری وجود ندارد)، نحوه قرار گیری شعبه های تازه وارد شده را درست کنید (با پشت بام رو به بالا).

۴. در نهایت، همه کارت های توسعه را در قسمت اقدام خود رو به پایین بچرخانید. سپس نوبت شما به پایان می رسد.



### پاداش های احتمالی مناطق:

تعداد دریافتی پوند را از مخزن اصلی نشان دهید. نشانگر الماس خود را به تعداد نشان داده شده در مسیر الماس خود حرکت دهید. (آیکون های معدن زیر آیکون های الماس را نادیده بگیرید زیرا فقط مربوط به تجار الماس هستند). مسیر نشانگر خود را به تعداد فضای نمایش داده شده را در مسیر شرکت صاحب آن منطقه جلو ببرید.

بلافاصله با استفاده از مجموع ارزش های حسابداری مناطق وارد شده برای دریافت کتاب از بخش مربوط به کتاب ها در صفحه بازی و / یا دریافت سکه از مخزن اصلی اقدام کنید. (در صفحه بعدی در مورد چگونگی استفاده از ارزش های حسابداری با جزئیات بیشتر صحبت خواهد شد).



### یادداشت های اضافی و موارد خاص:

در نقشه، ۲ ناحیه تو در تو وجود دارد. هر یک از آنها کاملاً توسط یک منطقه دیگر احاطه شده است. بنابراین، قبل از اینکه بتوانید به منطقه ی محاصره شده دست پیدا کنید، ابتدا باید وارد منطقه اطراف آن شوید. (۲ منطقه محاصره کننده در نقشه هیچ پاداشی ندارند).

- اگر در منطقه یک شرکت هیچ شعبه تجاری وجود نداشت، این شرکت دیگر نمی تواند تا زمانی که شعبه های تجاری آن از طریق اخراج بازگردانده شوند، توسعه یابد. اگر دین توسعه، شعبه های تجاری یک شرکت تمام شوند، ارزش های توسعه اضافی شم از بین می روند.
- اگر شما نیاز به بازگرداندن یک شعبه تجاری به زمین آن شرکت باشید، اما هیچ فضای خالی مجازی در آن وجود نداشته باشد، شعبه تجاری را به طور کامل از بازی حذف کنید.
- اگر فقط یک کارت توسعه در منطقه اقدام خود دارید و ارزش توسعه آن برای ورود به منطقه ای که می خواهید، مناسب نباشد، آن اقدام را کاملاً از بین رفته و کارت را رو به سمت پایین بچرخانید.
- هر ستون از زمین شرکت، دارای یک فضای نهایی ارزشمند است زیرا ۲ نشانگر سکه را نشان می دهد و دوباره نمی تواند پوشانده شود. بنابراین، هنگام توسعه یک شرکت، معمولاً قبل از شروع به خالی کردن ستون بعدی، بهتر است یک ستون را به طور کامل خالی کنید. با این حال، اگر دلایل خوبی داشته باشید، ستون ها را به طور مساوی تخلیه کنید.
- زمین شرکت ها منطقه نیستند و بنابراین نمی توانید وارد آن ها شوید.





قبل از یادگیری در مورد «استفاده از یک کارت حسابدار» (که برای پیشبرد نشانگر جوهر در مسیر حسابداری شما مورد استفاده قرار می گیرد) ابتدا باید درباره کاشی کتاب و ارزش حسابداری بدانید: نشانگر جوهر شما فقط می تواند فضاهای کتابخانه شما را در صورتی که کاشی های کتاب روی آنها وجود داشته باشد، طی کند. این بدان معنی است که به منظور حرکت رو به جلو در مسیر حسابداری خود، شما باید به تدریج فضاهای خود را با برداشتن کتاب از محل مخصوص کتاب ها در صفحه بازی، پر کنید. (هر بازیکن در ابتدا با یک کاشی شروع می کند).



ارزش های حسابداری

برای کسب کتاب از صفحه بازی، شما نیاز به ارزش حسابداری دارید. هنگام استفاده از یک شرکت (به صفحه قبلی مراجعه کنید)، هنگام استفاده از یک حسابدار یا از طریق پاداش های خاص، می توانید ارزش حسابداری را دریافت کنید. با این حال، هنگامی که شما آنها را دریافت می کنید، باید در همان لحظه از پاداش های حسابداری استفاده کنید. هیچ راهی برای پس انداز در حسابداری برای نوبت های بعدی وجود ندارد.

پاداش حسابداری شامل تعداد کل ارزش های حسابداری می باشد. شما می توانید این تعداد کل را تقسیم کنید. ارزش های حسابداری بین هر یک از موارد زیر تقسیم می شوند (هر هزینه شامل تعداد مشخصی از ارزش های حسابداری است):

- برداشتن ۱ کتاب از بخش A (هزینه: ۱ ارزش حسابداری)
- برداشتن ۱ کتاب از بخش B (هزینه: ۱ ارزش حسابداری)
- برداشتن ۱ کتاب از بخش C (هزینه: ۲ ارزش حسابداری)
- ۱ پوند از مخزن اصلی بردارید (هزینه: ۱ ارزش حسابداری)



مثال: **آبی** در حین گسترش یک شرکت، به ۳ منطقه وارد شده است که هر کدام یک پاداش حسابداری را به او می دهند. او پاداش های خود را جمع کرده و از مجموع این ۳ امتیاز حسابداری استفاده می کند تا ۲ کتاب A را از بخش کتاب و ۱ پوند از مخزن اصلی دریافت کند.



در پایان نوبت خود، اگر شما تمام ارزش های حسابداری تان را صرف کرده و اگر حداقل یک کتاب برداشته اید، دو مرحله زیر را انجام دهید:

۱. کتاب های به دست آمده را در فضاهای مسیر حسابداری قرار دهید.



اساساً شما می توانید هر کتاب را بر روی یک فضای مسیر قرار دهید. با این حال، چند نکته وجود دارد:

• شما مجاز به قرار دادن یک کتاب در یک فضای خالی با علامت خط روی حرف A نیستید (فقط کتاب های B و C می توانند بر روی این فضاها قرار داده شوند).

- بدیهی است اگر شما می خواهید در مسیر حسابداری خود پیشرفت کنید، به کتاب نیاز دارید. در این قسمت نحوه انجام این کار مشخص می شود. در حال حاضر، شما فقط باید بدانید که در قسمت بالای کتاب ها، الزاماتی را که شما باید با کارت در منطقه اقدام خود داشته باشید، نشان می دهد. بهتر است که الزامات کتاب های مختلف با یکدیگر هماهنگ شوند، بهتر این است که شما بتوانید چندین کتاب را در یک زمان تکمیل کرده و سریع تر در مسیر جلو بروید. از آنجا که شما نمی توانید از فضاهای خالی عبور کنید، معمولاً بهتر است فضاهای مسیر را از جلو به عقب پر کنید. با این حال، برنامه ریزی پیش رو و تلاش برای قرار دادن کتاب هایی با نیازهای مشابه در کنار یکدیگر می تواند دلیل خوبی برای قرارگیری کتاب ها در فاصله دورتری از مسیر باشد.
- هنگامی که یک کتاب را روی یک فضا قرار می دهید، هیچ راهی برای از بین بردن آن وجود ندارد (اگر چه ممکن است بتوانید آن را بچرخانید - به پایین نگاه کنید).
- در صورت لزوم، شما مجاز به قرار دادن یک کتاب جدید در بالای کتابی هستید که قبلاً در مسیر قرار گرفته است. با این حال، شما هرگز نمی توانید یک کتاب B یا C را با یک کتاب A پوشش دهید.



مثال (ادامه): **آبی** در پایان نوبت خود، کتاب های به دست آمده را بر روی مسیر حسابداری اش قرار می دهد. سپس ۲ فضای خالی بخش کتاب را دوباره با کتاب A از مخزن کتاب ها پر می کند.

### ۳ از کارت حسابدار منطقه اقدام خود استفاده کنید

با استفاده از این اقدام، شما می توانید نشانگر جوهر خود را بر روی مسیر حسابداری تان جلو ببرید. این کار می تواند پاداش های مختلفی به شما بدهد. برای انجام این اقدام، مراحل زیر را انجام دهید:



۱. قبل از حرکت نشانگر جوهر تان، شما می توانید یک کتاب را در مسیر خود، رو به سمت پایین بچرخانید. برای این کار شما باید ۲ پوند به مخزن اصلی پرداخت کنید. (با این حال، این اقدام عمدتاً به عنوان آخرین راه حل تلقی می شود).



۲. نشانگر جوهر خود را در مسیر حساب داری تان به جلو حرکت دهید. شما می توانید آن را تا آنجا که می توانید و یا می خواهید نشانگر تان را به جلو ببرید، اما شما باید موارد زیر را در نظر بگیرید:

- شما باید نشانگر جوهر تان را کتاب به کتاب رو به جلو حرکت دهید. با این حال، قبل از اینکه شما بتوانید وارد یک کتاب شوید، باید بررسی کنید که آیا شما نیازهای آن را برآورده کرده اید یا خیر. نیمه اول هر کتاب ۱ یا ۲ مورد از **الزامات** را نشان می دهد. این الزامات اشاره به کارت های رو به بالایی دارند که شما در حال حاضر در **منطقه اقدام خود** دارید. برای هر مورد، شما باید بررسی کنید که آیا ارزش کل کارت های این نوع در منطقه اقدام شما وجود دارد یا بیش از **ارزش کل تان** مورد نیاز است. (ترتیب بررسی الزامات درج شده بر روی کاشی کتاب ندارد). اگر شما تمام الزامات یک کتاب را برآورده کردید، می توانید وارد آن شوید. سپس شما باید بررسی کنید که آیا نیازهای کتاب بعدی را برآورده می کنید یا خیر. باز هم، اگر شما آن ها را تامین کرده اید، می توانید به جلو حرکت کرده و الی آخر. در واقع این بدان معنی است که هر کتاب به صورت جداگانه بررسی می شود. الزامات کتاب ها تجمعی نیستند. همچنین، کارت های مورد استفاده برای برآوردن الزامات **مورد استفاده قرار نمی گیرند**. بنابراین شما آنها را پشت و رو نمی کنید. شما می توانید به سادگی وارد کاشی کتاب پشت و رو شده، شود زیرا آن ها هیچ الزامی ندارند. شما هرگز نمی توانید وارد فضاهای خالی در مسیر حسابداری شوید.



- اگر شما نمی توانید یا نمی خواهید دورتر حرکت کنید، نشانگر جوهر خود را بر روی کاشی کتاب فعلی بگذارید. پس از آن شما پاداش این (و فقط این) کاشی کتاب را که در آن شما متوقف شده اید دریافت می کنید. کاشی کتاب چرخیده شده بدون پاداش است. اگر شما هیچ حرکتی نکردید، هیچ جایزه ای هم دریافت نمی کنید.



- ۳. پس از اینکه شما نشانگر جوهر خود را به جلو بردید (حتی اگر شما هیچ حرکتی نکردید)، از تعداد کل موارد حسابداری که به طور معمول در کارت حسابدار نشان داده شده است، برخوردار می شوید. بعد از آن، کارت حسابدار استفاده شده را رو به سمت پایین بچرخانید.

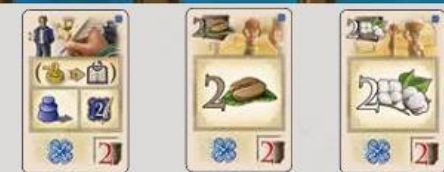
سپس نوبت شما به پایان می رسد.

برای فهرستی از الزامات و پاداش های ویژه، به بخش «بررسی آیکن های انتخاب شده» در صفحه ۱۲ مراجعه کنید.

توجه: اگر شما در حال برنامه ریزی برای استفاده از یک حسابدار برای حرکت به جلو در مسیر حسابداری خود هستید، مطمئن شوید که قبل از آن، کارت های مورد نیاز در منطقه اقدام خود برای انجام فعالیت های دیگر قرار می دهید. هنگامی که چرخیده شوند، برای موارد مورد نیاز دیگر معتبر نیستند.

مثال:

**آبی** از حسابدار منطقه اقدام خود استفاده می کند. ابتدا، او تصمیم می گیرد ۲ پوند پرداخت کند و به این ترتیب او کاشی کتابی را که او را مجبور به داشتن ارزش کل توسعه ۲ در منطقه اقدامش می کند (که او ندارد) را می چرخاند.



سپس او نشانگر جوهر خود را به جلو هدایت می کند و هر کتاب را جداگانه بررسی می کند تا ببیند آیا او به شرایط لازم برای ورود آن می رسد یا خیر (یعنی می بیند که آیا مقدار کل مورد نیاز در منطقه اقدام او قرار دارد ای خیر).



او در نهایت در کتاب چهارم متوقف می شود (زیرا نمی تواند الزامات کتاب بعدی را برآورده کند). در اینجا، پاداش کتاب چهارم (۲ امتیاز حسابداری) را دریافت می کند. پس از استفاده از این ۲ ارزش حسابداری، او از ۲ ارزش حسابداری کارت حسابدار خود استفاده می کند. سپس آن را بر می گرداند و نوبتش به پایان میرسد.



#### ۴) از ۱ کارت تاجر الماس در منطقه اقدام تان استفاده کنید

با این کار شما نشانگر الماس خود را بر روی مسیر الماس تان پیش می برید و چند پوند به دست می آورید.  
نکته: تاجران الماس تنها کارت هایی هستند که شما در شروع بازی در دستان خود ندارید. در مجموع ۵ تاجر الماس وجود دارد که شما می توانید از صفحه کارت در طول بازی بدست آورید.  
برای انجام این اقدام، از ۱ کارت تاجر الماس در منطقه اقدام خود استفاده کنید.



مثال: تاجر الماس قاهره برای حرکت دادن نشانگر الماس

استفاده شده است. به طور معمول او نشانگر الماس را ۲ فضا به سمت جلو حرکت داده و ۱ پوند از مخزن دریافت می کند. سپس او مناطق تحت کنترل شرکت قاهره را برای آیکون های معدن بررسی می کند. مناطق تحت کنترل قاهره در مجموع ۳ آیکون معدن در بر می گیرند لذا او یک فضای الماس دیگر به جلو می رود.

اگر از این تاجر الماس استفاده کردید، نشانگر الماس تان را



۱ فضا بر روی مسیر الماس خود حرکت دهید و ۲ پوند از مخزن اصلی بگیرید.



اگر از این تاجر الماس قاهره استفاده کنید، ابتدا الماس خود را ۲ فضا در مسیر الماس خود حرکت دهید و ۱ پوند از مخزن بگیرید. سپس بررسی کنید که آیا می توانید فضاهای اضافی را در مسیر الماس خود حرکت دهید. برای انجام این کار، ببینید که چند آیکون معدن در آن مناطقی که توسط شرکت قاهره اشغال شده (یعنی هر منطقه ای که دارای شعبه تجاری نارنجی است)، وجود دارد. برای هر ۲ آیکون معدن که شرکت قاهره کنترل می کند، نشانگر الماس خود را ۱ فضای اضافی در مسیر الماس خود حرکت دهید.



آیکون معدن

پس از استفاده از تاجر الماس خود، آن را رو به پایین بچرخانید. سپس نوبت شما به پایان می رسد.

#### ۵) از ۱ نشانگر جایزه استفاده کنید

با استفاده از این اقدام می توانید ۱ نشانگر جایزه خود را در یک فضای جایزه خالی قرار دهید که به شما امتیازات یا پاداش های خاصی می دهد. برای انجام این عمل، ۱ نشانگر پاداش را از مقابل خود برداشته و آن را در یک فضای پاداش خالی بگذارید. معمولا هر فضای پاداش نیازمند هزینه ای است که شما باید برای استفاده از آن بهای خاصی پرداخت کنید. بسته به نوع فضا، شما هم بلافاصله پاداش خود را دریافت می کنید و یا برای خود یک کاشی پاداش خاص برای دور بعدی رزرو خواهید کرد. هنگامی که یک نشانگر جایزه را قرار دادید، آن فضای جایزه را برای بقیه دور مسدود می کنید. در صفحه بازی، می توانید فضاهای پاداش زیر را پیدا کنید:



فضاهای جایزه  
فضاهای جایزه بیشینه  
فضای کاشی های جایزه



جایزه:

بلافاصله نشانگر بازیکن شروع را بردارید (یعنی شما اولین بازیکن دور بعدی خواهید بود). این تنها راه تبدیل شدن به بازیکن شروع کننده دور در بازی است. همچنین از ارزش نظر حسابداری ۱ استفاده کنید.

مورد نیاز:

شما مجاز به قرار دادن نشانگر جایزه خود را در این فضای جایزه نیستید، اگر بازیکن نخست این دور هستید و این اولین نوبت های بازی شما می باشد. (شما در نوبت های بعد می توانید نشانگر خود را در اینجا قرار دهید.)



جایزه:

بلافاصله ۱ کارت از صفحه بازی خریداری کرده و قیمت کل کارت آن را به پوند به مخزن اصلی بپردازید. (این تنها راه برای بدست آوردن کارت ها با پول به جای کالاها است.) کارت را به دست خود بیافزایید.

مورد نیاز: پرداخت ۱ پوند به مخزن اصلی.

مثال: پس از اینکه آبی نشانگر جایزه خود را بر روی این فضای جایزه قرار داد و برای آن ۱ پوند پرداخت نمود، با هزینه ۳ پوند به مخزن، کارت قهوه را با ارزش ۲ از صفحه بازی دریافت می کند.



پاداش: بلافاصله از مخزن اصلی برابر با عدد جعبه قرمز کارت + ۲، پوند دریافت کنید.

مورد نیاز: ۱ کارت را از دست خود (و تنها از دست خود) با قرار دادن آن بر روی ستون کارت های خارج شده، خارج کنید. این کارت به طور کامل از سهام کارت شما خارج شده است.

مثال: آبی ۱ کارت قهوه را از دست خود حذف می کند. برای این کار، او ۳ پوند از مخزن دریافت می نماید.

#### Majority bonus spaces



جایزه:

- اگر مقدار کل واحد ۱ یا ۲ قهوه داشته باشید، نشانگر خود را ۲ فضا در مسیر قاهره حرکت دهید.
- اگر ارزش کل واحد ۳ یا ۴ قهوه داشته باشید، نشانگر خود را ۳ فضا در مسیر قاهره حرکت دهید.
- اگر ارزش کل واحد ۵ یا بیشتر قهوه داشته باشید، نشانگر خود را ۴ فضا در مسیر قاهره حرکت دهید و یک شعبه تجاری را از یک شرکت به انتخاب خود حذف کنید. (برای جزئیات این پاداش به صفحه ۱۲ مراجعه کنید).

مورد نیاز: در صورتی شما مجاز به قرار دادن نشانگر جایزه خود در این محل هستید که در حال حاضر هیچ بازیکن دیگری در منطقه اقدام خود مقدار ارزش قهوه بالاتری نسبت به شما نداشته باشد.

مهم: با این کار کارت های موجود در منطقه اقدام شما را از بین نمی روند. (بنابراین آن ها را نچرخانید!)

هر یک از ۴ فضای پاداش بیشینه مانند فضای پاداش قهوه کار می کند: شما فقط می توانید نشانگر جایزه خود را بر روی فضای پاداش بیشینه قرار دهید اگر در حال حاضر اکثریت یا حداقل اکثریت مشترک از نوع مورد نیاز (واحدهای کالا / ارزش توسعه) در منطقه اقدام خود داشته باشید.

بسته به ارزش کل شما مربوط به هر نوع، شما پاداش خاصی را به دست می آورید که شامل حرکت به رو جلو در یک مسیر خاص از یک شرکت می شود و حتی می توانید شامل پاداش های اضافی (مانند استفاده از ۱ ارزش حسابداری، دریافت ۱ پوند و غیره) باشید.

اگر می خواهید، همیشه می توانید پاداش ارزش کل کمتر از آنچه که در واقع دارید استفاده کنید (مثلا حتی اگر شما ۶ واحد پنبه در منطقه اقدام خود داشته باشید، شما هنوز هم می توانید جایزه پنبه "۴" را به جای "۶" پاداش پنبه استفاده کنید.)



مثال: در یک بازی دو نفره، آبی می خواهد یکی از نشانگر های پاداش خود را بر روی فضای پاداش بیشینه موز قرار دهد. اول، او بررسی می کند که آیا او مجاز به انجام این کار هست یا خیر. از آنجا که او

مقدار کل ۵ واحد موز در منطقه اقدام خود دارد و سبز فقط ارزش کل ۳ واحد موز را

دارد؛ او مجاز است نشانگر خود را در این محل بگذارد. با این کار، او بلافاصله ۳ فضا در مسیر کپی تاون و ۱ فضا در مسیر الماس خود به جلو حرکت می کند.



هیچ اثر فوری وجود ندارد. شما صرفاً کاشی پاداش مربوطه را برای دور بعدی رزرو کرده اید. شما اجازه ندارید آن را بلافاصله بردارید! همانطور که این آیکن نشان می‌دهد، شما کاشی پاداش را در "مرحله آماده سازی برای دور بعدی" دریافت می‌کنید. در ادامه نحوه استفاده از هر کاشی پاداش را ببینید.



فضاهای کاشی پاداش

مورد نیاز:

به تعداد مشخص شده پوند پرداخت کنید (۱ یا ۲).

کاشی های پاداش

اگر یک کاشی پاداش را رزرو کردید، این کاشی را در طول مرحله "آماده سازی دور بعدی" دریافت خواهید کرد. (اگر بیش از ۱ کاشی پاداش را رزرو کردید، تمام کاشی های پاداشی را که شما رزرو کرده اید را در همان مرحله دریافت می‌کنید). در مجموع ۴ کاشی پاداش وجود دارد: یک کاشی "۱+" کالا و سه کاشی کارت اقدام (۱ کاشی حسابدار، ۱ کاشی تاجر الماس و ۱ کاشی توسعه).

مزیت بزرگ کاشی های پاداش این بازی این است که آن ها به عنوان کارت های اقدام معمولی تلقی می‌شوند، اما یک فضای فعال از منطقه شخصی شما اضافه شده و در قسمت اقدام تان قرار می‌گیرند. یک بار دیگر: آن ها برای تمام اهداف و مقاصد تان به عنوان کارت های اقدام مربوطه مورد استفاده قرار گرفته و همانند کارت های معمولی از آن نوع مورد استفاده قرار می‌گیرند. پس از استفاده، آن ها را به طور معمول به پشت بچرخانید.



کاشی "۱+" - کالا هنگامی که شما کاشی "۱+" کالا را دریافت می‌کنید، آن را در کنار صفحه شخصی خود قرار دهید و تا مرحله اقدام عمومی دور بعد از آن استفاده نکنید. در طی هر مرحله از مرحله اقدام عمومی، شما می‌توانید کاشی "۱+" کالا را برداشته و آن را به قسمت پایین هر کارت کالایی در منطقه اقدام خود اضافه کنید. از آن به بعد، ارزش واحد این کارت کالا به میزان ۱ واحد (از آن نوع) برای تمام اهداف و مقاصد افزایش می‌یابد.

- پس از قرار دادن، شما اجازه ندارید که کاشی "۱+" کالا را به کارت کالا دیگری انتقال دهید.
- پس از استفاده از کارت کالای حاوی کاشی، هر دو را رو به پایین بچرخانید.
- شما نمی‌توانید از کاشی، مستقل از کارت کالا استفاده کنید.



این کارت به عنوان یک کارت با ۳ واحد قهوه محسوب می‌شود.



کاشی کارت حسابدار

این حسابدار همانند هر حسابدار دیگر استفاده می‌شود (اما فقط یک ارزش حسابداری را تأمین می‌کند).



کاشی کارت تاجر الماس

هنگام استفاده از این تاجر الماس، ابتدا ۲ فضا در مسیر الماس خود جلو بروید. سپس یک فضای اضافی برای هر کارت تاجر الماسی که در حال حاضر در ناحیه اقدام خود رو به بالا دارید در مسیر الماستان پیش بروید.



کاشی کارت توسعه

کاشی کارت توسعه همانند تمام کارت های توسعه دیگر استفاده می‌شود و دارای مقدار ارزش توسعه ۳ است.

۶) به مرحله اقدام خود پایان دهید

این عمل مربوط به زمانی است که نمی‌توانید یا نمی‌خواهید هیچ یک از اقدامات دیگر را انجام دهید. با این کار، شما به طور کامل از مرحله اقدام عمومی این دور خارج می‌شوید.

نکته: اگر کارت های استفاده نشده یا کاشی های پاداش در منطقه اقدام خود داشته باشید، از آن ها به جای اجرای این اقدام استفاده کنید. شما نمی‌توانید هیچ کدام از آن ها را در دور بعدی انتخاب کنید. برای این اقدام، مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- اول، دقیقاً یکی از ستون های استراحت خود را انتخاب کنید. در دور اول، هر ستون استراحت شامل تنها یک کارت می‌باشد. بعدها، ستون های استراحت می‌توانند شامل چندین کارت شوند. تمام کارت های ستون استراحت انتخاب شده را به دست خود بیافزایید.
  - ۲- سپس، منطقه اقدام خود را پاکسازی کنید. برای انجام این کار باید کارت های منطقه اقدام خود را رو به بالا بچرخانید و سپس کارت هر قسمت را به طور مستقیم به ستون استراحت بالای آن انتقال دهید. اگر در حال حاضر در ستون مربوطه کارت (هایی) وجود داشته باشد، کارت جدید را به گونه ای قرار دهید که علاوه بر یک همپوشانی با کارت های قدیمی، نماد بالای هر کارت قابل مشاهده باشد. اگر شما هر گونه کاشی جایزه در اختیار دارید، آن ها را به سمت راست صفحه بازی برگردانید.
- توجه: از آنجا که شما قبل از هر مرحله برنامه ریزی جدید، ۱ ستون استراحت را انتخاب می‌کنید، داشتن کارت های مناسب و قابل مشاهده برای ایجاد برنامه ریزی بسیار موثر است.

مثال:

آبی به مرحله اقدام خود پایان می‌دهد. ابتدا او باید یک ستون استراحت را انتخاب کند تا به دستش بیافزاید. او ستون استراحتی را انتخاب می‌کند که در آن کارت های توسعه خود را جمع آوری کرده است.

سپس او کارت های منطقه اقدام خود را رو به بالا می‌چرخاند.

سرانجام، هر کارت را از هر قسمت اقدام خود به ستون استراحت مرتبط منتقل کرده و کاشی کارت تاجر الماس را به سمت راست صفحه بازی بر می‌گرداند. برای آبی، مرحله اقدام عمومی به پایان رسیده است.

بازیکنی که مرحله اقدام خود را به پایان رسانده است، برای بقیه مرحله اقدام عمومی کاری برای انجام دادن ندارد. هنگامی که آخرین بازیکن باقی مانده مرحله اقدام خود را به پایان برساند، به مرحله "آماده سازی مرحله بعدی" بروید. SHC ۱۷



### مرحله آماده سازی برای دور بعدی (۳)



این مراحل را انجام دهید: (الف) سکه ها را از مسیر دور به بخش کتاب منتقل کنید. (ب) بخش کارت ها را در صفحه بازی پر کنید. (ج) نشانگرهای پاداش را به بازیکنان (از جمله کاشی پاداش احتمالی) بر گردانید.



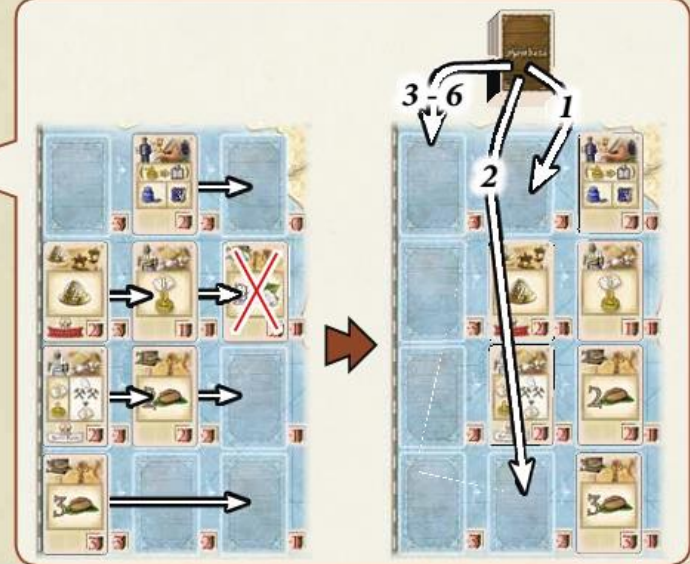
#### الف) سکه ها را از مسیر دور به بخش کتاب منتقل کنید

در هر یک از فضاهای ۲ تا ۷ از مسیر دور یک ستون وجود دارد که شامل ۱ یا ۲ سکه (بسته به تعداد بازیکنان) است. اکنون، سکه های سمت چپ ترین ستون را به محل سکه هایی که به صورت عمودی، درست در زیر آن قرار دارد، انتقال دهید (عدد این فضا ها همان رقمی را نشان می دهند که شما از آن ستون سکه را گرفتید). اگر ستون تنها حاوی ۱ سکه بود، آن را در فضای ردیف اول قرار دهید. اگر ۲ سکه در آن وجود داشت، یک سکه را به ردیف اول و یک سکه به ردیف دوم بیافزایید.

هر سکه ای که به بخش کتاب ها منتقل شده است، اکنون به کتابی درست بالای آن قرار دارد، مرتبط است. اگر یک بازیکن این کتاب را بدست آورد، سکه را نیز دریافت می کند. عدد نشان داده شده در مسیر دور، مشخص می کند که شما در کدام دور بازی می کنید.

#### ب) بخش کارت ها را در صفحه بازی پر کنید.

اول، تمام کارت های باقی مانده (در صورت وجود) را از فضاهای ستون سمت راست حذف کنید و آنها را روی ستون کارت های خارج شده قرار دهید. پس از آن، در هر ردیف صفحه بازی باید دو یا یک یا هیچ کارت وجود داشته باشد. سپس تمامی کارت های موجود در هر ردیف را به همان ترتیبی که هستند، به نوبت به سمت راست ترین فضای ممکن انتقال دهید. سرانجام، هر فضای خالی بخش کارت ها را با کارت های موجود در هر ردیف را به همان ترتیبی که هستند، به نوبت به خالی ستون سمت راست را از بالا به پایین پر کنید (اگر فضای خالی وجود داشته باشد). سپس فضاهای خالی ستون میانی را از بالا به پایین پر کنید (اگر وجود داشته باشد). در نهایت، فضاهای خالی سمت چپ را از بالا به پایین پر کنید. اگر ستون کارت های اقدام خالی شد، فضای خالی باقیمانده دیگر پر نمی شود.



#### ج) نشانگرهای پاداش را به بازیکنان (از جمله کاشی پاداش احتمالی) بر گردانید.

هر بازیکنی نشانگر پاداش خود را از هر فضای پاداش دریافت می کند و آن ها را در کنار صفحه خود قرار می دهد. اگر او یک نشانگر را از یک فضای کاشی پاداش می گیرد، او همچنین کاشی پاداش مربوطه را جابجا می کند و آن را در منطقه عملی خود قرار می دهد. با این حال، کاشی "+" در کنار بازیکن پخش می شود. سپس دور بعدی با مرحله برنامه ریزی آغاز می شود.



۸ کارت آخر از ستون کارت های اقدام، کارت های تک سهم هستند. بسته به تعداد دفعاتی که در طول بازی، بازیکنان کارت از صفحه بازی خریداری کنند، این کارت های سهام زودتر یا دیرتر (یا اصلاً) نمایش داده می شوند. هر کدام از این کارت ها تنها یک سهم اضافی از یک شرکت خاص را نشان می دهد. بازیکن پس از به دست آوردن، یک کارت سهام، تا مرحله نهایی هیچ استفاده ای نخواهند داشت. بازیکن هرگز نمی تواند آن را در یک قسمت در منطقه اقدام خود قرار داد (چرا که هیچ اقدامی در ارتباط با آن وجود ندارد).

### پایان بازی

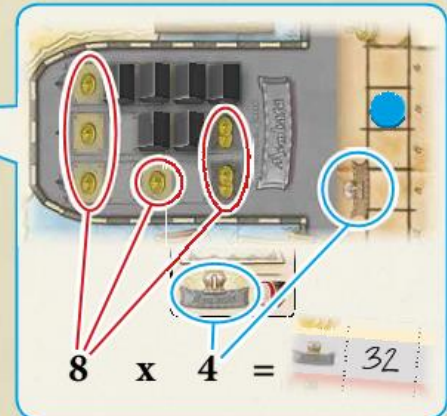
پس از مرحله اقدام عمومی دور هفتم، بازی به پایان می رسد. اکنون مرحله امتیاز گیری نهایی به شرح زیر است:  
اول، هر بازیکن کارت های غیر فعال خود را با برداشت تمام کارت ها از قسمت استراحت، به دست خود بیافزاید. سپس او از دست خود همه کارت هایی را که سهم شرکت های دیگر را در گوشه پایین تر خود نشان می دهند، جدا کند. او این کارت ها را بر اساس شرکت مربوطه مرتب کند و آن ها را در مقابل خود قرار دهد.



اکنون، دفترچه ثبت امتیاز را برداشته و شروع به شمارش امتیاز ها کنید. قدم به قدم از طریق ۷ دسته بندی امتیاز دهی اقدام کنید و میزان امتیازات هر بازیکن را در هر ردیف بنویسید:  
اول، پول نقد (تعداد سکه ها) را که هر بازیکن در مقابل خود، دارد بنویسید.



سپس به سراغ شرکت مومباسا بروید و برای هر بازیکن تعداد پوند هایی که به ازای سهام خود در مومباسا به دست آورده است، محاسبه کنید. برای انجام این کار، تعداد آیکون های سکه قابل مشاهده را در زمین شرکت مومباسا بشمارید و این عدد را در تعداد کل سهامی که هر بازیکن از مومباسا بدست آورده است، ضرب کنید. نتیجه فردی هر بازیکن را در ردیف مربوطه بنویسید.



**یادآوری:** تعداد کل سهام شرکت یک برابر با آخرین نماد سهمی است که او با نشانگر خود در مسیر این شرکت از آن عبور کرده است و هر سهم دیگری از آن شرکت را که او در کارت های خود دارد (همچنین به بخش "هدف بازی" در صفحه ۳ مراجعه کنید).



هنگامی که سهام هر بازیکن را در شرکت مومباسا محاسبه کردید، تمام مراحل را برای شرکت کیپ تاون، سپس برای شرکت سنت لوئیس و در نهایت برای شرکت قاهره، تکرار کنید.

بررسی کنید که هر بازیکن در صفحه شخصی خود تا چه اندازه بر روی مسیر الماس خود پیش رفته است. آخرین ارزشی را که نشانگر الماس او از آن گذشته است را در ردیف مربوط به هر بازیکن بنویسید.

بررسی کنید که هر بازیکن در صفحه شخصی خود تا چه اندازه بر روی مسیر حسابداری خود پیش رفته است. آخرین ارزشی را که نشانگر جوهر او از آن گذشته است را در ردیف مربوط به هر بازیکن بنویسید.

هر نشانگری که به اندازه کافی پیشرفت نکرده است نادیده گرفته می شود. همچنین کاشی های کتاب (مهم نیست که نشانگر جوهر وارد آنها شده یا نه) در اینجا هیچ ارزشی ندارند.

پس از اینکه همه موارد را ثبت کردید، امتیازات ۷ دسته هر بازیکن را با هم جمع کنید. بازیکن با بالاترین امتیاز (که بیشترین پول را به دست آورده است) برنده بازی می شود. در موارد تساوی، پیروزی به اشتراک گذاشته می شود.



## جزئیات مسیر شرکت ها و پاداش های آنها

هر مسیر شرکت دارای یک یا دو **تماس سرمایه** (باز پرداخت دولتی) است. در هر بار که یکی از نشانگر های مسیر خود را از یک فضا به فضای بعدی حرکت می دهید و از روی یک محل باز پرداخت دولتی عبور کردید، شما باید به سرعت مبلغ پوند نشان داده شده را به مخزن اصلی پرداخت کنید. در غیر این صورت، نشانگر مسیر شما باید در فضای قبل از فراخوان دولتی باقی بماند. اگر به آخرین فضای یک مسیر رسیدید، نشانگر مسیر شما برای بقیه بازی در آنجا باقی می ماند.

اگر از پاداشی استفاده کنید که به شما اجازه می دهد تا در یک مسیر خاص به جلو بروید و نمی توانید از آن به طور کامل استفاده کنید (به دلیل اینکه نمی توانید سرمایه را باز پرداخت کنید و یا در پایان مسیر قرار دارید)، نشانگر خود را تا آنجا که ممکن است حرکت داده و بقیه پاداش را از دست می دهید.

هر مسیر شرکت دارای **۲ فضای ویژه** است. به محض این که نشانگر مسیر شما به یک فضای ویژه رسیده یا از آن عبور کند، بلافاصله از تعداد پوند هایی که در بالای آن فضا درج شده است (۱ یا ۲) را از مخزن اصلی دریافت کنید.

مهم: هر بازیکنی که به فضای ویژه می رسد یا از آن عبور می کند، مقدار درج شده در تصویر را دریافت می کند. با این حال، زمانی که او به این فضا می رسد یا عبور می کند، تمام بازیکنانی که پیش از او در این فضا قرار داشته و یا از آن عبور کرده اند، همچنان دوباره مقدار نشان داده شده را از سوی مخزن اصلی دریافت می کنند.

به محض اینکه به یک فضای ویژه وارد می شوید و یا از آن عبور می کنید، **جایزه ویژه** مسیر، از نوبت بعدی تا انتهای بازی اثر خود را خواهد گذاشت (یعنی اگر آن را در وسط یک اقدام باز کنید، نمی توانید از این پاداش در حالی که هنوز آن اقدام را انجام می دهید استفاده کنید).

۲ نوع پاداش ویژه وجود دارد: **پاداش های دائمی** و **فضاهای جایزه اضافی**. پاداش دائمی فقط در مسیر های A و B یافت می شوند، در حالی که فضاهای جایزه اضافی را می توان در مسیر های C و D پیدا کرد. اگر پاداش دائمی را باز کرده اید، می توانید آن را هر بار که اقدام می کنید، پاداش مربوطه را استفاده کنید. فضاهای جایزه اضافی درست مانند فضاهای جایزه در صفحه بازی هستند (به عنوان مثال شما از آنها با قرار دادن ۱ نشانگر جایزه خود استفاده می کنید).

هر مسیر دارای ۲ جایزه ویژه است. دومین جایزه ویژه مسیر هر شرکت معمولاً یک نسخه بهبود یافته از اولی است. **مهم:** اگر موفق به باز کردن **دومین جایزه ویژه** مسیری از یک شرکت شده باشید، شما می توانید از دومین یا اولین جایزه ویژه خود استفاده کنید، اما شما هرگز نمی توانید از هر دو آن ها به صورت هم زمان استفاده کنید. در مورد پاداش دائمی این به این معنی است که: اولین و دومین پاداش ها ویژگی مسیری نیستند. در مورد فضاهای جایزه اضافی این بدان معنی است که: در هر دور شما می توانید فقط از یکی از فضاهای جایزه آن مسیر استفاده کنید. بنابراین، اگر یکی از نشانگرهای پاداش شما در حال حاضر در یکی از دو فضای پاداش باشد، شما مجاز به قرار دادن نشانگر دوم در دیگری نیستید.



### فضاهای جایزه اضافی

### پاداش های دائمی

**مقدار کل توسعه شما در منطقه** اقدام تان ۱ یا ۲ واحد برای تمام اهداف و مقاصد (توسعه شرکت، فضاهای جایزه، کتاب مورد نیاز، و غیره) افزایش می یابد. با این حال، این پاداش تنها در صورتی اثر دارد که حداقل ۱ کارت توسعه در منطقه اقدام خود داشته باشید.

شما دارای ۱ یا ۲ نشانگر پاداش اضافی از رنگ خود خواهید شد که می توانید به طور معمول آن ها را در صفحه بازی قرار دهید. (این نشانگرهای جایزه را از آن هایی که در طول راه اندازی به جعبه بازگردانده شده اند، بردارید).

هر بار که با کارت های کالا کارت را از صفحه بازی خریداری می کنید، قیمت کارت ۱ واحد کاهش می یابد. شما حتی می توانید جهت پرداخت برای آن کارت، از انواع مختلفی از کارت های کالا استفاده کنید (و سپس از هر واحد اضافی برای پیشرفت در مسیر شرکت ها استفاده کنید).

ارزش واحد هر کالای پنبه را در منطقه اقدام شما را برای هر قصد و هدفی افزایش می دهد. (این مربوط به هر کارت پنبه است، نه تنها ارزش واحد کل پنبه).

**مورد نیاز:** به تعداد پوند نشان داده شده به مخزن اصلی پرداخت کنید. **پاداش:** بلافاصله از ۱ ارزش حسابداری استفاده کرده و ۲ فضا را با نشانگر الماس خود در مسیر الماس تان طی کنید. یا: از دو ارزش حسابداری استفاده کرده و ۱ فضا را در مسیر الماس خود حرکت کنید.

**مورد نیاز:** هیچ **پاداش:** بلافاصله با پرداخت مبلغ کارت (به علاوه ۱) به پوند به مخزن، ۱ کارت از صفحه بازی خریداری کنید (سپس آن را در دست بگیرید) و / یا ۲ فضا در مسیر الماس خود را حرکت کنید.

**جایزه:** **جایزه:** بلافاصله مقداری پوند از مخزن اصلی برابر با عدد جعبه قرمز کارت حذف شده + ۳ دریافت کنید. **الزامات:** یک کارت کالای قهوه را از دست خود با قرار دادن آن بر روی محل کارت های اقدام خارج شده از بازی خارج کنید.

**مورد نیاز:** پرداخت ۱ پوند به مخزن اصلی. **پاداش:** بلافاصله نشانگر های خود را بر روی مسیر ۳ غیر از مسیر (D2)، هر کدام ۲ فاصله به جلو حرکت دهید.



### یادداشت های عمومی و برخی موارد خاص دیگر:

- برای دستیابی به یک کارت از صفحه بازی، همیشه باید از حداقل یک کارت کالا استفاده کنید (حتی اگر قیمت کارت صفر باشد). با این حال، اگر قیمت کارت صفر بود، می توانید از تمام ارزش های آن واحد برای پیشرفت در مسیر شرکت ها استفاده کنید. قیمت هیچ کارتی هرگز نمی تواند کمتر از صفر باشد (حتی اگر پاداش خاصی برای آن ایجاد شود).
- هنگامی که یک کارت را با استفاده از پوند و از طریق فضای نشانگر پاداش خریداری کنید و قیمت آن کارت صفر باشد (نمی تواند پایینتر از صفر باشد)، شما مجبور نیستید هیچ پوندی برای آن را بپردازید. (اما هنوز هم باید هزینه های احتمالی فضای جایزه را پرداخت کنید).
- شما نمی توانید پول خود را مخفی نگه دارید.
- مخزن سکه ها نامحدود است. اگر سکه های شما تمام شوند، از موارد جایگزین دیگری استفاده کنید.
- اگر مخزن کتاب یک حرف خاص پایان یابد، فضاهای خالی این حرف در صفحه کتاب دیگر پر نخواهد شد.

هنگامی که نشانگر جوهر تان را هنگامی که نشانگر جوهر شما به این محل رسیده یا از آن عبور کند، محل کارت اقدام اضافی در زیر آن آزاد می شود. شما می توانید از این محل در تمام مراحل برنامه ریزی بعدی استفاده کنید. (به بخش "مرحله برنامه ریزی" در صفحه ۴ مراجعه کنید).

اگر نشانگر جوهر شما به کاشی کتاب در فضای نهایی مسیر برسد، در آنجا باقی می ماند. با این حال، از حالا به بعد، به ازای هر یک از موارد حسابداری که دریافت می کنید، ۲ پوند از مخزن اصلی دریافت کنید. (شما پس از این دیگر به هیچ وجه مجاز به استفاده از پاداش ارزش حسابداری خود نخواهید بود).

### فضاهای ویژه صفحه

#### بازیکنان

هنگامی که نشانگر الماس شما به این محل رسیده یا از آن عبور کند، محل کارت اقدام اضافی در زیر آن آزاد می شود. شما می توانید از این محل در تمام مراحل برنامه ریزی بعدی استفاده کنید (به بخش "مرحله برنامه ریزی" در صفحه ۴ مراجعه کنید).

اگر نشانگر الماس شما به فضای نهایی مسیر الماس برسد، آن را در این محل نگه دارید. با این حال، از حالا به بعد، وقتی پاداش هایی دریافت می کنید که به شما اجازه حرکت در مسیر الماس تان را می دهند، به جای آن و به ازای هر فضایی که باید پیش بروید، ۲ پوند از مخزن اصلی دریافت کنید.



### مروری اجمالی از آیکن های انتخاب شده

برای برآورده ساختن این نیاز، شما باید حداقل ۴ واحد از یک کالا رو به بالا در منطقه اقدام خود (۴ واحد پنبه یا ۴ واحد موز یا ۴ واحد قهوه) داشته باشید.



به انتخاب خود ۱ شعبه تجاری از یک شرکت حذف کنید. با این حال، شعبه تجاری که شما حذف می کنید باید از ستون اصلی آن شرکت باشد. شعبه تجاری را به طور کامل از بازی بیرون کنید

حذف ۲ شعبه تجاری (از همان ۲ پایگاه مختلف از شرکت ها).



برای برآوردن این نیاز، شما باید حداقل یک کارت تاجر الماس یا یک کارت حسابدار رو به بالا در منطقه اقدام خود داشته باشید. توجه: البته کارت حسابدار مورد نیاز باید علاوه بر حسابداری باشد که در حال حاضر از آن استفاده می کنید تا نشانگر جوهر خود را با او به جلو ببرید (در غیر این صورت، الزاما همیشه مورد نیاز است).



نشانگر الماس خود را به تعداد درج شده در مسیر الماس خود حرکت دهید.

از تعداد ارزش های کتاب درج شده برای خرید کتاب از نمایش کتاب و / یا سکه از مخزن اصلی استفاده کنید.

1

3

برای برآوردن این الزامات، شما باید حداقل ۳ واحد قهوه و حداقل ۳ واحد از یک کالای دیگر در منطقه اقدام خود داشته باشید. (شما این الزامات را در صورتی برآورده می کنید که حداقل موارد زیر را داشته باشید:

۳ واحد قهوه و ۳ واحد پنبه  
یا ۳ واحد قهوه و ۳ واحد موز  
یا ۶ واحد قهوه).



تعداد پوندی که باید از مخزن اصلی دریافت کنید.

تعداد پوندی که باید به مخزن اصلی پرداخت شود، نشان داده شده است.

2

-2

برای برآورده ساختن این نیاز، شما باید حداقل ۱ واحد پنبه در منطقه اقدام خود داشته باشید.



اگر شما با استفاده از نشانگر جوهر خود را در این کتاب متوقف شوید، از مخزن اصلی پولی دریافت خواهید کرد که برابر با ارزش کل واحد پنبه ای است که در منطقه اقدام خود دارید منهای ۱. (به عنوان مثال اگر ارزش واحد پنبه شما ۶ باشد، شما ۵ پوند دریافت می کنید، اگر ۱ باشد، شما هیچ چیز دریافت نمی کنید).



Pegasus Spiele



مترجم: محمد جواد ربیع نژاد

ارائه از سرزمین ذهن زیبا

