

ضمیمه شامل چهار بخش است.

- قسمت ۱ در مورد غنائم سفر اکتشافی و فضاهای انجام کاری که آن ها را فراهم می کنند.
- قسمت ۲ یک نمای کلی از تمام کاشی های تزئین ارائه می دهد.
- قسمت ۳ تمام فضاهای انجام کار را توضیح می دهد.
- قسمت چهارم لیست قدردانی تقریباً بی پایانی است و به دلیل این واقعیت است که بازی در حدود چهار سال طراحی و توسعه یافته است.



شما احتمالاً تعجب خواهید کرد که چرا فقط یک نشانگر قدرت اسلحه با مقدار ۱ و تنها یکی از مقدار ۲ وجود دارد. هر بار که شما یک اسلحه جدید می سازید، می توانید بلافاصله با استفاده از این سلاح، یک سفر اکتشافی انجام دهید. در نتیجه، اسلحه پس از آن حداقل قدرت ۳ خواهد داشت، حتی اگر با سلاحی با قدرت ۱ آغاز کنید.

قسمت ۱: غنائم سفر اکتشافی

اقلامی که می توانید انتخاب کنید، توسط قدرت سلاح کوتوله ای تعیین می شوند که در حال انجام سفر اکتشافی است.

اکنون که شما اسلحه ساخته اید، آماده یک ماجراجویی برای به دست آوردن غنائم، شهرت و ثروت بسیار هستید. آیا در دل کوهستان و یا در جنگل های تیره تار، آماده رویارویی با چالش هایی که به تمام تجربیات و فوریت های شما نیاز دارند، هستید.

با قدرت سلاح ۱ یا بیشتر، شما می توانید تصمیم بگیرید که نیروی سلاح هر یک از کوتوله های مسلح خود را ۱ واحد افزایش بدهید یا نه. از جمله کوتوله ای که سفر اکتشافی را انجام می دهد. (کوتوله های غیر مسلح که دارای یک سلاح نیستند، از این غنیمت سلاح دریافت نمی کنند.) در پایان یک سفر اکتشافی، قدرت سلاح کوتوله ای که سفر توسط او انجام می شود، به طور معمول ۱ واحد افزایش خواهد یافت (به صفحه ۲۱ دفترچه قوانین نگاه کنید). در نتیجه، قدرت سلاح این کوتوله در مجموع ۲ واحد افزایش می یابد.

1 بسیاری از اقلام غنیمتی که می توانید از سفر اکتشافی دریافت کنید کالا هستند. با قدرت سلاح ۱ یا بیشتر، شما می توانید ۱ سگ دریافت کنید.

1 با قدرت سلاح ۱ یا بیشتر، شما می توانید ۱ چوب دریافت کنید.

2 با قدرت سلاح ۲ یا بیشتر، شما می توانید ۱ گوسفند دریافت کنید.

2 با قدرت سلاح ۲ یا بیشتر، شما می توانید ۱ گندم دریافت کنید.

3 با قدرت سلاح ۳ یا بیشتر، شما می توانید ۱ الاغ دریافت کنید.

3 با قدرت سلاح ۳ یا بیشتر، شما می توانید ۱ سنگ دریافت کنید.

4 با قدرت سلاح ۴ یا بیشتر، شما می توانید ۱ سبزیجات دریافت کنید.

4 با قدرت سلاح ۴ یا بیشتر، شما می توانید ۲ آهن دریافت کنید.

5 با قدرت سلاح ۵ یا بیشتر، شما می توانید ۱ گراز وحشی دریافت کنید.

2 با قدرت سلاح ۶ یا بیشتر، شما می توانید ۲ طلا دریافت کنید.

با قدرت سلاح ۷ یا بیشتر، شما می توانید اقدام به تزئین یک غار کنید.

شما باید هزینه کاشی تزئین را به طور معمول بپردازید. (شما می توانید هر یک از کاشی های تزئین موجود، حتی مسکن را بسازید.)



با قدرت سلاح ۸ یا بیشتر، می توانید یک اصطبل را به صورت رایگان بسازید

(قوانین اصطبل ها باید رعایت شوند، صفحه ۱۹ دفترچه قوانین را ببینید).

صرف نظر از اینکه این ماجراجویی ها چگونه می توانند صورت بپذیرند، همیشه یک فرصت برای تیزتر کردن تبریزین تان و بهبود مهارت های جنگی شما وجود دارد. به این دلیل است که گاهی اوقات شما مجبور به بازگشت زود هنگام به خانه جهت آماده سازی کوتوله های خود برای نبردهای بعدی هستید.

در سفرهای اکتشافی تان، شما اغلب حیوانات نادر و گنجینه های غیر منتظره را پیدا خواهید کرد. اما برای بچه های تان چیزی جذابتر از یک سگ جدید برای بازی کردن نیست.

در طی چند روز، وقتی در حال آماده شدن برای چالش های بزرگ هستید، تیزی تبریزین های خود را در جنگل های غول پیکر باستانی و با پیچک های مترکم، امتحان کنید. اعمال قهرمانانه بسیاری برای انجام وجود دارد، اما بیشترشان به ندرت مفید واقع می شوند.

اولین بار که شما با یکی از این حیوانات پشمالو مواجه شدید، نمی توانید تصمیم بگیرید آیا او را نگه دارید یا با تبر خود کارش را یکسره کنید. اما هنگامی که شما متوجه شباهت آن با ریش خود شدید، نمی توانید به خودتان کمک کنید اما او در قلب شما جای می گیرد.

اجدادتان نه تنها شما را با دانش فراوانی از اعمال قهرمانانه خود بلکه با تعداد زیادی از ذخایر غلات در سراسر محل زندگی تان، ترک کرده اند. بعضی از آن مهارت ها به دست فراموشی سپرده شده اند، اما نباید هیچ تاثیری بر روی غذایی که می توانید از آن غلات تهیه کنید، مشاهده شود.

پدر بزرگ های تان داستان های شگفت انگیزی درباره موجودات خاکستری که در معادنشان زندگی می کردند، تعریف می کنند. خیلی طول نکشید تا فهمیدید که چرا اجداد شما این قدر به این الاغ ها توجه داشتند - مطمئناً از روی لجابت نبوده است.

مسلماً، شما سنگ های زیادی در محل زندگی خود دارید. قطعاً به مقادیر زیادی از چوب هم احتیاج پیدا خواهید کرد. شما به تزئین اتاق های خود اهمیت می دهید.

یک کدو تنبل به اندازه یک چرخ واگن بزرگ است؟ جای تعجب نیست که وقتی که به همسران در مورد پیدا کردنش گفتید، او شما به شما اعتماد نکرد... تا زمانی که شما آن را به غار خود آوردید. اکنون نوبت به تهیه غلات برای پختن یک شام خوشمزه است.

کار سختی با سلاح های خود ندارید، ساعت های بی پایان آموزش و ماجراجویی و کسب غنائم. حتی ممکن است به اینکه آیا در اعماق این جنگل طلا وجود دارد هم فکر کنید. و اگر شما حتی سخت تر بکوشید، ممکن است چیزهای بیشتری پیدا کنید ...



با قدرت سلاح ۹ یا بیشتر، شما می توانید سیستم غار خود را با یک کاشی تک "تونل" بدون پرداخت یا قوت که به طور معمول هزینه این کاشی است، گسترش دهید.



با قدرت سلاح ۹ یا بیشتر، می توانید در ۱ فضای چمنزار با پرداخت ۱ چوب و با گذاشتن یا چرخاندن یک کاشی (تک یا دوقلو) به طرف دیگرش حصار بکشید. (اگر اصطیلی در چمنزار وجود داشته باشد، پس از چرخش کاشی به سمت دیگر، آن را به مرتع کوچک بازگردانید.)



با قدرت سلاح ۱۰ یا بیشتر، شما می توانید ۱ گاو دریافت کنید.



با قدرت سلاح ۱۰ یا بیشتر، می توانید در ۲ فضای چمنزار مجاور با پرداخت ۲ چوب و با گذاشتن یک کاشی دوقلو روی این دوفضا، حصار بکشید و یک مرتع بزرگ بسازید. (اگر اصطیلی در چمنزار وجود داشته باشد، پس از چرخش کاشی به سمت دیگر، آن را به مرتع بزرگ بازگردانید.)



با قدرت سلاح ۱۱ یا بیشتر، می توانید یک کاشی "چمنزار" را بدون پرداخت یا قوت (به عنوان هزینه معمول)، آن را در صفحه شخصی خود بگذارید. کاشی جدید را در یک فضای خالی جنگل یا فضای دارای یک اصطیل (با یا بدون گراز وحشی) قرار دهید. این فضا باید در مجاورت ورودی غار و یا یک زمین زراعی، چمنزار یا مرتع دیگر باشد.



با قدرت سلاح ۱۱ یا بیشتر، می توانید خانه ای معمولی را در ازای ۲ چوب و ۲ سنگ به جای هزینه معمول ۴ چوب و ۳ سنگ، بسازید. (کاشی های تزئین "نجاری" و "سنگ تراشی" می توانند هزینه های ساخت را حتی بیشتر از این کاهش دهند.) با استفاده از این آیتیم غنیمتی، شما نمی توانید هیچ یک از خانه (مسکن)های ویژه را بسازید. شما فقط می توانید یک مسکن معمولی بسازید.



با قدرت سلاح ۱۲ یا بیشتر، می توانید یک کاشی "زمین زراعی" را بدون پرداخت یا قوت (به عنوان هزینه معمول)، آن را در صفحه شخصی خود بگذارید. کاشی جدید باید در مجاورت ورودی غار و یا یک زمین زراعی، چمنزار یا مرتع دیگر باشد.



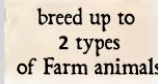
با قدرت سلاح ۱۲ یا بیشتر، شما می توانید اقدام کاشت را انجام دهید. این عمل، همانند فضاهای انجام کار زندگی خانوادگی، بریدن و سوزاندن به شما اجازه می دهد تا غلات و سبزیجات را تا دو بار (بدون در نظر گرفتن تعدادی از زمین های از قبل کاشته شده) بکارید.



با قدرت سلاح ۱۴، شما می توانید سیستم غار خود را با یک کاشی تک "غار" بدون پرداخت ۲ یا قوت که به طور معمول هزینه آن است، گسترش دهید.



با قدرت سلاح ۱۴، شما می توانید تا دو نوع از حیوانات مزرعه خود را طبق قوانین دامداری، پرورش دهید. (سگ ها حیوانات مزرعه نیستند.)



محل های انجام کار جهت سفرهای اکتشافی

شما می توانید سفرهای اکتشافی در فضاهای انجام کار زیر پیدا کنید.

- یک سفر اکتشافی سطح ۴ در بازی هایی با ۳ تا ۷ بازیکن در فضای انجام کار اکتشاف موجود است (که در مرحله ۳ وارد بازی خواهد شد).
- یک سفر اکتشافی سطح ۳ در فضای انجام کار آهنگری وجود دارد (که در مرحله ۱، همراه با اقدام "ساخت سلاح" وارد بازی خواهد شد).
- یک سفر اکتشافی سطح ۲ در بازی با ۵ تا ۷ بازیکن در فضای انجام کار "Hardware rental" ("فلز کاری")، وجود دارد (که از ابتدا در دسترس است).
- یک سفر اکتشافی سطح ۲ دیگر در فضای انجام کار ساخت معدن سنگ آهن وجود دارد.
- شما می توانید دو سفر اکتشافی سطح ۱ را یکی پس از دیگری و یک عمل ساخت سلاح را در فضای انجام کار ماجراجویی انجام دهید. این فضا در مرحله ۴ ام وارد بازی خواهد شد. (تفاوت بین سفر اکتشافی سطح ۲ و دو سفر اکتشافی سطح ۱ این است که می توانید موارد غنیمتی یکسانی را در مورد دوم انتخاب کنید. شما در این صورت امکان بیشتری برای افزایش قدرت سلاح خود خواهی داشت.)
- یک سفر اکتشافی سطح ۱ در فضای انجام کار Logging موجود است.

داستان های قدیمی پر از نکته های مربوط به تونل های رها شده و به طور یکسان. آیا شما تصور می کنید که در واقع این تونل ها چقدر ممکن است که به غار شما نزدیک باشند؟ البته، شما نمی توانید ... تا زمانی که شما از اتاق های نشیمن خود خارج شوید و در کاوش در یکی از آن ها بروید.

درس خود را زمانی آموختید که در اطراف آن اصطیل های خالی حصار کشی کردید. یا این هیولاها به حیوانات شما دست نمی زنند، یا آن ها را از دم تیغ می گذرانید! برای بهبود امنیت آن ها، شما حیوانات خود را در یک مرتع خوب نگه می دارید.

بینی های بزرگ، شاخ بلند و زبان درشت - افسانه ها پر از این گفته ها هستند. اگر به خاطر چشم های بزرگ و چربی شکمشان نبود، ممکن بود فکر کنید که اژدها به جای گاو پیدا کرده اید.

شما هرچه دورتر سفر می کنید، با چشم اندازهها و مردمان جالب تری روبرو می شوید. به عنوان مثال، چرا کسی باید این مراتع بزرگ را رها کند؟ ترسوها

شما نیازی به سفرهای دور و دراز برای پیدا کردن مکان های جالب و موارد جدید ندارید. فقط در آن جنگل یا شاید در اطراف، ممکن است یک اژدها در انتظار شما باشد، یا ممکن است یکی از این تبرزین های نبرد افسانه ای را پیدا کنید، یا به سادگی این قطعه زمین زیبا را در اینجا آباد کنید.

زمین های زراعی شخم زده، خانه های رها شده، چمنزارهای انبوه و اصطیل های خالی: چرا آن ها را برای استفاده کمی تغییر ندهید؟

تبر عظیم و عضلات بزرگ نه تنها به مبارزه با هیولاها و داشتن ماجراهای پر مخاطره کمک می کنند، بلکه در زمانی که شما نیاز به کاشت محصولات یا انجام کارهای دیگر در خانه دارید، بسیار مفید هستند. به این ترتیب شما می توانید زمان زیادی را صرفه جویی کنید و از این زمان لذت ببرید.

هنگامی که شما هنوز یک بچه بودید، والدینتان به شما می گفتند که با تبر خود آن سنگ را رها نترسید. اگر به آنها گوش می دادید، اکنون این سقف ها فرو نمی ریخت و این غار متروکه نمی شد.

چیزهای زیادی وجود ندارد که قلب شما را از رونق بگیرد: تبرزین های بزرگ، ریش های بلند و چندین تن طلا. بچه ها حیوانات، البته. واژه ها نمی توانند بگویند شما چه چیزی را به این هیولا می دهید که این توله سگ های کوچک را در این دنیای وحشی باقی گذاشته اند.



سفرهای اکتشافی در ۶ فضای انجام کار وجود دارند.

قسمت ۲: کاشی های تزئین

برخی از کاشی های تزئین در هر دو بازی مقدماتی و کامل، و برخی دیگر فقط در بازی کامل استفاده می شوند. کاشی هایی که فقط در بازی کامل مورد استفاده قرار می گیرند در کادر های با رنگ پس زمینه سفید توضیح داده می شوند.
در کل، چهار بلوک از دوازده کاشی تزئین وجود دارد. دوازده کاشی از یک بلوک در دو مجموعه کاشی تزئین ۶ تایی که دارای تصویری از همان کاشی هستند، سازمان یافته اند.

کاشی های تزئین معمولاً با چوب و سنگ ساخته می شوند. برخی از آن ها نیز برای ساخت نیاز به سنگ آهن، سکه های طلا، غلات، سبزیجات و غذا دارند. بعضی از کاشی ها یک سطل پر از کالا را به عنوان قابلیت خود نشان می دهند. این بدان معنی است که شما فقط می توانید یک مجموعه کاملی از محصولات نشان داده شده را به هر چیزی که در نتیجه آن گفته می شود، تبدیل کنید. شما نمی توانید جزئی از این مجموعه ها یا کالاهای خاصی از آن ها را تبدیل کنید.

بلوک دوازده تایی شماره ۱: مسکن ها و کاشی های مسکن ویژه

کاشی های تزئین مورد نیاز برای رشد خانواده کوچک شما

مسکن ها (که توسط رنگ پس زمینه قرمز و نام آن ها مشخص شده اند) برای کوتوله های جدید، اتاق فراهم می کنند. (این کاشی ها همچنین تصویر یک تخت را نشان می دهند). شما می توانید جمعیت خانواده کوتوله های خود را با انجام عمل رشد خانواده، افزایش دهید (صفحه ۱۵ دفترچه قوانین را ببینید). توکن کوتوله های اضافی برای همین منظور است که در مخزن شخصی شما وجود دارند.



مسکن معمولی (Dwelling)	مسکن ساده (Simple dwelling)	مسکن ساده (Simple dwelling)
(هزینه ساخت: ۴ چوب، ۳ سنگ، ۳ امتیاز طلا ارزش دارد) تعداد کاشی های مسکن معمولی نامحدود است (اگر آنها تمام شدند، چیزی بجای آن تعبیه کنید). آن ها برای دقیقاً ۱ کوتوله اتاق فراهم می کنند. اگر از آیتم غنیمتی تزئین یک مسکن معمولی در ازای آیتم ۲ چوب و ۲ سنگ در سفر اکتشافی استفاده کنید (نیاز به قدرت ۱۲ و یا بیشتر دارید). در هر نوبت فقط می توانید یک کاشی بسازید.	(هزینه ساخت: ۴ چوب، ۲ سنگ) مسکن های ساده، هزینه ساخت کمتری (به اندازه ۱ مصالح ساختمانی) نسبت به مسکن های معمولی دارند (در اینجا: ۱ سنگ). اما آن ها ارزش امتیاز طلا ندارند. آن ها برای دقیقاً ۱ کوتوله اتاق فراهم می کنند.	(هزینه ساخت: ۳ چوب، ۳ سنگ؛ صفر امتیاز طلا ارزش دارد) مسکن های ساده، هزینه ساخت کمتری (به اندازه ۱ مصالح ساختمانی) نسبت به مسکن های معمولی دارند (در اینجا: ۱ چوب). اما آن ها ارزش امتیاز طلا ندارند. آن ها برای دقیقاً ۱ کوتوله اتاق فراهم می کنند.
مسکن ترکیبی (Mixed dwelling)	مسکن خانوادگی (Couple dwelling)	مسکن اضافی (Additional dwelling)
(هزینه ساخت: ۵ چوب، ۴ سنگ؛ ۴ امتیاز طلا ارزش دارد) خانه ترکیبی برای دقیقاً ۱ کوتوله و ۱ جفت حیوان یکسان، اتاق فراهم می کنند. 	(هزینه ساخت: ۸ چوب، ۶ سنگ؛ ۵ امتیاز طلا ارزش دارد) مسکن خانوادگی برای ۲ کوتوله اتاق فراهم می کند. شما می توانید این کوتوله ها را همزمان با اقدام رشد خانواده دریافت کنید (حتی اگر شما این کاشی تزئین را در فضای انجام کار "آرزوی فوری فرزند" بسازید، تنها می توانید یک بار خانواده خود را با این عمل افزایش دهید).	(هزینه ساخت: ۴ چوب، ۳ سنگ، ۵ طلا ارزش دارد) خانه اضافی اتاق کوتوله ششم را فراهم می کند. تا زمانی که شما ۶ کوتوله ندارید، این محل سکونت خالی می ماند. حتی اگر شما ۵ کوتوله در زمان ساخت این مسکن ندارید، همچنان قادر به ساخت این خانه هستید. هنگامی که شما ۵ کوتوله داشته باشید، می توانید از یک اقدام رشد خانوادگی برای گرفتن کوتوله ششم استفاده کنید (به "اتاق خانوادگی" نگاه کنید). 

شما می توانید مسکن های معمولی را با استفاده از اقدامات تزئین یک غار، ساخت یک مسکن و یا استفاده از آیتم تزئین یک غار در یک سفر اکتشافی (که نیاز به قدرت سلاح ۷ و یا بیشتر دارد)، بسازید.

کاشی های تزئین ویژه

آخور (Cuddle room)	اتاق صبحانه (Breakfast room)	اتاق پوشال (Stubble room)
(هزینه ساخت: ۱ چوب؛ ۲ امتیاز طلا ارزش دارد) آخور می تواند به تعداد کوتوله های شما در خود گوسفند نگه داری کند. این اتاق نمی تواند حیوانات مزرعه دیگری را نگه دارد (هر دو دیسک کوتوله بر روی محل انجام کار «رشد خانواده» برای شمارش این عدد حساب نمی شوند).	(هزینه ساخت: ۱ چوب؛ صفر امتیاز طلا ارزش دارد) اتاق صبحانه می تواند تا ۳ گاو در خود نگه داشته باشد. اما هیچ حیوانات مزرعه دیگری را نمی تواند نگه دارد.	(هزینه ساخت: ۱ چوب، ۱ سنگ آهن، ۱ امتیاز طلا ارزش دارد) شما می توانید (دقیقاً) ۱ حیوان مزرعه را در هر کدام از زمین های زراعی خالی خود نگه دارید (یعنی زمینی در حال حاضر هیچ گندم یا سبزیجاتی در آن ها کاشته نشده باشد).
اتاق کار (Work room)	اتاق مهمان (Guest room)	اتاق اداری (Office room)
(هزینه ساخت: ۱ سنگ؛ ۲ امتیاز طلا ارزش دارد) شما می توانید به جای معادن، کاشی های تزئین را در تونل های معمولی و عمیق خود بسازید (به یاد داشته باشید می توانید ۱ یاقوت را برای دریافت کاشی تونل هزینه کنید. شما نمی توانید اتاق کار را روی کاشی تونل بسازید).   	(هزینه ساخت: ۱ چوب، ۱ سنگ، صفر امتیاز طلا ارزش دارد) از حالا به بعد هنگام انجام کار، شما می توانید عبارات "یکی از دو مورد ... یا" را به صورت "و / یا" بخوانید. فقط چند فضای انجام کار با گزینه های "یکی از دو مورد ... یا" وجود دارند: - آرزوی فوری فرزند - ساخت معدن یاقوت و در بازی های ۴ نفره یا بیشتر - رشد - در یک بازی ۷ نفره، شما می توانید از اتاق مهمان در فضای انجام کار توسعه استفاده کنید. تا هر دو کاشی دوقلو (و کالا) را دریافت کنید، اما فقط یک بار در هر نوبت. 	(هزینه ساخت: ۱ سنگ، صفر امتیاز طلا ارزش دارد) هنگام قرار دادن کاشی های دوقلو، شما فقط باید نیمی از کاشی را در صفحه شخصی خود قرار دهید، نیمه دیگر می تواند از صفحه بیرون بزند. هر بار که این کار را انجام دهید، ۲ طلا دریافت می کنید. 

در مثال بالا، برای این مقدار $2 + 2 = 4$ طلا دریافت خواهید کرد. شما می توانید هر دو فضای کاشی های بیرون زده را به طور معمول استفاده کنید.

<p>نجار (Carpenter) (هزینه ساخت: ۱ سنگ، صفر امتیاز طلا ارزش دارد) هر بار که یک غار حفر می کنید یا اقدام حصار کشی را انجام می دهید، می توانید ۱ چوب کمتر پرداخت کنید.</p>  <p>هر بار که یک کاشی چمن زار را به طرف دیگر می چرخانید، این عمل "حصار کشی" محسوب می شود</p>	<p>سنگ تراش (Stone carver) (هزینه ساخت: ۱ چوب؛ ۱ امتیاز طلا ارزش دارد) هنگام ساخت سنگ تراش، بلافاصله (و تنها یک بار) ۲ سنگ از مخزن اصلی دریافت کنید. پس از آن، هر زمانی که یک غار یا یک اصطبل می سازید، می توانید ۱ سنگ کمتر بپردازید.</p>  <p>(در نتیجه، شما می توانید اصطبل های (باقی مانده) خود را به صورت رایگان بسازید.)</p>	<p>آهنگری (هزینه های ساخت: ۱ چوب، ۲ سنگ؛ ۳ امتیاز طلا ارزش دارد) هنگام ساخت آهنگری، بلافاصله (و تنها یک بار) ۲ آهن از مخزن اصلی دریافت کنید. هر زمانی که یک سلاح می سازید، می توانید ۲ سنگ آهن کمتر بپردازید. حتی اگر شما در مخزن خود سنگ آهن ندارید، می توانید یک سلاح با قدرت ۲ بسازید. شما همچنان می توانید تنها یک سلاح با حداکثر قدرت ۸ بسازید (صفحه ۲۰ دفترچه قوانین را ببینید).</p>  <p>(شما نمی توانید قابلیت آهنگری را در اقدام "مبادله سنگ آهن" اعمال کنید.)</p>
<p>معدنچی (Miner) (هزینه ساخت: ۱ چوب، ۱ سنگ، ۳ امتیاز طلا ارزش دارد) در ابتدای هر دور، به ازای هر معدن سنگ آهنی که در آن الاغ نگه می دارید، ۱ آهن را از مخزن اصلی بردارید. (این برای معادن یاقوت اعمال نمی شود.)</p> 	<p>بنا (Builder) (هزینه ساخت: ۱ سنگ؛ ۲ امتیاز طلا ارزش دارد) شما می توانید در هنگام پرداخت هزینه ساخت یک کاشی تزئین، ۱ چوب و / یا ۱ سنگ را با سنگ آهن جایگزین کنید. (برای مثال، شما می توانید آهنگری را با ۲ سنگ آهن و ۱ سنگ بسازید.)</p>	<p>بازرگان (Trader) (هزینه ساخت: ۱ چوب؛ ۲ امتیاز طلا ارزش دارد) در هر زمان قبل از امتیاز گیری، می توانید ۱ چوب، ۱ سنگ و ۱ سنگ آهن را از مخزن اصلی در ازای ۲ سکه طلا خریداری کنید. (شما فقط می توانید مجموعه کامل را خریداری کنید.) بازیکنی که کاشی انبار ابزار و یراق را ساخته است و تصمیم می گیرد تا بازرگان را نیز بسازد، باید آن را در بالای کاشی انبار ابزار و یراق قرار دهد. (قطعات ذخیره شده را به مخزن اصلی برنگردانید). او دیگر نمی تواند از انبار ابزار و یراق استفاده کند و در انتهای بازی نیز امتیازی از آن دریافت نمی کند. همین امر به صورت برعکس هم اعمال می شود. یعنی بازیکنی که بازرگان را ساخته و تصمیم به ساخت انبار ابزار و یراق را داشته باشد. (به طور کلی، کاشی های تزئین را نمی توان روی هم ساخت.)</p> 

<p>منبع چوب (Wood supplier) (هزینه ساخت: ۱ سنگ؛ ۲ امتیاز طلا ارزش دارد) هنگام ساختن منبع چوب، ۱ چوب را از مخزن اصلی در فضاهای ۷ دور آینده قرار دهید. در ابتدای هر دور، ۱ چوب دریافت می کنید.</p>	<p>منبع سنگ (Stone supplier) (هزینه ساخت: ۱ چوب؛ ۱ امتیاز طلا ارزش دارد) هنگام ساختن منبع سنگ، ۱ سنگ از مخزن اصلی در فضاهای ۵ دور آینده قرار دهید. در ابتدای هر دور، ۱ سنگ دریافت می کنید.</p>	<p>منبع یاقوت (Ruby supplier) (هزینه های ساختمان: ۲ چوب، ۲ سنگ؛ ارزش ۲ امتیاز طلا) هنگام ساختن منبع یاقوت، ۱ یاقوت از مخزن اصلی در فضاهای ۴ دور آینده قرار دهید. در ابتدای هر دور، ۱ یاقوت دریافت می کنید.</p>
<p>مدرسه سگ ها (Dog school) (هزینه ساخت: هیچ؛ صفر امتیاز طلا ارزش دارد) از هم اکنون شما بلافاصله ۱ چوب از مخزن اصلی برای هر سگ جدیدی که در صفحه اصلی خود قرار می دهید، دریافت خواهید کرد.</p>	<p>معدنکاری (Quarry) (هزینه ساخت: ۱ چوب؛ ۲ امتیاز طلا ارزش دارد) از حالا به بعد شما بلافاصله ۱ سنگ از مخزن اصلی برای هر الاغ تازه متولد شده دریافت خواهید کرد. (این برای الاغ هایی که از صفحات بازی یا از طریق یاقوت ها دریافت می کنید، اعمال نمی شود.)</p>	<p>درز (Seam) (هزینه ساخت: ۲ چوب؛ ۱ امتیاز طلا ارزش دارد) از هم اکنون شما بلافاصله ۱ سنگ آهن را از مخزن اصلی در بالای هر سنگی که بدست می آورید، دریافت خواهید کرد (بدون در نظر گرفتن اینکه چگونه سنگ را دریافت کردید).</p>

بلوک دوازده تایی شماره ۳: کاشی های تزئین برای غذا

کاشی های تزئین برای غذا

"غار پخت و پز" و "غار صلح آمیز" قابلیت خاصی دارند که می توانند از آن ها در هر زمان استفاده کنید. بسیاری از کاشی های تزئین دیگر نیز دارای قابلیت های خاصی هستند که فقط می توانند در هر زمان قبل از شروع امتیاز گیری استفاده شوند. این محدودیت مهم است زیرا این کاشی های تزئین اجازه می دهند تا کالاها را با طلا عوض کنید. بدون این محدودیت، شما ممکن است امتیاز کالایی را بدست آورید (برای مثال با استفاده از اتاق علوفه) و سپس آن ها را به سکه های طلا تبدیل کرده تا امتیاز بیشتری کسب کنید (مثلا با سالن شکار) - که این کار مجاز نیست.

<p>غار کشتارگاه (Slaughtering cave) (هزینه ساخت: ۲ چوب، ۲ سنگ؛ ۲ امتیاز طلا ارزش دارد) شما برای هر حیوانی که به غذا تبدیل می کنید، یک غذای اضافه از مخزن اصلی دریافت خواهید کرد. (شما نمی توانید سگ ها را به غذا تبدیل کنید. در صورتی که شما در یک زمان ۲ حیوان را به غذا تبدیل می کنید - مثل ۲ الاغ - شما می توانید ۲ غذای اضافه دریافت کنید. شما نمی توانید از غار کشتارگاه در ترکیب با سالن شکار استفاده کنید.)</p>	<p>غار آشپزی (Cooking cave) (هزینه ساخت: ۲ سنگ؛ ۲ امتیاز طلا ارزش دارد) شما در هر زمان که مجموعه ای از ۱ گندم و ۱ سبزی را به غذا تبدیل کردید، ۵ غذا از مخزن اصلی (به جای ۳ غذا) دریافت خواهید کرد. مجموعه ای از محصولات به این صورت تهیه می شود.</p> 	<p>غار کار (Working cave) (هزینه ساخت: ۱ چوب، ۱ سنگ؛ ۲ امتیاز طلا ارزش دارد) هر زمانی شما باید کوتوله های خود را در پایان یک دور (از جمله فازهای تغذیه ویژه) تغذیه کنید، شما می توانید دقیقا یکی از آن ها را (به جای غذا) با ۱ چوب یا ۱ سنگ یا ۲ سنگ آهن تغذیه کنید.</p> 
<p>غار کار در معدن (Mining cave) (هزینه ساخت: ۳ چوب، ۲ سنگ؛ ۲ امتیاز طلا ارزش دارد) هر زمانی شما باید کوتوله های خود را در پایان یک دور (از جمله فازهای تغذیه ویژه) تغذیه کنید، کل هزینه های تغذیه ۱ غذا به ازای هر الاغی که در هر معدن نگه داری می شود (معدن سنگ یا یاقوت) کاهش می یابد.</p> 	<p>غار دامپروری (Breeding cave) (هزینه های ساخت: ۱ گندم، ۱ سنگ؛ ۲ امتیاز طلا ارزش دارد) هر زمانی که حیوانات خود را (در مرحله پرورش یا از طریق آیتیم غنیمت سفر اکتشافی)، ۱ غذا را برای هر حیوان تازه متولد شده به دست می آورید. اگر شما برای هر یک از چهار نوع حیوان مزرعه خود نوزادی دریافت می کنید، یک غذای دیگر را (در مجموع ۵ غذا) دریافت خواهید کرد. غذاها را از مخزن اصلی بازی بردارید.</p> 	<p>غار صلح آمیز (Peaceful cave) (هزینه ساخت: ۲ چوب، ۲ سنگ؛ ۲ امتیاز طلا ارزش دارد) در هر زمانی، شما می توانید سلاح کوتوله های خود را با غذا مبادله کنید. شما به تعداد قدرت سلاحی که مبادله می کنید، غذا دریافت می کنید. شما می توانید چندین سلاح را در یک زمان یا در نقاط مختلف مبادله کنید. (به عنوان مثال، اگر شما یک سلاح با قدرت ۱۴ را مبادله کردید، ۱۴ غذا از مخزن اصلی دریافت خواهید کرد. غار صلح آمیز با حجره نیایش کار می کند.)</p> 



کاشی های تزئین برای غذا و امتیازات جایزه

برخی از این کاشی ها امتیاز طلای خاصی ندارند. اگر شرایط آن کاشی را در انتهای بازی ارضاء کنید، امتیازات پاداش دریافت خواهید کرد. یک دسته جداگانه برای این کاشی های تزئین در دفترچه امتیاز گیری وجود دارد که با نام رنگ زرد مشخص شده است.

<p>سالن نساجی (Weaving parlor) (هزینه ساخت: ۲ چوب، ۱ سنگ)</p> <p>هنگام ساخت سالن نساجی، بلافاصله (و تنها یک بار) ۱ غذا از مخزن اصلی برای هر مسکنی که در صفحه شخصی خود دارید، دریافت می کنید. هنگام امتیاز گیری، ۱ امتیاز جایزه را برای هر ۲ گوسفند موجود در صفحه شخصی خود دریافت خواهید کرد. (به عنوان مثال، شما ۳/۲/۱ / ... امتیاز پاداش به ترتیب برای ۲-۳ / ۴-۵ / ۶-۷ / ... گوسفند دریافت می کنید. (شما امتیازات معمول "حیوانات مزرعه و سگ های خود" را جداگانه دریافت می کنید.)</p> 	<p>سالن لبنیات محلی (Milking parlor) (هزینه ساخت: ۲ چوب، ۲ سنگ)</p> <p>هنگام ساخت سالن لبنیات محلی، بلافاصله (و تنها یک بار) ۱ غذا از مخزن اصلی برای هر گاوی که در صفحه شخصی خود دارید، دریافت می کنید. هنگام امتیاز گیری، ۱ امتیاز جایزه را برای هر گاو موجود در صفحه شخصی خود دریافت خواهید کرد. (شما امتیازات معمول "حیوانات مزرعه و سگ های خود" را جداگانه دریافت می کنید.)</p> 	<p>سالن اجتماعات (State parlor) (هزینه ساخت: ۵ طلا، ۳ سنگ)</p> <p>هنگام ساختن سالن اجتماعات، بلافاصله (و تنها یک بار) ۲ غذا از مخزن اصلی برای هر مسکنی که (به صورت افقی یا عمودی) در مجاورت سالن اجتماعات قرار دارد، دریافت کنید. در هنگام امتیاز گیری، ۴ امتیاز جایزه برای هر مسکنی که (به صورت افقی یا عمودی) در مجاورت سالن اجتماعات باشد، (یعنی حداکثر ۱۶ امتیاز جایزه)، دریافت خواهید کرد. اتاق ورودی غار شما نیز مسکن است.</p>
<p>اتاق شکار (Hunting parlor) (هزینه های ساختمان: ۲ چوب؛ ارزش ۱ نقطه طلا)</p> <p>در هر زمان قبل از امتیاز گیری، می توانید ۲ گراز وحشی را با ۲ سکه طلا و ۲ غذا (به جای ۴ غذای معمول) مبادله کنید. (شما نمی توانید یک گراز وحشی را در سالن شکار مبادله کنید. شما می توانید از سالن شکار حتی پس از پایان برداشت محصول استفاده کنید. شما نمی توانید از آن در ترکیب با غار کشتارگاه استفاده کنید.)</p>	<p>اتاق پذیرایی (Beer parlor) (هزینه ساخت: ۲ چوب؛ ۳ امتیاز طلا ارزش دارد)</p> <p>در هر زمان قبل از امتیاز گیری، شما می توانید ۲ گندم از مخزن شخصی خود را با ۳ طلا یا ۴ غذا مبادله کنید. (بنابراین ۲ گندم ۲ غذای بیشتر ارزش دارند. شما نمی توانید تنها یک گندم را در اتاق پذیرایی مبادله کنید. شما حتی می توانید بعد از زمان برداشت محصول از اتاق پذیرایی استفاده کنید.)</p>	<p>اتاق (سالن) آهنگری (Blacksmithing parlor) (هزینه های ساخت و ساز: ۳ سنگ آهن؛ ۲ امتیاز طلا ارزش دارد)</p> <p>در هر زمان، با توجه به امتیازات، می توانید مجموعه ای از ۱ یاقوت و ۱ آهن را با ۲ طلا و ۱ غذا مبادله کنید. (حتی می توانید بعد از زمان نهایی از حجره آهنگری استفاده کنید.)</p> 

بلوک دوازده تایی شماره ۴: کاشی های تزئین برای امتیازات پاداش

کاشی های تزئین برای امتیازات پاداش

انبار ها و حجره ها ارزش امتیاز طلا ندارند. اگر شرایط مندرج در کاشی ها را در انتهای بازی ارضاء کنید، می توانید امتیازات پاداش آن ها را بدست آورید. شما می توانید از قسمت درج امتیاز هر بخش در دفترچه امتیاز گیری استفاده کنید تا "امتیازات پاداش" خود را که از حجره ها، اتاق ها و انبارها بدست می آورید، در آن ثبت کنید (به جز انبار ابزار و یراق و تحریر).

<p>انبار سنگ (Stone storage) (هزینه ساخت: ۳ چوب، ۱ سنگ آهن)</p> <p>در زمان امتیاز گیری، هر سنگ ذخیره شده در مخزن شخصی شما ۱ امتیاز جایزه ارزش خواهد داشت.</p> 	<p>انبار سنگ آهن (Ore storage) (هزینه های ساخت و ساز: ۱ چوب، ۲ سنگ)</p> <p>در زمان امتیاز گیری، هر ۲ سنگ آهن ذخیره شده در مخزن شخصی شما ۱ امتیاز جایزه ارزش دارد (به عنوان مثال، شما ۳/۲/۱ / ... امتیاز جایزه به ترتیب برای ۲-۳ / ۴-۵ / ۶-۷ / ... سنگ آهن دریافت می کنید.)</p> 	<p>انبار ابزار و یراق (Spare part storage) (هزینه ساخت: ۲ چوب؛ صفر نقره طلا ارزش دارد)</p> <p>در هر زمان قبل از امتیاز گیری، شما می توانید مجموعه ای از ۱ چوب، ۱ سنگ و ۱ سنگ آهن را با ۲ طلا در به ازای هر مجموعه مبادله کنید. (شما می توانید حتی پس از پایان زمان برداشت محصول از انبار ابزار و یراق استفاده کنید.)</p> <p>بازیکسانی که قبلاً کاشی بازرگان را ساخته اند و تصمیم به ساخت انبار ابزار و یراق می گیرند، بایستی این کاشی را در بالای کاشی بازگان قرار دهند. (کاشی بازرگان را به مخزن اصلی باز نگردانید.) او دیگر نمی تواند از کاشی بازرگان استفاده کند و در پایان بازی نیز هیچ امتیازی از این کاشی نمی گیرد. همین امر در صورتی که یک بازیکن در حال حاضر انبار ابزار و یراق را ساخته است و تصمیم به ساختن بازرگان می گیرد نیز صادق است. (در حالت کلی، کاشی های تزئین را نمی توان روی هم ساخت.)</p>
<p>انبار اصلی (Main storage) (هزینه ساخت: ۲ چوب، ۱ سنگ)</p> <p>در زمان امتیاز گیری، انبار اصلی ۲ امتیاز جایزه برای هر کاشی تزئین زرد رنگ، از جمله خود انبار اصلی ارزش خواهد داشت (کلیه اتاق ها، حجره ها و انبارها یک برجسب نام زرد رنگ دارند.)</p>	<p>انبار اسلحه (Weapon storage) (هزینه ساخت: ۳ چوب، ۲ سنگ)</p> <p>در زمان امتیاز گیری، انبار اسلحه ۳ امتیاز پاداش برای هر کتوله مسلح شما ارزش خواهد داشت (بدون در نظر گرفتن قدرت سلاح آن ها).</p> 	<p>انبار لوازم (Supplies storage) (هزینه ساخت: ۳ غذا، ۱ چوب)</p> <p>در زمان امتیاز گیری، اگر تمام کتوله های شما (آن هایی که حاضر در بازی هستند) یک سلاح داشته باشند، انبار لوازم به اندازه ۸ امتیاز جایزه ارزش خواهد داشت. (قدرت سلاح مهم نیست. لذا شما با کتوله های کمتر، راحت تر می توانید این کار را انجام دهید. انبار لوازم می تواند با انبار اسلحه ترکیب شود.)</p>

<p>حجره رفت و روب (Broom chamber) (هزینه ساخت: ۱ چوب)</p> <p>در صورتی که در زمان امتیاز گیری ۵ کتوله در بازی داشته باشید، حجره رفت و روب ۵ امتیاز پاداش خواهد داشت. اگر ۶ کتوله در بازی داشته باشید ۱۰ امتیاز پاداش ارزش خواهد داشت. (این مهم نیست که در زمان ساخت این کاشی، چند کتوله داشته باشید.)</p>	<p>حجره جواهرات (Treasure chamber) (هزینه ساخت: ۱ چوب، ۱ سنگ)</p> <p>در زمان امتیاز گیری، حجره جواهرات ۱ امتیاز جایزه را برای هر یاقوت شما به همراه خواهد داشت. (در نتیجه، یاقوت های شما دو امتیاز خواهند داشت. ۱ امتیاز از دسته بندی "یاقوت ها" و سپس ۱ امتیاز از دسته بندی "امتیاز جایزه برای سالن ها، انبارها و اتاق" بدست می آید.)</p>	<p>تالار غذاخوری (Food chamber) (هزینه ساخت: ۲ چوب، ۲ سبزی)</p> <p>در زمان امتیاز گیری، تالار غذاخوری ۲ امتیاز جایزه برای هر مجموعه ای از ۱ گندم و ۱ سبزی که در مخزن شخصی و یا در زمین های زراعی خود دارید، ارزش خواهد داشت. (شما امتیاز طلا ۱/۲ برای هر گندم و ۱ امتیاز طلا برای هر سبزی را جداگانه دریافت می کنید.)</p>
<p>حجره نیایش (Prayer chamber) (هزینه ساخت: ۲ چوب)</p> <p>در زمان امتیاز گیری، اگر تمام کتوله های شما (که حاضر در بازی هستند) بدون سلاح باشند، حجره نیایش به اندازه ۸ امتیاز جایزه ارزش خواهد داشت. (شما می توانید از غار صلح آمیز برای تبدیل سلاح کتوله های خود به غذا استفاده کنید. به این ترتیب، می توانید از سلاح تمام کتوله های خود خلاص شوید و ۸ امتیاز جایزه را برای حجره نیایش دریافت کنید.)</p>	<p>حجره تحریر (Writing chamber) (هزینه ساخت: ۲ سنگ، صفر امتیاز طلا ارزش دارد)</p> <p>در زمان امتیاز گیری، حجره تحریر می تواند تا ۷ امتیاز منفی را برای شما جبران کند. شما امتیازات منفی را از نشانگرهای گدایی، فضاهای استفاده نشده در صفحه شخصی خود و حیوانات مزرعه ای که پرورش ن داده اید، کسب می کنید. امتیازات منفی در دسته های مربوطه تصحیح کنید.</p>	<p>حجره علوفه (Fodder chamber) (هزینه ساخت: ۲ گندم، ۱ سنگ)</p> <p>در زمان امتیاز گیری، حجره علوفه ۱ امتیاز پاداش برای هر ۳ حیوان مزرعه (بدون توجه به نوع آن ها) ارزش خواهد داشت. (به عنوان مثال، شما ۳/۲/۱ / ... امتیاز پاداش، به ترتیب برای ۳-۵ / ۶-۸ / ۹-۱۱ / ... حیوان مزرعه کسب می کنید. سگ ها حیوانات مزرعه در نظر گرفته نمی شوند. شما امتیازات معمول "حیوانات مزرعه و سگ ها" را جداگانه دریافت خواهید کرد.)</p>

فضاهای انجام کار در سه بخش زیر توضیح داده خواهد شد:

- فضاهای انجام کاری که از بدون در نظر گرفتن تعداد بازیکنان ابتدا در دسترس هستند، در ابتدای کار توضیح داده خواهند شد.
- فضاهای انجام کاری که تنها با تعداد مشخصی از بازیکنان در دسترس هستند، در ادامه توضیح داده خواهند شد.
- فضاهای انجام کاری که توسط کارت های دور معرفی می شوند، در آخر کار توضیح داده می شوند.

قواعد کلی: شما زمانی می توانید از یک فضای انجام کار استفاده کنید که بتوانید حداقل از یکی از اقدامات موجود در آن استفاده کنید. دو عمل در یک فضای انجام کار ممکن است از طریق یکی از عبارات زیر به هم مرتبط شوند:

- و سپس / یا - می توانید یا هر دو اقدام را به ترتیب نشان داده شده یا تنها یکی از آن ها را انجام دهید. (اگر این منطقی باشد که اقدامات را طبق دستور داده شده در همین نوبت انجام دهید (و نه در دور دیگری)، آن ها به این صورت به هم مرتبط می شوند).
- و / یا - شما می توانید هر دو اقدام را به هر ترتیب دلخواهی یا فقط یکی از آن ها را انجام دهید. (اگر هیچ ترتیب مشخصی وجود نداشته باشد که مشخص کند کدام اقدام بیشترین تاثیر را دارد، آن ها به این صورت به هم مرتبط می شوند).
- و سپس - شما باید اولین اقدام را انجام دهید. فقط بعد از آن می توانید (اما لازم نیست) اقدام دوم را انجام دهید. شما نمی توانید اقدام دوم را بدون انجام نخستین کار انجام دهید. ما از "و پس از آن" به جای یک "و" ساده، برای نشان دادن آن استفاده می کنیم. این اقدامات در یک زمان انجام نمی شود، بلکه انجام آن ها یکی پس از دیگری است.
- یکی از دو مورد ... یا - شما می توانید یکی از دو (یا چند) اقدام موجود را انجام دهید، اما نه هر دو (یا همه موارد) را.

فضای انجام کاری که از ابتدا بدون در نظر گرفتن تعداد بازیکنان موجود است

صفحات دو طرفه و اصلی بازی

فضاهای انجام کار در صفحه اصلی بازی دو طرفه از بالا به پایین توضیح داده خواهند شد.

کار در معدن: تمام سنگ هایی را که در این فضای انجام کار ذخیره شده اند، جمع آوری کنید. (در بازی های ۱ تا ۳ بازیکن، ۱ سنگ در هر دور به این فضا اضافه خواهد شد و در بازی با ۴ تا ۷ بازیکن ۲ سنگ به آن افزوده می شود. در بازی هایی با ۶ تا ۷ بازیکن، یک فضای انجام کار "کار در معدن" دیگر هم وجود دارد که ۱ سنگ در هر دور انباشته می کند). علاوه بر این، شما می توانید یک کاشی دو قلو ی غار / تونل را در ۲ فضای خالی مجاور کوهستان خود قرار دهید. اگر کاشی دو قلو را بر روی یکی از منابع آب زیرزمینی قرار دهید، بلافاصله ۱ یا ۲ غذا از مخزن اصلی دریافت خواهید کرد. شما باید کاشی دو قلو ی دریافتی را در مجاورت یک فضای اشغال شده کوهستان قرار دهید، یعنی شما باید سیستم غار خود را گسترش دهید.

حفاری: تمام سنگ هایی را که در این فضای انجام کار ذخیره شده اند را بردارید. (اگر هیچ سنگی در آن وجود نداشته باشد، ۱ سنگ در هر دور به این فضای انجام کار اضافه خواهد شد. مگر در بازی های ۴ تا ۷ بازیکن که ۲ سنگ به آن اضافه می شود). علاوه بر این، شما می توانید یک کاشی دو قلو ی غار / تونل در ۲ فضای خالی مجاور در کوهستان خود قرار دهید. شما می توانید تصمیم بگیرید که از کدام سمت کاشی دو قلو استفاده کنید. اگر کاشی دو قلو را بر روی یکی از منابع آب زیرزمینی قرار دهید، بلافاصله ۱ یا ۲ غذا از مخزن اصلی دریافت خواهید کرد. شما باید کاشی دو قلو ی دریافتی را در مجاورت یک فضای اشغال شده کوهستان قرار دهید، یعنی شما باید سیستم غار خود را گسترش دهید.

بازیکن شروع کننده: نشانگر بازیکن شروع و تمام مواد غذایی که در این فضای انجام کار انباشته شده است را بردارید. علاوه بر این، ۲ آهن (در بازی های ۱ تا ۳ بازیکن) و یا ۱ یاقوت (در بازی با ۴ تا ۷ بازیکن) از مخزن اصلی دریافت می کنید. (۱ غذا در هر مرحله به این فضای انجام کار اضافه می شود).
تقلید با ۲ غذا: این فضای انجام کار بستگی به تعداد بازیکنان دارد. این در صفحه ۷ توضیح داده خواهد شد.



الوار سازی: تمام چوب هایی را که در این فضای انجام کار ذخیره شده است، بردارید. (در بازی های ۱ تا ۳ بازیکن، در صورت خالی بودن آن، ۳ چوب به این فضای انجام کار اضافه می شود. سپس در صورت وجود چوب (ها) در این فضای انجام کار، ۱ چوب در هر دور به آن اضافه کنید. در بازی هایی با ۴ تا ۷ بازیکن، ۳ چوب در هر دور، بدون توجه به اینکه آیا خالی است یا خیر، به آن اضافه خواهد شد). سپس، اگر کوتوله شما یک سلاح داشته باشد، می تواند یک سفر اکتشافی سطح ۱ را انجام دهد.

لوازم و رشد: این فضاهای انجام کار به تعداد بازیکنان بستگی دارد. آن ها در صفحه ۷ توضیح داده خواهند شد.

کار در معدن سنگ آهن: تمام سنگ آهن هایی که در این فضای انجام کاری انباشته شده است را بردارید. (در بازی های ۱ تا ۳ بازیکن، ۱ سنگ آهن در هر دور به این فضا اضافه خواهد شد مگر اینکه خالی باشد. در صورت خالی بودن این فضای انجام کار ۲ آهن به آن اضافه کنید. در بازی های ۴ تا ۷ بازیکن، ۲ آهن در هر دور اضافه می شود مگر آنکه خالی باشد. در صورت خالی بودن آن، ۳ سنگ آهن اضافه خواهد شد). علاوه بر این، شما می توانید ۲ آهن از مخزن اصلی برای هر معدن سنگ آهنی که در صفحه شخصی خود دارید از مخزن اصلی دریافت کنید.

جمع آوری چوب و اکتشاف جنگل: این فضاهای انجام کاری به تعداد بازیکنان بستگی دارد. آن ها در صفحه ۷ توضیح داده خواهند شد.

پاک سازی: تمام چوب هایی را که در این فضای انجام کاری جمع شده است، بردارید. (در بازی هایی با ۱ تا ۳ بازیکن، ۱ چوب و در بازی های ۴ تا ۷ بازیکن ۲ چوب، در هر دور به این فضای انجام کار اضافه می شود). علاوه بر این، شما می توانید یک کاشی دو قلو مرتع / زمین زراعی را در ۲ فضای جنگل مجاور کاشی های موجود (یا ورودی غار) خود، قرار دهید. (لطفاً به نکات مربوط به اصطلاح ها در ۱۹ دفترچه قوانین توجه داشته باشید). اگر شما کاشی دو قلو یی را بر روی رودخانه قرار دهید، ۱ غذا و اگر آن را در یکی از شکارگاه های گراز وحشی قرار دهید، ۱ گراز وحشی از مخزن اصلی دریافت خواهید کرد. اولین کاشی که در صفحه شخصی خود قرار می دهید، باید در مجاورت ورودی غار قرار داده شود. کاشی های بعدی باید در مجاورت سایر زمین های زراعی، مراتع یا چمنزارها قرار گیرند.

تغذیه: تمام کالاهای یا نشانگرهای غذایی که در این فضای انجام کار انباشته شده اند را بردارید. (در بازی های ۱ تا ۳ بازیکن، ۱ غذا در هر مرحله به این فضا اضافه خواهد شد. در بازی هایی با ۴ تا ۷ بازیکن، ۱ سبزی در هر دور اضافه خواهد شد، مگر اینکه خالی باشد که در آن صورت ۱ گندم به جای آن اضافه خواهد شد). در بازی های ۱ تا ۳ بازیکن، همچنین ۱ گندم از مخزن اصلی دریافت می کنید. علاوه بر این، شما می توانید یک کاشی دو قلو ی چمنزار/زمین زراعی را بر روی ۲ فضای خالی جنگل خود قرار دهید. (برای جزئیات بیشتر به "پاک سازی" مراجعه کنید)

صفحات کوچک و اصلی بازی

سه فضای انجام کار در صفحه کوچک و اصلی بازی وجود دارد.

معدن یاقوت: تمام یاقوت هایی را که در این فضای انجام کار انباشته شده اند، بردارید. (هر دور، ۱ یاقوت به این فضای انجام کار اضافه می شود). اگر یک معدن یاقوت در صفحه شخصی خود دارید، یک یاقوت دیگر از مخزن اصلی بگیرید. (در دو مرحله اول بازی های دو نفره، هیچ یاقوتی به این فضای انجام کار افزوده نخواهد شد).

کار در خانه (خانه داری): یک سنگ از مخزن اصلی بردارید. علاوه بر این یا متناوباً، یک کاشی تزئین بردارید، هزینه های ساخت آن را پرداخت کنید و سپس کاشی را در یک غار خالی در سیستم غار خود قرار دهید. شما می توانید از بین تمام کاشی های تزئین (از جمله مسکن ها) یک مورد را انتخاب کنید. اگر شما نمی توانید یک کاشی تزئین را در صفحه شخصی خود قرار دهید، در نتیجه نمی توانید هیچ کدام را بسازید. (این یک فضای انجام کار "و / یا" است؛ شما می توانید اقدامات را به هر ترتیبی انجام دهید. برای مثال، ممکن است بخواهید پس از ساخت "مدرسه سنگ" سنگ را بردارید).

بریدن و سوزاندن: یک کاشی دو قلو ی چمنزار / زمین زراعی را روی ۲ فضای خالی مجاور جنگل خود قرار دهید. (برای اطلاعات بیشتر به «پاکسازی» مراجعه کنید). پس از آن، شما می توانید اقدام کاشت را انجام دهید. لذا قادر به کاشت تا ۲ بذر گندم تازه و / یا تا ۲ بذر سبزیجات (به طور معمول) خواهید بود.



فضاهای انجام کاری که فقط با تعداد مشخصی از بازیکنان وارد بازی می شوند

اکثر فضاهای انجام کاری که فقط با تعداد مشخصی از بازیکنان در دسترس قرار خواهند گرفت را می توان در صفحات الحاقی بازی یافت. ما آن ها را در دسته هایی که با تعداد بازیکنان مشخص می شود، توضیح خواهیم داد. (تعداد بازیکنان مورد نیاز برای فضای انجام کار برای در دسترس قرار گرفتن آن فضا، در پرانتز نشان داده شده است).

تا ۳ بازیکن

دو فضای انجام کار اول را می توان در صفحات دو طرفه و اصلی بازی پیدا کرد، سومین را می توان در صفحه کوچک و الحاقی بازی پیدا کرد. جمع آوری چوب (۱ تا ۳ بازیکن): تمام چوب هایی را که در این فضای انجام کار ذخیره شده است، بردارید. (هر دور، ۱ چوب به آن اضافه خواهد شد) تدارکات (۱-۳ بازیکن): ۱ چوب، ۱ سنگ، ۱ سنگ آهن، ۱ غذا و ۲ طلا از مخزن اصلی بردارید. کار در معدن پله ای (۳ بازیکن): کار در معدن پله ای فقط در بازی های سه نفره موجود است. تمام کالاهایی را که در این فضای انجام کار جمع شده اند، بردارید (هر دور، ۱ سنگ به این فضای انجام کار اضافه خواهد شد مگر اینکه خالی باشد. در این صورت ۱ آهن به آن اضافه می شود). همچنین ۲ چوب را از مخزن اصلی بردارید.

۳ بازیکن یا بیشتر

اکتشاف جنگل (۳-۷ بازیکن): تمام چوب هایی را که در این فضای انجام کار انباشته شده اند، بردارید. (در بازی های سه نفره، این فضای انجام کار را می توان در صفحات الحاقی بازی پیدا کرد: در هر دور، ۱ چوب به آن اضافه خواهد شد. در بازی هایی با ۴ بازیکن یا بیشتر، می توان آن را در صفحه دو طرفه بازی مشاهده کرد: هر دور ۱ چوب به آن افزوده خواهد شد مگر اینکه خالی باشد. در این صورت ۲ چوب به آن اضافه می شود). در بازی های ۳ نفره همچنین ۱ سبزی می گیرید. در بازی های ۴ بازیکن یا بیشتر همچنین ۲ غذا می گیرید. تقلید (۳-۷ بازیکن): از یک فضای انجام کاری که یکی از رقیبان شما آن را اشغال کرده است، استفاده کنید (صفحه ۲۲ دفترچه قوانین را ببینید). این می تواند بسته به تعداد بازیکنان، مقادیر مختلفی غذا هزینه داشته باشد. جدول زیر این هزینه ها را نشان می دهد. در بازی هایی با ۵ بازیکن یا بیشتر، فضاهای انجام کار "تقلید" متعددی با هزینه های مختلف وجود دارد. (فضای انجام کاری «تقلید» را می توان بر روی صفحات مختلف بازی پیدا کرد). مورد خاص: شما نمی توانید یک اقدام تقلید را که توسط حریف شما اشغال شده است، برای استفاده از یک فضای انجام کار دیگری که توسط یکی از کوتوله های خودتان اشغال شده است، تقلید کنید.

تعداد بازیکنان	۳	۴	۵	۶	۷
هزینه غذا	۴	۲	۴ یا ۲	۲ یا ۱	صفر، ۱ یا ۲

۴ بازیکن یا بیشتر

رشد (۴-۷ بازیکن): ۱ چوب، ۱ سنگ، ۱ سنگ آهن، ۱ غذا و ۲ طلا از مخزن اصلی بردارید. متناوباً، اقدام رشد خانواده را انجام دهید.

۵ بازیکن یا بیشتر

حصار کشی (۵-۷ بازیکن): تمام چوب هایی را که در این فضای انجام کار انباشته شده است، بردارید. (در بازی های ۵ نفره، ۱ چوب در هر دور به این فضای انجام کار اضافه می شود. در بازی هایی با ۶ تا ۷ بازیکن، ۱ چوب در هر دور به آن افزوده می شود، مگر اینکه خالی باشد. در این صورت ۲ چوب به آن اضافه می شود.) پس از آن، شما می توانید یک مربع کوچک را در ازای ۲ چوب و / یا یک مربع بزرگ را در ازای ۴ چوب بسازید. شما نمی توانید بیش از یک مربع کوچک و یک بزرگ را با یک عمل واحد بسازید. (با این فضای انجام کار نمی توانید اصطیل بسازید).

کار در معدن کوچک (۵ بازیکن): این فضای انجام کار تنها در بازی های ۵ نفره موجود است. شما می توانید یک کاشی دو قلوی غار / تونل (با همین سمت رو به بالا) را در ۲ فضای خالی مجاور کوهستان خود قرار دهید. (برای اطلاعات بیشتر، به بخش "کار در معدن" در صفحه ۶ ضمیمه مراجعه کنید). اگر شما این اقدام را انجام دهید، می توانید ۱ سنگ نیز از مخزن اصلی بگیرید.



بازار هفتگی (۵-۷ بازیکن): ۴ سکه طلا از مخزن اصلی بردارید. سپس شما می توانید (اما لازم نیست) با استفاده از طلا های خود کالا بخرید. شما می توانید بسیاری از کالاهای مورد علاقه خود را خریداری کنید، اما در هر نوبت از هر نوع کالا فقط یک توکن قابل خریداری است. شما در صورت نیاز قادر به هزینه کردن بیش از ۴ سکه طلا می باشید، اما شما فقط می توانید از طلاهای موجود در مخزن شخصی خود صرف کنید. قیمت کالاها بر روی فضای انجام کار چاپ شده است. هر مصالح ساختمانی، گوسفند یا الاغ ۱ سکه طلا، یک گراز وحشی یا سگ ۲ سکه طلا، گاو ۳ سکه طلا هزینه دارد. همچنین قیمت گندم ۱ سکه طلا و سبزیجات ۲ سکه طلا می باشد.



۷ بازیکن

دو فضای انجام کار زیر را می توان بر روی صفحه الحاقی و کوچک بازی یافت. انبار بزرگ (Large depot) (۷ بازیکن): تمام کالاهای موجود در این فضای انجام کار را جمع آوری کنید. (در هر دور، ۱ چوب، ۱ سنگ و ۱ سنگ آهن به این فضای انجام کار اضافه می شود. اگر این فضا خالی باشد، یک چوب دیگر به آن اضافه خواهد شد). توسعه (Extension) (۷ بازیکن): شما می توانید یک کاشی دو قلوی چمنزار / زمین زراعی را در دو فضای مجاور جنگل خود قرار دهید (برای جزئیات بیشتر به بخش "پاکسازی" مراجعه کنید) و ۱ چوب از مخزن اصلی بردارید یا اینکه می توانید کاشی دو قلوی غار/تونل را در فضاهای خالی و مجاور کوهستان خود قرار دهید. (برای اطلاعات بیشتر به "کار در معدن" مراجعه کنید) و ۱ سنگ از مخزن اصلی دریافت کنید.

فضاهای انجام کاری که توسط کارت های دور معرفی می شوند.

مرحله ۱: سه کارتی که در ادامه معرفی می شوند در دورهای ۱ تا ۳ وارد بازی خواهند شد.

آهنگری: اگر از این فضای انجام کار با یک کوتوله غیر مسلح استفاده کنید، می توانید یک سلاح برای این کوتوله (حداکثر با قدرت سلاح ۸) بسازید و سپس با او به یک سفر اکتشافی سطح ۳ بروید (صفحه ۲۱ دفترچه قوانین را ببینید). یا اینکه، فقط می توانید یک کوتوله مسلح را در این فضای انجام کار قرار دهید تا برای انجام یک سفر اکتشافی از او استفاده کنید. (برچسب "۱-۸" در فضای انجام کار نشان می دهد که شما می توانید از ۱ تا ۸ آهن خرج کنید تا یک سلاح با همان میزان قدرت، دریافت کنید). پرورش گوسفند: قبل از برداشتن تمام گوسفندانی که در این فضای انجام کار انباشته شده اند، می توانید یک مربع کوچک، یک مربع بزرگی و یک اصطیل بسازید. (در هر دور، ۱ گوسفند به این فضای انجام کار اضافه می شود). با پرداخت ۲ چوب برای یک مربع کوچک، ۴ چوب برای یک مربع بزرگ و ۱ سنگ برای اصطیل، آن ها را بسازید. شما می توانید تمام سه سازه یا تنها برخی از آن ها (یا هیچ کدامشان) را بسازید، اما شما نمی توانید بیش از ۱ مربع کوچک و ۱ مربع بزرگ یا بیشتر از ۱ اصطیل را با یک عمل واحد بسازید. ساخت معدن سنگ آهن: اگر شما ۲ فضاهای تونل مجاور به صورت افقی یا عمودی در کوه خود داشته باشید، می توانید با استفاده از این فضای انجام کار یک کاشی دو قلوی تونل عمیق/معدن آهن را بر روی آن ها قرار داده و بلافاصله ۳ سنگ آهن از آن استخراج کنید. (شما هیچ آهن [اضافه ای] دریافت نمی کنید مگر اینکه این کاشی دوقلو را در کوه خود قرار دهید). این کاشی دوقلو فقط در فضاهای معمولی تونل قرار می گیرد، نه در فضاهای تونل عمیق. علاوه بر این با متناوباً، اگر کوتوله شما یک سلاح داشته باشد، می توانید یک سفر اکتشافی سطح ۲ را نیز انجام دهید.

مرحله ۲: کارت فضای انجام کار زیر در دور ۴ ام معرفی می شود. (دور ۴ ام بخشی از مرحله ۲ در نظر گرفته می شود). این کارت دو طرفه است و در مرحله ۳ بازی، وقتی کارت فضای انجام کار "زندگی خانوادگی" وارد بازی شود، این کارت به وجه دیگر خود می چرخد.

آرزوی فرزند: اگر سیستم غار شما اتاق های بیشتری نسبت به جمعیت خانوادتان داشته باشد، شما می توانید اقدام رشد خانواده را انجام دهید. دیسک کوتوله را از مخزن شخصی خود بر روی کوتوله ای که این اقدام را انجام داده است، قرار دهید. شما نمی توانید بیش از پنج کوتوله در بازی داشته باشید (مگر اینکه "مسکن اضافی" را بسازید. به صفحه ۳ ضمیمه رجوع شود). در ادامه، شما می توانید یک غار خالی را با پرداخت هزینه های ساخت یک کاشی مسکن، فرش (تزیین) کنید.

آرزوی فوری فرزند: شما می توانید با پرداخت هزینه ساخت یک مسکن، آن را در یک غار خالی بسازید. یا اینکه ۳ سکه طلا از مخزن اصلی بردارید. اگر اولین اقدام را انجام دهید، می توانید پس از آن اقدام به رشد خانواده کنید. (شما نمی توانید بدون انجام اولین اقدام در این فضا، رشد خانواده را انجام دهید).

کارت های فضای انجام کار بعدی در دوره های ۵ و ۶ وارد بازی خواهند شد.

پرورش الاغ: قبل از برداشتن تمام الاغ هایی که در این فضای انجام کار انباشته شده اند، می توانید یک مرتع کوچک، یک مرتع بزرگ و یک اصطبل بسازید. (در هر دور، ۱ الاغ به این فضای انجام کار اضافه می شود). با پرداخت ۲ چوب برای یک مرتع کوچک، ۴ چوب برای یک مرتع بزرگ و ۱ سنگ برای اصطبل، آن ها را بسازید. شما می توانید تمام سه سازه یا تنها برخی از آن ها (یا هیچ کدام) را بسازید، اما نمی توانید بیش از ۱ مرتع کوچک و ۱ مرتع بزرگ یا بیشتر از ۱ اصطبل را در یک عمل واحد ایجاد کنید.

ساخت معدن یاقوت: یک معدن یاقوت را بر روی یک تونل خالی یا تونل عمیق در سیستم غار خود قرار دهید. اگر (و فقط اگر) شما معدن یاقوت را بر روی یک تونل عمیق قرار دهید، می توانید ۱ یاقوت از مخزن اصلی دریافت کنید. (تونل های عمیق فقط می توانند در کاشی های دو قلو معدن سنگ آهن / تونل عمیق پیدا شوند. به همین دلیل تصویر این محل انجام کار، آن کاشی را نشان می دهد).

مرحله ۳: سه کارت بعدی در دوره های ۷ تا ۹ وارد بازی خواهند شد.

زندگی خانوادگی: اگر سیستم غار شما، اتاق های بیشتری به نسبت جمعیت خانوادتان داشته باشد، می توانید اقدام رشد خانواده را انجام دهید. یک دیسک کوتوله را از مخزن شخصی خود بر روی کوتوله ای که این اقدام را انجام داده است قرار دهید. شما نمی توانید بیش از پنج کوتوله در بازی داشته باشید (مگر اینکه "خانه اضافی" را بسازید، صفحه ۳ ضمیمه را ببینید). علاوه بر این یا متناوباً، شما می توانید اقدام به کاشت تا ۲ غله و / یا تا ۲ سبزیجات جدید (به طور معمول) بکنید.

اکتشاف: شما می توانید از این فضای انجام کار با یک کوتوله مسلح استفاده کنید. شما باید یک سفر اکتشافی مرحله ۴ را با انتخاب ۴ آیتم مختلف از لیست اقلام غنیمتی، انجام دهید. در حین این انتخاب توجه داشته باشید که باید قدرت آیتم انتخابی با مقدار نیروی کوتوله شما برابر یا کوچکتر از آن باشد (صفحه ۲۱ دفترچه قوانین را ببینید). (این کارت فضای فضای انجام کار در بازی های دو نفره حذف می شود. در نتیجه، در بازی های دو نفره، مرحله ۳ تنها از دو دور تشکیل می شود).

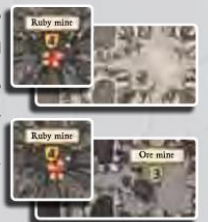
تحويل سنگ آهن: تمام کالاهای موجود در این فضای انجام کار را جمع آوری کنید. (هر دور، ۱ سنگ آهن و ۱ سنگ به این فضای انجام کار اضافه می شود). همچنین، به ازای هر معدن سنگی که در کوهستان خود دارید، ۲ سنگ آهن از مخزن اصلی بردارید.

مرحله ۴: سه کارت بعدی در دوره های ۱۰ تا ۱۲ وارد بازی خواهند شد.

ماجراجویی: اگر از این فضای انجام کار با یک کوتوله غیر مسلح استفاده کنید، می توانید یک سلاح جدید برای این کوتوله (حداکثر با قدرت سلاح ۸) بسازید و سپس دو سفر اکتشافی سطح ۱ انجام دهید (به صفحه ۲۱ دفترچه قوانین نگاه کنید). در عوض، شما می توانید یک کوتوله مسلح را در این فضای انجام کار قرار دهید تا دو سفر اکتشافی انجام دهید.

مبادله آهن: شما می توانید ۲ آهن را با ۲ طلا و ۱ غذا با مخزن اصلی مبادله کنید. شما می توانید این کار را تا ۳ بار انجام دهید.

تحويل یاقوت: تمام یاقوت هایی را که در این فضای انجام کار جمع شده اند، بردارید. (هر دور، ۱ یاقوت به این فضای انجام کار اضافه خواهد شد مگر اینکه این فضا خالی باشد. در این صورت ۲ یاقوت به آن اضافه می شود). اگر حداقل دو معدن یاقوت در کوهستان خود داشته باشید، ۱ یاقوت اضافی از مخزن اصلی دریافت می کنید.



قسمت ۴. سازندگان بازی

مترجم: محمد جواد ربیع نژاد

ارائه از سرزمین ذهن زیبا



طراح: اوو رزنبرگ

ویراستاران: اوو رزنبرگ و گرزوگس کوبیلا

دفترچه قوانین قانون: اوو رزنبرگ

تصاویر و طراحی گرافیکی: کلمنز فرانز



MAYFAIR GAMES
www.mayfairgames.com

Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.



Questions, problems
or complaints?
email us at
buero@lookout-games.de

© 2013 Lookout
Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37
27804 Berne