

Caverna

A GAME BY UWE ROSENBERG

THE CAVE FARMERS

کاورنا یک بازی توسعه استراتژی برای ۱ تا ۷ بازیکن ۱۲ ساله و بالاتر است. زمان بازی حدود ۳۰ دقیقه برای هر بازیکن است. اوو رزنبرگ توصیه می کند که:

شما می توانید کاورنا را با حداکثر ۷ بازیکن بازی کنید. برای اولین بازی ما توصیه می کنیم که جهت کاهش زمان، با حداکثر ۵ بازیکن بازی کنید.



ایده اصلی بازی

در این بازی، شما نقش کوتوله های پرماجرایی را بازی می کنید که در غار دنج خود زندگی می کنند. شما این غارها را برای بدست آوردن آهن و یاقوت حفر کرده و آن ها را برای تبدیل به محلی برای زندگی، تزئین می کنید. شما به آهن جهت ساخت سلاح نیاز دارید. برای انجام سفرهای اکتشافی و کسب غنائم هم نیازمند سلاح هستید. یاقوت ها دارای ارزش و انعطاف زیادی هستند: شما در هر زمان می توانید آن ها را با سایر کالاها و کاشی ها مبادله کنید. در خارج از غار های خود، با بریدن درختان، برای پرورش حیوانات و انجام کشاورزی، مزرعه می سازید.

در پایان، کوتوله ای که بیشترین امتیاز را داشته باشد، برنده بازی خواهد بود.

اجزای بازی

قطعات چوبی و پلاستیک بازی

- ۲۰ توکن سگ قهوه ای روشن
- ۳۵ توکن گوسفند سفید
- ۳۰ توکن الاغ خاکستری
- ۳۰ توکن گراز وحشی مشکی
- ۳۰ توکن گاو قهوه ای
- ۴۵ توکن چوب قهوه ای
- ۲۵ توکن سنگ خاکستری



- ۴۵ سنگ آهن (پلاستیکی) مشکی
- ۲۰ یاقوت (پلاستیکی) قرمز
- ۴۰ توکن غله (گندم) زرد
- ۳۵ توکن سبزیجات نارنجی
- ۱ توکن بازیکن شروع زرد
- ۳×۷ اصطبل در رنگ های مختلف
- ۵×۷ دیسک کوتوله (دورف) در رنگ های مختلف



۱۶ صفحه بازی

- ۷ صفحه شخصی بزرگ (جنگل در چپ، کوه در سمت راست)
- ۱ صفحه اصلی بازی کوچک با ۳ فضای انجام کار از پیش چاپ شده دوره های ۱ تا ۳
- ۱ صفحه اصلی بازی بزرگ با ۴ فضای دوره های ۴ تا ۱۲



- ۱ صفحه بازی دو طرفه با فضاهای انجام کار از قبل چاپ شده برای بازی ۱ تا ۳ نفره در یک طرف (و برای بازی ۴ تا ۷ نفره در طرف دیگر)
- ۱ صفحه الحاقی بازی بزرگ (با فضاهای انجام کار الحاقی برای بازی ۵ نفره در یک طرف و برای بازی ۶ تا ۷ نفره در طرف دیگر)
- ۱ صفحه الحاقی بازی کوچک (انجام کار الحاقی برای بازی ۳ نفره در یک طرف و بازی ۷ نفره در طرف دیگر)
- ۴ صفحه طویل (دراز) برای سازماندهی کاشی های اسباب و اثاثیه (تزئین)

شمارنده ها

- ۲۰ سکه طلا با ارزش "۱"
- ۲۴ سکه طلا با ارزش "۲"
- ۵ سکه طلا با ارزش "۱۰"
- ۱ نشانگر "کوتوله اضافی"
- ۸۸ نشانگر "غذا"
- ۷ نشانگر برداشت محصول



کاشی های تزئینی و چشم انداز

- ۱۷ کاشی تزئین "مسکن" یکسان
- ۴۷ کاشی تزئین منحصر به فرد دیگر
- ۸ کاشی تک "تونل" (در طرف دیگر: "غار")
- ۱۶ کاشی تک "معدن یاقوت" (در طرف دیگر: "زمین زراعی")
- ۱۶ کاشی تک "چمن زار" (از طرف دیگر: "مرتع کوچک")

۲۹ کارت بازی

- ۱ کارت "رویداد برداشت محصول"
- ۱۲ کارت فضای انجام کار با فضاهای انجام کار برای دوره های ۱ تا ۱۲
- ۷ کارت مرور "یاقوت ها، زمان برداشت محصول"



۵۲ نشانگر قدرت سلاح

- (۱×۱، "۱"، "۲"×۱، "۳"×۱، "۴"×۱، "۵"×۱، "۶"×۱، "۷"×۱، "۸"×۱، "۹"×۱، "۱۰"×۱، "۱۱"×۱، "۱۲"×۱، "۱۳"×۱، "۱۴"×۱)
- ۸ نشانگرهای ضرب "۴"
- (در طرف دیگر: نشانگرهای گدایی "۳-طلا")
- ۸ نشانگر کالا ("۸ گوسفند"، "۸ الاغ"، "۸ گراز وحشی"، "۸ گاو"، "۱۰ چوب"، "۱۰ سنگ"، "۱۰ سنگ آهن"، "۵ یاقوت")
- ۲ نشانگر "۸ حیوانات"



۲۴ کاشی دوقلو "سنگ آهن / تونل عمیق"

- (در طرف دیگر: "مرتع بزرگ")
- ۴۰ کاشی دوقلو "غار / تونل"
- (در طرف دیگر: "غار / غار")
- ۴۰ کاشی دوقلو "چمنزار / زمین زراعی"
- (در طرف دیگر: مرتع / زمین زراعی کوچک)



۷ کارت مرور "غنیمت سفر"

- (مقادیر ۱ تا ۸ در یک طرف و ۹ تا ۱۴ در طرف دیگر)
- ۲ کارت کوتوله برای بازی انفرادی و ۲ نفره

همچنین

دفترچه امتیاز گیری

کیسه های پلاستیکی برای سازماندهی اجزاء

دفترچه قوانین ۲۴ صفحه ای

پیوست ۸ صفحه ای با جزئیات در مورد سفر،

کاشی های تزئین و فضاهای انجام کار

چینش بازی

ما در ابتدا بازی را برای ۲ تا ۷ بازیکن توضیح خواهیم داد. قوانین بازی انفرادی در آخرین صفحه شرح داده خواهد شد.

مناطق بازی صفحه شخصی شما

هر بازیکن یک رنگ را انتخاب می کند و یک صفحه شخصی (خانه) و ۵ کوتوله (دوورف) و ۳ اصطیل آن رنگ را بر می دارد.
۲ عدد از ۵ کوتوله را در کنار هم در "مسکن اولیه" واقع در صفحه شخصی خود قرار دهید. ۳ کوتوله باقی مانده و اصطیل های خود را در کنار صفحه شخصی خود به عنوان مخزن شخصی نگه دارید.
(کوتوله ها، اصطیل ها و صفحات شخصی رنگ های باقی مانده را به جعبه بازی بازگردانید).
سپس یک عدد از هر دو کارت مرور مختلف بردارید.



دو کوتوله اول شما، با هم در مسکن اولیه غارشان زندگی می کنند.



اصطیل ها

به طور تصادفی مشخص کنید که کدام بازیکن نشانگر بازیکن شروع را دریافت کند. به بازیکن شروع کننده و نفر سمت چپ او هر کدام ۱ غذا بدهید. سهم بازیکن سوم ۲ غذا می شود. هر بازیکن دیگر ۳ غذا می گیرد.

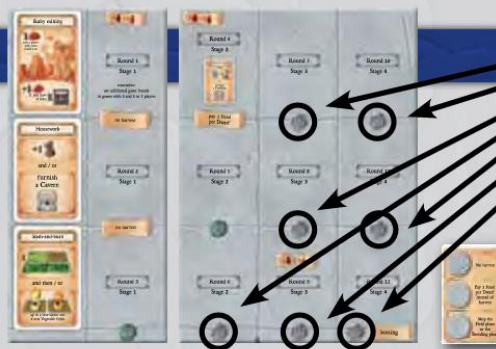
ما به شما توصیه می کنیم که کوتوله های موجود در مخزن خود را با اصطیل هایتان بپوشانید تا تصادفا قبل از اینکه شما مجاز به استفاده از آن ها باشید، وارد بازی نشوند.



بازیکنان بسته به ترتیب نوبتشان، تعداد غذاهای مختلفی دریافت می کنند.

صفحات بازی با فضاهای انجام کار

دو صفحه اصلی بازی یک طرفه با محل دوره های ۱ تا ۳، یا ۴ تا ۱۲ را در کنار یکدیگر قرار دهید. ۷ نشانگر برداشت را به صورت رو به پایین (با نماد سنگ خاکستری رو به بالا) با هم مخلوط کنید و یک نشانگر در هر فضای دوره های ۶ تا ۱۲ قرار دهید. کارت "رویداد برداشت محصول" را در کنار صفحات بازی قرار دهید.



۷ نشانگر برداشت محصول به صورت رو به پایین روی صفحات بازی قرار می گیرند.

بازی ۲ نفره

در یک بازی ۲ نفره، یکی از نشانگرهای برداشت محصول با یک برگ سبز را از بازی حذف کنید. سپس ۶ نشانگر باقی مانده را در میان فضای دوره های ۶ تا ۱۲ توزیع کنید. فضای ۹ خالی باشد.

- سومین صفحه اصلی بازی را در سمت چپ دو صفحه اول قرار دهید. بسته به تعداد بازیکنان (۱ تا ۳، یا ۴ تا ۷ بازیکن)، آن را از طرف مناسب رو به بالا متصل کنید.
- دو صفحه الحاقی بازی دیگر نیز وجود دارد.
- در بازی هایی با ۵ تا ۷ بازیکن، از صفحه الحاقی بازی بزرگتر استفاده می شود. بسته به تعداد بازیکنان (۵ تا ۶ یا ۷ بازیکن)، آن را به طرف مناسب برگردانید.
- صفحه الحاقی بازی کوچکتر در بازی هایی با ۳ یا ۷ بازیکن استفاده می شود.
- صفحات الحاقی بازی مورد نیاز را در سمت چپ قسمت های اصلی قرار دهید.



صفحات تامین کاشی های تزئین (اسباب و اثاثیه) را در کنار دیگر صفحات بازی قرار دهید.

این شکل نشان دهنده چینش یک بازی ۳ نفره است. به خصوص در بازی های ۳ نفره، بازیکنان تمایل به فراموش کردن استفاده از صفحه الحاقی بازی دارند. همانطور که می بینید، صفحات تامین در کنار دیگر صفحات بازی قرار گرفته اند.



صفحات بازی

الحاقی

صفحات اصلی بازی

کارت رویدادهای برداشت

صفحات تامین و کاشی های تزئین (اسباب و اثاثیه)

صفحات تامین دو طرفه هستند. یک طرف آن در بازی مقدماتی و طرف دیگر در بازی کامل استفاده می شود. بازی کامل، شامل انواع مختلفی از کاشی های تزئین است. (هنگام اجرای یک بازی مقدماتی، کاشی های استفاده نشده را در جعبه بازی بگذارید).

هنگام بازی با ۶ یا ۷ بازیکن، جهت اطمینان از کافی بودن کاشی های تزئین در بازی، توصیه می کنیم که بازی کامل را اجرا کنید.



کاشی های تزئین را در فضاهای مربوط به خود، بر روی صفحات موجود قرار دهید. در بازی، بیش از یک کاشی "مسکن" معمولی وجود دارد. تعدادی از آن ها را در فضای مربوط به خود، در صفحه تامین قرار دهید و بقیه را در کنار آن ذخیره کنید.

تعداد کافی از کاشی های "مسکن" معمولی (با هزینه ۴ چوب و ۳ سنگ) وجود دارد. شما لازم نیست همه آن ها را در صفحه تامین قرار دهید. هر زمان که این کاشی ها استفاده شدند، جای آن ها را به طور مداوم پر کنید.



کارت های فضای انجام کار

۱۲ کارت فضای انجام کار را با هم مخلوط کنید. در هنگام مخلوط کردن، آن ها را رو به سمت پایین نگه دارید.

در بازی دو نفره، فقط ۱۱ کارت فضای انجام کار استفاده می شوند. کارت "Exploration" ("اکتشاف") را با "سفر اکتشافی سطح ۴"، از بازی حذف کنید. (با استفاده از یک کارت کوتوله، فضای خالی ۹ استفاده نشده را بپوشانید).

کارت های فضای انجام کار مخلوط شده را بدون نگاه کردن به آن ها و به صورت ستون کارت های با وجه رو به پایین، به صورت زیر تنظیم کنید.

۱۲ کارت فضای انجام کار را پس از مخلوط کردن، دوباره مرتب کنید. شما می توانید آن ها را به صورت بادبزنی (یا همانند شکل) یا به شکل ستونی در بیاورید.



- سه کارت مرحله ۴ ام را در پایین ستون قرار دهید، در بالای آن ها سه (یا دو) کارت مرحله ۳ و در بالای آن ها دو کارت معمولی مرحله ۲ را جای دهید.
- کارت دور ۴ ام را بر روی این ستون قرار دهید. (در یک طرف این کارت می گوید: "آرزوی فرزند" و در طرف دیگر آن "آرزوی فوری فرزند" درج شده است. در حال حاضر مهم نیست که کدام وجه کارت رو به بالا باشد).
- سرانجام، سه کارت مرحله ۱ را در بالای ستون قرار دهید.

کاشی های چشم انداز

کاشی های چشم انداز را بر اساس نوعشان طبقه بندی کنید و آن ها را در ستون های جداگانه قرار دهید. ۳ نوع از هر دو کاشی تک و دوقلو وجود دارد.



منابع ساختمانی، حیوانات و نشانگرهای قدرت سلاح

اجزای باقی مانده را جدا کنید و آن ها را در ستون های مجزا در کنار صفحات بازی نگه دارید. تمام حیوانات را می توان در یک محل و تمام مصالح ساختمانی در محل دیگری ذخیره کنید. شما نیازی به مرتب کردن نشانگرهای قدرت سلاح ندارید.

در طول بازی، شما کاشی های تک و دوقلو را در صفحه شخصی خود قرار خواهید داد. زمین های کشاورزی و چمنزارها (که بعدها می توانند به مراتع ارتقاء داده شوند) را می توان در فضاهای جنگل قرار داد؛ غارها و تونل ها (که بعدها می توانند به معادن ارتقا یابند)، را می توان در فضاهای کوهستانی قرار داد.

هدف بازی

صفحه شخصی شما شامل دو بخش است (به شکل زیر نگاه کنید). در سمت چپ، یک جنگل وجود دارد که شما در طی بازی آن را خواهید برید. در سمت راست، یک کوه با ورودی به سیستم غار شما وجود دارد که در حال حاضر شامل دو غار است. یکی از این ها "مسکن اولیه" است و برای دو کوتوله و یک جفت حیوانات تعبیه شده است. غار دیگر هنوز خالی، اما آماده تجهیز شدن است.

دو کوتوله اول شما در اتاق ورودی سیستم غار شما زندگی می کنند. اگر می خواهید خانواده کوتوله (دورف) ای خود را رشد دهید، باید خانه های بیشتری به سیستم غار خود اضافه کنید. برای این منظور، همانطور که در هنگام چینش بازی دیدید، کاشی های تزئین وجود دارند.

هر یک از کوتوله های شما می تواند یک کار در هر دور انجام دهد - کلیه اقدامات (کارهای قابل انجام) بر روی صفحات بازی قرار دارند. شما در جهت ساعت گرد، یک کوتوله خود را در هر نوبت بر روی یک محل انجام کار قرار می دهید. این روال تا جایی که همه بازیکنان کوتوله های خود را بر روی صفحات بازی قرار دهند، ادامه خواهد داشت.

هدف شما از انجام این اقدامات، جمع آوری غذا برای کوتوله های خود و توسعه صفحه شخصیتان جهت کسب امتیازات طلا در پایان بازی است. اجازه بدهید تا نگاهی بیاندازیم به آنچه شما می توانید با صفحه شخصی خود انجام دهید و آنچه که برای شما امتیاز طلا به همراه دارد.



وقتی شما کوتوله های خود را در صفحه بازی قرار می دهید، ناگزیر بر سر راه دیگر بازیکنان قرار خواهید گرفت. هر فضای انجام کار تنها توسط یک کوتوله اشغال می شود. وقتی تمامی کوتوله ها در صفحه بازی قرار گرفتند، به خانه بر می گردند. سپس آن ها دور بعدی را آغاز خواهند کرد.

وقتی قوانین بازی را مطالعه می کنید، شما می توانید هر بار که بخواهید به بخش زیر برگردید، تا دید بهتری از بازی پیدا کنید. این بخش برای درک قوانین لازم نیست. هر اطلاعاتی که در اینجا یافت می شود، در سایر نقاط دفترچه قوانین نیز آمده است.



برای درک اینکه چه اتفاقی در صفحه شخصی (خانه) شما رخ می دهد

شما جنگل صفحه شخصی خود را می برید تا چوب و کوه را می تراشید تا سنگ بدست آورید. شما به این مصالح ساختمانی برای تزئین فضاهای توخالی کوهستان خود نیاز دارید. در خارج از کوه، شما می توانید از زمین بی درخت برای انجام امور کشاورزی و دامداری برای تغذیه خانواده کوچک خود استفاده کنید.

درختان جنگل را ببرید تا زمین زراعی و چمنزار بسازید.

شما می توانید چمنزارها برای ساخت مراتع، جهت حفظ حیوانات مزرعه خود حصار بندی کنید: به سادگی کاشی دوقلو "چمنزار / زمین زراعی" را به طرف دیگر بچرخانید. یک فضای حصار کشی شده می تواند یک جفت حیوان را در خود نگه دارد.

یاقوت ها را برای خریدن کاشی های "زمین زراعی" و "چمنزار" تک جمع آوری کنید. هر کاشی ۱ یاقوت هزینه دارد.



یاقوت ها به این شکل هستند

سیستم غار خود را با قرار دادن کاشی های "غار / تونل" و "غار / غار" دوقلو در کوهستان، گسترش دهید.

و یا سیستم غار خود را با تک کاشی های خریداری شده با یاقوت گسترش دهید: هزینه تک کاشی های تونل ۱ یاقوت و تک غار ۲ یاقوت می باشد. (یاقوت ها دارای بسیاری از کاربردهای دیگر نیز می باشند که ما بعداً خواهیم دید.)

"مسکن اولیه" خانه ای برای اولین کوتوله های شماست. شما همچنین می توانید یک جفت حیوان را در آن نگه دارید.

اولین کاشی "زمین زراعی / چمنزار" خود را در فضای جنگل مقابل ورودی غار خود قرار دهید.

راه های بیشتری برای نگه داشتن حیوانات به نسبت آنچه در صفحه قبل گفته شد، وجود دارد.

شما می توانید یک "مرتع بزرگ" را بر روی دو فضای چمنزار مجاور قرار دهید تا بهتر بتوانید حیوانات خود را نگه دارید. شما حتی می توانید با ایجاد یک اصطبل در آن، ظرفیت مرتع را دو برابر کنید. شما می توانید تا ۸ حیوان از یک نوع را در یک مرتع بزرگ دارای یک اصطبل حفظ کنید.

شما می توانید یک اصطبل را در فضای جنگل (که هنوز پاک نشده است) قرار دهید: یک اصطبل جنگلی می تواند ۱ گراز وحشی را نگه دارد، اما نه هیچ حیوان دیگری را.

شما می توانید کاشی های تزئین را در غارهای خود قرار دهید. این کاشی ها می توانند در طول بازی یا در پایان آن به نفع شما باشند.

شما می توانید معدن سنگ آهن را بر روی دو تونل مجاور هم قرار دهید.

در معادن سنگ آهن، تونل های معمولی و تونل های عمیق وجود دارد. شما می توانید یک معدن یاقوت را در هر یک از این تونل ها قرار دهید. اگر شما معدنی را در تونل عمیق قرار دهید، بلافاصله ۱ یاقوت به دست خواهید آورد.

هر معدن می تواند ۱ الاغ در خود نگه دارد.

شما همچنین می توانید یک اصطبل در فضای چمنزار بسازید. اصطبل چمنزار می تواند ۱ حیوان از هر نوع در خود نگه دارد.

شما می توانید غلات و سبزیجات را در زمین های زراعی خود رشد دهید و بعد آنها را درو کنید.

این جدول نحوه تغذیه کردن خانواده شما را نشان می دهد.

سلاح ها و اکتشاف ها

بازیکنان کهنه کار "اگریکولا" ممکن است به شدت به آنچه در مورد سلاح می گوییم، علاقه مند شوند. در کاورنا، کوتوله های شما سنگ آهن را برای ساخت سلاح جمع آوری می کنند. قدرت سلاح توسط مقدار سنگ آهن مورد استفاده در فرایند [ساخت سلاح] تعیین می شود و پس از هر سفر اکتشافی به اندازه ۱ واحد افزایش می یابد. بسته به سطح آن سفر اکتشافی، ممکن است ۱ تا ۴ مورد غنیمت به دست آورید. اینکه چه غنیمتی بدست آورید، به قدرت سلاحی که استفاده شده است بستگی دارد (به کارت بررسی نگاه کنید). یک سلاح تازه ساخت تنها می تواند قدرت اولیه برابر با یا کمتر از ۸ داشته باشد. این قدرت را می توان در طول بازی به حداکثر توان ۱۴ افزایش داد.



این کوتوله می تواند بهترین سلاح را از طریق آهنگری دریافت کند.

اقلام غنیمتی که تا قدرت ۸ در دسترس می باشند.



مسئله که خاصی در مورد "کشاورزان غار نشین" وجود دارد، ظاهر شدن دو گروه در هنگام بازی با بسیاری از بازیکنان است: یک گروه به دنبال سلاح می رود، گروهی دیگر روش صلح آمیز را دنبال می کند. البته اعضای هر گروه برای منابع مشابه رقابت خواهند کرد. در حین رقابت های درون گروهی مراقب باشید، تا در برابر دیگران شکست نخورید.



تعداد اجزاء

تنها اجزائی که عمدتاً از نظر تعداد محدود هستند (به غیر از کاشی های منحصر به فرد) ۵ کوتوله و ۳ اصطبل هر بازیکن هستند. هر عنصر دیگر نامحدود است. اگر هر یک از اجزای دیگر تمام شود، از نشانگرهای ضرب یا تعبیه استفاده کنید. یک توکن کالا را بر روی یک نشانگر ضرب بگذارید تا نشان دهنده ۴ عدد آن نوع شود.

نشانگرهای نشان دهنده ۸ حیوان از یک نوع خاص هم وجود دارند. این ها می توانند در مراتع بزرگ با اصطبل استفاده شوند. همچنین نشانگرهایی برای ۱۰ واحد از نوع خاصی از مصالح ساختمانی یا برای ۵ یاقوت نیز وجود دارد.



شما همچنین می توانید "حیوانات" را ضرب کنید. این مرتع بزرگ در حال حاضر دارای ۴ گراز وحشی است.

بگذارید نگاهی به دفترچه امتیاز دهی داشته باشیم

در پایان بازی، بازیکن با بیشتر امتیازات طلا برنده می شود. در مثال زیر ما خواهیم دید که چگونه می توانید این امتیازات را بدست آورید. اعداد داخل پرانتز، امتیازاتی است که در مثال بدست می آیند.

هر حیوان ۱ امتیاز طلا ارزش دارد. سگ ها و حیوانات مزرعه مثل گوسفند، الاغ، گراز وحشی و گاو نیز در این صفحه وجود دارند. (۲۱ = ۱۰ + ۳ + ۲ + ۴ + ۲)

21

کاشی های تزئین به اندازه امتیازات چاپ شده بر روی آن ها ارزش دارند. (۲ + ۲ + ۲ = ۶ و ۳ + ۳ = ۶ برای خانه (مسکن) هایی که در طول بازی ساخته شده اند)

12

شما برای هر نوع حیوان مزرعه ای که پرورش ندهید، ۲ امتیاز از دست می دهید. (هیچ نوع حیوانی در این صفحه شخصی از قلم نیافتاده است.)

مراعات به اندازه امتیاز چاپ شده بر روی آن ها است ارزش دارند. (۶ = ۴ + ۲)

6

شما ۱ امتیاز برای هر فضای استفاده نشده از صفحه شخصی خود از دست می دهید.

-3

معادن به اندازه امتیاز چاپ شده بر روی آن ها ارزش دارند. (۴ + ۳ = ۷)

11



سبزیجات، یاقوت ها و طلاها، هر کدام ۱ امتیاز طلا ارزش دارند. (۱۸ = ۱۳ + ۵)

18

غله (گندم) 1/2 امتیاز طلا (گرد به بالا) ارزش دارد، صرف نظر از آن که قبلا برداشت شده است یا خیر.

5

هر کوتوله ۱ امتیاز طلا ارزش دارد.

4

برخی از کاشی های تزئین می توانند امتیازات اضافی در بر داشته باشند. ("Fodder storage" یا "ذخیره سازی علوفه" ۶ امتیاز طلای جایزه برای ۱۹ حیوان مزرعه به همراه دارد.)

6

بازیکن در این مثال دارای مجموع ۸۰ امتیاز طلا است.

80

۸۰ امتیاز طلا، امتیازی خوب است. بازیکنان پیشرفته به راحتی رکورد ۱۰۰ امتیاز طلا را پشت سر خواهند گذاشت.



جریان بازی

این قسمت شامل دو بخش است. در ابتدا، ما به روال بازی می پردازیم. سپس اقدامات قابل انجام را توضیح خواهیم داد.

روال بازی

هر یک از ۱۲ دور بازی، از طریق پنج مرحله انجام می شوند که به ترتیب در اینجا شرح داده شده اند.

بازی ۲ نفره

در بازی دو نفره، تنها ۱۱ دور برای بازی وجود دارد.

بازیکنانی که قبلا اگریکولا بازی کرده اند فقط نیاز به خواندن جملات قهوه ای دارند. همه قوانین دیگر در هر دو بازی "کاورنا" و "اگریکولا" مشترک هستند.



در ابتدای هر دور، **اولین کارت فضای انجام کار** را از ستون کارت های این مجموعه بکشید و آن را به رو در فضای مناسب آن دور بر روی صفحه بازی قرار دهید.

۱. یک فضای انجام کار جدید اضافه کنید

این فضایی است که شما اولین کارت فضای انجام کار را در دور اول قرار می دهید.



کالا های مورد نیاز را از مخزن اصلی در فضاهای انجام کار قرار دهید. در کنار این فضاهای انجام کار شکل یک پیکان چاپ شده است.

۲. فضاهای انباشته را دوباره پر کنید

پیکان فضای انباشته



نوبت های بازی در جهت عقربه های ساعت می چرخند. در نوبت خود **۱ کوتوله** از صفحه شخصی تان بردارید و در محل های انجام کار قرار دهید. سپس اقداماتی را که آن فضا ارائه می دهد، انجام دهید. هر فضای انجام کار تنها می تواند توسط یک کوتوله اشغال شود.

۳. فاز کار

این کوتوله یک اسلحه می سازد.

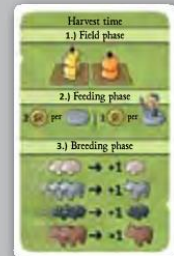


پس از اینکه تمام کوتوله ها در فضاهای انجام کار قرار داده شدند، کوتوله های خود را به **خانه های خود بازگردانید**.

۴. بازگشت به خانه

۵. زمان برداشت محصول

در پایان بسیاری از دوره های بازی، برداشت محصول وجود دارد: غلات و سبزیجات را درو کرده، خانواده خود را تغذیه کنید. حیوانات خود را نیز پرورش دهید.



۱. یک فضای انجام کار جدید اضافه کنید

در ابتدای هر دور، اولین کارت فضای انجام کار را از ستون کارت های این مجموعه بکشید و آن را به رو در فضای با کمترین عدد دور، بر روی صفحه بازی قرار دهید. (فضاهای دور شماره ۱ تا ۱۲ هستند) فضای انجام کار جدید به تعداد اقدامات موجود اضافه می کند. این فضا می تواند توسط هر بازیکن در تمامی مراحل کار (در این دور و تمام دورهای بعدی) استفاده شود.

از ابتدای دور ۶ ام، شما همچنین باید نشانگر برداشت محصول را در فضای دوری که در آن کارت محل انجام کار جدید قرار می گیرد، رو به بالا بچرخانید. نشانگر را در محل به شکل سنگ خاکستری بگذارید.

فضای دور اول به شما یادآوری می کند که آیا شما نیاز به صفحات الحاقی دارید یا خیر.



یک نماد سنگ خاکستری در پشت هر نشانگر برداشت محصول وجود دارد و یک علامت سوال قرمز یا برگ سبز هم در طرف مقابل آن می باشد.



اگر نشانگر برداشت یک برگ سبز رنگ را نشان می دهد، یک برداشت محصول معمولی در انتهای آن دور اتفاق خواهد افتاد (صفحه ۹ ببینید).

اگر علامت سوال قرمز را نشان می دهد، برداشت به صورت متفاوتی بازی خواهد شد (به بخش "کدام دور با برداشت محصول همراه است؟"، در صفحه ۱۰ نگاه کنید)

مثال: علامت سوال قرمز رو شده است: کارت "رویداد برداشت محصول" تعیین می کند که چه رویدادی در برداشت محصول آینده تاثیر می گذارد. در این مثال، این رویداد در بالای کارت قرار خواهد گرفت.



اگر عنصر غافلگیری را دوست دارید، توصیه می کنیم نشانگر برداشت را در فقط پایان دور رو کنید.

موارد خاص هنگام اضافه کردن یک فضای انجام کار جدید

کارت فضای انجام کار "Wish for children" ("آرزوی فرزند") همیشه در دور چهارم وارد بازی خواهد شد. در ابتدا، آن را با سمت "آرزوی فرزند" رو به بالا در صفحه بازی قرار دهید. به محض اینکه در مرحله سوم، کارت "Family life" ("زندگی خانوادگی") وارد بازی شد، این کارت را به طرف دیگر آن برگردانید که "Urgent wish for children" ("آرزوی فوری فرزند") را نشان می دهد.



این همان راهی است که به خانواده های کوچک توصیه می شود: با گذشت زمان آرزوی فرزند به یک نیاز فوری تبدیل می شود.

بازی ۲ نفره

در بازی ۲ نفره، آخرین دور مرحله سوم - دور ۹ ام- به خاطر حذف شدن کارت فضای انجام کار "اکتشاف" از بازی، صرف نظر می شود (به بخش "چینش بازی"، صفحه ۳ مراجعه کنید).

۲. پر کردن دوباره فضاهای انباشته

در بسیاری از فضاهای انجام کار، یک پیکان و یک تصویر پس زمینه از یک کالای خاص وجود دارد که نشان می دهد در هر دور، این فضا باید با آن کالاها دوباره پر شوند. این فضاهای انجام کار، "فضاهای انباشته" نامیده می شوند. حتی اگر از دورهای قبل در فضاهای انباشته کالایی باقی مانده باشد، دوباره باید آن ها را پر کرد. به عنوان مثال، "۳ چوب" و یک پیکان نشان می دهد که شما در هر دور باید ۳ چوب در آن فضای انجام کار قرار دهید.



این یک فضای انباشته است.

یک استثنا وجود دارد: به عنوان مثال ۳(۱) چوب و یک پیکان نشان می دهد که در صورت خالی نبودن این فضای انجام کار، در هر دور شما باید ۱ چوب در آن قرار دهید. اگر این محل خالی بود، شما باید ۳ چوب روی آن بگذارید. بر این اساس، نماد های دیگر فضاهای انجام کار را بخوانید. به عنوان مثال، "۱ غله (۱ سبزی)" در فضای انجام کار "Sustenance" ("تغذیه")، بدین معنی است که اگر این فضا خالی باشد، شما باید ۱ گندم در آن قرار دهید و اگر چیزی در آن بود به جای گندم، ۱ سبزی در آن بگذارید.

جزئیات بیشتر در مورد پر کردن مجدد فضاهای انباشته

- هنگام پر کردن، کالاها را از منبع اصلی بازی بردارید.
- هیچ محدودیتی برای تعداد کالاها در فضای انباشته وجود ندارد.
- اگر کالای خاصی در منبع شما به اتمام رسید، از نشانگرهای ضرب یا تعبیه استفاده کنید (صفحه ۵ را ببینید).

۳. فاز کار



بازی با بازیکن شروع آغاز می شود و در جهت عقربه های ساعت، هر بازیکن به نوبت باید یک کوتوله از غار خود برداشته و آن را در یک فضای انجام کار اشغال نشده بگذارد. سپس، بلافاصله عمل درج شده بر روی آن فضا را انجام دهد. بازی تا زمانی که تمام بازیکنان همه کوتوله های خود را در صفحه بازی بگذارند، ادامه پیدا می کند.

لطفاً به نوبت بازی کوتوله های خود توجه کنید: باید کوتوله های خود را با توجه قدرت اسلحه آن ها به ترتیب صعودی مرتب کنید. از کوتوله های غیر مسلح خود (یعنی کسانی که بدون سلاح هستند) شروع کنید و به دنبال آن از افراد مسلح خود (یعنی کسانی که دارای اسلحه هستند)، استفاده کنید.



این کوتوله ها باید در جهت مشخص شده بازی کنند.

هر فضای انجام کار تنها می تواند توسط یک کوتوله در هر دور مورد استفاده قرار گیرد.



چوب، سنگ و سنگ آهن مصالح ساختمانی هستند.

هر زمان که شما مصالح ساختمانی، غلات، سبزیجات، مواد غذایی و یا یاقوت بر می دارید. آن ها را به نحوی که توسط دیگر بازیکنان قابل مشاهده باشد، در مخزن شخصی خود قرار دهید. شما نمی توانید حیوانات را در مخزن شخصی خود نگه دارید. آن ها باید به طور مستقیم در صفحه شخصی شما قرار گیرند. (برای بررسی قوانین مربوط به دامپروری، به صفحه ۲۰ مراجعه کنید. این قوانین به صورت خلاصه در صفحه ۵ نیز ذکر شده است.)

جزئیات بیشتر در مورد فاز کار

- حیواناتی که در فاز کار به دست می آورید اما نمی توانید یا نمی خواهید در صفحه شخصی خود بگذارید را می توان بلافاصله (با توجه به جدول تبدیل در صفحه شخصیتان و در صفحه ۱۱) ف تبدیل به غذا کرد.
- شما فقط می توانید کوتوله های حاضر را در غار خود را قرار دهید. شما نمی توانید از کوتوله های موجود در مخزن شخصی خود استفاده کنید (زیرا آن ها هنوز متولد نشده اند، شما می توانید برای اطلاعات بیشتر، بخش "رشد خانواده" را در صفحه ۱۵ ببینید).
- در نوبت خود، شما فقط می توانید یک کوتوله را در صفحه بازی قرار دهید.
- شما نمی توانید یک کوتوله را در یک فضای انجام کار قرار داده و حداقل یکی از اقدامات آن را انجام ندهید.
- با توجه به اقدام "Family growth" ("رشد خانواده") (به صفحه ۱۵ نگاه کنید)، برخی از بازیکنان ممکن است کوتوله های کمتری نسبت به دیگران، در غارهای خود داشته باشند. اگر کوتوله های یک بازیکن در طول یک دور تمام شوند، نوبت این بازیکن نیز به اتمام می رسد. فقط بازیکنانی که کوتوله هایشان در غارهای آن ها باقی مانده است، همچنان به بازی ادامه می دهند.
- در برخی فضاهای انجام کار شما باید یکی از چندین گزینه موجود را انتخاب می کنید ("یکی از دوتا ... یا").
- فضاهای انجام کار دیگر به شما اجازه می دهد تا هر تعداد اقدامات موجود را انجام دهید ("و / یا"، "و سپس / یا").
- دو فضای انجام کار وجود دارد که دارای یک عمل اولیه اجباری و یک اختیاری در پی اقدام آن است ("و پس از آن"). در مورد فضای انجام کار "آرزوی فوری فرزند"، شما باید از اولین اقدام برای استفاده از دومین کار استفاده کنید.



۴. بازگشت به خانه

کوتوله های خود را از صفحات بازی بردارید و آن ها را به خانه های خود بازگردانید.

جزئیات بیشتر در مورد بازگشت به خانه

- این مسئله که کوتوله های خود را چگونه در بین خانه های خود پخش کنید، چندان اهمیتی ندارد.
- شما نمی توانید کوتوله های بیشتری به نسبت اتاق های خود در بازی داشته باشید. چراکه هر کوتوله خسته شما وقتی به خانه بر می گردد، نیاز به محل خواب و استراحت دارد.
- بهتر است کوتوله های خود را در کنار یکدیگر در غار خود قرار دهید. تا رقیبان شما بتوانند به راحتی ببینند که کدام کوتوله شما سلاح دارد و قدرت آن چقدر است.



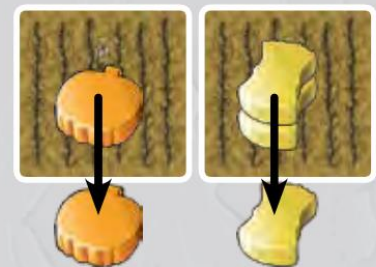
کاشی های مسکن با رنگ پس زمینه نارنجی و نام آن ها مشخص می شوند.

۵. زمان برداشت محصول

در طول برداشت محصول، بازیکنان باید خانواده های خود را تغذیه کنند. بعضی از دوره های بازی با برداشت محصول پایان نمی یابند، برخی دیگر برداشت محصول دارند (به بخش "کدام یک از دور های بازی با برداشت محصول به پایان می رسند؟" در صفحه ۱۰ نگاه کنید). فرآیند برداشت محصول از طریق سه زیر مرحله انجام می شود که به صورت زیر بازی می شود (به کارت بررسی "زمان برداشت محصول" نگاه کنید).

زیر مرحله ۱: فاز زمین زراعی

۱ توکن غله یا سبزی را از هر زمین زراعی بردارید (درو کنید) و آن ها را در کنار صفحه شخصی خود قرار دهید. (برای اطلاعات بیشتر در مورد نحوه کشت محصولات به صفحه ۱۴ مراجعه کنید).



اکنون زمان برداشت محصول است.

زیر مرحله ۲: فاز تغذیه

در مرحله تغذیه، شما باید کوتوله های خود را با پرداخت ۲ غذا به ازای هر کوتوله حاضر در غار خود، آن ها را تغذیه کنید. فرزندان که در این دور توسط اقدام "رشد خانواده" متولد شده اند، تنها ۱ غذا مصرف می کنند، اما از دور های آینده ۲ غذا مصرف خواهند کرد. (برای جزئیات بیشتر درباره رشد خانواده به صفحه ۱۵ مراجعه کنید). اگر غذا کافی نداشته باشید، می توانید کالاهای خود را به غذا تبدیل کنید (طبق جدول تبدیل در صفحه ۱۱)، یا اینکه باید از نشانگرهای گدایی استفاده کنید.

نشانگرهای گدایی

اگر شما نمی توانید یا نمی خواهید غذای مورد نیاز خود را تولید کنید، باید ۱ نشانگر گدایی به ازای هر واحد کمبود غذایی بردارید. شما نمی توانید کوتوله ها را مجبور به صرف نظر از نیاز به تغذیه آن ها کنید. (در پایان بازی، ۳ امتیاز طلا برای هر نشانگر گدایی از دست خواهید داد.) هیچ راهی برای بازگرداندن نشانگرهای گدایی شما وجود ندارد.



زیر مرحله ۳: فاز پرورش حیوانات

اگر شما حداقل ۲ حیوان مزرعه از یک نوع داشته باشید، دقیقاً ۱ حیوان (نوزاد) دیگری از آن نوع دریافت می کنید - اما فقط اگر حیوان تازه متولد بتواند در صفحه شخصی شما جای بگیرد. (حیوانات نوزاد و حیوانات والد نمی توانند بلافاصله پس از تولد به غذا تبدیل شوند. ابتدا باید آن ها را در صفحه شخصی خود جای دهید.)



جزئیات بیشتر مربوط به دامپروری

- شما همه ی حیوانات نوزاد خود را در یک زمان می گیرید، نه نوبت به نوبت.
- شما فقط می توانید در هر برداشت محصول، از هر نوع حیوان فقط یک عدد بردارید.
- سگ ها حیوانات مزرعه در نظر گرفته نمی شوند. آن ها زاد و ولد ندارند.
- حیوانات بدون توجه به اینکه که والدین شان در کجای صفحه شخصی شما قرار می گیرند، تولید مثل می کنند. والدین ممکن است در مناطق جداگانه باشند.

بازیکن در این مثال یک اصطبل در جنگل و درست در خارج از غار خود ساخته است. در حال حاضر او قادر به نگه داشتن تا ۳ گراز وحشی است. (حیوانات به تفصیل در صفحه ۲۰ توضیح داده خواهند شد.) بنابراین، گراز های وحشی او می توانند یک بچه گراز تولید کنند (علی رغم این که در حال حاضر به نظر نمی رسد که چندان علاقه مند به یکدیگر باشند).

کدام یک از دوره های بازی با یک برداشت محصول پایان می یابند؟

دوره های ۱ تا ۴

- در چهار دور اول، فقط یک برداشت محصول وجود دارد: در پایان دور سوم. دو دور اول، هیچ برداشتی ندارند. در انتهای دور ۴، هیچ برداشتی وجود ندارد، اما در عوض شما باید ۱ غذا برای هر کوتوله حاضر در غار خود (حتی برای کوتوله های فرزند) پرداخت کنید. در این زمان فاز زراعی یا دامپروری وجود ندارد.

دوره های ۵ تا ۱۲

- به طور پیش فرض در انتهای دوره های ۵ تا ۱۲ برداشت محصول وجود خواهد داشت. اگر نشانگر برداشت یک علامت سوال قرمز را نشان دهد، ممکن است این مسئله تغییر کند. (نشانگرهای های برداشت محصول بر روی فضای دوره های ۶ تا ۱۲ در هنگام چینی بازی، قرار گرفته اند. به صفحه ۷ مراجعه کنید.) نحوه این تغییر به عدد علامت های سوالی که قبلاً نشان داده شده اند بستگی دارد.

- همانطور که در کارت "رویداد برداشت محصول" توضیح داده شده است، در انتهای دوری که در آن علامت سوال اول معلوم می شود (مانند پایان دوره های ۱ و ۲)، هیچ برداشت محصولی وجود ندارد.
- در پایان دوری که علامت سوال دوم نمایش داده می شود، به جای برداشت، شما باید ۱ غذا برای هر کوتوله حاضر در غار خود (حتی برای کوتوله های فرزند، مانند آنچه در پایان دور ۴ ام انجام دادید)، پرداخت کنید.
- هنگامی که علامت سوال سوم معلوم می شود، در پایان این دور شما باید به صورت جداگانه تصمیم بگیرید که آیا مایل به انجام فاز زراعی هستید یا انجام فاز دامپروری. (شما نمی توانید هر دو مرحله را بازی کنید، اما باید همچنان فاز تغذیه خانواده را بازی کنید. انتخاب هر بازیکن می تواند متفاوت باشد.)

برای ردیابی اینکه چند علامت سوال قبلاً نشان داده شده است، پس از اتمام عملیات، آن ها را بر روی کارت "رویداد برداشت محصول" (از بالا به پایین) قرار دهید.



در این مثال، پیشتر اولین علامت سوال انجام شده است. هنگامی که دومین علامت سوال رو شود، همه بازیکنان مجبور خواهند شد ۱ غذا را برای هر کوتوله خود بپردازند.

به دلیل وجود تعداد زیادی از فرآیندهای برداشت محصول در این بازی، شما برای کوتوله های گرسنه خود به میزان غذای زیادی نیاز خواهید داشت. از سوی دیگر، شما محصولات کشاورزی را جمع آوری می کنید و حیوانات شما اغلب پرورش می یابند. اگر به موقع اقدامات لازم را برای تغذیه خانواده خود انجام دهید، به نظر نمی رسد در این زمینه دچار مشکل شوید.



قوانین تبدیل مواد غذایی

شما برای تغذیه کوتوله های خود، می توانید در هر زمان (و بدون محدودیت) کالاهایتان را به غذا تبدیل کنید. یک جدول تبدیل غذایی در پایین سمت راست صفحه شخصی شما وجود دارد که قوانین تبدیل غذا را به صورت زیر خلاصه می کند:

شما می توانید غذا را با طلا خریداری کنید. از مقدار غذایی که می خواهید دریافت کنید، یک طلای بیشتر پرداخت کنید. (به عنوان مثال، هزینه ۳/۲/۱ / ... غذا به ترتیب ۴/۳/۲ طلا می شود. طلا در ارزش های ۱، ۲ و ۱۰ در دسترس است. شما می توانید طلا را در هر زمان تغییر دهید. شما نمی توانید امتیازات طلایی را که در پایان بازی برای چیزهایی مانند معادن یا مراتع بدست می آورید را هزینه کنید. توجه داشته باشید که هر طلا در پایان بازی ۱ امتیاز ارزش دارد.)



علاوه بر این، شما می توانید حیوانات و محصولات را به غذا تبدیل کنید.

- هر گوسفند ۱ غذا، گراز وحشی ۲ غذا و گاو ۳ غذا ارزش دارد. یک الاغ تنها یک غذا تولید می کند، اما ۲ الاغ ۳ غذا ارزش دارند.
- هر گندم ۱ غذا و سبزیجات ۲ غذا ارزش دارند.

طلا به شکل تصویر سمت چپ است و امتیاز طلا به صورت تصویر سمت راست

- یاقوت ها می تواند به کالاهایی مانند گراز وحشی و سبزیجات که هر دو غذا ارزش ۲ دارند، تبدیل شود (برای اطلاعات بیشتر در مورد یاقوت ها صفحه ۱۷ را ببینید).
- بنابراین، شما می توانید یاقوت ها را به طور مستقیم به ۲ غذا تبدیل کنید.
- سگ ها و مصالح ساختمانی مثل چوب، سنگ و سنگ آهن هیچ ارزش غذایی ندارند. (همچنین کوتوله ها، به هر حال.)



جدول تبدیل غذایی در صفحه شخصی شما، خلاصه قوانین تبدیل غذا را به نمایش گذاشته است.

حالا شما می دانید که یک دور را چگونه بازی کنید. اگر به صفحات ۴ تا ۶ بازگردید، ممکن است متوجه شوید که ما هنوز درباره این مسائل صحبت نکرده ایم: کدام اقدامات را برای تبدیل شدن به یک کوتوله ثروتمند انجام دهید. اجازه دهید تا با توضیح فضاهای انجام کار، نگاهی به قوانین باقیمانده بیاندازیم.



بیشتر قوانین زیر برای کسانی که "اگریکولا" بازی کرده اند نیز جدید است، اکنون ما استفاده از رنگ قهوه ای را برای نشان دادن مطالب جدید متوقف می کنیم.

مجموعه اقدامات بازی

برخی از فضاهای انجام کار، از ابتدای بازی در دسترس هستند، بعضی دیگر بعداً در دسترس قرار خواهند گرفت (به «اضافه کردن یک فضای انجام کار جدید» در صفحه ۷ نگاه کنید). بعضی فضاهای انجام کار تنها با توجه به تعداد مشخصی از بازیکنان در دسترس هستند (به بخش چینش بازی در صفحه ۲ نگاه کنید)، ما اکنون فضاهای انجام کار را که به صورت زیر دسته بندی شده اند، توضیح خواهیم داد.

نوع فضای انجام کار

سوالاتی که پاسخ داده می شود

صفحه (ها)

۱. فضاهای انجام کار برای کاشی های دوقلو (شامل توضیح اقدام "Sow" ("کاشت محصول"))



۱۲ تا ۱۴

۲. فضاهای انجام کار برای رشد خانواده (شامل توضیح فضای انجام کار "Furnish a cavern" ("تزئین یک غار"))

چگونه می توانم کوتوله های بیشتری را به غار خود ببرم؟



۱۴ تا ۱۶

با معادن و سنگ آهن و یاقوت چه کاری می توانم انجام دهم؟
چگونه می توانم کاشی های تک در صفحه شخصی خود بگذارم؟

۳. فضاهای انجام کار برای کالاهای و معادن (شامل توضیحات مربوط به یاقوت ها)



۱۶ تا ۱۸

چگونه می توانم حیوانات را در صفحه شخصی خود جای دهم؟

۴. فضاهای انجام کار برای حیوانات (شامل توضیحات مربوط به اقدامات "Build fences" (ساخت حصار) و "Build stables" (ساخت اصطبل) و نحوه نگهداری حیوانات)



۱۸ تا ۲۰

سلاح ها به چه دردی می خورند؟

۵. فضاهای انجام کار برای سلاح ها (شامل توضیح اقدامات "Expedition" (سفر اکتشافی))



۲۰ تا ۲۲

۶. بازیکن شروع

چه کسی شروع کننده دور بعد خواهد بود؟



۲۲

۷. تقلید

وقتی یک حریف فضای انجام کاری را که من می خواستم استفاده کنم اشغال کرد، چه کاری می توانم انجام دهم؟



۲۲

۱. فضاهای انجام کار برای کاشی های دوقلو

در پایان بازی شما ۱ امتیاز برای هر فضای استفاده نشده در صفحه شخصی خود، از دست خواهید داد. فضایی استفاده نشده در نظر گرفته می شود که هیچ کاشی (یا اصطبل) روی آن قرار نداشته باشد. شما اکنون خواهید آموخت که چگونه کاشی های مخصوص کوهستان و جنگل خود را دریافت کنید.



فضاهای انجام کار: حفاری و معدن کاری

در فضاهای انجام کار "Excavation" (حفاری) و "Drift mining" ("معدن کاری")، سنگ استخراج (انباشته) می شود. هنگامی که اقدام به استفاده از این محل ها کردید، همه توکن های سنگ موجود در این فضا را بردارید. علاوه بر این، شما می توانید کاشی دوقلو "غار / تونل" را در دو فضای کوهستان خالی مجاور در صفحه شخصی خود قرار دهید. کاشی جدید باید به سیستم غار شما متصل باشد، یعنی شما باید آن را (به صورت افقی یا عمودی) در مجاورت یک فضای اشغال شده کوهستان قرار دهید. اگر کاشی جدید را بر روی یکی از منابع آب زیرزمینی قرار دهید، بلافاصله ۱ یا ۲ غذا از مخزن اصلی بردارید.

اگر کاشی جدید را بر روی یکی از منابع آب زیرزمینی قرار دهید، بلافاصله ۱ یا ۲ غذا را از مخزن شخصی دریافت می کنید.



تفاوت بین عمل "حفاری" و "معدن کاری" این است که شما در آن ها، قادر به استفاده از کدام وجه کاشی های دوقلو می باشید. با اقدام "حفاری"، شما می توانید هر دو وجه کاشی را انتخاب کنید، اما در هنگام اقدام "معدن کاری" شما باید از طرف "غار / تونل" استفاده کنید. طرف "غار / غار" تنها با عمل "حفاری" قابل استفاده است.

در بازی هایی با ۴ تا ۷ بازیکن، محدودیت فضای انجام کار "معدن کاری" بخاطر این واقعیت است که سنگ ها سریعتر از فضای انجام کار «حفاری» در آن انباشته می شوند.



اطلاعات بیشتر مربوط به فضاهای انجام کار "حفاری" و "معدن کاری"

- اگر فضاهای خالی مجاور کوهستان شما تمام شوند، دیگر امکان قرار دهی کاشی های دوقلوی بیشتری در کوهستان خود ندارید. در این حالت، هنگام استفاده از اقدامات "حفاری" یا "معدن کاری"، نمی توانید کاشی های تک گاز یا تک تونل را جایگذاری کنید (برای اطلاعات بیشتر در مورد تک کاشی ها، به بخش های "یاقوت ها" در صفحه ۱۷ و "اقلام غنیمتی از سفر اکتشافی" در ضمیمه نگاه کنید).
- در بازی هایی با ۵ تا ۷ بازیکن، فضای انجام کار "Small-scale drift mining" ("معدن کاری در مقیاس کوچک") وجود دارد. این فضا ۱ سنگ و یک کاشی دوقلوی "غار / تونل" فراهم می کند.
- در بازی های ۷ نفره، فضای انجام کار الحاقی به نام "Extension" ("توسعه") وجود دارد. این فضا ۱ سنگ و یک کاشی دوقلوی "غار / تونل" فراهم می کند. یا اینکه، شما می توانید ۱ چوب و کاشی دوقلوی "چمنزار / زمین زراعی" برای جنگل صفحه شخصی خود بردارید.



کاشی دوقلو با یک زمین زراعی و یک چمنزار

کاشی دوقلوی "چمنزار / زمین زراعی" در بخش های بعدی توضیح داده خواهد شد.

فضاهای انجام کار: پاکسازی، تغذیه و بریدن و سوزاندن

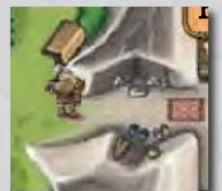


به غیر از محصولاتی که در فضاهای انجام کار "Clearing" ("پاکسازی") و "Sustenance" ("تغذیه") به تصویر کشیده شده است، می توانید یک کاشی دوقلو "چمنزار / زمین زراعی" نیز بردارید. این کاشی همچنین در فضای انجام کار "Slash-and-burn" ("بریدن و سوزاندن") موجود است.



این فضاهای انجام کار وسیله ای را فراهم می سازند که چمنزارها و زمین های زراعی بسازید.

شما باید کاشی دوقلو "چمنزار / زمین زراعی" را در دو فضای جنگل مجاور صفحه شخصی خود قرار دهید. اولین کاشی باید در مقابل ورودی غار قرار گیرد (تصویر را ببینید). هر کاشی بعدی باید در مجاورت زمین زراعی موجود، چمنزار یا مرتع موجود قرار بگیرد (برای اطلاعات بیشتر به بخش اقدامات مربوط به "ساخت حصار" در صفحه ۱۹ مراجعه کنید).



نمایی نزدیک از ورودی غار

بلافاصله ۱ گراز وحشی از مخزن اصلی در هنگام پوشاندن یکی از شکارگاه های گراز وحشی جنگل خود، بردارید. شما می توانید این گراز وحشی را در صفحه شخصی خود جای دهید یا آن را بلافاصله به ۲ غذا تبدیل کنید (جدول تبدیل روی صفحه شخصی خود را ببینید).



بلافاصله هنگام پوشاندن منبع آب جنگل خود، ۱ غذا از مخزن اصلی بردارید.

اولین کاشی "چمنزار" و / یا "زمین زراعی" که در بازی قرار می دهید، باید در مقابل ورودی غار شما قرار گیرد. بدون توجه به اینکه آیا این یک کاشی تک یا دوقلو است.

جزئیات بیشتر مربوط به فضاهای انجام کار: "پاکسازی"، "تغذیه" و "بریدن و سوزاندن"

- نیازی به خالی بودن دو فضای جنگل مجاور که شما در آن کاشی دوقلو "چمنزار / زمین زراعی" را قرار می دهید، نیست. یکی از آن ها ممکن است در حال حاضر توسط یک اصطیل اشغال شده باشد. در این مورد، کاشی دوقلو را زیر اصطیل قرار دهید. بدین ترتیب، یک اصطیل چمنزار پدید می آید (برای اطلاعات بیشتر به صفحه ۲۰ مراجعه کنید).
- اگر از فضاهای جنگل مجاور تمام شوند، دیگر نمی توانید کاشی های دوقلو "چمنزار / زمین زراعی" را در آن جایگذاری کنید. در این حالت، هنگامی که از اقدام "پاک سازی"، "تغذیه" یا "بریدن و سوزاندن" استفاده می کنید، نمی توانید در عوض کاشی های تک قرار دهید.
- لزوما نیازی به قرار دادن زمین های زراعی در مجاورت سایر زمین ها و یا تشکیل چمنزارهای مجاور دیگر نیست. (با این حال، کاشی ها باید در مجاورت یکدیگر قرار گیرند).

به غیر از کاشی های دوقلو، فضاهای انجام کار "پاک سازی" و "تغذیه" به ترتیب چوب و محصولات کشاورزی را نیز فراهم می کنند. از سوی دیگر، فضای انجام کار "بریدن و سوزاندن"، یک عمل "کاشت" اضافی را نیز ارائه می دهد.



به این صورت محصولات را بکارید.



شما می توانید محصولات کشاورزی را جهت درو کردن در مرحله زمین زراعی برداشت محصول، بکارید. این یک راه برای تغذیه خانواده شما در بلند مدت است.

عمل کاشت محصول

شما می توانید محصولات را با عمل "Sow" ("کاشت")، بکارید. برای کاشت گندم، ۱ غله از مخزن شخصی خود بردارید و آن را در یک زمین زراعی خالی قرار دهید. سپس ۲ گندم از مخزن اصلی بازی بردارید و آن ها را در بالای غله کاشته شده خود بگذارید. به جای غله (گندم)، می توانید سبزیجات بکارید. از سبزی از مخزن شخصی خود برداری و آن را در یک زمین زراعی خالی قرار دهید. سپس ۱ سبزی از مخزن اصلی در بالای سبزی کاشته شده خود قرار دهید. با یک عمل "کاشت" تنها می توانید گندم و سبزیجات را تا ۲ بار در هر اقدام بکارید.

اطلاعات بیشتر در رابطه با به عمل "کاشت"

- شما نمی توانید محصولی مانند گندم یا سبزیجات را در صورتی که حداقل یک توکن از آن ها را در مخزن شخصی خود نداشته باشید، بکارید (مگر اینکه یاقوت داشته باشید، به صفحه ۱۷ مراجعه کنید).
- یک زمین زراعی کاملاً برداشت شده، می تواند دوباره توسط عمل "کاشت" دیگری مورد استفاده قرار گیرد.



یک زمین زراعی گندم که جدیداً کشت شده است، حاوی ۳ توکن است. یک زمین زراعی سبزیجات که جدیداً کشت شده است، حاوی ۲ توکن خواهد بود.



شما می توانید اقدام "کاشت" را در فضای انجام کار "بریدن و سوزاندن" و بعدها در فضای انجام کار "زندگی خانوادگی" (در مرحله ۳) انجام دهید. بحث بخش بعدی در مورد زندگی خانوادگی است.

۲. فضاهای انجام کار رشد خانواده

تزئین یک غار

اقدام "Furnish a cavern" ("تزئین یک غار") را می توان در فضای انجام کار "Housework" ("خانه داری") انجام داد. هنگام استفاده از عمل "تزئین یک غار"، یکی از کاشی های موجود در صفحات مربوط به کاشی های تزئین (اسباب و اثاثیه) را انتخاب کنید. هزینه ساخت نشان داده شده در سمت چپ، زیر نام کاشی (اغلب چوب و / یا سنگ) را پرداخت کنید و آن را در یک فضای غار خالی درون کوهستان خود قرار دهید. هر کاشی تزئین دارای قابلیت های خاصی می باشد که در انتهای کاشی نشان داده شده است. (قابلیت های تمام کاشی های تزئین در صفحه ۳ دفترچه ضمیمه توضیحات توضیح داده شده اند.) کاشی های مسکن، نوع خاصی از کاشی های تزئین هستند. آن ها برای کوتوله های جدید، اتاق فراهم می کنند.



کاشی های مسکن با رنگ پس زمینه قرمز (مایل به نارنجی) و نام خود مشخص می شوند.



جزئیات بیشتر در رابطه با "تزئین یک غار"

- شما می توانید با اقدام به یک سفر اکتشافی یک غار خالی در کوهستان خود درست کنید (به مثال دقیق در مورد ساخت سلاح و اعزام به سفر اکتشافی" در صفحه ۲۲ نگاه کنید).
- اگر شما یک غار خالی ندارید، نمی توانید اقدام "تزئین یک غار" را انجام دهید. (شما می توانید از طریق پرداخت یا قوت، یک غار دریافت کنید، به صفحه ۱۷ مراجعه کنید)
- شما قادر به استفاده از یک کاشی تزئین در یک تونل، معدن یا فضای خالی کوه نیستید. (با این حال، شما می توانید در یک غار خالی که از قبل بر روی صفحه شخصی شما چاپ شده است، کاشی تزئین قرار دهید).
- شما نمی توانید پس از قرار دادن یک کاشی تزئین بر روی صفحه شخصی خود، آن را حذف کنید یا کاشی دیگری روی آن بسازید.
- به غیر از کاشی مسکن معمولی (به تصویر در صفحه ۱۴ نگاه کنید)، فقط یک نسخه از هر کاشی تزئین وجود دارد. تعداد کاشی های مسکن معمولی به صورت نامحدود فرض شده است (در صورت لزوم تعبیه کنید).
- اقدام بعدی به طور خاص به ساخت خانه ها می پردازد.



این غار از ابتدای بازی در انتظار تزئین است.

عمل تزئین یک خانه (مسکن)

اقدام "Furnish a dwelling" ("تزئین یک خانه") در هر دو طرف کارت فضای انجام کار دور ۴ ام ("آرزوی فرزند" و "آرزوی فوری فرزند") یافت می شود. هنگام استفاده از اقدام "تزئین یک خانه"، یک کاشی مسکن را بردارید، هزینه های ساخت آن را پرداخت کنید و آن را در یک غار خالی قرار دهید. ۶ نوع مسکن مختلف وجود دارد. هر مسکن، برای یک یا دو کوتوله اتاق فراهم می کند.



جزئیات بیشتر در مورد "تزئین یک خانه"

- شما ممکن است بتوانید یک مسکن را در نتیجه یک سفر اکتشافی، تزئین کنید (به صفحه ۲ پیوست مراجعه کنید).
- برای کسب جزئیات بیشتر در مورد کاشی های مسکن ویژه، صفحه ۳ ضمیمه را بررسی کنید.



اقدام "تزئین یک خانه" شما را برای انجام عمل "رشد خانواده" آماده می کند. ما در ادامه به آن اشاره می کنیم.

اقدام رشد خانواده

اقدام "رشد خانواده" را می توان در کارت های فضای انجام کار "زندگی خانوادگی"، "آرزوی فرزند" و "آرزوی فوری فرزند" (در بازی ۴ نفره یا بیشتر) در فضای انجام کار "Growth" ("رشد") پیدا کرد. شما تنها زمانی می توانید از اقدام "رشد خانواده" استفاده کنید که اتاق های بیشتری برای کوتوله های خود در صفحه شخصیتان داشته باشید. (یک فرزند در غار شما نیاز به اتاق دارد). هنگام استفاده از اقدام "رشد خانواده"، یک دیسک کوتوله را از مخزن شخصی خود در بالای کوتوله ای که این عمل را انجام داده است، قرار دهید.



کوتوله جدید نمی تواند این دور هیچ اقدامی انجام بدهد. (فرزند تازه متولد شده اول باید رشد کند). در مرحله بازگشت به خانه در این دور، کوتوله جدید مانند کوتوله های دیگر باید در یک خانه مجزا قرار گیرد.



غار این بازیکن دارای ۴ اتاق برای کوتوله های اوست، اما در حال حاضر تنها ۳ کوتوله در آن زندگی می کنند.

به این زن کوتوله باردار دوست داشتنی نگاه کنید!

جزئیات بیشتر در مورد "رشد خانواده"

- بازیکنانی که اقدام به "رشد خانواده" می کنند، یک کوتوله (بزرگسال) برای استفاده در دوره‌های بعدی دارند. (با این حال، آن‌ها همچنین باید غذای بیشتری را برای خانواده خود تهیه کنند. به "زمان برداشت محصول" در صفحه ۹ نگاه کنید).
- جمعیت خانواده‌ها محدود به ۵ کوتوله می باشد. بعد از اینکه تمام ۵ کوتوله را وارد بازی کردید، دیگر نمی توانید از عمل "رشد خانواده" استفاده کنید (مگر اینکه "Additional dwelling" ("مسکن اضافی") را بسازید، صفحه ۳ پیوست را ببینید).
- شما در هر نوبت می توانید فقط یک اقدام "رشد خانواده" انجام دهید، اما برای رشد هر چه سریع تر خانواده خود می توانید فضاهای دیگر این اقدام را نیز اشغال کنید.



"مسکن اضافی" اتاق ششمین کوتوله را برای شما فراهم می کند.

اقدام "رشد خانواده" نیز در فضای انجام کار "رشد" در هنگام بازی با ۴ تا ۷ بازیکن نیز موجود است.

فضای انجام کار "رشد" یکی از فضاهای کاری است که چندین کالای مختلف را ارائه می دهند. ما در مورد فضاهای انجام کاری مانند این در بخش بعدی صحبت خواهیم کرد.



۳. فضاهای انجام کار برای کالاهای و معادن

فضاهای انجام کار: تدارکات و رشد

فضاهای "Supplies" ("تدارکات") و "Growth" ("رشد") از ابتدا در دسترس هستند.

آن‌ها ۱ چوب، ۱ سنگ، ۱ سنگ آهن، ۱ غذا و ۲ طلا را ارائه می دهند. در بازی هایی با ۴ تا ۷ بازیکن، می توانید اقدام "رشد خانواده" را به جای فضای انجام کار "رشد" انجام دهید (به بخش قبلی مراجعه کنید).



فضای انجام کار: ساخت معدن سنگ آهن

فضای انجام کار "Ore mine construction" ("ساخت معدن سنگ آهن") از مرحله ۱ در دسترس خواهد بود.

اگر دو تونل معمولی به صورت افقی یا عمودی در کوهستان شما در مجاورت هم قرار گرفته باشند، می توانید از فضای انجام کار "Ore mine construction" ("ساخت معدن سنگ آهن") استفاده کنید تا کاشی دوقلوی "معدن سنگ آهن / تونل عمیق" را در بالای این فضاها قرار دهید. اگر این کار را بکنید، ۳ توکن آهن از مخزن اصلی می گیرید. علاوه بر این با به طور متناوب، شما می توانید یک سفر اکتشافی سطح ۲ را از این فضای انجام کار بدست آورید. (صفحه ۲۱ را ببینید).

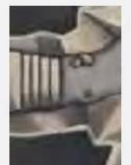


دو تونل معمولی توسط کاشی معدن پوشیده شده اند.



جزئیات بیشتر در رابطه با اقدام "ساخت معدن سنگ آهن"

- کاشی های تونل عمیق با رنگ پس زمینه بسیار تیره تر (بر خلاف کاشی های تونل معمولی) نشان داده شده اند که دارای پله هستند.
- کاشی های دوقلوی "معدن سنگ آهن / تونل عمیق" تنها در بالای تونل های معمولی قرار می گیرد. آن‌ها را در بالای تونل های عمیق قرار ندهید.
- اگر شما کاشی دوقلوی معدن سنگ آهن / تونل عمیق را در صفحه شخصی خود قرار دهید، فقط ۳ آهن دریافت خواهید کرد.
- معدن سنگ معدن ۳ امتیاز طلا ارزش دارد.
- هر معدن می تواند ۱ الاغ را در خود نگه دارد (برای جزئیات بیشتر در مورد حیوانات، صفحه ۲۰ را ببینید).



راه پله تونل عمیق

نکته ای برای اقدام "ساخت معدن سنگ آهن"

- شما می توانید در هر زمان یک یاقوت را در ازای یک کاشی "تونل" [به مخزن اصلی] بپردازید (به صفحه ۱۷ مراجعه کنید). شما می توانید این کار را انجام دهید تا یک "تک تونل" را در مجاورت یک تونل معمولی موجود در غار خود قرار دهید و سپس از اقدام "ساخت معدن سنگ آهن" استفاده کنید. آن‌ها را با کاشی "سنگ معدن / تونل عمیق" بپوشانید. (شما حتی می توانید دو تک تونل مجاور هم را بپوشانید).

یاقوت‌ها را می توان از معادن یاقوت استخراج کرد که در ادامه توضیح داده خواهد شد.

فضای انجام کار: ساخت معادن یاقوت

فضای انجام کار "Ruby mine construction" ("ساخت معدن یاقوت") از مرحله ۲ (در دور ۵ یا ۶) در دسترس خواهد بود. اگر حداقل یک فضای خالی تونل در کوه خود داشته باشید، می توانید یک معدن یاقوت در بالای یکی از این فضاها قرار دهید. اگر (و تنها اگر) معدن یاقوت را در بالای یک تونل عمیق قرار دهید، بلافاصله ۱ یاقوت از مخزن اصلی دریافت خواهید کرد. (تونل های عمیق و معادن سنگ آهن در یک کاشی و در کنار هم قرار گرفته اند. به همین دلیل است که این فضای انجام کار یک کاشی دوقلوی "معدن آهن / تونل عمیق" را نشان می دهد.)



اطلاعات بیشتر مربوط به اقدام "ساخت معدن یاقوت"

- معدن یاقوت ۴ امتیاز طلا ارزش دارد.
- هر معدن (سنگ آهن و یاقوت) می تواند ۱ الاغ در خود نگه دارد (به جزئیات بیشتر در مورد حیوانات، در صفحه ۲۰ نگاه کنید).



یک فضای تونل معمولی که توسط کاشی معدن یاقوت پوشیده شده است. شما برای ساخت این معدن هیچ یاقوتی نمی گیرید.

فضاهای انجام کار معادن: کار در معادن سنگ آهن، زغال سنگ، یاقوت و تحویل یاقوت

فضای انجام کار "Ore mining" ("کار در معدن سنگ آهن") از ابتدا در دسترس است. فضاهای انجام کار "Ruby mining" ("کار در معدن یاقوت")، "Ore delivery" ("تحویل سنگ آهن") و "Ruby delivery" ("تحویل یاقوت")، به ترتیب در مراحل ۲، ۳ و ۴ در دسترس خواهند بود. در هنگام استفاده از یکی از این فضاهای انجام کار، تمام توکن های سنگ آهن و یاقوت را از آن فضا بردارید.

هنگامی که شما از اقدام "کار در معدن سنگ آهن" و یا "تحویل سنگ آهن" استفاده می کنید، به ازای هر معدن سنگ آهن خود، ۲ آهن اضافی از مخزن اصلی برمی دارید.



اگر حداقل ۱ معدن یاقوت داشته باشید، هنگام استفاده از اقدام کار در معدن یاقوت، ۱ یاقوت اضافی دریافت می کنید. (شما فقط یک یاقوت اضافی خواهید گرفت.)

بازی ۲ نفره

در بازی ۲ نفره: در دو مرحله اول هیچ یاقوتی در این فضای انجام کار قرار نمی گیرد.)

اگر حداقل ۲ معدن یاقوت داشته باشید، هنگام استفاده از اقدام "تحویل یاقوت"، ۱ یاقوت اضافی دریافت می کنید. (شما فقط یک یاقوت اضافی خواهید گرفت.)

یاقوت ها



یاقوت ها را می توان به روش های مختلفی استفاده کرد. (یک کارت بررسی برای ارجاع سریع وجود دارد.)

- یاقوت ها به نوعی یک کارت همه گیر هستند. شما می توانید آن ها را در هر زمان با نسبت ۱: ۱ با حیوانات، مصالح ساختمانی، غلات، سبزیجات و طلا مبادله کنید. استثنایی در رابطه با گاو وجود دارد: شما مجبور به پرداخت ۱ غذا به همراه ۱ یاقوت برای دریافت ۱ گاو هستید (سمت چپ، پایین کارت بررسی را ببینید).

شما همچنین می توانید ۱ یاقوت هزینه تا یک تک کاشی "زمین زراعی" یا "چمنزار" تهیه کنید. شما باید بلافاصله آن را در یک فضای خالی جنگل که در مجاورت یک زمین زراعی، چمنزار یا مرتع موجود، قرار دهید. (در صفحه ۱۳ ما زمین های زراعی و چمنزارها را توضیح داده ایم. اگر در مزرعه خود هیچ زمین زراعی، مراتع یا چمنزاری نداشته باشید، کاشی را در مقابل ورودی غار خود قرار دهید. برای اطلاعات بیشتر در مورد مراتع و چمنزارها، صفحه ۲۰ را ببینید.)

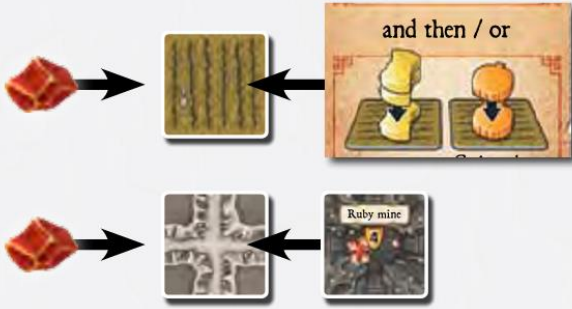
متنابا، شما می توانید ۱ یاقوت برای یک کاشی تک "تونل" یا ۲ یاقوت برای یک کاشی تک "غار" هزینه کنید (قسمت پایین سمت راست کارت بررسی را ببینید). شما باید بلافاصله آن را در یک فضای خالی کوه (مجاور سیستم غار خود) قرار دهید. (ما قبلا در صفحه ۱۴ و در صفحات ۱۶-۱۷، تونل ها و غارها را توضیح دادیم.)

یاقوت ها همچنین می توانند جهت بازی کردن کوتوله های مسلح، خارج از نظم قانونی آن ها هزینه شوند. با صرف ۱ یاقوت، می توانید نوبت بازی را برای یکی از کوتوله های خود نادیده بگیرید. (برای جزئیات بیشتر در مورد بازی کوتوله ها، به صفحه ۸ مراجعه کنید.)



نکاتی درباره استفاده از یاقوت ها

تغییر دادن نظم بازی کوتوله های شما برای سفرهای اکتشافی بسیار مهم است (به صفحه ۲۱ مراجعه کنید).



- هنگامی که عمل "کاشت" را انجام می دهید (به صفحه ۱۴ مراجعه کنید)، می توانید ۱ یاقوت صرف کنید تا قبل از کاشت محصول، یک کاشی "زمین زراعی" بردارید. (شما همچنین می توانید یاقوت ها را خرج کنید تا در وهله اول محصولات را به دست آورید.)
- هنگام استفاده از عمل "ساختن معدن یاقوت"، شما می توانید ۱ یاقوت صرف کنید تا یک کاشی "تول" را قبل از قرار دادن معدن یاقوت در بالای آن، تهیه کنید (صفحه ۱۷ را ببینید).

فضای انجام کار: تجارت (مبادله) سنگ آهن

فضای انجام کار "Ore trading" ("تجارت (مبادله) سنگ آهن") در مرحله ۴ در دسترس خواهد بود. هنگام استفاده از این فضای انجام کار، شما می توانید ۲ آهن را در ازای دریافت ۲ طلا و ۱ غذا با مخزن اصلی مبادله کنید. شما می توانید این کار را تا ۳ بار انجام دهید (مثلا می توانید ۶ آهن را در ازای دریافت ۶ طلا و ۳ غذا دریافت کنید).



فضای انجام کار: بازار هفتگی

فضای انجام کار "Weekly market" ("بازار هفتگی")، تنها در بازی های ۵ تا ۷ بازیکن در دسترس است. این فضا از ابتدای بازی قابل استفاده است. شما ۴ طلا از مخزن اصلی دریافت می کنید. پس از آن، شما در صورت تمایل می توانید طلاهای خود را برای خرید کالاهای مختلف خرج کنید. قیمت ها بر روی کارت چاپ شده اند: هر مصالح ساختمانی، گوسفند یا الاغ را به قیمت ۱ سکه طلا؛ یک گراز وحشی یا سگ به قیمت ۲ سکه طلا؛ گاو ۳ سکه طلا هزینه دارند. همچنین قیمت غلات ۱ سکه طلا و هزینه سبزیجات ۲ سکه طلا است.



جزئیات بیشتر در مورد اقدام "بازار هفتگی"

- شما در هر اقدام فقط می توانید یک توکن از هر نوع [کالا] را خریداری کنید.
- شما محدود به هزینه ۴ سکه طلایی که از این محل انجام کار دریافت می کنید، نیستید. شما می توانید به هر میزانی که می خواهید، از مجموع کل سکه های طلای خود صرف کنید.
- شما می توانید کمتر از ۴ سکه طلا هزینه کنید (شما حتی می توانید از هزینه کردن سکه های طلا خودداری کنید).
- شما می توانید حیوانات را خریداری کنید و سپس بلافاصله آن ها را به غذا تبدیل کنید.
- شما اگر نمی توانید مبلغ دقیق را با سکه های خود پرداخت کنید، پول خود را خرد کنید.

۴. فضاهای انجام کار برای حیوانات

فضاهای انجام کار: پرورش گوسفند و الاغ

فضاهای انجام کار "Sheep farming" ("پرورش گوسفند") و "Donkey farming" ("پرورش الاغ")، به ترتیب مراحل ۱ و ۲ در دسترس هستند.

این فضا ها، گوسفند و الاغ را به ترتیب انباشته می کنند. شما قبل از برداشتن حیوانات، می توانید چمنزارها را به مراتع تبدیل کنید و / یا دقیقا ۱ اصطبل جهت افزایش ظرفیت نگه داری حیوانات، بسازید. جزئیات دقیق در ادامه بررسی خواهند شد. شما باید گوسفند ها و الاغ ها را در صفحه شخصی خود قرار دهید. (شما نمی توانید آنها را در مخزن شخصی خود قرار دهید، اما شما می توانید آنها را به غذا تبدیل کنید. قوانین دقیق حیوانات در پایان این بخش در صفحه ۲۰ توضیح داده خواهند شد.)



هیچ فضای انجام کاری برای دریافت "گراز وحشی" وجود ندارد. یک راه برای گرفتن گراز وحشی این است که بر روی دو شکارگاه موجود در صفحه شخصی خود، یک کاشی بسازید. همچنین، هیچ فضای انجام کاری تحت عنوان "پرورش گاو" وجود ندارد. شما همچنین می توانید گاو و گراز های وحشی را به عنوان غنیمت سفرهای اکتشافی (به صفحه ۲۱ نگاه کنید) و یا در ازای پرداخت یاقوت بدست آورید (به صفحه ۱۷ نگاه کنید).



عمل حصار کشی

چمنزارها می توانند در محل های انجام کار "پرورش گوسفند"، "پرورش الاغ" و "Fence building" ("حصار کشی")، به مراتع تبدیل شوند. هنگام استفاده از یکی از این فضاهای انجام کار، می توانید دقیقاً یک چمنزار را به یک مرتع کوچک و / یا دقیقاً دو چمنزار مجاور را به یک مرتع بزرگ تبدیل کنید. (چمنزار های حصار کشی شده، "مراتع" نامیده می شوند). مراتع می توانند حیوانات را نگه دارند (صفحه ۲۰ را ببینید). شما مجبور به پرداخت ۲ چوب جهت حصار کشی یک فضای تک چمنزار هستید. این یک مرتع کوچک ایجاد می کند. برای این کار، کاشی چمنزار را به طرف دیگرش بچرخانید.



هنگام ساختن حصار ها یک کاشی چمنزار را به طرف دیگرش بچرخانید.



اگر دو فضای چمنزار مجاور در صفحه شخصی خود دارید، می توانید ۴ چوب پرداخت کنید تا آن ها را تبدیل به یک مرتع بزرگ کنید. برای این کار، یک کاشی دوقلوی "مرتع بزرگ" در بالای این فضاها بگذارید. (مراتع بزرگ در قسمت پشتی کاشی های معدن سنگ آهن چاپ شده اند).

شما می توانید یک مرتع بزرگ را در بالای دو فضای چمنزار مجاور (افقی یا عمودی) قرار دهید.

جزئیات بیشتر در مورد اقدام "حصار کشی"

- شما نمی توانید در فضاهای زمین زراعی یا جنگل یا هر فضای دیگری در کوهستان خود حصار کشی کنید.
- فقط چمنزارها می توانند تبدیل به مراتع شوند. شما نمی توانید جنگل را مستقیماً به مرتع تبدیل کنید.
- محل مراتع دائمی است. پس از ساخت مراتع، دیگر نمی توان آن ها را ترکیب و یا تقسیم کرد.
- شما می توانید در نتیجه یک سفر اکتشافی اقدام حصار کشی را با هزینه کمتری انجام دهید (به صفحه ۲ ضمیمه مراجعه کنید).
- شما می توانید در هر اقدام فقط ۱ مرتع کوچک و یا ۱ مرتع بزرگ بسازید.

نکته ای در مورد عمل "حصار کشی"

قبل از انجام اقدام "حصار کشی"، شما می توانید ۱ یاقوت را صرف خرید یک کاشی "چمنزار" کنید و سپس این کاشی را با اقدام "حصار کشی"، به یک مرتع کوچک تبدیل کنید.



عمل ساخت اصطبل

شما می توانید اصطبل ها را در فضاهای انجام کار "پرورش گوسفند" و "پرورش الاغ" بسازید. برای ساخت یک اصطبل، ۱ سنگ پرداخت کنید. شما می توانید اصطبل را در هر فضای جنگل، چمنزار یا مرتع دلخواهی قرار دهید. محل اصطبل دائمی است. پس از ساخت، دیگر نمی توانید آن ها را منتقل یا حذف کنید. شما فقط می توانید ۱ اصطبل در هر اقدام بسازید. همانند مراتع، اصطبل ها به شما اجازه می دهند تا حیوانات بیشتری را نگه دارید.



جزئیات بیشتر در مورد عمل "ساخت اصطبل"

- شما نمی توانید در زمین های زراعی یا هر فضای دلخواهی در کوهستان خود، اصطبل بسازید.
- هنگامی که شما یک اصطبل در فضای جنگل می سازید، این فضا نیازی به مجاورت با هیچ یک از کاشی های چشم انداز صفحه شخصی شما ندارد.
- در هر فضای موجود در خارج از کوهستان صفحه شخصی شما، تنها ۱ اصطبل می توان ساخت. (مراتع بزرگ ۲ فضا در صفحه شخصی شما اشغال می کنند و بنابراین می توانند تا ۲ اصطبل در خود داشته باشند).
- شما در مجموع محدود به ساخت ۳ اصطبل (از رنگ خود) هستید. شما نمی توانید بیش از ۳ اصطبل بسازید.
- یک فضای جنگل که دارای یک اصطبل است، بعدها می تواند با قرار گرفتن یک کاشی "چمنزار" زیر آن اصطبل، به یک چمنزار با یک اصطبل تبدیل شود. با این حال، شما نمی توانید یک زمین زراعی در آن فضا قرار دهید.
- یک فضای چمنزار با یک اصطبل، بعدها می تواند تبدیل به یک مرتع کوچک، یا یک مرتع بزرگ (در صورت مجاورت با یک فضای چمنزار دیگر) شود.
- ساخت یک اصطبل بر روی یک آبگیر و یا شکارگاه گراز وحشی در جنگل شما، هیچ پاداشی به همراه ندارد (به صفحه ۱۳ نگاه کنید). شما باید یک کاشی در این فضاها قرار دهید، تا آن را دریافت کنید.
- شما می توانید در نتیجه یک سفر اکتشافی یک اصطبل رایگان بسازید (به صفحه ۱ ضمیمه نگاه کنید).

قوانین مربوط به دامداری

شما در هر زمان و به هر شکلی که بخواهید، می توانید حیوانات خود را در صفحه شخصی تان مرتب کنید. اما باید به قوانین نگه داری حیوانات توجه داشته باشید.

شما می توانید حیوانات را در مراتع خود نگه دارید. هر فضای مرتع می تواند تا ۲ حیوان مزرعه از یک نوع را نگه دارد. (به عنوان مثال، مراتع کوچک می توانند ۲ حیوان مزرعه و مراتع بزرگ می توانند ۴ حیوان را نگه دارند)

ساخت یک اصطبل در یک مرتع، ظرفیت آن را دو برابر می کند. (مراتع کوچک با اصطبل می توانند تا ۴ حیوان نگه داشته باشند. مراتع بزرگ با یک اصطبل تا ۸ و با دو اصطبل تا ۱۶ حیوان مزرعه در خود جای می دهند).

یک اصطبل در فضای چمنزار می تواند ۱ حیوان مزرعه (از هر نوع دلخواه) را نگه دارد. اصطبل در یک فضای جنگل که توسط هیچ کاشی پوشانده نشده باشد، می تواند دقیقاً ۱ گراز وحشی نگه داشته باشد.



سگ ها سرگردان هستند. شما می توانید آن ها را در هر فضایی از صفحه اصلی شخصی خود نگه دارید.

هر معدن سنگ آهن و یاقوت می تواند ۱ الاغ نگه دارد.

شما می توانید تا ۳ گاو در کاشی تزئین "اتاق صبحانه" نگه دارید.

اتاق ورودی غار شما می تواند ۲ حیوان خانگی (از یک نوع) را در خود نگه داشته باشد.

به جای قوانین عادی برای مراتع و چمنزارها (با یا بدون اصطبل)، وقتی سگ ها را بر روی آن ها قرار می دهید، می توانید موارد زیر را اعمال کنید: شما می توانید یک گوسفند دیگر در مزرعه یا چمنزاری که سگ ها بر روی آن قرار دارند، نگه دارید. (به عنوان مثال، ۳/۲/۱ ... سگ می تواند به ترتیب از ۴/۳/۲ / ... گوسفند مراقبت کنند). اگر از سگ ها برای مراقبت گوسفندان در فضای دارای اصطبل استفاده شود، آنگاه نمی توانید از اصطبل استفاده کنید.

کشاورزان غارنشین نسبت به ساکنین مزارع اگریکولا، دارای گزینه های بیشتری برای حفظ حیوانات خود هستند: سگ ها می توانند از گوسفندان مراقبت کنند. اصطبل موجود در جنگل می تواند یک گراز وحشی و یک معدن، یک الاغ را در خود نگه دارد. (فقط گاو از قوانین مشابه در هر دو بازی به جز کاشی اتاق صبحانه استفاده می کند). در نتیجه، شما جهت بهینه سازی فضا، حیوانات خود را با دقت بیشتری منظم کنید.

جزئیات بیشتر در مورد دامداری

- شما می توانید در یک فضای چمنزار دارای اصطبل، حصار کشی کنید تا یک مرتع با ظرفیت دو برابر حالت عادی داشته باشید.
- سگ ها فقط می توانند از گوسفندان مراقبت کنند، نه الاغ ها، گرازهای وحشی و یا گاوها.
- شما نمی توانید یک سگ را برای نگهداری یک گوسفند در مرتعی استفاده کنید که هم زمان دارای نوع دیگری از حیوانات مزرعه است.
- سگ ها نمی توانند از گوسفندان در فضاهای جنگل یا زمین های زراعی مراقبت کنند.



۵. فضاهای انجام کار سلاح

اقدام ساخت یک سلاح و اعزام به سفرهای اکتشافی

فضای انجام کار "Blacksmithing" ("آهنگری")، که حاوی اقدامات "ساخت سلاح" و "اعزام به سفر اکتشافی سطح ۳" است، از مرحله ۱ در دسترس خواهد بود. فضای انجام کار "Adventure" ("ماجراجویی") که حاوی اقدامات "ساخت سلاح" و دو اقدام "اعزام به سفر اکتشافی سطح ۱" است، از مرحله ۴ در دسترس قرار خواهد گرفت.

توکن های آهن را در مخزن شخصی خود جمع آوری کنید. پس از آن یکی از کوتوله های شما می تواند با به کارگیری آن ها جهت ساخت تجهیزات از اقدام "ساخت سلاح" استفاده کند. فقط یک کوتوله غیر مسلح می تواند یک سلاح بسازد. هنگام انجام عمل "ساخت سلاح"، تا حداکثر میزان ۸ سنگ آهن خرج کنید و یک نشانگر قدرت سلاح با مقدار برابر با تعداد آهن های مصرف شده بردارید و آن بر روی کوتوله خود بگذارید.



این کوتوله بلافاصله می تواند از سلاح جدید خود در یک سفر اکتشافی استفاده کند.

شما می تواند با حداقل ۱ آهن نیز یک سلاح بسازد.

سفرهای اکتشافی

شما در هر سفر اکتشافی، تعدادی از موارد غنیمتی را که در کارت "Expedition loot" ("غنایم سفر اکتشافی") نشان داده شده است، دریافت کنید. تعدادی از فضاهای انجام کار وجود دارند که شما می‌توانید در آن‌ها با استفاده از یک کوتوله مسلح به سفرهای اکتشافی بروید. سفرهای اکتشافی در چهار سطح مختلف (۱-۴) انجام می‌شوند. سطح سفر اکتشافی تعیین می‌کند که چگونه می‌توانید غنایم مختلف را از کارت بررسی انتخاب کنید. (غنیمت‌ها را یکی پس از دیگری، با هر ترتیب دلخواهی انتخاب کنید.) در کارت بررسی آیتم‌هایی به نمایش گذاشته شده‌اند که هر کدام دارای حداقل میزان قدرت سلاح در کنار خود می‌باشند. شما تنها می‌توانید آیتم‌هایی را از این لیست انتخاب کنید که، حداقل مقدار نیروی آن آیتم کمتر یا برابر نیروی سلاح کوتوله‌ای باشد که اقدام به سفر اکتشافی نموده است.



کارت بررسی "غنیمت سفر اکتشافی" تعداد زیادی از کالاهای مختلف و اقدامات پاداش را لیست کرده است. در هر فضا یک آیتم غنیمت نشان داده شده است. هر یک از این آیتم‌ها فقط می‌تواند یک بار در هر سفر انتخاب شود.



یکی از کوتوله‌های شما با قدرت سلاح ۱، به یک "سفر اکتشافی سطح ۳" می‌رود. در نتیجه، او می‌تواند آیتم‌های "پس از سفر همه سلاح‌ها ۱"، "اسگ" و "۱ چوب" را انتخاب کند. در حال حاضر او برای گرفتن اقلام بهتر به اندازه کافی قوی نیست.



در پایان هر سفر اکتشافی، قدرت سلاح کوتوله‌ای که دست به این اقدام زده است، (بدون در نظر گرفتن سطح سفر اکتشافی) به میزان ۱ واحد افزایش می‌یابد. تنها سلاح‌های آهنگری که اخیراً ساخته شده‌اند، محدود به نیروی اولیه ۸ می‌باشند. شما می‌توانید این قدرت را با سفرهای اکتشافی به میزان بیش از ۸ افزایش دهید.



در نتیجه استفاده از آیتم "پس از سفر همه سلاح‌ها ۱" و پایان یافتن سفر اکتشافی، قدرت اسلحه کوتوله شما تا ۲ واحد افزایش می‌یابد که در حال حاضر به ۳ رسیده است.

به عنوان یادآوری: نوبت بازی کوتوله‌ها

همانطور که در صفحه ۸ ذکر شد، شما باید کوتوله‌های خود را به ترتیب قدرت سلاح شان وارد بازی کنید. شما باید ابتدا کوتوله‌های غیر مسلح را بگذارید و سپس کوتوله‌های مسلح خود را به صورت صعودی قدرت سلاح شان در صفحه بازی قرار دهید. شما می‌توانید یک یاقوت هزینه کنید تا نوبت بازی یک کوتوله خاص را عوض کنید (به "یاقوت‌ها" در صفحه ۱۷ مراجعه کنید).



بعد از شما

دو کوتوله در غار شما باقی مانده است. شما می‌خواهید اقدام به یک سفر اکتشافی کنید. متأسفانه شما باید کوتوله با قدرت سلاح ۳ را قرار دهید. بدیهی است که این کار با استفاده از کوتوله با قدرت ۱۴ بسیار کارآمدتر خواهد بود.

به عنوان مثال، شما می‌توانید ۱ یاقوت را برای قرار دادن کوتوله با قدرت سلاح ۱۴ قبل از قرار دادن کوتوله ضعیف‌تر صرف کنید.

اطلاعات بیشتر در مورد قدرت سلاح‌ها

- هر کوتوله تنها می‌تواند تنها یک سلاح حمل کند.
- شما نمی‌توانید با یک کوتوله مسلح از اقدام "ساخت سلاح" استفاده کنید. به ویژه، نمی‌توانید برای ارتقاء یا جایگزینی سلاح فعلی او هیچ آهنی هزینه کنید.
- سلاح‌ها به کوتوله‌های خود محدود می‌شوند. شما نمی‌توانید با یک کوتوله سلاحی بسازید و آن سلاح را به کوتوله دیگری بدهید. کوتوله مسلح نمی‌تواند سلاح خود را زمین بگذارد. (یک کوتوله به لطف خدا، سلاح خود را دوست دارد و هرگز اجازه از دست دادنش را نخواهد داد.)
- یک کوتوله غیر مسلح نمی‌تواند یک سفر اکتشافی انجام دهد.
- شما نمی‌توانید از سلاح‌های خود برای حمله به بازیکنان دیگر استفاده کنید.
- بالاترین توان ممکن برای یک سلاح ۱۴ می‌باشد. شما نمی‌توانید قدرت سلاحتان را بیشتر از این مقدار افزایش دهید.

در یک سناریوی غیر متعارف که شما چهار کوتوله غیر مسلح و یک کوتوله با سلاح قدرت ۱۴ دارید، می‌توانید یک یاقوت هزینه کنید تا کوتوله مسلح را قبل از هر کوتوله دیگری وارد بازی کنید.





انتخاب غنیمت های مناسب بسیار مهم است. ما توصیه می کنیم که وقتی شما در حال انتخاب این اقلام هستید، بازیکنان دیگر نوبت خود را بازی کنند. قدرت اسلحه کوتوله شما پس از یک سفر اکتشافی افزایش می یابد: بنابراین، بازیکنان دیگر می توانند نشانگر قدرت بعدی را در کنار کوتوله شما قرار دهند که نشان می دهد هنوز انتخاب او تمام نشده است. هنگامی که انتخاب اقلام غنیمتی به پایان رسید، می توانید نشانگر قدرت اسلحه فعلی کوتوله خود را با نشانگر جدید [که یک واحد بیشتر شده است]، تعویض کنید. (استثنا: در صورت استفاده از آیتم "پس از سفر همه سلاح ها +1"، [۲ واحد افزوده می شود]، مثال زیر این مسئله را بهتر نشان می دهد.



مثال دقیق در مورد ساخت سلاح و اعزام به سفر اکتشافی

شما ۱۰ آهن در مخزن شخصی و یک کوتوله غیر مسلح در غار خود دارید. شما کوتوله را در فضای انجام کار "آهنگری" قرار می دهید و ۷ آهن پرداخت می کنید تا یک سلاح با قدرت ۷ بسازید. اکنون کوتوله شما می تواند بلافاصله اسلحه خود را با یک سفر اکتشافی امتحان کند. برای نشان دادن اقدام به یک اکتشاف سطح ۳، می توانید نشانگر "سلاح قدرت ۸" را در کنار کوتوله خود قرار دهید. سپس آیتم های زیر را انتخاب می کنید: "۱ سگ"، "۲ سکه طلا" و "نژئین یک غار". این آیتم ها نیاز به حداقل مقادیر قدرت ۱، ۶ و ۷ برای انتخاب دارند و بنابراین از قدرت اسلحه کوتوله شما بزرگتر نیستند. در پایان این سفر، می توانید نشانگر "قدرت سلاح ۷" را با "قدرت سلاح ۸" تعویض کنید.



اهمیت سفرهای اکتشافی را دست کم نگیرید و یا انتظار بیش از حدی هم از آن نداشته باشید. این بازی به گونه ای طراحی شده است که شما می توانید حتی با تکیه بر سلاح های سنگین، با یک رویکرد صلح آمیز نیز برنده شوید. من می توانم به این شکل مسئله را با شما در میان بگذارم: در بازی های با تعداد ۴ نفر یا بیشتر، اگر تنها یک بازیکن به دنبال تسلیحات باشد، احتمالا برنده خواهد شد. همچنین اگر او تنها کسی است که تسلیحات را ناپدیده می گیرد، احتمالا برنده خواهد شد.

فضای انجام کار: بازیکن شروع

نشانگر بازیکن شروع در پایان یک دور دست به دست نمی شود. به منظور دریافت نشانگر بازیکن شروع، شما باید از اقدام "Starting player" ("بازیکن شروع")، استفاده کنید. (اگر هیچکس این کار را نکند، نشانگر بازیکن شروع نزد همان بازیکن باقی خواهد ماند). شما نه تنها در این فضای انجام کار بازیکن شروع می شوید، بلکه همه نشانگرهای غذایی که در آن انباشته شده است، بر می دارید. همچنین ۲ سنگ آهن (در بازی های با ۱ تا ۳ بازیکن) و یا ۱ یاقوت (در بازی های با ۴ تا ۷ بازیکن) نیز دریافت می کنید.



علاوه بر نشانگر بازیکن شروع و تعدادی از نشانگرهای غذا، بسته به تعداد بازیکنان، شما همچنین ۲ آهن و یا ۱ یاقوت دریافت می کنید.

فضای انجام کار: تقلید

فضاهای انجام کار "Imitation" ("تقلید") در بازی هایی با حداقل ۳ بازیکن موجود است. بسته به فضای انجام کار، هزینه استفاده از اقدام تقلید ۰، ۱، ۲ یا ۴ غذا می باشد. هنگام استفاده از عمل "تقلید"، غذای مورد نیاز را به طور کامل به مخزن اصلی بپردازید و فضای انجام کاری را که در حال حاضر توسط یکی از کوتوله های حریف اشغال شده است، انتخاب کنید. شما می توانید از این فضای انجام کار، به طوری که انگار کوتوله خود را در آنجا قرار داده اید، استفاده کنید. تنها فضای انجام کاری که نمی توان تقلید کرد، "بازیکن شروع" است.



هزینه تقلید ("حق کارآموزی")

جزئیات بیشتر در مورد "تقلید"

- کوتوله خود را بر روی آن فضایی که تقلید می کنید قرار ندهید. کوتوله شما در فضای انجام کار "تقلید" باقی می ماند.
- در هنگام تقلید فضای انباشته، هیچ یک از کالاهای انباشته شده ای را که قبلا توسط حریف شما گرفته شده اند، دریافت نمی کنید.
- شما نمی توانید فضای انجام کاری را که توسط یکی از کوتوله های خودتان اشغال شده است، تقلید کنید.
- در بازی هایی با ۵ تا ۷ بازیکن، فضاهای انجام کار "تقلید" چند گانه وجود دارد (به صفحه ۷ ضمیمه مراجعه کنید). همه آن ها می توانند برای تقلید از فضاهای انجام کار مشابه یا متفاوت استفاده شوند.

پایان بازی و امتیاز گیری

این بازی در انتهای دور ۱۲ ام به پایان می رسد. از دفترچه امتیاز دهی برای تعیین امتیازات نهایی استفاده کنید. چندین دسته مختلف وجود دارند که می توانید امتیازات طلا را از آن ها دریافت کنید. بازیکنی که دارای بیشترین امتیازات طلا باشد، برنده بازی می شود. (در صورت تساوی، چندین برنده وجود خواهد داشت).

۱ امتیاز طلا برای هر حیوان مزرعه و سگ: در پایان بازی هر حیوان مزرعه ۱ امتیاز طلا ارزش دارد، حتی سگ ها. (سگ ها حیوانات مزرعه در نظر گرفته نمی شوند).

۲- امتیاز طلا برای هر نوع از حیوانات مزرعه که ندارد: شما در پایان بازی باید حداقل ۱ گوسفند، ۱ الاغ، ۱ گراز و ۱ گاو داشته باشید. شما ۲ امتیاز طلا برای هر نوع از این حیوانات که شما در صفحه شخصی خود ندارید، از دست می دهید. (شما نیازی به داشتن سگ ندارید).

۱/۲ امتیاز طلا به ازای هر گندم (گرد به سمت بالا): تعداد تمام توکن های غله (گندم) خود را بشمارید- چه آن هایی که در مخزن شخصی شما هستند و چه آن هایی که در زمین های زراعتان وجود دارند. این عدد را به ۲ تقسیم کنید و سپس به سمت بالا گرد کنید. این امتیاز طلائی است که برای غلات به دست آورده اید.

۱ امتیاز طلا برای هر توکن سبزیجات: تعداد تمام توکن های سبزیجات خود را بشمارید- چه آن هایی که در مخزن شخصی شما هستند و چه آن هایی که در زمین های زراعتان وجود دارند. این امتیاز طلائی است که برای سبزیجات به دست آورده اید.

۱ امتیاز طلا برای هر یاقوت: در پایان بازی، هر یاقوت ۱ امتیاز طلا ارزش دارد.

۱ امتیاز طلا برای هر کوتوله: در پایان بازی، هر کوتوله شما ۱ امتیاز طلا ارزش دارد.

۱- امتیاز طلا برای هر فضای استفاده نشده: تعداد فضاهای موجود در صفحه شخصی خود را که هیچ کاشی یا اصطیلی در آن ها وجود ندارد را بشمارید. شما ۱ امتیاز طلا برای هر یک از این فضا ها را از دست می دهید. دو غار از پیش چاپ شده در سیستم غار شما، فضای استفاده شده در نظر گرفته می شوند. (همچنین غار های تزئین نشده، فضای استفاده شده در نظر گرفته می شوند).

امتیاز طلا بدست آمده از کاشی های تزئین، مراتع و چمنزارها: ارزش مقادیر امتیاز طلا را در تمام کاشی های خود جمع کنید. مراتع کوچک ۲ امتیاز طلا، مراتع بزرگ ۴ امتیاز طلا (صرف نظر از نوع و تعداد حیوانات موجود در این کاشی) ارزش دارند. معادن سنگ آهن ۳ امتیاز طلا، معادن یاقوت ۴ امتیاز طلا (صرف نظر از اینکه آیا آن ها یک الاغ نگه داشته اند یا نه) ارزش دارند. ارزش یک کاشی تزئین در سمت راست آن، درست زیر نام آن چاپ شده است.

امتیاز پاداش برای اتاق ها، انبار ها و حجره ها: اکثر کاشی های تزئین، اتاق (یا سالن) نامیده می شوند، انبار ها و حجره ها (که با برجسب نام زرد نشان داده شده اند) می توانند به دلیل شرایطی که اعمال می کنند، امتیازات پاداش را ارائه دهند. دفترچه امتیاز دهی دارای چند بخش برای درج امتیاز پاداش است. شما می توانید به ازای امتیازاتی که از هر نوع کاشی تزئین دریافت می کنید، از یک بخش استفاده کنید. (جزئیات بیشتر در مورد کاشی های تزئین را می توان در صفحه ۳ ضمیمه بدست آورد).

Name		
per Farm animal and Dog	1	
per missing type of Farm animal	2	
per Grain (rounded up)	1/2	
per Vegetable	1	
per Ruby	1	
per Dwarf	1	
per unused space	1	
Furnishing tiles, Pastures, Mines		
for Parlors, Storages and Chambers		
Gold coins and Begging markers		
Total		

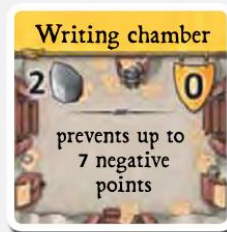
جزئیات بیشتر در مورد امتیازات پاداش

امتیازاتی که از اتاق (سالن) خیاطی، سالن لبنیات محلی، حجره علوفه، تالار غذا خوری و حجره جواهرات بدست می آیند، «امتیازات پاداش» هستند (حتی می توانید آن ها را به دسته های دیگر اضافه کنید). امتیازات منفی که توسط اتاق نوشتن جبران شده است، باید در بخشی که مربوط به این مسئله است، قبل از درج امتیازات حساب شود.

همانند حجره تحریر، امتیازات پاداش اتاق شکار، اتاق نشیمن، سالن آهنگری و انبار ابزار و یراق را در دفترچه امتیاز دهی درج نمی شود. این کاشی ها به شما اجازه می دهد تا قبل از امتیاز گیری، کالاهای خود را به سکه های طلا تغییر دهید. (اگر این کار را فراموش کردید، اما قبل از امتیاز گیری متوجه آن شده اید، هنوز هم می توانید این کار را انجام دهید).



در صورتی که کاشی اتاق (سالن) خیاطی دارید، امتیازاتی که برای گوسفندان خود دریافت می کنید، دو برابر خواهد شد: در بخش "۱ امتیاز طلا برای هر حیوان مزرعه" و در بخش "امتیاز جایزه برای اتاق ها".



اگر شما کاشی حجره تحریر دارید، امتیازات منفی کسب شده از دسته های "۲- امتیاز طلا برای هر نوع از حیوانات مزرعه که ندارید"، "۱- امتیاز طلا برای هر فضای استفاده نشده" و "نشانگرهای گدایی" کاهش می یابد.

سکه های طلای و نشانگرهای گدایی: ارزش سکه های طلای خود را جمع کنید و ۳ امتیاز بابت هر نشانگر گدایی که دارید، از آن کم کنید.

قوانین بازی انفرادی

بازی انفرادی با توجه به قوانین بازی با ۲ تا ۷ بازیکن و با در نظر گرفتن استثناهای زیر اجرا می شود:
در فاز کار، کوتوله های خود را یکی پس از دیگری در صفحه بازی قرار دهید. هیچ رقیبی وجود ندارد که مجبور باشید برای حرکت او صبر کنید. هدف بازی انفرادی این است که بالاترین امتیاز را بدست آورید. (سعی کنید رکورد امتیاز "جادویی" ۱۰۰ امتیاز را بشکنید.) بازی را با غذا شروع کنید.

از صفحات بازی ۲ نفره استفاده کنید و برخی از فضاهای انجام کار را همانطور که در تصویر زیر نشان داده شده است، با کارت های بررسی بپوشانید.



کارت های فضای انجام کار را رو به پایین و به ترتیبی که در جدول زیر نشان داده شده است، در فضاهای خالی صفحه بازی قرار دهید:

۱- آهنگری	۴- آرزوی فرزند	۷- تحویل سنگ آهن	۱۰- مبادله سنگ آهن
۲- پرورش گوسفند	۵- پرورش الاغ	۸- زندگی خانوادگی (آرزوی فرزند - آرزوی فوری فرزند)	۱۱- ماجراجویی
۳- ساخت معدن آهن	۶- ساخت معدن یاقوت	۹-	۱۲ تحویل یاقوت

کارت کوتوله (دوورف) را برای پوشاندن فضای انجام کار "آرزوی فرزند" استفاده کنید. در ابتدای دور ۴ کارت کوتوله را از بازی حذف کنید. سپس اطمینان حاصل کنید که کارت فضای انجام کار «آرزوی فرزند»، نشان داده می شود.
هیچ رویداد برداشتی در بازی انفرادی وجود ندارد. از دور ۵ ام، در انتهای هر دور برداشت محصول اجرا می شود.

در مقایسه با بازی ۲ نفره

همانند بازی دو نفره، کارت فضای انجام کار "اکتشاف" باید از بازی حذف شود. لذا دور ۹ ام از بین خواهد رفت. شما می توانید فضای دور ۹ ام را با یک کارت کوتوله برای نشان دادن این مورد بپوشانید. بر خلاف بازی دو نفره، یاقوت ها از دور اول در فضای انجام کار "کار در معدن یاقوت" انباشته می شوند.

پر کردن فضاهای انباشته

قبل از پر کردن فضاهای انباشته، بررسی کنید که آیا در این فضا بیش از ۶ کالا وجود دارد یا خیر. در صورت مثبت بودن این مسئله، تمامی کالاهای موجود در آن فضاهای انباشته را حذف کنید و آنها را به مخزن اصلی بازگردانید. می توانید برای هر یاقوتی که هزینه می کنید، از این اتفاق در آن فضا ها جلوگیری کنید. کالاهای موجود در فضاهای انباشته ای که شما برای آن ها یاقوت پرداخت می کنید، تا دور بعد در امان خواهند بود. (به این ترتیب فضای انباشته می توانند بیش از ۶ کالا را جمع آوری کنند.)
به غیر از این، هیچ تغییری در قوانین وجود ندارد.

مترجم: محمد جواد ربیع نژاد
ارائه از سرزمین ذهن زیبا

