

H.S.S.K

SAMURAI™

راهنمای بازی

زمان جنگ دائمی و انتقال وظایف به ژاپن فئودالی است. ارباب ها در سراسر کشور برای کنترل سه موضوع ارزشمند رقابت می کنند: وفاداری ارباب های کوچکتر، منابع عمده برنج سرزمین و مذهب بیشتر مردم. در طول همه اینها، یک چیز ثابت وجود دارد: سامورایی.

سال ۱۳۳۶ است. تلاش پادشاه در بازپس گیری قدرت از طریق استقرار مجدد kenmu شکست خورده است.

خانواده سلطنتی همه اقتدارش را از دست داده است و به چیزی مهمتر از یک دست نشاندۀ منتسب نشده است. حالا Ashikaga shogunate در سراسر ژاپن قدرت را در دست دارد، اما در بهترین حالت این یک ریسمان نازک است. در سراسر کشور، ارباب های قدرتمند که daimyo نامیده می شوند، افزایش یافته اند و شروع به ادعای حکومت بر سرزمین و منابع آن کردند. زمانیکه این ارباب ها قدرتشان افزایش یافت، آنها سامورایی ها را مطرح کردند.

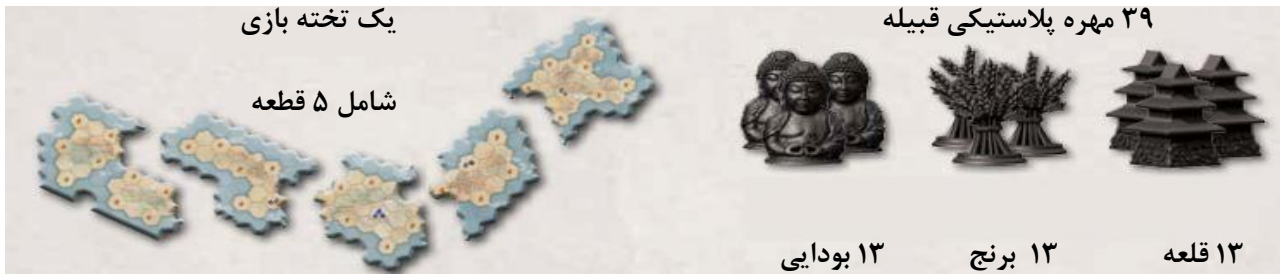
زمانیکه سامورایی ها نیروی لازم برای کنترل ژاپن را به دست آوردند، دارایی های دیگری وجود دارد که ارباب ها باید در فتح خود به آنها توجه کنند. کشیش های بودایی بر اشراف زادگان و عوام به طور مشابه قدرت گرفتند. در حالیکه در فرهنگ و دانش با هر قانون گذاری که خواسته آنها را برآورده می کرد، مشارکت می کردند. برای قرن ها برنج سهم غذای اصلی ژاپن بوده است؛ هر کسی که آن را کنترل می کند بر جمعیت قانون گذاری می کند. در نهایت، یک ارباب نمی تواند امیدوار باشد تا سامورایی ها را بدون تاسیسات نظامی راهبردی به دست آورد.

هیچ یک از daimyo ها تا به حال برای اتحاد سامورایی ها و "ژاپن" بر آنها مدیریت نکرده اند. همانطور که ارباب های رقیب آماده به نظر می رسند تا با Ashikaga، گروه پیروان سامورایی آنها با پادشاهان جدید رقابت کنند. چیزی نوآوارانه بایستی انجام شود تا جاییکه بسیاری از دیگران که شکست خورده اند، موفق شوند. راهکار جدید جذابی بایستی طراحی شده باشد.

بازی سامورایی به شما اجازه می دهد تا نقش یک daimyo را درست در آغاز صعود به قدرت بر عهده بگیرید. به ژاپنی سفر کنید که توسط جنگ های قبیله ای جدا و متلاشی شده است. شما ثابت می کنید که از دانش برای به دست آوردن عزت سامورایی برخوردار هستید و شما کشور را متحد خواهید کرد.



اجزای بازی



۸۰ کاشی

۴ دیواره شخصی بازیکن



۳ نشان رهبر



بررسی اجمالی بازی

در طول بازی **سامورایی**، بازیکن ها برای سه قبیله اجتماعی ژاپن رقابت می کنند: مذهب (توسط بودا نشان داده شده است)، تجارت (توسط برج نشان داده شده است)، و ارتش (توسط قلعه نشان داده شده است). بازیکنان کاشی ها را بر روی تخته بازی قرار می دهند تا در فضاهای مسکونی نفوذ کنند و مهره های طبقه مختلف را بر روی آن فضا ها بگیرند. بازیکنی که بیشترین مهره ها از یک طبقه خاص را بگیرد رهبر آن طبقه می شود. در پایان بازی، بازیکنی که رهبر بیشترین طبقه ها باشد برنده بازی است.

چیدمان

برای چیدن بازی سامورایی، این مراحل را دنبال کنید:

۱. **تخته بازی را بسازید.** تخته بازی را بر اساس تعداد بازیکنان همانطور که در زیر نشان داده شده است، بسازید.



تخته بازی دو نفره

تخته بازی ۳ نفره

تخته بازی ۴ نفره



دایره رهبر

۲. **دایره رهبر را درست کنید.** ۳ نشان رهبر را نزدیک تخته بازی قرار دهید

و آنها را به گونه ای کنار هم بچینید که یک دایره تکی را تشکیل دهند. این نشان ها در انتهای بازی در زمان امتیاز دهی استفاده می شوند.

۳. **منابع را آماده کنید:** منابع را بر اساس تعداد بازیکنان آماده کنید. مهره های پلاستیکی قبيله را همانطور که در زیر فهرست شده در نظر بگیرید و آنها را نزدیک تخته بازی قرار دهید. همه مهره های قبيله باقی مانده را به جعبه بازی برگردانید؛ آنها در این بازی استفاده نمی شوند.

- ۲ بازیکن: ۷ مهره از هر قبيله
- ۳ بازیکن: ۱۰ مهره از هر قبيله
- ۴ بازیکن: ۱۳ مهره از هر قبيله

۴. **کاشی ها و صفحه ها را آماده کنید.** هر بازیکن یک رنگ بازی را انتخاب کند، ۲۰ کاشی و صفحه بازی از همان رنگ را بردارد، و آنها را در منطقه بازی اش قرار دهد.

۵. **دست شروع را آماده کنید:** هر بازیکن به طور مخفیانه پنج کاشی را انتخاب کند و آنها را به رو در پشت دیواره شخصی اش قرار دهد روی صفحه بازی اش قرار دهد. این کاشی ها "دست" شروع بازیکن را تشکیل می دهند و از دیگر بازیکنان پنهان باقی می ماند تا زمانیکه آنها بر روی تخته بازی قرار داده شوند.

۶. **ستون کاشی ها را تشکیل دهید:** هر بازیکن ۱۵ کاشی باقی مانده اش را مخلوط کند (این کاشی ها مثل دست شروع انتخاب نمی شوند) آنها را به پشت گذاشته و به صورت یک دسته کنار صفحه بازی در معرض دید همه بازیکنان قرار دهید.

فضاها

سه نوع فضا بر روی تخته بازی وجود دارد :

- **فضاهای مسکونی** که قهوه ای مایل به زرد هستند و ۱،۲، یا ۳ تصویر چاپ شده ساختمان بر روی آنها وجود دارد.



فضاهای روستایی شامل
یک ساختمان نارنجی .

فضای شهری شامل
دو ساختمان طوسی .

فضای Edo شامل
سه ساختمان آبی .

- **فضاهای سرزمین** که قهوه ای مایل به زرد هستند و تصویر چاپ شده هیچ ساختمانی بر روی آنها نیست.



- **فضاهای دریا** که سایه آبی دارند.



۷. **فضای Edo را دارای جمعیت کنید.** یک مهره بودا، یک مهره برنج، یک مهره قلعه را بر روی فضای Edo قرار دهید.

۸. **فضاهای شهری را دارای جمعیت کنید.** با جوانترین بازیکن شروع کنید و در جهت عقربه های ساعت حرکت کنید، بازیکن ها به نوبت یک مهره قبیله از منبع مهره ها را بر روی **فضای شهری** قرار می دهند. فضاهای شهری نمی توانند بیش از دو مهره قبیله یا بیش از یک مهره قبیله از یک نوع را داشته باشند. بازیکن ها به اینصورت حرکت می کنند تا همه فضاهای شهری **دو مهره قبیله** داشته باشند.

۹. **فضاهای روستایی را دارای جمعیت کنید.** با بازیکن بعدی ادامه دهید و در جهت عقربه های ساعت حرکت کنید، بازیکنان به نوبت یک مهره قبیله را در **فضای روستایی** قرار می دهند. فضاهای روستایی نمی توانند بیش از یک مهره قبیله داشته باشند. بازیکنان به اینصورت حرکت می کنند تا زمانی که همه فضاهای روستایی **یک مهره قبیله** داشته باشد.

بعد از اینکه همه مهره های قبیله بر روی تخته بازی قرار گرفتند، بازیکنان آماده هستند تا بازی را شروع کنند.

راه اندازی اولیه

ممکن است بازیکنانی که برای اولین بار بازی می کنند، انتخاب کنند که راه اندازی را از طریق انتخاب تصادفی دست های اولشان و توزیع تصادفی مهره های قبیله بر روی فضاها مسکونی در تخته بازی آسان تر کنند. زمانیکه مهره های قبیله به این مدل توزیع می شوند، مطمئن شوید که فضای Edo سه مهره، هر فضای شهری ۲ مهره، و هیچ فضای روستایی بیش از یک مهره قبیله از یک نوع نداشته باشد.

انجام بازی

در طول بازی، بازیکنان به نوبت کاشی ها را بر روی تخته بازی قرار می دهند و مهره های قبیله را می گیرند. وقتیکه همه مهره های قبیله از یک یا بیشتر قبیله ها گرفته شدند بازی تمام می شود، و بازیکنان امتیازشان را برای تعیین برنده حساب می کنند.

ترتیب نوبت

با جوانترین بازیکن شروع کنید و در جهت عقربه های ساعت حرکت کنید، هر بازیکن به نوبت گام های زیر را دنبال می کند:

۱. **کاشی بازی کنید.** بازیکن یک کاشی از دستش انتخاب می کند و آنرا بر یک فضای سرزمین یا دریا خالی (نه فضای مسکونی) بر روی تخته بازی قرار می دهد.

۲.

۲. **تسخیر را بررسی کنید:** اگر همه فضاها اطراف یک منطقه مسکونی با کاشی ها پر شده باشند مهره آن منطقه مسکونی تسخیر خواهد شد. ("تصویب تسخیر ها" در صفحه ۶ را ببینید)

۳. **دست خود را دوباره پر کنید:** بازیکن دستش را از طریق برداشتن کاشی ها از بالای دسته کاشی هایش دوباره پر می کند و آن ها را به رو در مقابل خود پشت دیواره شخصی اش قرار می دهد تا ۵ کاشی در دستش داشته باشد. اگر به اندازه کافی کاشی در دسته بازیکن وجود نداشته باشد تا به او اجازه دهد تا پنج کاشی در دستش داشته باشد، او تا اندازه ای که ممکن باشد کاشی می کشد. بعد از اینکه بازیکن دستش را تازه کرد، نوبتش تمام می شود، و بازیکن بعدی در جهت عقربه های ساعت نوبتش را انجام می دهد.

هدف

هدف **سامورایی** این است که رهبر بیشتر قبیله ها باشد؛ که بوسیله تسخیر مهره های قبیله بر روی تخته بازی فراهم می شود، برای گرفتن یک مهره قبیله، بازیکن بایستی فضای مسکونی آن را بوسیله قرار دادن کاشی ها در همه فضاها سرزمین مطابق با آن فضای مسکونی احاطه کند. (دو فضا می توانند احاطه شوند اگر در یک مرز مشترک باشند)

مهره های قبیله

سه نوع مهره پلاستیکی قبیله وجود دارد، هر یک برای یک قبیله: بودا نشان دهنده مذهب، برنج نشاندهنده تجارت، و قلعه ها نشاندهنده ارتش هستند. در پایان بازی، بازیکنی که بیشترین مهره از یک قبیله خاص را گرفته باشد رهبر آن قبیله می شود. ("امتیاز دهی" در صفحه ۶ را ببینید) بازیکنی که رهبر بیشترین قبیله ها باشد برنده بازی است.



مهره قبیله بودا

مهره قبیله برنج

مهره قبیله قلعه

(مذهب)

(تجارت)

(ارتش)

کاشی ها

سه نوع کاشی وجود دارد: کاشی های مخصوص - قبیله، کاشی های وحشی، کاشی های عملیات.

بیشتر کاشی ها یک عدد در سمت راست دارند. این عدد نشان دهنده ارزش، مقدار

نفوذی است که آن کاشی با همه فضاهای همجوارش ایجاد می کند، ارزش های نفوذ کاشی ها

در دامنه ۰ تا ۴ هستند و برای گرفتن مهره های قبیله استفاده می شوند. ("تصویب تسخیر ها" در

صفحه ۶ را ببینید).



کاشی های مخصوص قبیله

یک کاشی مخصوص قبیله تصویری از یک مهره قبیله در سمت چپش دارد و نفوذش را فقط در یک قبیله ایجاد می کند. تصویر

مهره روی آن کاشی تعیین می کند که آن قبیله به کار رفته است تا تسخیر شود. یک کاشی بودا در قبیله مذهب نفوذ می کند، یک

کاشی برنج در قبیله تجارت نفوذ می کند و یک کاشی قلعه در قبیله ارتش نفوذ می کند.



کاشی بودا

کاشی برنج

کاشی قلعه

(مذهب)

(تجارت)

(ارتش)

کاشی های وحشی یک تصویر در سمت چپشان دارند و نفوذشان به همه قبیله ها را ایجاد می کند.

کاشی های سامورایی و ronin به همه مناطق مسکونی و در هر قبیله ای نفوذ می کنند.. کاشی های کشتی به همین گونه عمل می کنند ؛ هر چند آنها فقط می توانند در فضاهای خالی دریا قرار بگیرند و تنها کاشی هستند که می توانند اینگونه عمل کنند.



کاشی سامورایی

کاشی ronin

کاشی کشتی

کاشی های عملیات

کاشی های عملیات هنگامی که بازی می شوند توانایی های خاصی را ایجاد می کنند. دو نوع کاشی عملیات وجود دارد: کاشی های تعویض و کاشی های تغییر مکان.

کاشی تعویض



هر بازیکن یک کاشی تعویض دارد. این کاشی به بازیکن اجازه می دهد تا موقعیت دو مهره قبیله را بر روی تخته بازی تغییر دهد. برای استفاده از کاشی تعویض، بازیکن آنرا از پشت صفحه بازی اش آشکار می کند و موقعیت هر دو مهره قبیله را بر روی تخته بازی تغییر می دهد. بازیکن نمی تواند یک کاشی تعویض را برای تعویض دو مهره قبیله از یک نوع برای اشغال فضای مسکونی مشترک تغییر دهد. بعد از تغییر مکان دو مهره قبیله، بازیکن کاشی تعویض را به جعبه بازی بر می گرداند و نوبتش را به طور عادی ادامه می دهد.

کاشی تغییر مکان



هر بازیکن یک کاشی تغییر مکان دارد. این کاشی به بازیکن اجازه می دهد تا یک کاشی را که قبلا بر روی تخته بازی در نوبت قبلی قرار گرفته بود دوباره تغییر مکان دهد. برای استفاده از یک کاشی تغییر مکان، بازیکن یکی از کاشی هایش را از تخته بازی بر می دارد که نشان سرعت ندارد (علامت قرمز رنگ ژاپنی) و آن را در فضای خالی زمین دیگری قرار می دهد. سپس، بازیکن کاشی تغییر مکان را در فضای اصلی کاشی که تغییر مکان داده شده قرار می دهد.



کاشی تغییر مکان در فضای اصلی کاشی که

تغییر مکان داده شده قرار می گیرد.



نشان سرعت

هر بازیکن پنج کاشی دارد که یک نشان قرمز رنگ ژاپنی دارند.

این نشان، بیانگر نشان سرعت است. بازیکن می تواند با یک

کاشی و هر تعدادی از کاشی سرعت در نوبتش بازی کند. ممکن است بازیکن انتخاب کند که فقط با کاشی های سرعت درنوبت خودش بازی کند.

تصویب تسخیر ها

بعد از نوبت یک بازیکن، اگر همه فضاهای سرزمین اطراف یک منطقه مسکونی با کاشی ها احاطه شده بود آن منطقه مهره هایش تسخیر می شوند. (فضاهای دریایی همجوار این مناطق حتماً لازم نیست که پر شده باشند، اما ممکن است، کاشی های کشتی گذاشته شده را شامل شوند). هر مهره قبیله در پایان نوبت تسخیر می شود در صورتیکه آن منطقه مسکونی احاطه شده باشد. برای تعیین اینکه چه کسی یک مهره قبیله را می گیرد. هر بازیکن ارزش نفوذ کاشی هایش را محاسبه می کند که هر دو مطابق با مهره قبیله هستند و تصویری مشابه با نوع مهره قبیله در کاشی قبیله (یا یک کاشی وحشی) دارند. بازیکنی با بالاترین نفوذ کلی مهره قبیله را می گیرد، آنرا از تخته بازی بر می دارد و در پشت دیواره خودش در یک بازی سه یا چهار نفره، یا در جلو دیواره بازی خودش در یک بازی دو نفره قرار می دهد. اگر دو یا بیشتر بازیکنان برای بالاترین نفوذ کلی به تساوی خوردند، هیچ بازیکنی مهره قبیله را نمی گیرد. در عوض، مهره قبیله از تخته بازی برداشته شده و نزدیک دید همه بازیکنان قرار می گیرد- آن مهره قبیله به هیچ بازیکنی تعلق ندارد.

برنده بازی

بازی در انتهای نوبت بازیکنی که با هر یک از دو موقعیت زیر روبرو می شود تمام می شود:

- هیچ مهره قبیله ای از یک یا بیشتر قبیله ها بر تخته بازی وجود نداشته باشد.
- هر چهار مهره قبیله ای از بازی بیرون رفته باشند و کنار تخته بازی قرار گرفته باشند. ("تصویب تسخیر ها" در بالا را ببینید) وقتی که بازی تمام شد، بازیکنان امتیازهایشان را محاسبه می کنند.

امتیاز دهی

زمانیکه بازی پایان می یابد، هر بازیکن مهره های قبیله تسخیر شده اش را آشکار می کند. اگر بازیکنی که مهره های قبیله بیشتری از یک قبیله نسبت به بازیکنان دیگر داشته باشد، او نشان رهبر آن قبیله را دریافت می کند. اگر دو یا بیشتر بازیکنان برای بیشترین مهره های قبیله از یک قبیله به تساوی رسیدند، آن نشان رهبر قبیله کنار گذاشته شده و محاسبه نمی شود. بعد از اینکه همه نشان های رهبر به بازیکنان اختصاص پیدا کرد یا کنار گذاشته شدند، اگر یک بازیکن که بیشترین نشان های رهبر را از دیگر بازیکنان دارد، او برنده است.

اگر دو یا بیشتر بازیکنان که فقط یک نشان رهبر داشتند، هر یک از بازیکنان مهره های قبیله را از نشان رهبر خودشان کنار می گذارند. سپس، تعداد کلی مهره های قبیله را که از دو قبیله دیگر گرفته اند (قبیله هایی که در آنها نشان رهبر نداشته اند) می شمارند. بازیکن با بیشترین مهره های قبیله از دو قبیله دیگر برنده است. اگر به تساوی رسیدند، بازیکن مساوی با بیشترین مهره های قبیله از همه قبیله ها (شامل آنهایی که برای او نشان رهبر دارد) برنده است. اگر هنوز تساوی برقرار است، بازیکنان مساوی برنده بودن را شریک می شوند.

به ندرت اتفاق می افتد که هیچ بازیکنی دارای نشان رهبری نشود. بازیکن با بیشترین مهره های قبیله تسخیر شده از همه قبیله ها برنده است. اگر تساوی وجود داشت، همه بازیکنان مساوی، در برنده بودن شریک می شوند.

مثال های تصویب تسخیر ها

در طول نوبت بازیکن سبز، او کاشی بودا-۳ را نزدیک به مسکنی با مهره بودا قرار می دهد. همه فضاهای اطراف این سرزمین با این مسکن با کاشی ها پر شده است، بنابراین این مسکن احاطه شده است و این مهره قبیله تسخیر خواهد شد. برای تصویب تسخیر، هر بازیکن نفوذ مذهبی همسایگی اش را حساب می کند. کاشی سامورایی-۲ بازیکن قرمز نفوذ مذهبی ۲ را ایجاد می کند، در حالیکه کاشی بودا-۳ بازیکن سبز نفوذ مذهبی ۳ را ایجاد می کند. بازیکن سبز بیشترین نفوذ مذهبی را دارد، بنابراین او مهره بودا را تسخیر می کند، آن را پشت صفحه بازی اش قرار می دهد.

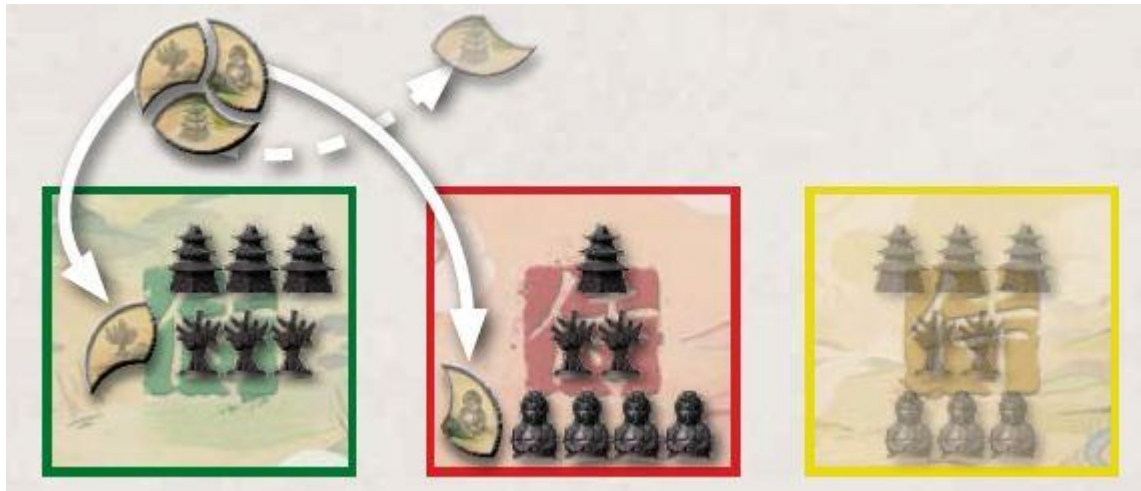


بعد نوبت بازیکن طلایی است. او یک کاشی ronin-۱ (که نشان سرعت دارد) را و به دنبالش کاشی بودا-۴ را قرار می دهد که با هر دو مسکن احاطه شده همچوار است. ابتدا، بازیکن طلایی انتخاب می کند تا مهره بودا در فضا مسکن به سمت راست را تسخیر کند. او تعداد کل نفوذ مذهبی ۵ را دارد که از کاشی بودا-۴ و کاشی ronin-1 اش ایجاد شده است. بازیکن قرمز تعداد کل نفوذ مذهبی ۳ را دارد که از کاشی سامورایی-۲ و کاشی کشتی-۱ اش ایجاد شده است. بازیکن طلایی بیشترین نفوذ مذهبی را دارد، بنابراین او مهره بودا را می گیرد.

در نهایت، بازیکنان مهره بودا و برنج در فضای مسکن سمت چپ را تسخیر می کنند. با کاشی کشتی-۱ و کاشی بودا-۳ اش، بازیکن سبز جمع کل نفوذ مذهبی ۴ را دارد. همچنین بازیکن طلایی نفوذ مذهبی ۴ را دارد، که توسط کاشی بودا-۴ اش ایجاد شده است. از آنجاییکه هر دو بازیکن سبز و طلایی، مقدار مساوی نفوذ مذهبی دارند، مهره بودا تسخیر نمی شود و در عوض کنار تخته بازی گذاشته می شود. بازیکن قرمز با کاشی برنج-۲ اش، بیشترین نفوذ تجاری را دارد، بنابراین او مهره برنج را تسخیر می کند. از نفوذ ارتشی کاشی قلعه-۲ بازیکن بنفش چشم پوشی می شود زیرا هیچ مهره قلعه ای برای تسخیر وجود ندارد.



بازیکن سبز بیشترین مهره های برنج را دارد بنابراین او نشان رهبر تجارت را دریافت می کند، بازیکن قرمز بیشترین مهره های بودا را دارد بنابراین او نشان رهبر مذهب را دریافت می کند، هر دو بازیکن طلایی و سبز در بیشترین مهره های قلعه مساوی هستند، بنابراین هیچ بازیکنی نشان رهبر ارتش را دریافت نمی کند. بازیکن سبز و بازیکن قرمز در بیشترین جمع نشان رهبر ها (هر کدام ۱) به تساوی رسیدند، بنابراین آنها تا قدم بعدی امتیاز دهی جلو می روند، در حالیکه بازیکن طلایی حذف می شود.



بازیکن سبز از مهره های برنج اش چشم پوشی می کند و مهره های قبیله اش از دو قبیله دیگر را می شمارد، که در مجموع کل میشود ۳. بازیکن قرمز از مهره های بودا اش چشم پوشی می کند و مهره های قبیله اش از دو قبیله دیگر را می شمارد، که همچنین برای او هم در مجموع کل میشود ۳. از آنجاییکه هنوز برنده ای وجود ندارد، همه بازیکنان مساوی ادامه می دهند تا تساوی شکسته شود.



بازیکن سبز در کل ۶ مهره دارد، در حالیکه بازیکن قرمز جمع کل مهره هایش ۷ عدد است، بازیکن قرمز برنده بازی است.

طراح بازی: Reiner Knizia

مترجم: حسین کیخا