



@LBMiND

www.LBMiND.com



«محصولی از کمپانی "AMiGO" آلمان / ارائه‌ای از "سرزمین ذهن زیبا"»

(۲ تا ۷ بازیکن؛ ۱۲ سال به بالا؛ ۴۵ دقیقه)

* داستان:

بازیکن‌ها، در ۲ یا ۳ مزرعه، به کشت و کار پرداخته و تلاش می‌کنند محصولات خود را با بیش‌ترین سود ممکن، به فروش برسانند. در هنگام فروش محصولات، بازیکنی که از یک یا چند نوع دانه‌ی خاص، تعداد بیش‌تری را ارائه کند، سود بیش‌تری را به‌دست خواهد آورد. هدف بازی، به‌دست آوردن بیش‌ترین مقدار «طلا»، از طریق کاشتن، درو کردن و فروختن محصولات است.

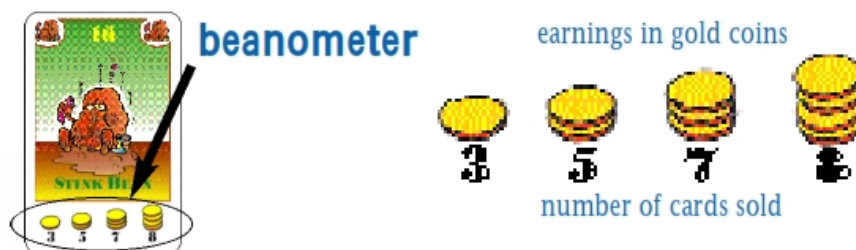
* اجزاء بازی:

کارت‌های «دانه»: ۱۵۴ کارت «دانه» از ۱۱ گونه‌ی مختلف، در این بازی وجود دارد. روی هر کارت، تعداد کارت‌های موجود از آن گونه‌ی به‌خصوص، نشان داده شده‌است:



⇒ ۱۲ کارت از دانه‌ی سویا در بازی موجود است...

«دانه‌سنج» - که در پایین هر کارت قرار دارد، نشان می‌دهد که به‌ازای چه تعداد دانه از آن گونه‌ی به‌خصوص، چه تعداد سکه‌ی طلا نصیب بازیکن خواهد شد:



کم‌تر از ۳ دانه‌ی باقالی، هیچ سودی برای شما نخواهد داشت؛

به‌ازای هر ۳ یا ۴ دانه‌ی باقالی، شما ۱ سکه دریافت می‌کنید؛

به‌ازای ۵ یا ۶ دانه، ۵ سکه؛ به‌ازای ۷ دانه، ۷ سکه و به‌ازای ۸ دانه یا بیش‌تر، ۸ سکه

تعداد کارت‌های موجود از هر گونه‌ی به‌خصوص در بازی: ۲۴ دانه‌ی قهوه / ۲۲ دانه‌ی لوبیا چیتی / ۲۰ دانه‌ی لوبیای آبی / ۱۸ دانه‌ی لوبیای تُند / ۱۶ دانه‌ی باقالی / ۱۴ دانه‌ی لوبیا سبز / ۱۲ دانه‌ی سویا / ۱۰ دانه‌ی لوبیای چشم‌بلبلی / ۸ دانه‌ی لوبیای قرمز / ۶ دانه‌ی لوبیای باغی / ۴ دانه‌ی کاکائو

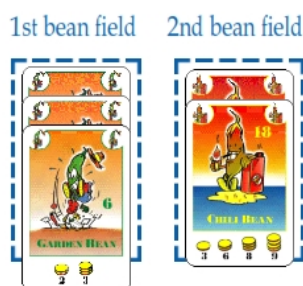
۷ کارت «مزرعه‌ی سوّم» / کتابچه‌ی قوانین بازی

* **سگه‌های طلا:** پشت هر کارت دانه، یک سگه‌ی طلا هست. وقتی بازیکنی، دانه‌هایش را به فروش می‌رساند و طلا به دست می‌آورد، به تعداد سگه‌هایی که باید دریافت کند، کارت‌های دانه را برگردانده و به سگه‌های طلا تبدیل می‌کند:



⇒ پشت یک کارت «دانه» = یک سگه‌ی طلا

* **مزرعه‌ها:** محوطه‌ی پیش‌روی هر بازیکن، مزرعه‌ی او محسوب می‌شود. هر بازیکن، بازی را با ۲ مزرعه آغاز می‌کند. در هر مزرعه فقط می‌توان یک‌نوع دانه کاشت ولی تعداد دانه‌ها هیچ محدودیتی ندارد (نحوه‌ی چیدمان کارت‌ها در مزرعه‌ها، به شکل زیر است):



* **آماده‌سازی:**

کارت‌های «مزرعه‌ی سوّم» را به جعبه برگردانید! مَسَن‌ترین بازیکن، کارت‌های دانه را خوب بُر زده و به هر بازیکن، ۵ کارت می‌دهد: دستِ آغازینِ بازیکن. بازیکن، کارت‌هایی را که دریافت کرده - بدون آن‌که ترتیب‌شان را برهم بزند- در دست می‌گیرد.



⇒ اولین کارتِ دستِ بازیکن

* **نکته:** بازیکنان به هیچ وجه و به هیچ دلیلی حق ندارند ترتیب کارت‌های‌شان را برهم بزنند! بازیکنان باید دانه‌ها را دقیقاً به همان ترتیبی که دریافت کرده‌است، در مزرعه‌های‌شان بکارند. وقتی که بازیکن، کارت‌های جدیدی می‌کشد، باید آن‌ها را یکی یکی برداشته و به ترتیب، پشتِ آخرین کارتِ خود بگذارد.

کارت‌های باقی‌مانده را - به پشت - روی هم گذاشته و یک «ستون کشیدنی» تشکیل دهید. کنار این ستون، کمی جا برای «ستون کارت‌های سوخته» بگذارید. بازیکن سمت چپِ «کارت پخش کن»، بازی را آغاز می‌کند.

* چگونگی بازی:

هر بازیکن، در نوبتش، «بازیکن فعال» محسوب شده و عملیات زیر را انجام می‌دهد:

(۱) کاشتن دانه‌ها (کارت‌های دانه)

(۲) کشیدن، معامله کردن و بخشیدن کارت‌های دانه

(۳) کاشتن دانه‌های معامله شده و هدیه شده

(۴) کشیدن کارت‌های دانه‌ی جدید

* کاشتن کارت‌های دانه:

«بازیکن فعال» باید اولین کارت دستش را در یکی از مزرعه‌هایش بکارد. اگر این دانه (کارت) با دانه‌های داخل یکی از مزرعه‌هایش هم‌خوانی داشته باشد، بازیکن می‌تواند آن را در مزرعه‌ی مورد نظر بکارد. در غیر این صورت، بازیکن می‌تواند دانه را در هر یک از مزرعه‌های خالی‌اش بکارد. اگر کارت بازیکن، با هیچ‌کدام از مزرعه‌هایش هم‌خوانی نداشته باشد و هیچ‌کدام از مزرعه‌هایش هم خالی نباشد، او باید یکی از مزرعه‌هایش را درو کرده و محصولاتش را بفروشد و سپس همان کارت را در مزرعه‌ی خالی شده‌اش بکارد.

سپس بازیکن می‌تواند کارت بعدی‌اش را نیز به همان روش بکارد. در این مرحله، بازیکن به هیچ‌وجه نمی‌تواند کارت سوّمی را بکارد. اگر بازیکن، هیچ کارتی در دست نداشته باشد، این مرحله را رد می‌کند.

* کشیدن، معامله کردن و هدیه کردن کارت‌های دانه:

بازیکن، دو کارت بالایی ستون کارت‌ها را کشیده و به‌رو، در وسط میز بازی قرار می‌دهد. بازیکن می‌تواند این کارت‌ها را برای کاشت‌های بعدی پیش خودش نگه دارد / یا / با سایر بازیکنان معامله کند / یا / به سایر بازیکنان ببخشد. بازیکن می‌تواند کارت‌های کشیده شده را معامله کند یا به دیگران پیشنهاد بدهد.

* مثال:



استیو، یک کارت لوبیای باغی و یک کارت سویا می‌کشد. او تصمیم می‌گیرد لوبیای باغی را برای خود نگه دارد و آن را کنار می‌گذارد. سپس دانه‌ی سویا را برای معامله پیشنهاد می‌کند: "کسی این دونه‌ی سویا رو می‌خواد؟ با کمال میل با یه لوبیا قرمز عوض می‌کنم..."

* قوانین معامله و بخشش:

- فقط بازیکن فعال می‌تواند با دیگران وارد معامله شود.

- بازیکن فعال می‌تواند دو کارتی را که به تازگی کشیده یا دو کارت از دست خود را معامله / اهدا کند.

* مثال:

استیو می‌گوید: "من این دونه‌ی سویا رو به‌اضافه‌ی یه لوبیای آبی از دستم، با یه لوبیا قرمز عوض می‌کنم!"



- بازیکنان غیرفعال فقط می‌توانند از کارت‌های دست‌شان برای معامله استفاده کنند.

- بازیکن فعال می‌تواند پس از این که دو کارت کشیده شده را برای خود کنار گذاشت، معامله کرد یا اهدا کرد، معامله یا اهدا کردن را با کارت‌های دستش ادامه دهد.

* نکته:

بازیکنان نمی‌توانند کارت‌هایی را که از طریق معامله یا بخشش، به دست می‌آورند، در دست بگیرند؛ باید آن‌ها را تا مرحله‌ی بعدی، کنار بگذارند. این کارت‌ها را نمی‌توان دوباره معامله کرد یا بخشید. بازیکنان به هیچ وجه حق ندارند ترتیب کارت‌های دست‌شان را برهم بزنند ولی اجازه دارند برای معامله یا بخشش، از هر یک از کارت‌های دست‌شان استفاده کنند. برای این که این کار به درستی انجام شود، بازیکن فقط وقتی حق دارد کارتی را - برای معامله یا بخشش - از دستش خارج کند که معامله یا بخشش، پذیرفته شده باشد.

* بخشیدن (هدا کردن):

گرچه معامله کردن به بخشیدن ترجیح دارد، بازیکن در بسیاری از اوقات ترجیح می‌دهد کارتش را اهدا کند تا این که در دستش نگه دارد زیرا هر کارتی را که در دستش نگه دارد، بالاخره باید در یکی از مزرعه‌هایش بکارد.

بازیکن فعال می‌تواند دو کارتی را که کشیده یا کارتهایی را از دست خودش، ببخشد. سایر بازیکنان فقط می‌توانند به بازیکن فعال، کارت اهدا کنند و فقط از کارت‌های دست‌شان (نه از کارت‌های کشیده‌شده).

بخشش، نیازی به پذیرفته شدن ندارد! پس، بازیکنان باید ابتدا کارتهایی را پیشنهاد دهند و پیشنهادشان پذیرفته شود، پیش از آن که کارت را از دست‌شان خارج کنند.

دو کارت کشیده‌شده و سایر کارت‌های معامله یا اهدا شده در این مرحله، باید در مرحله‌ی بعد کاشته شوند. این مرحله تا جایی ادامه می‌یابد که بازیکن فعال، دیگر نتواند هیچ معامله یا بخششی را ترتیب دهد.

۳) کاشتن دانه‌های معامله‌شده و اهدا شده:

بازیکنان، در این مرحله، کارتهایی را که از طریق معامله یا بخشش، دریافت کرده‌اند، در مزرعه‌های خود می‌کارند. بازیکن فعال باید هر کارتی را که کشیده و برای خود نگه داشته نیز بکارد. ترتیب کاشت دانه‌ها (کارت‌های دانه) به خود بازیکن بستگی دارد ولی همه‌ی آن‌ها باید کاشته شوند. بازیکنان می‌توانند (و احتمالاً نیاز هم خواهند داشت) در هر لحظه، یکی از مزرعه‌های خود را درو کرده و محصولاتش را به‌فروش برسانند.

* نکته:

استیو، بعد از این که یک کارت سویا و یک کارت گاردن لوبیا کشید، کارت سویا را به‌اضافه‌ی یک کارت لوبیای آبی از دستش، با یک کارت لوبیای قرمز از دست آن‌ها، عوض می‌کند. استیو، کارت گاردن لوبیا را برای خود نگه می‌دارد. حالا که مرحله‌ی معامله به پایان رسیده، استیو باید دو کارت جدیدش را در مزرعه‌هایش بکارد. او ابتدا لوبیای قرمز را در مزرعه‌ی اولش می‌کارد و سپس گاردن لوبیایش را در مزرعه‌ی دومش می‌کارد:



اگر بازیکن مجبور باشد کارت دانه‌ای را بکارد که با هیچ‌یک از مزرعه‌هایش هم‌خوانی ندارد و مزرعه‌ی خالی هم وجود نداشته باشد، بازیکن باید یک جای خالی مناسب برای این کار ایجاد کند. او یا یک «مزرعه‌ی سوم» می‌خرد یا یکی از مزارعش را درو کرده و به‌فروش می‌رساند. او سپس کارت دانه را در مزرعه‌ی جدید یا جدیداً خالی شده‌اش می‌کارد.

۴) کشیدن کارت‌های جدید:

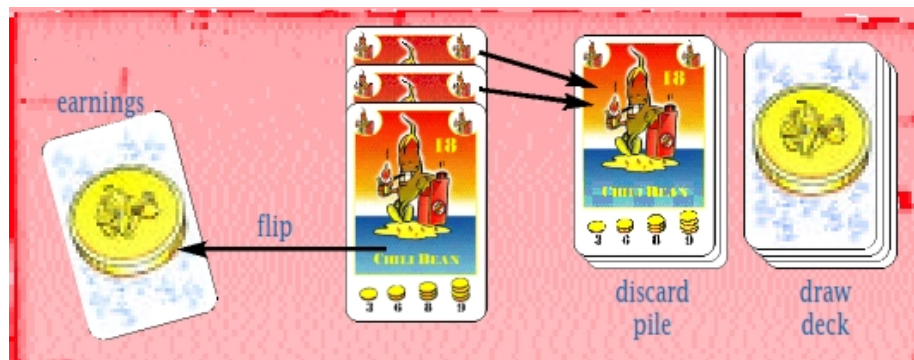
بازیکن فعال، ۳ کارت از ستون کارت‌ها می‌کشد. او باید این ۳ کارت را یکی یکی برداشته و به ترتیب، در انتهای دست خود قرار دهد. وقتی که ستون کشیدنی، خالی شد، بازیکنی که قرار است کارت بکشد، کارت‌های سوخته را بُر زده و یک ستون کشیدنی جدید تشکیل می‌دهد. کشیدن کارت‌های جدید، آخرین مرحله‌ی نوبت بازیکن فعال است و بعد از آن، نوبت به بازیکن سمت چپ وی می‌رسد.

* درو کردن و فروش محصولات:

بازیکنان در هر لحظه می‌توانند محصولات خود را درو کرده و بفروشند، حتی اگر بازیکن فعال نباشند. وقتی بازیکن می‌خواهد محصولات یکی از مزرعه‌هایش را بفروشد، باید همه‌ی آن‌ها را باهم بفروشد. برای فروش، ابتدا تعداد کارت‌های آن مزرعه را مشخص می‌کند. سپس به «دانه‌سنج» نگاه می‌کند تا ببیند که چند سگه‌ی طلا باید دریافت کند. او به همان تعدادی که باید سگه دریافت کند، کارت‌های فروشی خودش را به پشت برگردانده و تبدیل به سگه می‌کند و برای خود برمی‌دارد. بقیه‌ی کارت‌های فروشی‌اش را در ستون کارت‌های سوخته قرار می‌دهد.

* مثال:

مارک می‌خواهد لوبیاهای تَندش را درو کرده و بفروشد. «دانه‌سنج» نشان می‌دهد که او، به‌ازای ۳ لوبیای تَند، یک سگه به‌دست خواهد آورد. مارک، یکی از ۳ کارت لوبیای تَندش را برگردانده و تبدیل به یک سگه می‌کند و سگه را در بانک خود پس‌انداز می‌کند. او سپس ۲ کارت باقی‌مانده‌ی لوبیای تَندش را در ستون کارت‌های سوخته قرار می‌دهد.



ممکن است بازیکنی در هنگام فروش، هیچ سگه‌ای به‌دست نیاورد. مثلاً اگر مارک، فقط ۲ کارت لوبیای تَند در اختیار داشت، هیچ سگه‌ای به‌دست نمی‌آورد!

برای فروش، بازیکن می‌تواند هرکدام از مزرعه‌هایش را - که دست‌کم ۲ کارت در آن باشد- برای درو انتخاب کند. فقط در صورتی می‌توان یک مزرعه‌ی یک‌کارته را درو کرد که همه‌ی مزرعه‌های بازیکن، تک‌کارته باشند. در این حالت، بازیکن اجازه دارد بین کارت‌هایش، یکی را برای درو و فروش انتخاب کند.

* خریدن مزرعه‌ی سوّم:

هر بازیکن، در طول بازی، یک‌بار اجازه دارد یک «مزرعه‌ی سوّم» برای خود بخرد. بدین ترتیب می‌تواند به‌جای ۲ مزرعه، در ۳ مزرعه، دانه بکارد. بازیکن می‌تواند در هر لحظه از بازی و حتی وقتی که خودش بازیکن فعال نیست، این کار را انجام دهد. برای خرید یک «مزرعه‌ی سوّم» باید ۳ سکه پرداخت. برای پرداخت، بازیکن، ۳ سکه‌ی بالایی ستون بانک خود را برداشته و به ستون کارت‌های سوخته می‌فرستد. سپس یک کارت «مزرعه‌ی سوّم» برداشته و در کنار مزرعه‌های خودش می‌گذارد. او اجازه دارد بلافاصله از این مزرعه‌ی جدید برای کاشتن دانه استفاده کند.

* پایان بازی و امتیازشماری:

وقتی که ستون کارت‌های کشیدنی برای سوّمین بار خالی شد، بازی به‌پایان می‌رسد. اگر این اتفاق، در مرحله‌ی ۲ از نوبت یک بازیکن بیفتد، بازی، تا پایان مرحله‌ی ۳ نوبت او ادامه پیدا می‌کند. اگر به‌اندازه‌ی کافی برای کشیدن ۲ کارت، کارت در ستون کشیدنی نباشد، او فقط ۱ کارت می‌کشد. اگر این اتفاق در مرحله‌ی ۴ بیفتد، بازی بلافاصله به پایان می‌رسد.

در پایان بازی، بازیکنان، کارت‌های دست‌شان را کنار گذاشته و کارت‌های داخل مزرعه‌های خود را درو کرده و می‌فروشند. بازیکنی که بیش‌ترین سکه‌ها را در اختیار دارد، بازی را می‌برد. اگر چند بازیکن، در تعداد سکه‌ها باهم برابر باشند، بازیکنی که بیش‌ترین کارت را در دست دارد، بازی را می‌برد.

* شیوه‌های دیگر بازی، بر اساس تعداد بازیکنان:

در بازی ۳ نفره، دانه‌های کاکائو را از بازی بیرون بگذارید. هر بازیکن، بازی را با یک «مزرعه‌ی سوّم» شروع کرده و دیگر «مزرعه‌ی سوّم» نمی‌خرد. بازی، با دوّمین مرتبه‌ی خالی شدن ستون کارت‌ها، تمام می‌شود.

در بازی‌های ۴ یا ۵ نفره، دانه‌های قهوه را از بازی بیرون بگذارید.

در بازی‌های ۶ یا ۷ نفره، دانه‌های کاکائو و لوبیای باغی را از بازی بیرون بگذارید. بازیکن «کارت‌پخش‌کن» به بازیکن آغازکننده‌ی بازی، ۳ کارت، به نفر بعدی او - در جهت حرکت عقربه‌های ساعت - ۴ کارت و به نفر بعدی، ۵ کارت می‌دهد. سایر بازیکنان، هرکدام، ۶ کارت می‌گیرند. در مرحله‌ی ۴، بازیکن فعال، به‌جای ۳ کارت، ۴ کارت می‌کشد. قیمت «مزرعه‌ی سوّم» نیز از ۳ سکه به ۲ سکه کاهش می‌یابد.

* **دوئل (بازی ۲ نفره):** قوانین بازی دوئل نیز مثل بازی‌های ۳ تا ۷ نفره است، به‌اضافه‌ی تغییرات زیر:

لوبیاهای باغی و کاکائوها را از بازی بیرون بگذارید.

بازیکن فقط در نوبت خودش حق دارد محصولات مزرعه‌اش را بفروشد.

وقتی که بازیکنی، یک «مزرعه‌ی سوّم» می‌خرد، ۳ سکه را به جعبه‌ی بازی برمی‌گرداند (از بازی خارج می‌کند).

به‌محض این‌که ستون کارت‌ها برای اولین بار خالی شد، بازی به‌پایان می‌رسد.

هر بازیکن، در نوبت خود، عملیات زیر را به ترتیبی که گفته شده، انجام می دهد:

(۱) کاشتن یا باطل کردن کارت های دانه ی پیشنهاد شده:

بازیکن می تواند کارتی را که بازیکن دیگر از مرحله ی ۳ نوبتش، به او پیشنهاد داده، بکارد یا باطل کند. این قانون، شامل بازیکن آغازکننده ی بازی در اولین نوبتش نمی شود.

(۲) کاشتن کارت های دانه و باطل کردن: بعد از کاشتن یک یا دو دانه در مزرعه (مثل یک بازی معمولی) بازیکن می تواند یکی از کارت های خود را -از هر کجای دستش- باطل کرده و به ستون کارت های سوخته بفرستد.

(۳) کشیدن کارت، کاشتن و پیشنهاد دادن دانه: بازیکن فعال، ۳ کارت بالایی ستون کشیدنی را می کشد و "به رو" بر روی میز می چیند. اگر کارت بالایی ستون کارت های سوخته با یکی از کارت های تازه کشیده شده، هم خوانی داشته باشد، بازیکن، آن کارت را نیز به کارت های تازه کشیده شده اضافه می کند. او، این کار را تا جایی که کارت جدیدی که در رأس ستون کارت های سوخته قرار می گیرد، با یکی از کارت های کشیده شده هم خوانی داشته باشد، ادامه می دهد. حالا او می تواند هریک از این کارت هایش را بکارد و هر مقدار از محصولاتش را که می تواند یا می خواهد، به فروش برساند. او، هریک از کارت هایی را که نمی خواهد، به عنوان یک پیشنهاد، برای حریفش باقی می گذارد. او مجبور نیست هیچ کدام از کارت های کشیده شده اش را بکارد. بازیکن، از طریق این کارت کشی اضافی می تواند سگه های طلای بیش تری به دست بیاورد.

(۴) کشیدن کارت های دانه ی جدید: بازیکن فعال، ۲ کارت از ستون کشیدنی می کشد. او، این کارت ها را یکی یکی کشیده و به همان ترتیب، در پشت کارت های دستش قرار می دهد.



* خالق بازی: **Uwe Rosenberg** * مترجم: **کیومرث قنبری آذر** *

* ارائه ای منحصربه فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com *

* شماره ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی ها: **۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸** *

* Follow us on **Telegram** and **Instagram**: **@LBMind** *