

«قرن: شرقِ شگفت‌انگیز»

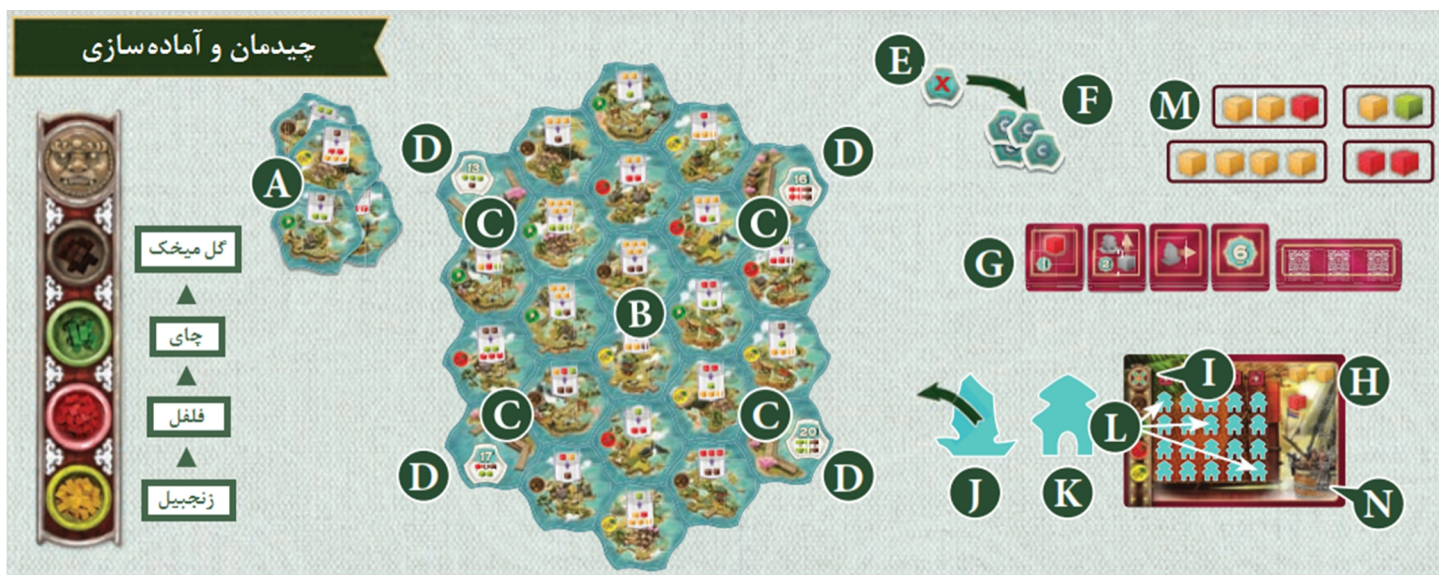
+ «از شِن‌زار تا دریا» (ترکیب دو بازی «جاده‌ی ادویه» و «شرقِ شگفت‌انگیز») +

«طراح: امِرسون ماتسوئوچی»

«مترجم: کیومرث قنبری آذر»

قرن‌ها پیش، تجارت پُرسودِ «آدویه»، کشورهای مختلف را به جست‌وجویی برای یافتن مسیرهایی تازه به سوی این کالاهای گران‌بها وا داشت. این کشورها، در جست‌وجوی سرزمین‌های ناشناخته، بادبان به سینه‌ی دریا کشیدند. این امر، منتهی به کشف جزایر مشهور آدویه شد؛ جایی که گران‌بهارترین آدویه‌جات دنیا فرا چنگ می‌آمد. این آدویه‌جات، از طلای هم‌وزنِ خود گران‌تر بوده و فقط در همین جزایر یافت می‌شدند. این اکتشاف، منجر شد به اردوکشی‌ها و رقابت‌های بعدی... و در نهایت، جنگ!... این دوران، «عصر اکتشاف» نام گرفت...

در این روزگارِ ثروت و کامیابی، شما باید و سفری دریایی در جست‌وجوی شگفتی‌های ناشناخته‌ی سرزمین‌های شرقی. شما باید به‌عنوان بازرگان و دریانورد و نماینده‌ی کشور خود، کنترل جزایر آدویه را در دست گرفته و برای ملت خود، افتخار و ثروت کسب کنید. این سفر، پای شما را به «شرق دور» خواهد کشاند...



▲ چیدمان ابتدایی و آماده‌سازی ▲


۱) «کاشی‌های بازار» (A) را بر اساس «نشانه‌ی تجارت» شان مرتب کنید؛ سپس از هر دسته، ۱ کاشی - به صورت اتفاقی و کاملاً غیرگزینشی! - برداشته و از بازی خارج کنید؛ سپس تر، کاشی‌های باقی‌مانده را بُر بزنید! اگر نخستین بار است که بازی می‌کنید، «نقشه» را مطابق الگوی تصویر بالا (B) سرهم کنید؛ اگر نه، به بخش «نقشه‌ی خود را بسازید!» - در پایان همین راهنما - مراجعه کنید!

۲) «کاشی بندر» را مطابق تصویر، در چهار گوشه‌ی «نقشه» بگذارید (C)!

۳) «کاشی‌های امتیاز» («کاشی‌های VP»؛ بجز «کاشی بندر متروکه» (E)) را بُر زده و ستونی از آن‌ها در کنار نقشه (صفحه‌ی بازی) تشکیل دهید (کاشی‌ها باید «رو به پایین» باشند). سپس ۴ کاشی از روی این ستون برداشته و

هر کدام را «به رو» در یکی از «بنادر» بگذارید (D). سپس تر، ۵ کاشی بالای ستون را برداشته (F) و با «کاشی بندر متروکه» (E) بُر بزنید؛ سپس این ۶ کاشی را دوباره بر روی ستون گذاشته (کاشی‌ها باید «رو به پایین» باشند) و ستون را نیز در کنار «نقشه» بگذارید.

۴ «کاشی‌های امتیاز ویژه» (G) را بر اساس نوع‌شان دسته‌بندی کنید. ستونی نیز از کاشی‌های ویژه ۶، ۵، ۴ و ۳ امتیازی -از بزرگ به کوچک- تشکیل دهید (کاشی ۶ امتیازی در رأس ستون قرار می‌گیرد).

۵ به هر بازیکن، یک «صفحه‌ی بازی» (H) بدهید؛ طرفی که نوشته‌ی «Eastern Wonders» را در خود دارد، باید «رو به بالا» باشد. بازیکنی که به تازگی یک سفر دریایی داشته، «آغازکننده‌ی بازی» را تعیین می‌کند. صفحه‌ای که نشان  را در خود دارد (I)، به بازیکن «آغازکننده» تعلق می‌گیرد.

۶ بازیکنان، هر کدام، یک «قایق» (J) و ۲۰ «پایگاه» (K) هم‌رنگ آن را برای خود برمی‌دارند (به ترتیب، در جهت ساعت‌گرد و اول از همه، بازیکن آغازکننده)؛ هر بازیکن، یک «پایگاه» روی هر یک از خانه‌های «صفحه»ی خود می‌گذارد (L).

۷ «ژتون‌های ادویه‌ی آغازین» (M) را در وسط میز بازی بگذارید. بازیکنان، هر کدام، ادویه‌های آغازین خود را انتخاب کرده (به ترتیب، در جهت پادساعت‌گرد و آخر از همه، بازیکن آغازکننده! گهی پشت بر زین، گهی زین به پشت!!) و در «محموله»ی خود (N) گذاشته و قایق خود (J) را نیز روی یکی از «کاشی‌های بازار» قرار می‌دهند. ژتون‌های ادویه‌ی باقی‌مانده را به «بانک ادویه‌جات» برگردانید!

یک نوبت بازی

«شرق شگفت‌انگیز» در چند «دور» بازی می‌شود. هر بازیکن، در هر دور، یک «نوبت» بازی می‌کند (به ترتیب، در جهت ساعت‌گرد و اول از همه، بازیکن آغازکننده). بازیکنان، در هر نوبت، می‌توانند قایق خود را حرکت داده و سپس «یک عملیات» انجام دهند:

جابه‌جایی

می‌توانید به رایگان و بدون هیچ پرداختی، قایق خود را به یکی از کاشی‌های «مجاور» ببرید (A). سپس می‌توانید با هزینه کردن یک ژتون ادویه (از محموله‌ی خودتان و به انتخاب خودتان) (B) و گذاشتن‌اش بر روی کاشی‌ای که

در آن هستید، به «جابه‌جایی» ادامه بدهید (C). تا جایی که «ادویه» برای خرج کردن داشته باشید، می‌توانید به این جابه‌جایی ادامه بدهید... ▼



اگر قایق شما بخواهد روی کاشی‌ای که قایق (یا قایق‌های) دیگری روی آن هست (هستند)، بماند و جابه‌جایی‌اش را همان‌جا به پایان برساند، باید به صاحب هر قایق، یک ژتون (از محموله‌ی خود) بپردازید. اگر ژتون کافی برای پرداخت به همه‌ی افرادِ ذی‌نفع نداشته باشید، نمی‌توانید قایق خود را روی چنین کاشی‌ای بگذارید (شهر هرت که نیست)!

در عوض، اگر روی کاشی‌ای که قایق شما در آن مستقر می‌شود، ژتون‌های ادویه موجود باشد، می‌توانید ادویه‌جات را برای خود برداشته و در محموله‌ی خود بگذارید.

اگر آن‌جا که مستقر می‌شوید، هم قایق باشد و هم ژتون، اول باید باج سبیلِ صاحب قایق (یا صاحبان قایق‌ها) را بپردازید - نه این‌که اول ژتون‌ها را بردارید و بعد بپردازید!!

پس از انجام جابه‌جایی (یا بدون جابه‌جایی)، می‌توانید یکی از این عملیات‌ها را انتخاب کنید:

- یک عملیات بازرگانی، روی یک کاشی بازار!

- یک عملیات بندرگاهی، روی یک کاشی بندر!

- یک عملیات خوشه‌چینی، هر جا که شد!!

▼ بازار ▼

اگر قایق شما روی یک کاشی بازار (A) باشد، پیش از هر چیز، می‌توانید یک «پایگاه» روی آن کاشی بسازید (B). البته به شرطی می‌توانید روی یک کاشی بازار، پایگاه بسازید که پایگاه دیگری روی آن کاشی نداشته باشید!

هزینه‌ی گذاشتن یک پایگاه روی یک کاشی بازار، عبارت است از ۱ ژتون به‌ازای هر پایگاهی که از قبل، روی آن کاشی هست (در بازی‌های ۲ نفره: ۲ ژتون به‌ازای هر پایگاه). واضح است و مبرهن که ساختن یک پایگاه، روی یک کاشی «خالی از سایر پایگاه‌ها» هیچ هزینه‌ای برای شما نخواهد داشت! برای ساختن یک پایگاه، هزینه‌اش را با ژتون‌های انتخابی خودتان (از محموله‌ی خودتان)، به «بانک» پرداخته و سپس آخرین «کاشی پایگاه» سمت چپ صفحه‌ی خود را از ردیفی که نشانه‌اش با نشانه‌ی «کاشی بازار» محلّ ساخت پایگاه مطابقت دارد (C)، برداشته و روی آن کاشی بگذارید. در نهایت، پس از جای‌گذاری پایگاه، اگر یکی از ستون‌های تان خالی شده بود (D)، ۱ کاشی امتیاز ویژه (به‌انتخاب خودتان) از بانک برداشته و کنار صفحه‌ی خود بگذارید...



کاشی‌های امتیاز ویژه

در هنگام جابه‌جایی، می‌توانید به رایگان و بدون هیچ پرداختی، قایق خود را «یک کاشی بیش‌تر» حرکت



بدهید...

می‌توانید بلافاصله پس از ساختن پایگاه، یکی از ادویه‌های خود را ۱ واحد ارتقاء بدهید. این کاشی، در پایان



بازی نیز ۲ امتیاز نصیب شما خواهد کرد...

در پایان بازی، «امتیاز» نصیب شما خواهد (خواهند) کرد...



با انجام عملیات «خوشه‌چینی»، ۱ ژتون قرمز نیز نصیب‌تان می‌شود. این کاشی، در پایان بازی نیز ۱ امتیاز



نصیب شما خواهد کرد...

«محموله»ی شما، ۳ خانه‌ی اضافه برای دربرگرفتن ژتون‌ها در خود خواهد داشت...



* نکته: برای انجام یک «ارتقاء»، یک ژتون از محموله‌ی خود (مثلاً زنجبیل)، در بانک گذاشته و در مقابل، یک ژتون یک درجه بالاتر (مثلاً فلفل) را برای خود بردارید... ▽



اگر پایگاهی روی یک کاشی بازار داشته باشید، می‌توانید عملیات بازرگانی مربوط به آن کاشی را انجام دهید. می‌توانید ژتون‌های مشخص شده در بالای پیکان را به بانک پرداخته و در عوض، ژتون‌های مشخص شده در پایین پیکان را از بانک، برای خود بردارید. در طول یک عملیات بازرگانی، شما می‌توانید یک معامله را - به شرط آن که ژتون‌های لازم را در محموله‌ی خود داشته باشید - چند بار پشت سرهم تکرار کنید!

* مثال: «تام» ۹ ژتون زرد (زنجبیل) در محموله‌ی خود دارد و عملیاتی را انجام می‌دهد که به او اجازه می‌دهد با دادن ۳ ژتون زرد (A)، ۱ ژتون قهوه‌ای (گل میخک) دریافت کند (B). او می‌تواند ۳، ۶ یا ۹ ژتون زرد بدهد و ۱، ۲ یا ۳ ژتون قهوه‌ای بگیرد... ▽



بندر

اگر قایق شما در یک بندر باشد، می‌توانید کاشی امتیاز موجود در آن بندر را با پرداخت ژتون‌های مشخص شده در آن کاشی - از محموله‌ی خود به بانک - دریافت کنید. کاشی امتیاز را برداشته و به پشت، در کنار صفحه‌ی خود بگذارید. سپس یک کاشی امتیاز از روی ستون کاشی‌های امتیاز برداشته و جای خالی شده‌ی کاشی قبلی را پر کنید. اگر این کاشی جدید، کاشی «بندر متروکه» باشد، این بندر، متروکه تلقی می‌شود - یعنی فعلاً دیگر هیچ کاشی امتیازی در آن قرار نمی‌گیرد. از این جا به بعد، اگر یک کاشی امتیاز، در بندری دیگر، به توسط یکی از بازیکنان، تصاحب شد، کاشی «بندر متروکه» به آن بندر منتقل شده و یک کاشی امتیاز جدید، جایگزین کاشی «بندر متروکه» - در بندر متروکه‌ی قبلی - می‌شود!

۲ ژتون زرد (زنجبیلی) از بانک برداشته و به محموله‌ی خود اضافه کنید!

محدودیت محموله

اگر در پایان هر نوبت، بیش از گنجایش محموله‌تان، ژتون ادویه داشته باشید، باید تعدادی از آن‌ها را انتخاب کرده و بسوزانید تا تعداد ژتون‌های‌تان با گنجایش محموله‌تان مطابقت داشته باشد. حداکثر گنجایش هر محموله، ۱۰ ژتون است.

پایان بازی

هرگاه یکی از بازیکنان، چهارمین کاشی امتیاز خود را تصاحب کند، پایان بازی آغاز می‌شود!! بازی، با تمام شدن دور جاری، به پایان می‌رسد. سپس بازیکنان، امتیازات کاشی‌های امتیاز خود، ارقام آشکارشده‌ی خانه‌های صفحه‌شان، کاشی‌های امتیاز ویژه‌شان و ژتون‌های ادویه‌ی باقی‌مانده در محموله‌شان را حساب می‌کنند (هر ژتون، بجز ژتون‌های زرد، ۱ امتیاز نصیب بازیکن می‌کند). بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تساوی، بازیکنی که آخرین نوبت را بازی کرده، برنده‌ی بازی خواهد بود.

نقشه‌ی خود را بسازید!

حرفه‌ای که شدید، می‌توانید «نقشه‌ی بازی» را مطابق میل خود سرهم کنید. پیشنهاد می‌شود -در صورت امکان- هر کاشی را طوری به نقشه اضافه کنید که دست‌کم به ۲ کاشی دیگر متصل باشد.



+ «از شینزار تا دریا» (ترکیب دو بازی «جاده‌ی ادویه» و «شرق شگفت‌انگیز») +

زمان: میانه‌ی قرن پانزدهم میلادی...

تکاپو برای یافتن ادویه‌های پُررمزوراز تازه، بازرگانان را به جزایر اندونزی کشانده‌است. افتتاح مسیرهای دریایی پُرسرعت به‌سوی آسیا، بازرگانان را وارد رقابتی نفس‌گیر برای دریافت سود بیش‌تر از این بازار پُرمَنفعت کرده‌است. «جاده‌ی ادویه» که در سالیان دور، به دست اروپایی‌ها ساخته شده، اکنون رو به متروکه شدن می‌رود...

شما، به‌عنوان بازرگانانی پیشرو، بهترین فرصت تمام عمرتان را در اختیار دارید تا به ثروت و شهرت برسید! پس بادبان‌ها را بکشید، پایگاه‌های خود را بنا کنید و شبکه‌ی بازرگانی خود را در این سرزمین رویایی سرشار از «شگفتی‌های شرقی» تشکیل دهید...



▲ چیدمان ابتدایی و آماده‌سازی ▲

قطعات بازی «قرن: جاده‌ی ادویه» (Century: Spice Road)

۱) هر بازیکن، ۲ «کارت آغاز» از مجموعه کارت‌های آغاز بازی «Spice Road» دریافت کرده و «دست آغازین» خود را تشکیل می‌دهد (A). بقیه‌ی کارت‌های آغاز را به جعبه برگردانید.

۲) «کارت‌های بازرگانی» باقی‌مانده را بُر زده و یک «بانک کارت» تشکیل دهید (B). ۴ کارت از بانک کشیده و در یک ردیف، در سمت چپ بانک بچینید (C).


قطعات بازی «قرن: شرق شگفت‌انگیز» (Century: Eastern Wonders)

۳) «کاشی‌های بازار» (D) را بر اساس «نشانه‌ی تجارت» شان مرتب کنید؛ سپس از هر دسته، ۲ کاشی - به صورت اتفاقی و کاملاً غیرگزینشی! - برداشته و از بازی خارج کنید! (در مجموع باید ۸ کاشی از بازی خارج شود). سپس کاشی‌های بازار باقی‌مانده را به همراه «کاشی‌های دریا» (۴ کاشی / E) بُر بزنید. اگر اولین باری است که بازی می‌کنید، «نقشه» را مطابق تصویر صفحه‌ی قبل سرهم کنید (F). اگر حرفه‌ای هستید، می‌توانید «نقشه‌ی خودتان» را خلق کنید!

۴) ۴ «کاشی بندر» را - مطابق تصویر صفحه‌ی قبل - در گوشه‌های «نقشه» (G) قرار دهید.

۵) «کاشی‌های امتیاز» («کاشی‌های VP»؛ بجز کاشی «بندر متروکه») را بُر زده و ستونی از آن‌ها در کنار نقشه (صفحه‌ی بازی) تشکیل دهید (کاشی‌ها باید «رو به پایین» باشند). ۴ «کاشی امتیاز» از روی ستون برداشته و هر کدام را «به‌رو» در یکی از «بنادر» بگذارید (H). سپس ۵ کاشی از روی ستون برداشته و این ۵ کاشی را به همراه کاشی «بندر متروکه» (I) بُر بزنید؛ سپس تر، این ۶ کاشی (J) را دوباره بر روی ستون بگذارید (کاشی‌ها باید «رو به پایین» باشند).

۶) «کاشی‌های امتیاز ویژه» (K) را بر اساس نوع‌شان دسته‌بندی کنید. ستونی نیز از کاشی‌های ویژه‌ی ۶، ۵، ۴ و ۳ امتیازی - از بزرگ به کوچک - تشکیل دهید (کاشی ۶ امتیازی در رأس ستون قرار می‌گیرد).

۷) به هر بازیکن، یک «صفحه‌ی بازی» (L) دهید؛ طرفی که نوشته‌ی «From Sand to Sea» را در خود دارد، باید «رو به بالا» باشد. بازیکنی که به تازگی یک سفر دریایی داشته، «آغازکننده‌ی بازی» را تعیین می‌کند. صفحه‌ای که نشان  را در خود دارد (M)، به بازیکن «آغازکننده» تعلق می‌گیرد.

۸) بازیکنان، هر کدام، یک «قایق» (N) و ۱۶ «پایگاه» (O) هم‌رنگ آن را برای خود برمی‌دارند؛ به ترتیب، در جهت ساعت‌گرد و اول از همه، بازیکن آغازکننده. بازیکنان، پایگاه‌های خود را در ۱۶ خانه‌ی صفحه‌شان می‌گذارند (P).

۹) «ژتون‌های ادویه‌ی آغازین» (Q) را در وسط میز بازی بگذارید. بازیکنان، هر کدام، ادویه‌های آغازین خود را انتخاب کرده (به ترتیب، در جهت پادساعت‌گرد و آخر از همه، بازیکن آغازکننده!!)، در «محموله» (R) گذاشته

و قایق خود (N) را نیز روی یکی از کاشی‌های بازار قرار می‌دهند. ژتون‌های ادویه‌ی باقی‌مانده را به «بانک» برگردانید.



یک نوبت بازی

در نوبت‌تان می‌توانید یکی از ۴ عملیاتِ ممکن را انجام دهید:

(۱) **خرید یک کارت:** برای خرید یک کارت بازرگانی، باید ابتدا روی هر یک از کارت‌های سمت چپ آن، یک ژتون ادویه (از ژتون‌های موجود در محموله‌ی خودتان) بگذارید و سپس کارت را به «دست» خود اضافه کنید.

نکته: واضح و مبرهن است که اگر آخرین کارت سمت چپ را بردارید، مجبور نیستید هیچ ژتونی خرج کنید!

(۲) **بازی کردن یک کارت:** برای بازی کردن یکی از کارت‌هایی که در دست دارید، آن را «به‌رو» در کنار صفحه‌ی خود گذاشته و تأثیرش را در بازی اعمال کنید. کارت‌ها بر ۳ نوع‌اند:

– **کارت‌های ادویه:** اگر یک کارت ادویه بازی کنید، می‌توانید ژتون‌های مشخص شده در کارت را از بانک برداشته و به محموله‌ی خود اضافه کنید (در محموله‌ی خود بگذارید).

– **کارت‌های ارتقاء:** اگر یک کارت ارتقاء بازی کنید، می‌توانید یکی از ژتون‌های محموله‌ی خود را – بسته به تعداد پیکان‌های روی کارت – یک یا چند بار ارتقاء دهید (از **زنجبیل** به **لفل**، از **لفل** به **چای** و از **چای** به **گل میخک**)!

– **کارت‌های داد و ستد:** اگر یک کارت داد و ستد بازی کنید، می‌توانید بهای لازم (ژتون‌های مشخص شده در بالای پیکان) را به بانک پرداخته و در عوض، ژتون‌های مشخص شده در پایین پیکان را از بانک برداشته و به محموله‌ی خود اضافه کنید. شما می‌توانید یک معامله را – به شرط آن که ژتون‌های لازم را در محموله‌ی خود داشته باشید – چند بار پشت سرهم تکرار کنید!

(۳) **جابه‌جایی:** برای انجام یک جابه‌جایی، یک یا چند کارت از دست خود (A) و/یا از کارت‌های «به‌رو چیده»ی سمت راست صفحه‌تان (B) برداشته و در ستون کارت‌های سوخته‌ی «به‌پشت چیده»ی خود (C) بگذارید. هر کارتی که در این عملیات بسوزانید، به شما اجازه می‌دهد قایق‌تان را به یکی از کاشی‌های همسایه ببرید (در مقایسه با «قرن: شرق شگفت‌انگیز»، شما باید بهای نخستین جابه‌جایی‌تان را نیز بپردازید). مثلاً اگر بخواهید قایق خود را

۳ کاشی جابه‌جا کنید، باید ۳ کارت (از دست خود و/یا از کارت‌های «به‌رو چیده»ی خود، به هر ترتیب، به انتخاب خودتان) بسوزانید.

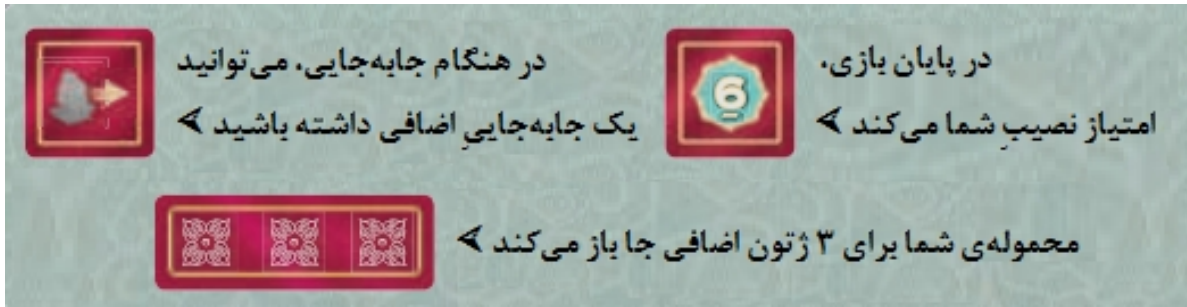


اگر قایق شما بخواهد روی کاشی‌ای که قایق (یا قایق‌های) دیگری روی آن هست (هستند)، بماند و جابه‌جایی‌اش را همان‌جا به پایان برساند، باید به صاحب هر قایق، یک ژتون (از محموله‌ی خود) بپردازید. اگر ژتون کافی برای پرداخت به همه‌ی افرادِ ذی‌نفع نداشته باشید، نمی‌توانید قایق خود را روی چنین کاشی‌ای بگذارید (شهر هرت که نیست)! پس از جابه‌جا کردن قایق (یا انصراف از جابه‌جایی) می‌توانید یکی از این ۲ عملیات را انجام دهید:

- یک عملیات بازرگانی، روی یک کاشی بازار!

- یک عملیات بندرگاهی، روی یک کاشی بندر!

۳-۱ بازار: اگر قایق شما روی یک کاشی بازار (A) باشد، پیش از هر چیز، می‌توانید یک «پایگاه» روی آن کاشی بسازید (B). البته به شرطی می‌توانید روی یک کاشی بازار، پایگاه بسازید که پایگاه دیگری روی آن کاشی نداشته باشید! هزینه‌ی گذاشتن یک پایگاه روی یک کاشی بازار، عبارت است از ۱ ژتون به‌ازای هر پایگاهی که از قبل، روی آن کاشی هست (در بازی‌های ۲ نفره: ۲ ژتون به‌ازای هر پایگاه). واضح است و مبرهن که ساختن یک پایگاه، روی یک کاشی «خالی از سایر پایگاه‌ها» هیچ هزینه‌ای برای شما نخواهد داشت! برای ساختن یک پایگاه، هزینه‌اش را با ژتون‌های انتخابی خودتان (از محموله‌ی خودتان)، به «بانک» پرداخته و سپس آخرین «کاشی پایگاه» سمت چپ صفحه‌ی خود را از ردیفی که نشانه‌اش با نشانه‌ی «کاشی بازار» محل ساخت پایگاه مطابقت دارد (C)، برداشته و روی آن کاشی بگذارید. در نهایت، پس از جای‌گذاری پایگاه، اگر ستون نخست‌تان خالی شده بود، ۱ کارت بازرگانی -به انتخاب خودتان و بدون این‌که هیچ ژتونی بپردازید- بخرید و به دست خود اضافه کنید!! اگر ستون دوم، سوم یا چهارم‌تان خالی شده بود، ۱ کارت امتیاز ویژه از بانک برداشته و در کنار صفحه‌ی خود بگذارید یا ۱ کارت بازرگانی -به انتخاب خودتان و بدون این‌که هیچ ژتونی بپردازید- بخرید و به دست خود اضافه کنید!!



در هنگام جابه‌جایی، می‌توانید

یک جابه‌جایی اضافی داشته باشید <

در پایان بازی،

امتیاز نصیب شما می‌کند <

محموله‌ی شما برای ۳ ژتون اضافی جا باز می‌کند <

اگر پایگاهی روی یک کاشی بازار داشته باشید، می‌توانید عملیات بازرگانی مربوط به آن کاشی را انجام دهید. می‌توانید ژتون‌های مشخص شده در بالای پیکان را به بانک پرداخته و در عوض، ژتون‌های مشخص شده در پایین پیکان را از بانک، برای خود بردارید. در طول یک عملیات بازرگانی، شما می‌توانید یک معامله را -به شرط آن که ژتون‌های لازم را در محموله‌ی خود داشته باشید- چند بار پشت سرهم تکرار کنید!

۲-۳) بندر: اگر قایق شما در یک بندر باشد، می‌توانید کاشی امتیاز موجود در آن بندر را با پرداخت ژتون‌های مشخص شده در آن کاشی -از محموله‌ی خود به بانک- دریافت کنید. کاشی امتیاز را برداشته و به پشت، در کنار صفحه‌ی خود بگذارید. سپس یک کاشی امتیاز از روی ستون کاشی‌های امتیاز برداشته و جای خالی شده‌ی کاشی قبلی را پر کنید. اگر این کاشی جدید، کاشی «بندر متروکه» باشد، این بندر، متروکه تلقی می‌شود -یعنی فعلاً دیگر هیچ کاشی امتیازی در آن قرار نمی‌گیرد. از این جا به بعد، اگر یک کاشی امتیاز، در بندری دیگر، به توسط یکی از بازیکنان، تصاحب شد، کاشی «بندر متروکه» به آن بندر منتقل شده و یک کاشی امتیاز جدید، جایگزین کاشی «بندر متروکه» -در بندر متروکه‌ی قبلی- می‌شود!

۴) تجدید قوا: برای تجدید قوا، همه‌ی کارت‌هایی را که قبلاً بازی کرده‌اید (و الآن به پشت چیده شده‌اند) و همه‌ی کارت‌های ستون کارت‌های سوخته‌تان را به دست‌تان برگردانید.

محدودیت محموله

اگر در پایان هر نوبت، بیش از گنجایش محموله‌تان، ژتون ادویه داشته باشید، باید تعدادی از آن‌ها را انتخاب کرده و بسوزانید تا تعداد ژتون‌های‌تان با گنجایش محموله‌تان مطابقت داشته باشد. حداکثر گنجایش هر محموله، ۱۰ ژتون است.



پایان بازی

هرگاه یکی از بازیکنان، چهارمین کاشی امتیاز خود را تصاحب کند، پایان بازی آغاز می‌شود!! بازی، با تمام شدن دور جاری، به پایان می‌رسد. سپس بازیکنان، امتیازات کاشی‌های امتیاز خود، ارقام آشکارشده‌ی خانه‌های صفحه‌شان، کاشی‌های امتیاز ویژه‌شان و ژتون‌های ادویه‌ی باقی‌مانده در محموله‌شان را حساب می‌کنند (هر ژتون، بجز ژتون‌های زرد، ۱ امتیاز نصیب بازیکن می‌کند). بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تساوی، بازیکنی که آخرین نوبت را بازی کرده، برنده‌ی بازی خواهد بود.





* طراح بازی: **Emerson Matsuuchi** * مترجم: کیومرث قنبری آذر *

* ارائه‌ای منحصر به فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com *

* شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸ *

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