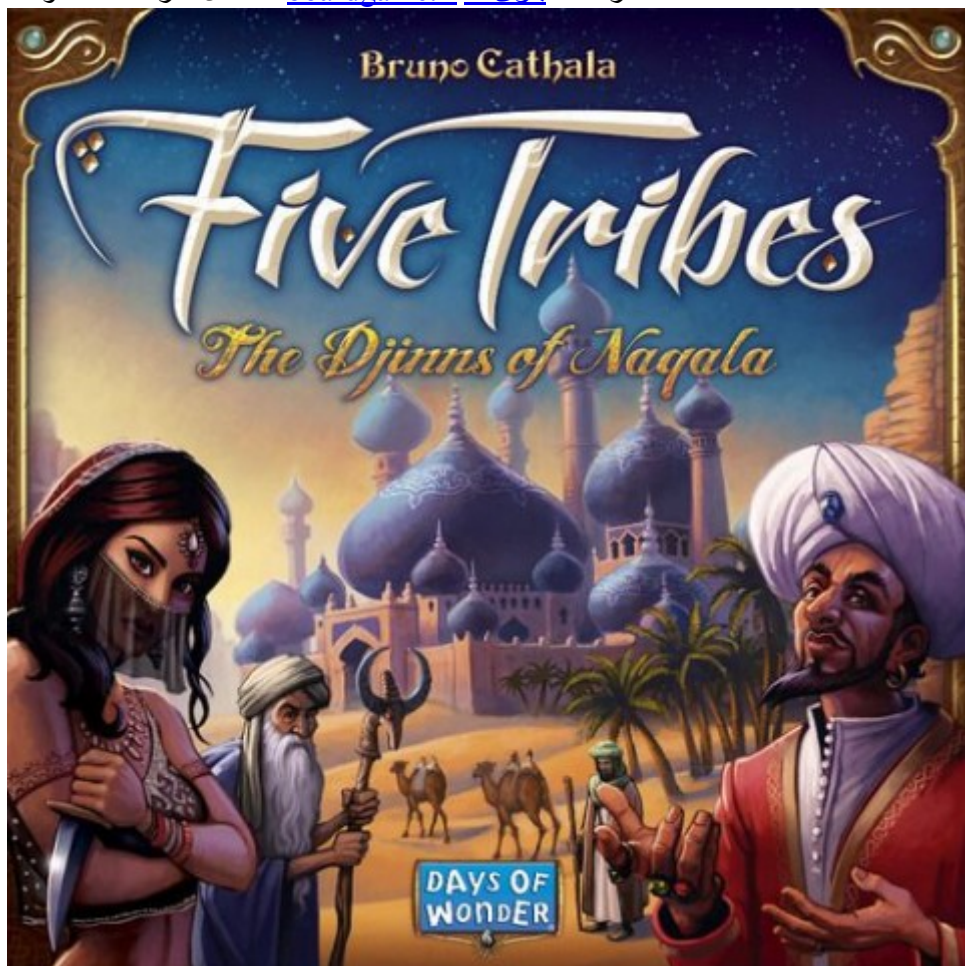


Five Tribes - پنج قبیله

در دسته بازی ها boardgame.ir اسفند 13 ارسال شده توسط



داستان بازی پنج قبیله

عبور از سرزمین ۱۰۰۱ شب، کاروانتان به قلمرو افسانه‌های Naqala رسیده است. سلطان قدیمی مرده و کنترل Naqala دست grabs است! پیشگوییها حاکی از آن است که پنج قبیله قصد به دست آوردن و نفوذ به شهر را دارند. آیا پیشگویی شما تحقق مییابد؟ فراخوانی اجنه قدیمی، حرکت قبایل به موقعیت در زمان مناسب و به سلطنت، ممکن است از آن شما باشد!

اجزای بازی

ورقه های خلاصه شرح کارهای جن ها
صفحه های امتیاز دهی
۸ شتر و یک مهره برای هر بازیکن
در صورتی که دو نفره بازی شود هر بازیکن ۱۱ شتر و دو مهره دارد
۱ ورقه پیشنهاد کننده مسیر و مشخص کننده نوبت در مسیر
۹۰ مهره چوبی افراد قبیله
شامل ۱۶ مهره زرد وزیر، ۲۰ مهره سفید پیر، ۱۸ مهره آبی معمار، ۱۸ مهره سبز تاجر و ۱۸ مهره قرمز قاتل
۱ کیف مهره
۱۲ درخت خرما و ۱۰ مکان
۳۰ کارت (۱۲ کارت با علامت آبی، شامل روستاها و مکان های مقدس و ۱۸ کارت با علامت قرمز که شامل مکان های داد و ستد و آبادی ها است)
۲۲ کارت اجنه (دی جین ها)
۹۶ سکه طلا (۴۸ عدد به ارزش ۵ و ۴۸ عدد به ارزش ۱)
۵۴ کارت منابع ۳۶ کالا (کالاها شامل ماهی، گندم، عاج فیل، سفال، جواهرات، طلا، پاپیروس، ادویه، ابریشم) و ۱۸ برده

آغاز بازی

اگر برای اولین بار است که این بازی را انجام می دهید، کلیه قسمتها و مهره ها را در گوشه ای قرار دهید تا به ترتیبی که برای شما توضیح داده خواهد شد بازی را چیده و آن را شروع کنید. بازی یاد شده برای گروههای سنی بالای ۱۳ سال میباشد و از ۲ تا ۴ نفر می توانند در این بازی شرکت کنند، ضمن آنکه زمانی که برای این بازی صرف میشود معمولاً بین ۴۰ تا ۸۰ دقیقه است.
در بازی هایی که ۳-۴ بازیکن بازی می کنند، هر بازیکن ۸ شتر و ۱ مهره انتخاب میکند (شماره ۱). در بازیهای ۲ نفره، یک بازیکن تمام ۱۱ شتر صورتی و ۲ نشانگر روشن و بازیکن دیگر ۱۱ شتر آبی و ۲ نشانگر روشن را انتخاب میکند.
از شتر اضافی و نشانگر روشن اضافی استفاده نمی شود.
هر بازیکن نیز می تواند ۵۰ سکه طلا (۹ سکه به ارزش "۵" و ۵ سکه به ارزش "۱") داشته باشد. بازیکنان باید سکه های طلا را رو به پایین به طوری که از نگاه بازیکنان دیگر مخفی بماند نگه دارند) و به همین صورت باید تا پایان بازی باقی بماند.
مجموعه ۳۰ کارت و محل آنها را به صورت تصادفی رو به بالا، به شکل یک مستطیل ۵ × ۶ بچینید (شماره ۳).
مجموعه ۹۰ مهره چوبی را در کیسه ریخته، سپس آنها را مخلوط کرده و به صورت تصادفی روی هر کارت ۳ عدد قرار دهید. (شماره ۴).
انتخاب مکان برای روی صفحه نوبت دهی، به ترتیب قرار دادن مهره ها است. روی این صفحه بازیکنان بازی را شروع و سفارشات اولیه خود را میدهند. (شماره ۵ و ۶).
کارت های کالاها و برده ها را مخلوط نموده و به صورت تصادفی ۹ کارت از میان آنها انتخاب و به نحوی که تصویر آن مشخص باشد در پایین صفحه اصلی بازی قرار دهید.
به همین ترتیب کارت های اجنه را مخلوط کرده و ۳ عدد از آنها را انتخاب و به نحوی که تصویر آن مشخص باشد، در سمت دیگر قرار دهید.
مکانی را به عنوان بانک که همه بازیکنان به راحتی به آن دسترسی داشته باشند انتخاب و درختان نخل، کاخ ها و تمام سکه های طلا باقی مانده را در آن قرار دهید.

اکنون می توانید بازی را شروع کنید!



هدف بازی

در بازی پنج قبیله، شما نقش یک غریبه را ایفا می کنید که به قبایل محلی کمک می کند تا به قلمرو افسانه ای Naqala نفوذ کنند، در پایان بازی، بازیکنی که بیشترین امتیاز را دارد برنده شده و میتواند ادعای پادشاهی کند.

روش امتیاز دهی

- امتیاز هر بازیکن در پایان بازی به روش های زیر محاسبه می شود:
- ◆ یک امتیاز برای هر سکه طلا (GC) محسوب می شود.
 - ◆ یک امتیاز برای هر وزیر (مهره زرد) که شما دارید و ۱۰ امتیاز برای هر یک از حریفان که وزیران کمتری از شما دارند.
 - ◆ دو امتیاز به ازای هر پیر (مهره سفید).
 - ◆ مجموع امتیازها برای همه کارتهای اجنه (کارت های جن یا چراغ جادو) که دارید.
 - ◆ مجموع کارتهایی که با مهره های شتر شما پر شده است.
 - ◆ ۳ امتیاز به ازای کارتهایی که با مهره های درخت نخل شما پر شده است.
 - ◆ ۵ امتیاز برای کارتهایی که با کاخ پر کرده اید.
 - ◆ مجموع کارتهایی که برای هر سری محصولات (به غیر از برده) پر شده است.

نوبت بازی

در ابتدا در قسمت (۵) گفته شده که هر کدام از بازیکنان در ابتدا با قرار دادن مهره های خود در آن صفحه نوبت گیری می کنند، پس از آن نوبت به دادن سفارش و قرار دادن مقدار اولیه سکه در بانک میرسد.

۱. پیشنهاد برای شروع سفارش

بازیکنی که مهره اول را در خانه اول قرار داده است به رسم بازی میتواند اولین پیشنهاد را بدهد، در صفحه پیشنهادات خانه های مختلفی وجود دارد که هر بازیکن میتواند سفارش خود را انتخاب کند. همان طور که در تصویر نیز مشاهده می شود. این خانه ها شامل سه خانه به ارزش صفر، ۱، ۳، ۵، ۸، ۱۲ و ۱۸ است، بازیکن اول مهره خود را در هر کدام از خانه ها که قرار دهد باید به ازای آن، همان مقدار سکه در بانک قرار دهد به عنوان مثال اگر اولین مهره خود را در خانه ۳ قرار میدهد بنابراین باید مقدار ۳ سکه در بانک قرار دهد.



به همین ترتیب بازیکن بعدی باید مقدار سفارش خود را تعیین کند، به عنوان مثال سام برای این بازی مقدار یک سکه را در بانک قرار می‌دهد، بنابراین سام میبایست مهره خود را در خانه ۱ سکه‌های و یک سکه در بانک بگذارد.



بدین ترتیب تا آخرین نفر، بازیکنان باید سفارشات خود را تعیین کنند، زمانی که بازیکنی نخواهد سکه‌ای را قرار دهد میتواند مهره خود را در خانه‌هایی که در آنها مقدار صفر مشخص شده است قرار دهد به عنوان مثال آنا می‌خواهد برای حفظ طلای خود هیچ سکه‌ای را در بانک قرار ندهد بنابراین باید از خانه صفر استفاده کند.



بدین ترتیب نوبت به بازیکن آخر (پیتر) میرسد که باید انتخاب خود را انجام دهد اگر او هم مانند آنا فکر کند و نخواهد سکه‌ای را در بانک قرار دهد میتواند از خانه‌های صفر استفاده کند با این تفاوت که اگر او قصد داشته باشد که نوبت سفارشات بعدی خود را عوض کند میتواند در خانه صفری که جای آنا است قرار دهد، بدین ترتیب شکل چیدمان مهره‌های بازیکنان به صورت زیر خواهد شد.



پس از چیدن مهره‌ها، این صفحه تعیین‌کننده ترتیب بازیکنان در بازی خواهد بود.



آنا مهره صورتی، اولیور مهره سیاه، پیتر مهره نارنجی و سام مهره آبی.

ذکر این نکته ضروری است که اگر در هر دور بازی هر سه بازیکن اول، خانه های سفارش سفر سکه را انتخاب کنند بازیکن چهارم ناگزیر میبایست حداقل خانه یعنی گزینه ۱ را انتخاب کند.

۲. عملکرد بازیکنان

در هر دور بازی نوبت هر بازیکن فقط یک بار است.

۱.۲ حرکت مهره

اگر اولین حرکت را شما انجام می دهید این به آن معنی است که شما بالاترین سفارش را داده اید.

توجه: انتخاب اولین سفارش با بالاترین ارزش به مفهوم برنده شدن شما در پایان بازی نخواهد بود، برنده شدن بستگی به استراتژی شما در طول مسیر حرکت و نتیجه نهایی دارد.

۲.۲ حرکت مهره ها

کارتی را که هنوز در آن مهره های چوبی وجود دارد انتخاب کنید (در ابتدای بازی این مشکل وجود ندارد چون در هر کدام از خانه ها سه مهره قرار داده شده است)، مهره ها را در دست خود قرار دهید و هر کدام از آنها را طبق قانون زیر در کارتهای دیگر قرار دهید تا مهره های درون دست شما تمام شود.

شما باید وقتی مهره ها را تغییر و جابجا می کنید سه قانون زیر را رعایت کنید:

۱ - مهره های هم رنگ در یک خانه قرار می گیرند.

۲ - حرکت قطری و مورب نباید باشد.

۳ - حرکت عقب گرد وجود ندارد یعنی شما نمی توانید به سمت عقب حرکت کنید.

۱. قانون اول:

در این قانون نحوه چیدن مهره ها باید به صورتی باشد که متناسب با کارت مورد نظر، مهره های هم رنگ در کنار یکدیگر قرار گیرد. به عنوان مثال بازیکن اول کارت اول را در سمت چپ شکل زیر انتخاب کرده است. دو مهره زرد و سفید:



او ابتدا مهره زرد را در کارت مجاور خانه مورد نظر قرار میدهد و مهره آخر که سفید است را در خانه مجاور که دارای مهره سفید است قرار میدهد.



۲. قانون دوم:

حرکت مورب و قطری وجود ندارد

در این قانون هر کارت که انتخاب می شود بازیکن فقط حق دارد مهره ها را در خانه بعدی قرار دهد و نمی تواند مطابق شکل زیر مهره ها را به صورت مورب و قطری جابجا کند.

به عبارتی مهره سبز نمی تواند در خانه آبادی قرار گیرد.



۳. قانون سوم:

هیچ یک از مهرها نمی تواند بلافاصله روی کارت قبلی برود مطابق شکل زیر مهره قرمز نمی تواند در خانه قبل قرار گیرد.



هر چند شما اگر ۵ مهره در دست داشته باشید میتوانید این کار را انجام دهید.



در این صورت شما میتوانید یک حلقه تشکیل دهید و مهره ها را بر اساس شکل زیر جابجا کنید. همانطور که در شکل بالا مشاهده میشود در دست بازیکن ۵ مهره وجود دارد (دو رنگ سبز، یک قرمز، یک زرد و یک آبی).



به این ترتیب در ابتدا یک مهره سبز را کنار میگذاریم (به دلیل قانون اول)، در خانه مجاور یک مهره آبی در بازار بزرگ و یک مهره قرمز در مکان مقدس و زرد در خانه بازار کوچک و سبز را نگه می داریم تا در دور آخر جابجایی در همان کارت آبادی که مهره سبز در آن قرار دارد، قرار گیرد.



اکنون سه مهره سبز در خانه آبادی قرار گرفته که شما می‌توانید آنها را یک گروه در نظر بگیرید.

۳.۲. کنترل کارتها

وقتی شما به آخر بازی رسیده اید که مهرهای که شما در خانه آخر قرار می‌دهید هم‌رنگ همان مهرهای است که در خانه آخر قرار داده اید.

اگر کارتی در اثر جابجایی‌هایی که در مهره‌ها انجام دادید خالی از مهره شود در آن صورت آن کارت مال شما خواهد بود خالی شدن کارت به صورت زیر خواهد بود.

به عنوان مثال در شکل زیر در اثر جابجایی مهره‌ها در خانه سه مهره سفید قرار گرفته است که در این حالت می‌توان سه مهره را بیرون و جای آن یک شتر گذاشت که نشانه مالکیت شما بر آن کارت است.



در شکل بالا فقط کارتی که سه مهره سفید در آن قرار دارد می‌تواند مال شما باشد در خانه‌ای که سه مهره سفید و یک آبی وجود دارد در صورتی که همه مهره‌ها سفید باشند مالکیت مال شماست.

ذکر این نکته ضروری است که در صورتی که بازیکنی در طول مسیر حرکت خود به کارتی برخورد کند که مالکیت آن مشخص است، دیگر نمی‌تواند از آن مسیر ادامه دهد.

۴.۲. فعالیتهای قبایل

فعالیت هر کدام از این مهره‌ها در دست بازیکنان است صرف‌نظر از اینکه آنها قابلیت کنترل و مالکیت کارتی را داشته باشند یا خیر.

مهره زرد (وزیر) قبیله:

مقامی که به ازای هر تعداد که در مقابل شما جمع شده باشد (در طول بازی به دست آوردید) امتیاز ده را برای شما خواهد آورد.

مهره سفید (بزرگان) قبیله

مقامی که شما به ازای مقادیری که در طول بازی آنها را جمع کردید به شما امتیاز خواهد داد ضمن آنکه در صورتی که آنها را داشته باشید می‌توانید از برخی از قدرتهای ماورایی آنها نیز استفاده کنید.

مهره سبز (بازرگانان) قبیله

مهرهای است که شما می‌توانید بلافاصله آن را در کیسه قرار داده و یک تعداد از کارت‌های کالاهای تجاری منطبق با آن را جایگزین نمایید.

این مهره را میتوان بلافاصله در کیسه قرار داده و بر اساس قوانین زیر سکه طلا به دست آورد:

♦ تعداد کارت هایی که با علامت آبی در اطراف کارتی که شما مالکیت آن را به دست آوردید.

♦ این عدد را در تعداد مهره های آبی ضرب کنید

پاداش: شما می توانید بسیاری از کارت های برده را خارج کنید.



به عنوان مثال در شکل بالا بازیکن در خانه وسط به سه مهره آبی رسیده است و اطراف آن خانه ۴ کارت آبی وجود دارد، بنابراین جمع سکه هایی که بازیکن به دست می آورد به صورت زیر محاسبه میشود:

$$4 \times (2+3) = 20$$

با فرض بر اینکه آن بازیکن دو کارت برده هم داشته باشد.

اگر کارتی که در آن بازی شما تمام شده است خودش هم دارای علامت آبی باشد در این حالت به جای عدد ۴ عدد ۵ ضرب میشود.

مهره قرمز (جنگجو) قبیله

این مهره های قرمز به طور معمول داخل کیسه برگردانده میشوند چون مهره های دیگر را از بین میبرند، آن را حرکت و داخل کیسه قرار دهید.

* این مهره ها همچنین میتوانند همچون مهره های رنگی باشند که شما انتخاب کرده اید. با یک کارت خیلی دور از کارتهای نهایی دیگران قرار میگیرند. کارت ها باعث میشوند که آن را به کیسه خود بازگردانید قابل ذکر است که اینها نیز نه میتوانند حرکت به عقب داشته باشند و نه حرکت مورب و نه مسافت طولانی)

* یا اینکه میتوانید یک مهره سفید یا زرد را با این شرط که پیشروی خواهید کرد تعویض کنید.

پاداش: شما میتوانید بیشتر کارتهای برده را کنار بگذارید و اگر دوست داشته باشید تعداد زیادی از مهره ها یا کارتها را به جای برده ها افزایش دهید.

نکته مهم: در یک نتیجه گیری اگر با حرکت شما دو مهره قرمز در یک خانه قرار بگیرد میتوانید آن را برداشته و به جای آن شتر قرار دهید که مالکیت آن کارت را به شما نشان دهد.

گاهی ممکن است که شما بتوانید کنترل دو کارت رداشته باشید بدین ترتیب که در حالت اول وقتی مهره های قرمز در یک خانه وجود دارند پس از قانون هم رنگ مهره استفاده می کنید و در حالت دوم در اثر عملکرد آن مهره که کشتن یا از بین بردن مهره های دیگر است، یعنی اگر در طول خانه های مجاور یک مهره تکی وجود داشته باشد مهره قرمز میتواند آن را از بین ببرد و کنترل آن کارت نیز با آن بازیکن خواهد بود. مطابق شکل زیر



اگر شما توانستید از دو شتر در حالی که کنترل دو کارت را در دست دارید استفاده کنید دیگر نمیتوانید کنترل کارتی که مهره های آن را کشتید در دست داشته باشید. اما میتوانید دو کارتی که شما کنترل آنها را در دست دارید را انتخاب کنید.

۲. ۵. فعالیت کارت

فعالیت مهره ها به کارتها و مهره های قبلی بستگی دارد که آیا شما بتوانید آنها را تحت اختیار در آورید یا خیر؟

اگر شما کنترل کارت دوم را به دست آورید در این حالت شما می توانید همچون مهاجمی باشید که نمیتواند روی کارت دیگر فعالیت کند. البته به غیر از آن کارتهایی که در آخرین حرکت شما به کار گرفته شده، هر کارت نشانه کوچکی دارد که نحوه کاربرد آن را امکانپذیر میسازد. مثلاً وقتی نشانه یک فلش را میبینید یعنی حرکت آن کارت الزامی است.

Oasis=۸

یک درخت نخل: در این کارت هیچ محدودیتی برای تعداد نخلی که شما میتوانید در یک کارت استفاده کنید وجود ندارد مگر آنکه نخلهايتان تمام شده باشند.



Village=۵

یک کاخ: در این کارت هیچ محدودیتی برای تعداد کاخی که شما میتوانید در یک کارت استفاده کنید وجود ندارد مگر آنکه کاخهايتان تمام شده باشند.



برای همه نشانه های دیگر فعالیت کارت اجباری نیست میتوانید فعالیتهای آن کارت را در صورت تمایل انجام دهید و یا معادل قیمت آن کارت سکه پرداخت کنید.

Small Market=۴

سه سکه پرداخت کنید و معادل آن یک کارت کالا انتخاب کنید، تا زمانی که آن را نگرفته اید جایگزین نکنید.



Large market

6 سکه پرداخت کنید و معادل آن دو کارت کالا انتخاب کنید، در یک عملکرد نا مشابه یک کارت کالا در سمت چپ وجود دارد که باید همان کارت را بردارید به ازای همان 6 سکه؛ تا زمانی که آن را نگرفته اید جایگزین نکنید.



SACRED Places

دو پیر یا یک پیر و یک برده بدهید و به جای آن کارت جن بگیرید (جن ها در پایان بازی علاوه بر امتیازدهی به شما قدرتهای خاصی میدهند که میتوانید از آنها استفاده کنید). شما میتوانید از قدرت های خاص جن استفاده کنید به ازای هر کارت جن شما میتوانید مسیر راست را بدون معطلی طی کنید. موقعیت جنها را در برگه های خلاصه برای به دست آوردن شرح قدرت آنها نگاه کنید.



۶.۲ خرید کالاهای تجاری

قبل از آنکه دست به هر کاری بزنید اول مطمئن شوید که قبیله و کارت شما فعالیتهای خود را انجام داده اند. این امکان وجود دارد که (در صورت تمایل) تعدادی از این کالاهای تجاری (البته به غیر از برده ها) را قبل از آنکه کارتان تمام شود بخرید

پس می توانید یک یا چند کارت از کارت های خود را با کالاهای تجاری که جنس آنها متفاوت است تعویض و از بانکتان به ترتیب 1، 3، 7، 13، 21، 30، 40، 50، تا 60 سکه بگیرید. بستگی دارد که چه کارتهایی را در جایگاه قرار داده اید.

# cards in your suit								
1 [#]	2 [#]	3 [#]	4 [#]	5 [#]	6 [#]	7 [#]	8 [#]	9 [#]
1	3	7	13	21	30	40	50	60
Gold Coins earned								

نکته: زمانی که کمی از سکه هایتان را خرج کرده اید تا سفارشتان را بگیرید فروش خود را شروع کنید. به عبارت دیگر بهتر است که کالای تجاری را ننگه ندارید و بیشتر آنها را بفروشید. اگر موفق به فروش آنها نشدید حداقل جایگاه خود را به دیگری بفروشید.



فرض کنیم شما در حال حاضر تصمیم دارید کالای خود را به فروش برسانید. در این صورت در موقعیت اول اگر با ۳۰ سکه خرید کردید و در حالت دوم سه کالای شما تکراری بود دیگر قادر به فروش برده ها نخواهید بود.

3. مرتب کردن

برای این که بازیکن بازی را ادامه دهد قبل از حرکت کردنشان باید جایگاه سفارش اول آنها مشخص باشد اولین نفر باید:

* یک ردیف از کارت های کالا را جایگزین کند:

کارتها را بر بزنید و ۹ کارت را مشخص و تصویر آن را رو به بالا قرار دهید به نحوی که بازیکنان دیگر آنها را ببینند.

* یک ردیف کارتهای جن

کارتها را بر بزنید و ۳ کارت را مشخص و تصویر آن را رو بالا قرار دهید به نحوی که بازیکنان دیگر آنها را ببینند.

الان شما آماده شروع بازی خواهید بود.

پایان بازی:

در هر یک از شرایط زیر بازی تمام خواهد شد:

- یک بازیکن آخرین شتر خود را روی یک کارت قرار دهد:

زمانی که یک بازیکن کنترل کاردی را بر عهده گرفته و آخرین شتر خود را روی آن کارت قرار دهد در این حالت دیگر قادر به ادامه بازی نخواهد بود.

- حرکت قانونی برای مهره ها وجود نداشته باشد:

این زمانی اتفاق میافتد که بر اساس قوانین سه گانه (حرکاتی که قبلاً توضیح داده شد) هیچ حرکتی برای مهره بازیکنها وجود نداشته باشد که در این حالت تنها در صورتی که بازیکن کارتهای جن داشته باشد قادر به ادامه بازی است. همه بازیکن ها میتوانند تا زمانیکه آنها میتوانند بگیرند یا بدهند (معامله داشته باشند) بازی کنند وگرنه بازی تمام شده و امتیازات محاسبه میشود.

شرط بندی درست بر روی آخرین نوبت بازی می تواند نقش حیاتی در به دست آوردن نتیجه داشته باشد. یک بازیکن بی تدبیر ممکن است سکه های طلا پیشنهاد دهد اما هنوز قادر نباشد هیچ گونه حرکتی هنگامی که نوبت به اومی رسد را انجام دهد پس در نتیجه امتیازات خود را از دست میدهد.

امتیازدهی

از برگه های امتیازدهی برای جمع بندی نهایی استفاده کنید که امتیاز بازیکن ها در آن کاملاً مشخص باشد. بازیکن با امتیاز بیشتر میتواند پادشاه شود، در برخی مواقع دو نفر میتواند امتیاز مشابهی داشته باشند که در این حالت یا هر دو میتوانند با هم پادشاه شوند و یا با هم بازی کنند.

