



KANA GAWA™

قوانین

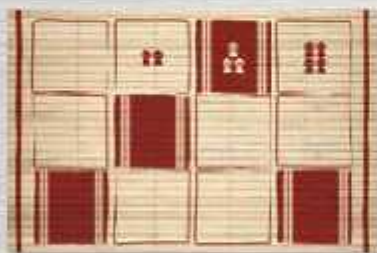


طراحی شده توسط برونو کاتالا و شارل شوالیه . گرافیکست: جید ماش

داستان بازی

کاناگوا، خلیج بزرگ توکیو - سال ۱۸۴۰ میلادی: استاد هوکوسای، هنرمند نامدار ژاپن، بر آن شده است تا مدرسه‌ای افتتاح کرده و هنر و تجربه‌اش را با شاگردانش سهیم شود. شما، یکی از این شاگردان هستید و پیش از هر چیزی باید اثبات کنید که استحقاقی شاگردی نقاش پیر دیوانه را دارید! آموزه‌هایش را چراغ راه کنید تا بتوانید نگارخانه‌ی خود را گسترش داده و موضوعات دلخواه خود (درختان، حیوانات، انسان‌ها، ساختمان‌ها) را بر بوم، نقش بزنید؛ از گذر زمان و تغییر فصول نیز غافل نباشید تا تابلویی که خلق می‌کنید، در اوج تناسب و هماهنگی باشد؛ تابلویی که می‌تواند شاهکار زندگی هنری‌تان باشد...

محتویات



۱ صفحه‌ی مدرسه



۴ کاشی سرآغاز



۲۲ لوح آموزش (در ۴ رنگ مختلف، از هر رنگ ۱۸ لوح)



۱ آدمک استاد بزرگ



۱ آدمک استادیار



۱۹ کلتی دانشنامه



۱۵ قلممو



۳ فصل‌نمای توفان

هدف بازی



نگارخانه‌ی خود را گسترش داده و قلم‌موهای خود را به چشم‌اندازهایی اختصاص دهید که بیش از همه می‌توانند برای خلق زیباترین تابلو، الهام‌بخش تان باشند. با دقت، بر روی جانوران، گیاهان، چهره‌ی افراد، معماری ساختمان‌ها و حتی فصل‌ها و تغییرات‌شان تمرکز کنید تا بتوانید دانشنامه‌های خود را دریافت کنید.

بکشید تا بیش‌ترین نشان‌های تناسب را به دست آورید تا لیاقت خود را به استاد بزرگ هوکوسای ثابت کرده و برنده‌ی بازی شوید.

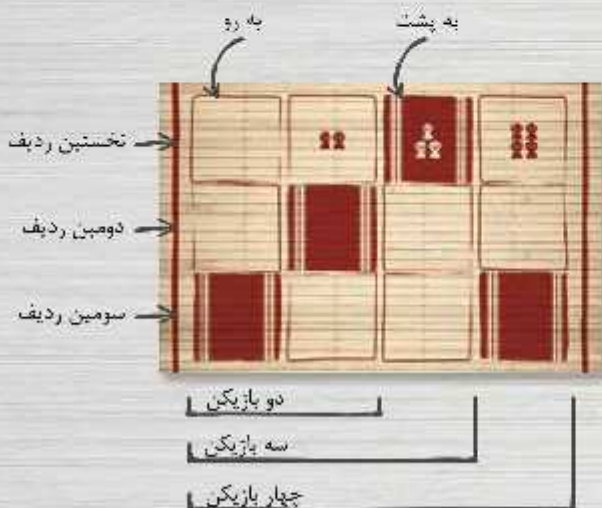
عناصر مختلف بازی

صفحه‌ی مدرسه

الواح آموزش

این الواح، دربردارنده‌ی آموزه‌های هوکوسای هستند و از ۲ بخش که کارکردهای متفاوتی دارند تشکیل شده‌اند: نگارخانه و تابلو.

این صفحه، نماد مکانی است که اسناد، دوره‌های تعلیمی خود را در آن برگذر می‌کنند؛ صفحه‌ی مدرسه به شما نشان می‌دهد که با توجه به تعداد بازیکنان و روتد بازی چگونه باید الواح آموزش را (برو یا پشت) بازی کنید.



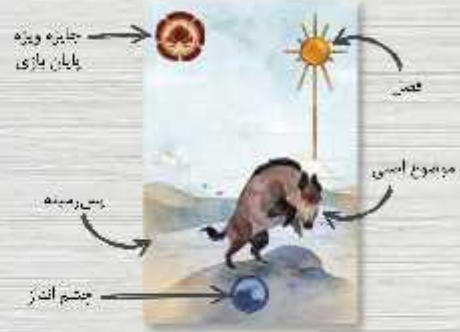
نگارخانه

تابلو

عناصر مختلف بازی (ادامه)

تابلو

شما می‌توانید از سمت راست انواع آموزش، برای گسترش تابلویی که خلق می‌کنید، سوه ببرید. این بخش از لوح، عناصر مختلفی را در بر دارد.



چشم‌انداز: چشم‌انداز، پس‌زمینه‌ی تابلو را نشان می‌دهد. یازکن باید یک فلم‌بو بر روی یک نشانه‌ی مشابه در نگارخانه‌اش باری کند تا بتواند این تصویر را نقاشی کند.

موضوع اصلی نقاشی: نشان می‌دهد که کدام موضوع را باید نقاشی کنید تا بتوانید دانشنامه‌های خود را دریافت کنید.

فصل: فصل را در تابلو مشخص می‌کند.



توفان (که می‌تواند خانشین هر یک از چهار فصل سوه)

جایزه‌ی ویژه‌ی پایان بازی: به‌اندازه‌ی ۱ امتیاز تناسب در پایان بازی، ارزش دارد.

نگارخانه

شما می‌توانید از سمت چپ انواع آموزش، برای تجهیز و گسترش نگارخانه‌ی خود استفاده کنید. این گسترش‌ها، از ۳ نوع متفاوت هستند:

چشم‌انداز: این نشانه‌ها به شما می‌گویند که اگر یکی از فلم‌موهای خود را بر روی آن‌ها باری کنید، چه نوع چشم‌اندازی را می‌توانید در پس‌زمینه‌ی تابلوی خود نقاشی کنید.

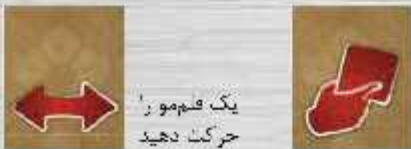


طبیعت وحشی
یک مریخ‌خاستن هر یک از چشم‌اندازی‌ها

تجهیزات: این نشانه‌ها، وقتی که کارتی را به نگارخانه‌ی خود اضافه می‌کنید، تأثیر قوی دارند.



بگو - چگونه؟ این نشانه‌ها، توانایی‌های نازدای به شما می‌دهد که می‌توانید در هر دور از بازی - تا پایان بازی - از آن‌ها بهره ببرید.



یک لوح آموزش را از یک دور بازی تا دور دیگر، پیش خود نگه دارید

قلم‌موها

نماد تجهیزات نگارخانه‌ی شما هستند که برای ساختن تابلو به شما کمک می‌کنند.



قلم‌موها، بر روی الواح آموزش، با این نشانه مشخص شده‌اند.

فصل‌نامه‌های توفان



این فصل‌نامه، نشانگر فصلی آراد هستند که می‌توانید از کاشی‌های دانشنامه‌ی خاصی به‌دست بیاورید. در پایان بازی، فصل‌نامه‌ی توفان را بر روی الواح درون تابلوی خود خواهید گذاشت. سپس این فصل‌نامه‌ها به شما امکان خواهند داد که هر فصلی را که می‌خواهید، برای لوح مورد نظرتان انتخاب کنید.

نمونک

در پایان بازی، شما یک فصل‌نامه‌ی توفان بر روی لوح سوم خود بازی می‌کنید. شما تصمیم می‌گیرید تا این فصل‌نامه را به فصل بهار تبدیل کرده و یک سلسله‌ی پنج‌تایی بهارانه تشکیل داده و بیش‌ترین امتیازات را به‌چنگ آورید.



پُشتِ الواح آموزش

رنگ‌های پشتِ الواح، اشاره به موضوعاتی دارند که می‌توانند در طرفِ دیگر لوح باشند.



رنگ سبز در پشتِ الواح، یعنی این که ممکن است ۱ یا ۲ درخت، هر تابلو باشد.



رنگ آبی در پشتِ الواح، یعنی این که ممکن است ۱ حیوان، هر تابلو باشد.



رنگ قرمز در پشتِ الواح، یعنی این که ممکن است ۱ انسان، هر تابلو باشد.



رنگ زرد در پشتِ الواح، یعنی این که ممکن است ۱ ساختمان، هر تابلو باشد.

کاشی‌های دانشنامه

این کاشی‌ها، اهدافی را برای تکمیل شدن ارائه می‌کنند، مثل سطح ترکیب‌بندی تابلو یا ساختمان نگارخانه‌ی شما. تکمیل این اهداف، در رقابت برای پیروزی، شدیداً به سود شما خواهد بود... مگر آن که غرورتان، آن‌ها را از دسترس شما دور کنند!

(سباهه‌ی این دانشنامه‌ها را در ادامه‌ی همین کتابچه‌ی راهنما مطالعه بفرمایید.)



عناصر مختلف بازی (ادامه)

کاشی‌های سر آغاز

این کاشی‌ها نشانگر نقطه‌ی آغاز تابلو و نگارخانه‌ی شما هستند.



تابلو

شما نخستین بخش تابلوی خود را نقاشی کردید. کار شما هنوز آزمایشی است حتی اگر نخستین فصل شما کاملاً قابل شناسایی باشد.

نگارخانه

شما نگارخانه‌های خود را با این عناصر آغاز می‌کنید:

- تجهیزات (۲ قلم‌مو که پیش‌روی خود می‌گذرید).
- بگو - چگونه (یک پیکان دوسویه که حرکت ممکن برای یک قلم‌مو در یک دور از بازی را مشخص می‌کند).
- گونه‌ای از چشم‌انداز که در آغاز بازی در آن مهارت دارید.

آدمک استاد بزرگ و استاد یار

این آدمک‌ها نشان می‌دهند که در دور حاضر (دارنده‌ی آدمک استاد بزرگ) و دور بعدی (دارنده‌ی آدمک استاد یار) کدام بازیکنان، بازی را آغاز خواهند کرد. آن‌ها، بر روی الواح آموزش، با این نشانه  مشخص شده‌اند.

آدمک استاد یار می‌تواند در یک دور از بازی، بین بازیکنان دست‌به‌دست شود اما آدمک استاد بزرگ در یک دور هرگز تغییر مکان نمی‌دهد.

استاد بزرگ



استاد یار



چیدمان آغازین بازی



5

کاشی‌های دانشنامه را بر اساس رنگ، دسته‌بندی کرده و در دو ردیف -پهرو- در بالای صفحه‌ی مدرسه بچسبید. هر دسته از کاشی‌های دانشنامه را نیز بر اساس ارزش هندسیشان دسته‌بندی کنید.



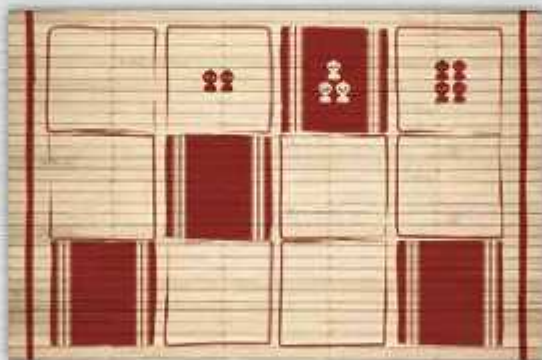
ردیف بالا
دانشنامه‌های
مرتبط با تابلو



ردیف پایین
دانشنامه‌های
مرتبط با نگارخانه

1

صفحه‌ی مدرسه را در وسط
سیز بازی قرار دهید.



4

اواج آموزش را خوب باهم
امیخته و یک ستون -روبه‌پایین-
تشکیل دهید و در کنار صفحه‌ی
مدرسه بگذارید (ستون آموزدها).

2

آغاز کننده‌ی دور اول و دور دوم بازی
را سه‌لیختبار خود- انتخاب کرده و کمک‌های
استاد بزرگ و استادیار را به آن‌ها بدهید.



3

کاشی‌های سرآغاز را -به‌شکل
تصادفی- بین بازیکنان بخش کرده و
به هر یک ۲ قلمو بدهند



چگونگی بازی

۲. دانش خود را گسترش داده یا آن را به بوتهی آزمایش بگذارید

ابتدا بازیکن آغازکننده و سپس در جهت ساعت‌گرد، بازیکنان انتخاب می‌کنند که:

دانش خود را گسترش دهند

نوبت خود را واگذار کنید و هیچ لوح آموزشی برندارید

این کار به شما امکان می‌دهد که یک نوبت-شکلیایی کنید تا لوح آموزش پیش‌تری به صفحه‌ی مدرسه اضافه شود تا بتوانید لوح پیش‌تری دریافت کنید. گرچه بین خطر هم وجود دارد که دیگران، پیش از آن که نوبت به شما برسد، لوح مورد نظر شما را ببرند.

نکته: اگر شما آخرین بازیکن باقی‌مانده در مدرسه در این مرحله هستید، باید دانش خود را به بوتهی آزمایش بگذارید.

نکته: همیشه می‌توانید به پشت لوح ستون آموزه نگاه کنید.

دانش خود را به بوتهی آزمایش بگذارند

هرگاه پنداشتید که به اندازه‌ی کافی آموخته‌اید و می‌توانید کار خود را ادامه دهید، مدرسه را ترک کنید. شما باید بلافاصله این کارها را انجام دهید:

- یکی از ستون‌های لوح آموزش را از صفحه‌ی مدرسه انتخاب کنید.
- کار خود را ادامه دهید (نگارخانه‌ی خود را تجهیز کنید یا تابلوی خود را گسترش دهید).
- دانشنامه (دانشنامه‌های) مربوطه را دریافت کنید.

بازی در چندین دور مختلف برگزار می‌شود که از گام‌های مختلفی تشکیل شده‌اند:

۱. از آموزه‌های استاد پیروی کنید
۲. دانش خود را گسترش داده یا آن را به بوتهی آزمایش بگذارید
۳. آموزه‌ی تازه

۱. از آموزه‌های استاد پیروی کنید

بازیکن آغازکننده (که آدمک استاد بزرگ را در اختیار دارد) به اندازه‌ی تعداد بازیکنان، لوح آموزش از ستون آموزه‌ها برگرفته و بر روی ردیف نخست صفحه‌ی مدرسه چیدمان می‌کند. این لوح بنا به دستور خانه‌ای که در آن چیده می‌شوند، به‌رو یا به‌پشت قرار می‌گیرند.

نمونه

در یک بازی چهارنفره، باید ۴ لوح آموزش برگزیده و به‌شکلی که در تصویر می‌بینید، در ردیف نخست صفحه‌ی مدرسه بچینید. لوح اول و دوم، به‌رو؛ لوح سوم، به‌پشت؛ لوح چهارم به‌رو.





نگارخانه‌ی خود را تجهیز کنید

شما همیشه می‌توانید یک لوح آموزش را به نگارخانه‌ی خود اضافه کنید.

هیچ محدودیتی وجود ندارد. برای این کار، لوح آموزش را برگردانید تا بتوانید بخش نگارخانه را ببینید و آن را بر روی نیمه‌ی پایینی کاشی سرآغاز خود بگذارید. لوح بعدی را زیر الواحی که از قبل بازی کرده‌اید، بگذارید و نگارخانه‌ی خود را گسترش دهید.

یکی از ستون‌های الواح آموزش را از صفحه‌ی مدرسه انتخاب کنید

یکی از ستون‌ها را انتخاب کرده و همه‌ی الواح موجود در آن را بردارید. با این کار، دیگر تا پایان این دور، نمی‌توانید لوح جدیدی را دریافت نمایید.

نمونه

دومین لوح آموزش شما را وسوسه کرده و شما تصمیم به برداشتن آن گرفته‌اید: همین ستون را انتخاب کنید. در این نقطه از بازی، در هر ستون فقط یک لوح هست. بنابراین شما فقط یک لوح دریافت می‌کنید. دریافت الواح بیشتر، نیازمند شکست‌هایی بیشتر است.



کار خود را ادامه دهید

شما باید بلافاصله الواحی را که برداشته‌اید، به ترتیب دلخواه، به نگارخانه و یا تابلوی خود بیفزایید. می‌توانید الواح خود را هر طور که می‌خواهید بین نگارخانه و تابلوی خود تقسیم کنید.

استثناء: هر نشانه‌ی در کارگاه‌تان، به شما اجازه می‌دهد که یک لوح آموزش را از یک دور تا دور دیگر، برای خود نگه دارید.



نمونه

شما ۲ لوح برمی‌دارید و می‌خواهید آن‌ها را به نگارخانه‌ی خود اضافه کنید. این ۲ لوح را برگردانید و در زیر کاشی سرآغاز خود قرار دهید تا نگارخانه‌تان گسترش پیدا کند.



می‌توانید لوحی را به نگارخانه‌ی خود اضافه کرده و بلافاصله از قابلیت‌های روی لوح استفاده کنید (از چشم‌انداز برای بازی کردن یک لوح بر روی تابلوی خود استفاده کنید یا حرکت دادن یک قلم‌مو به سمت آن، از پیکان دوسویه برای حرکت دادن قلم‌مو استفاده کنید...).

چگونگی بازی (ادامه)

هنگامی که شما لوحی را به نگارخانه‌ی خود اضافه می‌کنید، بلافاصله باید تأثیرات  و  را اعمال کنید:



و در نهایت، این دو قانون طلایی را همواره مد نظر داشته باشید:

- هر روی هر نشانه‌ی چشم‌انداز فقط یک قلم‌مو می‌تواند قرار بگیرد.
- هر قلم‌مو در هر دور از بازی فقط می‌تواند یک چشم‌انداز را ترسیم کند (پیش یا پس از آن که شما حرکت‌اش می‌دهید).

نمونه

شما می‌خواهید لوحی را در تابلوی خود بازی کنید که ۲ چشم‌انداز افیانوس دارد. شما آخرین قلم‌موی خود را **1** بر روی یک چشم‌انداز افیانوس در نگارخانه‌ی خود می‌گذارید. از آن جا که شما یک پیکان دوسویه  در اختیار دارید، یکی از قلم‌موهایی را که بازی کرده‌اید، حرکت می‌دهید و به سمت دومین چشم‌انداز افیانوس در نگارخانه‌ی خود می‌برید. اکنون می‌توانید لوح را بر روی تابلوی خود بازی کنید.



تصویر خود را گسترش دهید


شما برای افزودن بخشی تازه به بوم نقاشی خویش، باید بتوانید ترکیباتی بین قلم‌مو و چشم‌انداز در لوح جدید حاصل کنید. در بهترین حالت، قرار دادن و حرکت دادن قلم‌موها یکی از کلیدهای پیروزی شماست.

یک قلم‌مو در نگارخانه‌ی خود بگذارید

ما جایی که هنوز یک قلم‌مو در نگارخانه‌ی شما قرار نگرفته (به عنوان مثال، ۲ قلم‌مویی که از آغاز بازی دارید یا هر قلم‌مویی که در طول بازی به دست می‌آورید) می‌توانید در هر لحظه از بوم خود، آن را در یک نشانه‌ی خالی چشم‌انداز در نگارخانه‌ی خود بازی کنید. تا جایی که نشانه‌ی چشم‌انداز خالی در نگارخانه‌ی شما باقی است، محدودیتی برای تعداد قلم‌موهایی که می‌توانید در نگارخانه‌ی خویش بازی کنید، وجود ندارد.



یک قلم‌مو را حرکت دهید:

شما می‌توانید یک قلم‌موی خویش را از روی یک نشانه‌ی چشم‌انداز در نگارخانه‌ی خویش، به سوی یک نشانه‌ی خالی دیگر حرکت دهید البته برای هر حرکت قلم‌مو به یک نماد  نیاز دارید. هر یک از این نمادها، در هر دور بازی، فقط یک‌بار به کار می‌آیند.


شما می‌توانید انتخاب کنید که به چه ترتیب 'نگارخانه‌ی خود را تجهیز کنید' یا قلم‌مویی را حرکت دهید. هر چه هر نشانه‌ی چشم‌انداز در نگارخانه‌ی شما فقط یک‌بار در هر دور می‌تواند مورد استفاده قرار بگیرد.

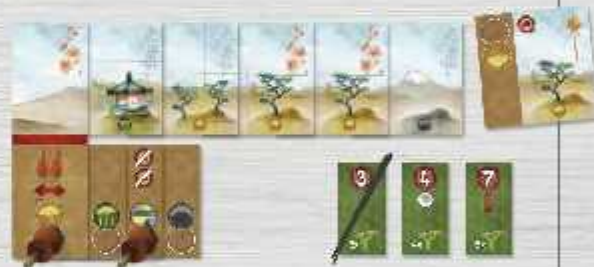


دانشنامه را رها کنید

اگر یک دانشنامه را رد کنید، قادر می‌شوید که برای دریافت دانشنامه‌های جدیدتری از همان زیرمجموعه (رنگ) اقدام کنید اما دیگر به هیچ وجه نمی‌توانید دانشنامه‌ای را که رد کرده‌اید، بردارید.

نمونه

برگردیم سر نمونه‌ی قبلی و فرض کنیم که شما، نخستین دانشنامه‌ی "درخت" را نمی‌پذیرید. سپس شما می‌توانید یک درخت چهارم یا حتی پنجم به تابلوی خود اضافه کنید تا بتوانید یکی از دانشنامه‌های "درخت" باقی‌مانده را گرفته و امتیازات  بیش‌تری به دست بیاورید. البته دیگر هیچ‌وقت نمی‌توانید دانشنامه‌ی "دل" را بردارید.




دانشنامه (دانشنامه‌های) مربوطه را دریافت کنید

به محض آن‌که تابلوی شما نیاز به یک دانشنامه پیدا کند - که هنوز در وسط میز بازی است - شما باید بلافاصله تصمیم بگیرید که آن را بردارید یا رها کنید... تا بتوانید بهتر و بهتر کار کنید.

دانشنامه را بگیرید

اگر دانشنامه‌ای می‌گیرید، گاشی مربوط به آن را برداشته و در کنار تابلوی خود بگذارید. شما فقط می‌توانید از هر رنگ، یک دانشنامه دریافت کنید. به بیانی دیگر، شما نمی‌توانید دو دانشنامه‌ی مختلف از یک رنگ (یک زیرمجموعه) دریافت کنید.

نمونه

شما لوحی را بر روی تابلوی خود بازی می‌کنید که سومین درخت تابلوی شما را در خود دارد. حالا باید تصمیم بگیرید که می‌خواهید دانشنامه‌ی "درخت" را دریافت کنید یا نه. شما تصمیم می‌گیرید که دانشنامه‌ی "درخت" را دریافت کنید و در کنار تابلوی خود بگذارید. این برای شما ۳ امتیاز  در پایان بازی در بر خواهد داشت. یا دریافت این دانشنامه، شما دیگر نمی‌توانید سایر دانشنامه‌های موجود در این مجموعه (رنگ سبز) را دریافت کنید.



چگونگی بازی (ادامه)

اگر یکی از الواح آموزش را در تابلو یا نگارخانه‌ی خود بازی کنید، دیگر نمی‌توانید آن را حرکت دهید.

۳. آموزه‌ی تازه

اگر هنوز بازیکنانی در مدرسه باشند، نخستین‌شان به اندازه‌ی تعداد بازیکنانی که هنوز در مدرسه‌اند، لوح بر می‌گیرد. این الواح تازه باید در ردیف دوم صفحه‌ی مدرسه، دو زیر الواح باقی‌مانده، قرار بگیرند. طبق همان قانون، به‌رو یا به‌پشت.

نمونه

در بازی چهارنفره، شما و هیتوشی تصمیم گرفتید که دانش خود را گسترش دهید، اما یوکو و ناگاشی می‌خواهند یک لوح آموزش بردارند و وارد عمل شوند. در این لحظه، باریکن نخست، ۲ لوح آموزش برداشته و در زیر الواح باقی‌مانده‌ی قبلی، در صفحه‌ی مدرسه، چیدمان می‌کند.



هنگامی که الواح آموزش را به صفحه می‌افزایید، بازیکنانی که هنوز در مدرسه باقی مانده‌اند، بازی را از گام دوم آغاز می‌کنند و دور بازی را همان‌طور که قبلاً توضیح داده شد، ادامه می‌دهند.

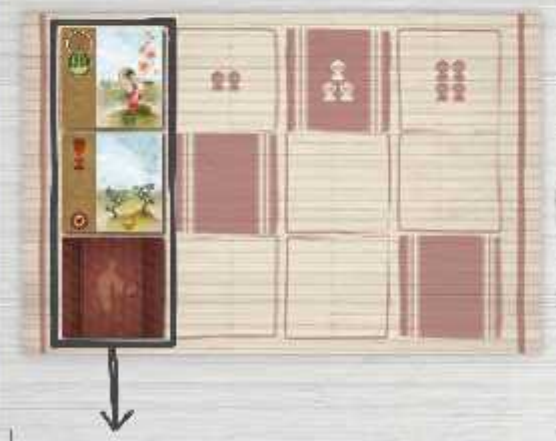


اگر بازیکنی برای بار دوم بخواهد دانش خود را بیفزاید، کارت‌های آموزش را به سومین ردیف صفحه‌ی مدرسه اضافه کنید. همان شرایط جای‌گذاری را رعایت کرده و برای یک بار دیگر، بازی را از گام دوم آغاز کنید.

هنگامی که همه‌ی ۳ ردیف صفحه‌ی مدرسه پر هستند، بازیکنانی که هنوز در مدرسه مانده‌اند، باید همه‌ی الواح یک ستون را برداشته و از مدرسه خارج شوند تا دانش خود را به بوته‌ی آزمایش بگذارند.

نمونه

برگردیم به نمونه‌ی صفحه‌ی قبل، شما تصمیم می‌گیرید برای بار دوم، دانش خود را بیفزایید درحالی‌که هنوزی تصمیم می‌گیرد که الواح یک ستون را برداشته و از مدرسه خارج شود. بازیکن نخست، یک لوح آموزش بر گرفته و آن را در سومین ردیف صفحه‌ی مدرسه، زیر الواح باقی‌مانده می‌گذارد. در نوبت بعدی‌تان، شما مجبورید همه‌ی این الواح باقی‌مانده در این ستون را بردارید.



هنگامی که همه‌ی بازیکنان، الواح آموزش را دریافت کردند، دور بازی به پایان می‌رسد. بازیکنی که آدمک استادیار را در اختیار دارد، آدمک استاد بزرگ را دریافت کرده و آغازکننده‌ی دور بعدی می‌شود.

یک دور جدید آغاز می‌شود. برگردید به گام اول، یعنی 'از آموزه‌های استاد پیروی کنید'.

نکته: هنگامی که آخرین لوح را از ستون آموزه‌ها به صفحه‌ی مدرسه اضافه کردید، پایان بازی را اعلام می‌کنید: همه‌ی بازیکنانی که در مدرسه هستند باید به علوبت، همه‌ی الواح یکی از ستون‌های مدرسه را انتخاب کنند.

وقتی چنین اتفاقی می‌افتد باید تعداد بازیکنان داخل مدرسه از تعداد الواح داخل مدرسه بیشتر باشد. این یعنی ستون‌های باقی‌مانده، ممکن است الواحی کمتر از حد معمول داشته باشند. پس نفر نخست بودن، می‌تواند امتیازی، بسیار قابل‌توجه باشد.



پایان بازی و امتیاز شماری



در صورت رُخ دادن یکی از این شرایط، بازی به پایان می‌رسد:

ستون آموزه‌ها خالی شود. بازی در پایان دور، به پایان می‌رسد. هنگامی که همه‌ی بازیکنان در مدرسه، درس‌های خود را گرفته و آن‌ها را به پونه‌ی آزمایش گذاشته باشند.

یا

در پایان یک دور کامل از بازی، وقتی که یک یا چند بازیکن، دست‌کم ۱۱ لوح در تابلوی خود داشته باشند.



بیشتر از شمارش امتیازات، باید هریک از فصل‌نامه‌های نولان خود را روی الواح درون تابلوی خود بگذارید و فصل اصلی آن را به فصل دلخواه خود تغییر دهید.

امتیاز شماری نهایی را انجام دهید یا افزودن (یا اگر نشانه خط خورده باشد، کاستن)

- A ۱ به‌ازای هر لوح آموزش در تابلوی نان (کشی سرآغاز نیز به حساب می‌آید) **13 Pts**
- B ۱ به‌ازای هر لوح آموزش در بزرگ‌ترین سلسله‌ی به‌هم‌پیوسته از کارت‌های هم‌فصل‌نان (کاشی سرآغاز نیز به حساب می‌آید) **7 Pts**
- C تعداد روی الواح آموزش درون تابلو **3 Pts** و تگلر خانه‌ی نان **-1 Pts**
- D تعداد روی دانشنامه‌هایی که به‌دست آورده‌اید **16 Pts**
- E ۲ برای بازیکنی که آدمک استاد بزرگ را در اختیار دارد **2 Pts**

B



بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز تناسب را گرفته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تساوی، بازیکنان در لَدَت پیروزی شریک خواهند شد.

سیاه‌هی کاشی‌های دانشنامه

دانشنامه‌های مرتبط با تابلوی شما: این دانشنامه‌ها در ۴ رنگ هستند، متناسب با رنگ‌های یشب‌الواج آموزش، که به عناصر موجود در تابلوی شما اشاره می‌کنند.

۳ و ۱ قلم‌مو
می‌گیرید، به‌شرطی که دست‌کم ۱ گوز و ۱ بزوز در تابلوی خود داشته باشید.

۳ می‌گیرید
به‌شرطی که دست‌کم ۲ انسان مختلف در تابلوی خود داشته باشید.

۲ می‌گیرید
به‌شرطی که دست‌کم ۲ ساختمان مختلف در تابلوی خود داشته باشید.

۳ می‌گیرید
به‌شرطی که دست‌کم ۴ درخت در تابلوی خود داشته باشید.

۴ و ۱ قلم‌مو
می‌گیرید، به‌شرطی که دست‌کم ۱ لک‌نگ و ۱ پروانه در تابلوی خود داشته باشید.

۴ و ۱ فصل‌تابی
توفان می‌گیرید، به‌شرطی که دست‌کم ۴ انسان مختلف در تابلوی خود داشته باشید.

۴ و ۱ فصل‌تابی
توفان می‌گیرید، به‌شرطی که دست‌کم ۳ ساختمان مختلف در تابلوی خود داشته باشید.

۴ و ۱ فصل‌تابی
توفان می‌گیرید، به‌شرطی که دست‌کم ۴ درخت در تابلوی خود داشته باشید.

۷ و ۱ جداره
را می‌گیرید، به‌شرطی که دست‌کم ۱ گوز، ۱ بزوز و ۱ گوزن در تابلوی خود داشته باشید.

۹ می‌گیرید
به‌زیرانی که دست‌کم ۲ انسان همانند و در باسری خود داشته باشید.

۷ و ۱ دیواره
را می‌گیرید، به‌شرطی که دست‌کم ۲ ساختمان مختلف در تابلوی خود داشته باشید.

۷ و ۱ دیواره
را می‌گیرید، به‌شرطی که دست‌کم ۳ درخت در تابلوی خود داشته باشید.

دانشنامه‌های مرتبط با نگارخانه شما:

۵ و ۱ دیگ
را می‌گیرید، به‌شرطی که دست‌کم ۲ چشم‌انداز همانند را در نگارخانه خود داشته باشید.

۲ و ۱ آینه
را می‌گیرید، به‌شرطی که دست‌کم ۱ چشم‌انداز همانند را در نگارخانه خود داشته باشید.

۱ و ۱ آینه
را می‌گیرید، به‌شرطی که دست‌کم ۲ رنگین‌ان در نگارخانه خود داشته باشید.

۱ و ۱ آینه
را می‌گیرید، به‌شرطی که دست‌کم ۲ چشم‌انداز همانند را در نگارخانه خود داشته باشید.

هرگز نمی‌توانید دو یا چند دانشنامه‌ی همرنگ را با هم داشته باشید!

۳ و ۱ قلم‌مو
می‌گیرید، به‌شرطی که دست‌کم ۳ چشم‌انداز همانند را در نگارخانه خود داشته باشید.

۳ می‌گیرید
به‌شرطی که دست‌کم ۲ رنگین‌ان در نگارخانه خود داشته باشید.

۳ می‌گیرید
به‌شرطی که دست‌کم ۴ چشم‌انداز همانند را در نگارخانه خود داشته باشید.

تأثیر ناگهانی



بلافاصله یک قلم‌مو از ذخیره بردارید و پیش‌روی خود بگذارید.



بلافاصله آدمک استادباز را بردارید و پیش‌روی خود بگذارید. در پایان دور بازی، وقتی که همه‌ی بازیکنان، الواح آموزشی خود را بازی کردند، اگر آدمک استاد بزرگ را برای خود بردارید. آدمک استاد بزرگ را پیش‌روی خود گذاشته و نخستین بازیکن دور بعدی باشید.

تأثیر اختیاری



بمازای هر یک از این نشانه‌ها در نگارخانه‌تان، شما می‌توانید یک قلم‌مو را در هر دور از بازی، در نگارخانه‌ی خود حرکت دهید.



بمازای هر یک از این نشانه‌ها در نگارخانه‌تان، می‌توانید در پایان دور بازی، یک لوح آموزش را در دست خود نگه دارید و بعداً بازی کنید.

تأثیر در پایان بازی



در پایان بازی، ۱ امتیاز تناسب دریافت می‌کنید.



در پایان بازی، ۱ امتیاز تناسب از دست می‌دهید.



در پایان بازی، می‌توانید فصل موجود در یکی از کارت‌های آموزشی خود را به هر فصلی که دوست دارید، تبدیل کنید.

ساختار یک دور بازی

- از آموزه‌های استاد پیروی کنید.
 - بمنازای تعداد بازیکنان، الواح آموزش را در نخستین ردیف از صفحه‌ی مدرسه قرار دهید.
- دانش خود را گسترش دهید یا آن را به بوته‌ی آزمایش بگذارید.
 - با دانش خود را گسترش دهید، نوبت خود را واگذار کرده و فعلاً لوح آموزشی دریافت نکنید.
 - یا آن را به بوته‌ی آزمایش بگذارید: همه‌ی الواح یکی از ستون‌های صفحه‌ی مدرسه را بردارید.
- آموزه‌ی تازه
 - بمنازای تعداد بازیکنانی که صورت لوحی دریافت نکرده‌اند، لوح از ستون آموزه‌ها برگزینید و در نخستین ردیف از صفحه‌ی مدرسه، در زیر الواح باقی‌مانده، جیدمان کنید.
 - وقتی همه‌ی بازیکنان از مدرسه خارج شدند، دور جدید بازی را آغاز کرده و دوباره به سراغ گام نخست بروید.

دیدن آورانندگان

Designers: Bruno Cathala and Charles Chevallier

Illustrators: Jade Mosch

کیومرث قنبری آذر: مترجم

مجید علی‌نژاد: تنظیم راهنمای فارسی

instagram: @LBMiND

Telegram: @LBMiND

Aparat: LBMiND.com

icello, CGE, Pegasus, Schmidt, Zoch, Blue Orang, Drei Magier

ارائه‌ی از سرزمین ذهن ریبا
نمایندگی کمیته‌ی های

FOLLOW
US ON



www.LBMiND.com

icello