



## «شهرهای گم شده»

### «رُقا»

\* طراح بازی: راینر کینتسیا / مترجم: مریم قاسمیه \*

از کارت‌های خود چنان استفاده کنید که شما را به ماجراجویی‌هایی در گوشه‌های مخفی دنیا ببرد: به معبد ممنوعه‌ی کوهستانی، حلقه‌ی سنگی مخروطی، شهر غرق‌شده زیر دریا، خانه‌ی عصر حجری و شهر مخفی در دل کوه...

شما چنان باید برای مسیرهای خود برنامه‌ریزی کنید که بیش‌ترین شهرت را به دست بیاورید، و اگر به اندازه‌ی کافی با شهامت باشید، می‌توانید روی موفقیت ماجراجویی‌های خود شرط‌بندی کنید... اما مراقب باشید: شما تنها کسانی نیستید که ماجراجویی می‌کنید! چه مسیرهایی را دنبال می‌کنید و به چه اندازه طلا دارید؟ برنامه‌ریزی درستی کرده و از منابع خود عاقلانه استفاده کنید! بازیکنی که بتواند تا پایان بازی، شهرت بیش‌تری را جمع‌آوری کند، برنده خواهد بود...

## اجزاء بازی:



۶۵ کارت ماجراجویی (۲-۵ از هر کدام دو کارت و ۶-۱۰ از هر کدام یک کارت در ۵ رنگ)

کارت بازیکن شروع کننده

۱۵ کارت شرط بندی (۵ رنگ از هر کدام ۳ عدد)

۱۰ کارت شروع شرط بندی (۵ رنگ از هر کدام ۲ کارت)

۳۶ سکه طلا

## آمادگی بازی:

۱۰ کارت شروع شرط بندی را بُر زده و پشت رو بگذارید. سپس به هر بازیکن دو کارت شروع شرط بندی بدهید و مطمئن شوید که دو کارت هر بازیکن با هم متفاوت باشد. کارت های بلا استفاده را به جعبه بازی برگردانید.

حال ۶۵ کارت ماجراجویی و ۱۵ کارت شرط بندی را با هم بُر زده و به ۴ دسته کم و بیش مساوی تقسیم کنید. یکی از دسته ها را وسط میز گذاشته و ۳ دسته دیگر را کناری بگذارید. سپس ۳۶ سکه را به طور مساوی بین بازیکنان تقسیم کنید.

## هدف بازی:

هدف شما در بازی، دست یابی به بیشترین شهرت از طریق ماجراجویی هایتان است. یک سفر، همیشه شامل یک سری کارت های هم رنگ است. ارزش عددی میان دو کاردتی که در یک سری بازی می شود، یا باید مساوی باشد و یا صعودی. در شروع هر

سری، شما می توانید کارت های شرط بندی را بازی کنید تا ارزش آن ماجراجویی را افزایش دهید. در پایان بازی، برای مشخص شدن برنده، باید ارزش هر ماجراجویی را که حداقل یک کارت در آن است محاسبه نمایید.

## روش بازی:

بازیکنی که نزدیکترین جشن تولد را دارد، کارت شروع را دریافت کرده و بازی را آغاز می کند و سپس بازی در جهت عقربه های ساعت ادامه پیدا می کند. هر کس در نوبت خودش دقیقاً باید یکی از این دو کار را انجام دهد: رو کردن کارت یا مزایده.



## رو کردن کارت:

اولین کارت دسته کارت های وسط را رو کرده و در کنار دسته قرار دهید. اگر کارت های دیگری هم به نوبت به رو شده اند، آن ها را در کنار هم بچینید. این کار، وپترین نامیده می شود.

نکته: در طول بازی، ممکن است کارتی رو شود که هیچ کس از آن نتواند استفاده کند. این کارت ها باید به صورت پشت روبه جعبه برگردانده شوند. شما نباید کارت دیگری را به عنوان جایگزین این کارت ها رو کنید.

## مزایده:

برای شروع مزایده یک وپترین، شما باید حداقل یک سکه، قیمت گذاری نمایید. سپس در جهت عقربه های ساعت یا هر یک از بازیکنان قیمت بالاتری را پیشنهاد می دهند و یا نوبت خود را رد می کنند. اگر نوبت خود را رد کنید، از بازی خارج می شوید. اگر در مزایده شرکت کردید و دوباره نوبت به شما رسید باز هم می توانید یا در مزایده بمانید و یا خارج شوید. مزایده زمانی پایان می پذیرد که همه نوبت خود را رد کنند و در این صورت آخرین فردی که پیشنهاد داده باشد، برنده مزایده خواهد بود و باید مبلغ را وسط میز بگذارد و بدین ترتیب ذخیره سکه به وجود می آید.

فردی که بالاترین مبلغ را پیشنهاد می دهد، می تواند به وپترین کارت ها دسترسی داشته باشد. این بازیکن ممکن است...

...به هر اندازه که بخواهد از وپترین کارت ها برداشته و به ماجراجویی های خود اضافه کند، و

...یک کارت را پشت رو کرده و به جعبه بازی برگرداند.

هر کارتی که نه به ماجراجویی های شما اضافه شود و نه از بازی خارج شود در ویتترین کارت ها باقی می ماند تا مزایده بعدی، شکل بگیرد.

در نهایت، کسی که بالاترین قیمت را ارائه دهد بالاترین کارت از دسته کارت های وسط را به رو کرده و در ویتترین کارت ها قرار می دهد. با این کار مزایده پایان می یابد. هر کس سمت چپ این فرد نشسته باشد کارت شروع بازی را دریافت کرده و بدین ترتیب دور جدید بازی آغاز می شود.

نکته: به بیان دیگر، اگر کسی که مزایده را برنده می شود همانی نباشد که آن را شروع کرده است، پس نوبت های بازی تغییر می کند چرا که بازی با نفر بعد از برنده مزایده ادامه می یابد.

وقتی که آخرین کارت دسته کارت وسط رو شود، بازی متوقف می شود. در این وقفه ذخیره سکه به طور مساوی بین بازیکنان تقسیم می شود. اگر سکه اضافی باقی بماند در محل ذخیره نگه داری می شود. سپس دسته دیگری از کارت ها، وسط گذاشته شده و بازیکن بعدی، بازی را ادامه می دهد.

### گسترش ماجراجویی ها:

یکی یا بیشتر از کارت های ویتترین را به یکی یا بیشتر از ماجراجویی های خود اضافه کنید. شما هم می توانید ماجراجویی جدیدی را آغاز کنید و هم می توانید ماجراجویی هایی که از قبل داشته اید را با چیدن کارتها مقابل خود گسترش دهید. تمام کارت هایی که مقابل شما قرار دارند کارت های شخصی شما به حساب می آیند. شما تنها کسی هستید که در طول بازی اجازه دارید روی آن ها کارت بگذارید.



وقتی اولین کارت از رنگتان را مقابل خود می گذارید، ماجراجویی شما آغاز می شود. تمام کارت های دیگری که به این رنگ هستند و می خواهید استفاده نمایید، می توانند به این ماجراجویی شما اضافه شوند. برای این کار، کارت ها را به گونه ای بچینید که اعداد بالای کارت ها قابل خواندن باشند.

در شروع، پیش از استفاده از کارت های شماره دار، تنها کارت های شرط بندی قابل استفاده هستند. شما می توانید بیش از یک کارت شرط بندی از رنگتان را استفاده نمایید.

هر کارتی که بخواهید به کارت های خود اضافه نمایید، می بایستی ارزشی برابر یا بیشتر از کارت قبلی شما داشته باشد.

نکته: در طول بازی، ممکن است با کارت هایی روبه رو شوید که برای شما بلا استفاده باشند، برای مثال اگر شما یک کارت قرمز ۴ و سپس یک کارت قرمز ۸ داشته باشید و بعد یک کارت قرمز ۳ موجود شود، شما نمی توانید از این کارت استفاده نمایید. اما باید حواستان به کارت های سایر بازیکنان باشد و اگر این کارت می تواند توسط شخص دیگری مورد استفاده قرار گیرد، در صورت برنده شدن در مزایده، آن را از بازی خارج کنید.



مثال:

نوبت سابرینا است و ۱ سکه برای مزایده پیشنهاد می دهد. بازیکن بعدی یونس است که باید تصمیم بگیرد آیا مایل است در مزایده شرکت کند یا نه و او تصمیم می گیرد که این کار را نکند. بازیکن بعدی دانیال است و او ۲ سکه را پیشنهاد می دهد و سپس نوبت دومینیک است که او ۳ سکه پیشنهاد می دهد. حال دوباره نوبت سابرینا شده و او ۴ سکه را پیشنهاد می دهد، یونس که قبلاً از مزایده خارج شده و دانیال هم در این نوبت تصمیم می گیرد که ادامه ندهد. دومینیک ۵ سکه را پیشنهاد می دهد و سابرینا دیگر ادامه نمی دهد چرا که این مبلغ برای او زیاد است. پس دومینیک برنده مزایده می شود. او ابتدا ۵ سکه را به قسمت A پرداخت می کند و سپس ۲ کارت قرمز ۴ را برای یکی از ماجراجویی هایش برمی دارد. حال دو کارت سفید ۲ و شرط بندی سبز در نمایش کارت ها باقی مانده است که او ترجیح می دهد کارت شرط بندی سبز را به جعبه برگرداند و کارت سفید ۲ را باقی بگذارد و از آن جایی که خودش نمی تواند از این کارت استفاده کند، این کارت در ویتترین، برای مزایده بعدی باقی

می ماند. حال او یک کارت از دسته کارت های وسط را رو می کند که یک زرد ۷ می باشد و به این ترتیب مزایده تمام می شود. حالا نوبت سابرینا است که دور جدید بازی را شروع کند.

## پایان بازی و امتیازبندی

به محضی که آخرین کارت از آخرین دسته رو شود، بازی پایان می یابد. دیگر، سکه های وسط، تقسیم نمی شوند. حالا وقت آن رسیده است که امتیازات جمع زده شود. برای این کار، هر ماجراجویی را جداگانه بررسی نمایید. هر ردپا یک امتیاز پیروزی محسوب می شود. کارت های شرط بندی ارزش یک ماجراجویی را افزایش می دهند. ۱ کارت شرط بندی ارزش ماجراجویی را ۲ برابر می کند و ۲ کارت شرط بندی ارزش را ۳ برابر می کند. و به همین ترتیب...

در نهایت، برای هر ماجراجویی که شامل ۴ یا بیش از ۴ کارت شماره دار باشد ۸ امتیاز پیروزی (victory points) در نظر گرفته می شود.

نکته: این امتیاز اضافی با وجود کارت های شرط بندی چند برابر نمی شود.

همچنین هر ۱ سکه طلا یک امتیاز پیروزی (victory point) به حساب می آید.

هر کس بیشترین امتیاز پیروزی (victory point) را داشته باشد برنده خواهد شد.

## مثال:

سبز: ۸ امتیاز پیروزی، سفید: ۵\*۲=۱۰ امتیاز پیروزی، قرمز: ۶\*۳=۱۸ امتیاز پیروزی، زرد: ۰ امتیاز، آبی: ۴\*۵=۲۰ امتیاز پیروزی. همچنین سبز و قرمز هر کدام ۸ امتیاز اضافه هم کسب می کنند.

بنابراین در مجموع:

$$72 = 8 + 8 + 20 + 0 + 18 + 10 + 8$$

