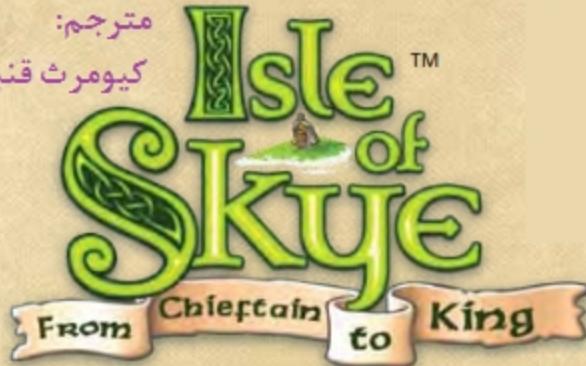


مترجم:
کیومرث قنبری آذر



«جزیره اسکای»

خالق بازی: آندریاس پلیکان
و الکساندر فیستر

ارائه ای منحصر به فرد

از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»

به جزیره اسکای خوش آمدید...

۵ قبیله درگیر نزاع برای در دست گرفتن جزیره اند. تنها ریس قبیله ای که به بهترین شکل قلمرو قبیله اش را گسترش داده و خردمندانه تجارت کند، میتواند پادشاه «جزیره اسکای» شود.
دفعه بعد همه چیز تغییر خواهد کرد... پس دوباره بازی کنید و انتقام بگیرید!

اجزاء بازی



یک صفحه بازی دو طرفه



۱۶ گاشی امتیاز



۷۲ گاشی چشم انداز
(که پشت شان سبز رنگ است).



سکه های طلا



یک نشانگر
برای آغازگرندۀ بازی



۵ گاشی چشم انداز
(که رنگ پشت شان متفاوت است).



۶ دیواره

(که باید قبل از بازی، سرهم شوند و یکی از آنها
یدگی (اضافی) است).



۵ توکن امتیاز
(در ۵ رنگ مختلف)



یک کیسه پارچه ای



۶ نشانگر ابطال
(یک عدد اضافی)

هدف بازی

در طول ۶ دور بازی (یا ۵ دور، اگر ۵ نفره بازی میکنید) بیشترین امتیازات را
جمع کرده و به تنها یی پادشاه «جزیره اسکای» شوید...

I

برای بازیهای ۲ تا ۴ نفره، از روی صفحه بازی
(که در تصویر مشخص است) و برای بازی
۵ نفره، از پشت صفحه استفاده کنید.

II

کاشیهای امتیاز را تبرزنید و به صورت تصادفی روی
هر یک از قسمتهایی که با حروف A تا D مشخص
شده اند، یک کاشی امتیاز بگذارید.
بقیه کاشیهای امتیاز را به جعبه بازی برگردانید!

A →



برای اولین بازی خود،
از کاشیهای امتیازی
تصویری استفاده کنید.

III

نشانگر دور بازی را در اولین
خانه مخصوص قرار دهید.

IV

سکه ها را مثل یک بانک در کنار صفحه بازی
قرار دهید؛ طوری که به راحتی در دسترس
همه بازیکنان باشد.

V

هر بازیکن یک رنگ را انتخاب میکند و یک دیواره، یک کاشی چشم انداز با تصویر
قلعه، یک توکن امتیاز و یک نشانگر ابطال از همان رنگ برای خود بر میدارد.
کلیه آیتمهایی که متعلق به هیچ بازیکنی نیستند، به جعبه بازی بر میگردند!



A توکن امتیاز خود را در خانه «صفر»
از مسیر امتیازات صفحه بازی بگذارید.

کاشی قلعه بازیکن آبی - برای آغاز بازی

کاشی چشم انداز خود را - رو به بالا - پیش روی خودتان بگذارید.
این، نخستین کاشی از قلمرو قبیله شماست.
اگر شما از همه بازیکنان جوانتر هستید، نشانگر آغازگرندۀ بازی را
برای خود بردارید؛ شما بازی را شروع خواهید کرد.

دیواره بازیکن آبی



VI

کاشیهای چشم انداز را در گیسه ریخته و خوب به هم بزنید.

نشانگر ابطال

بعد از آخرین دور بازی،
امتیاز شماری نهایی
انجام خواهد شد.

- (۱) درآمد اولیه
- ۱) یرداشتن کاشی و قیمت گذاری
- ۲) ایطالیک کاشی
- ۴) خریدن یک کاشی
- ۵) ساخت و ساز
- ۶) پایان دور و امتیاز شماری

بازی در ۶ دور برگزار میشود (بازی)
نفره در ۵ دور برگزار میشود).
هر دور بازی، از ۶ مرحله
تشکیل میشود:

(۱) درآمد اولیه

 به هر بازیکن، یک درآمد اولیه تعلق میگیرد: ۵ سکه طلا برای قلعه اش. یک سکه طلای اضافی به ازای هر کاشی با تصویر بشکه نوشیدنی که از طریق یک جاده به قلعه اش متصل باشد.

در آغاز دور سوم، بازیکن به ازای هر توکن امتیازی که از توکن امتیاز خودش جلوتر باشد، سکه طلای اضافی دریافت میکند! اینکه بازیکن در هر دور، به ازای هر بازیکن جلوتر از خودش، چند سکه باید بگیرد، در هر دور افزایش می یابد. هر وقت که لازم باشد، میتوانید سکه های طلا را خرد کنید.

این کاشی، باعث دریافت سکه نمیشود زیرا به قلعه متصل نشده است.



مثال: درآمد اولیه به ازای کاشیها

کل درآمد اولیه: ۱۳ سکه طلا



مثال: در دور پنجم، بازیکن آبی که توکن امتیازش از ۲ بازیکن دیگر عقبتر است، به ازای هر یک از آن ۲ بازیکن، باید ۳ سکه دریافت کند ($6+3=9$).

(۲) برداشت کاشی و قیمت گذاری

 هر بازیکن، ۳ کاشی چشم انداز از گیسه بیرون گشیده و -به رو- در جلوی دیواره خودش قرار میدهد. در پشت دیواره، هر بازیکن همزمان، نشانگر ابطالش را به یکی از کاشیهای اختصاص میدهد (که این کاشی به گیسه برخواهد گشت) و دسترنگم، یک سکه از دارایی اش را نیز به هر یک از ۲ کاشی دیگر اختصاص میدهد. اگر سکه اضافی دارید، آن را طوری در دست بگیرید که بقیه نتوانند ببینند و میزان دارایی شما را تشخیص ندهند! وقتی که کار همه در این مرحله تمام شد، همگی همزمان دیواره ها را برداشته و به کناری میگذارند.



مثال: کاشی وسطی به وسیله نشانگر ابطال، باطل شده است. این کاشی، در مرحله بعدی، به گیسه برخواهد گشت!

(۳) ابطال یک کاشی



هر بازیکن، کاشی ای را که با نشانگر ابطال خود، علامت گذاری کرده، به داخل گیسه پارچه ای بر میگرداند. سپس محتويات گیسه خوب به هم زده میشود.

(۴) خریدن یک کاشی

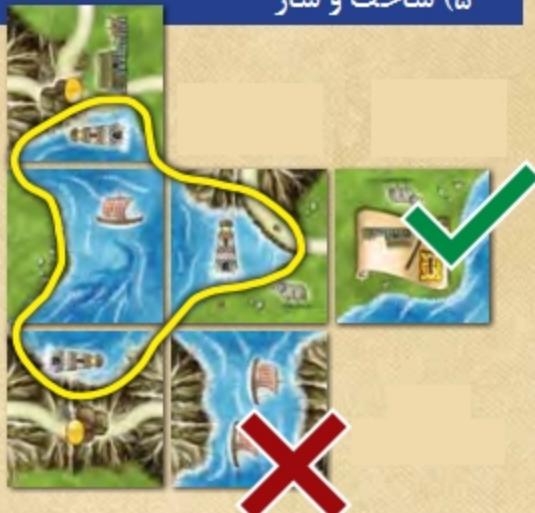


هر بازیکن میتواند فقط یک کاشی از بازیکن دیگری بخرد (اول از همه، بازیکن آغازکننده بازی و سپس در جهت حرکت عقره های ساعت). برای این خرید، باید به اندازه قیمتی که برای کاشی موره نظر تعیین شده، سکه طلا پرداخت کنید. شما، به عنوان بازیکن فروشنده، نه تنها مبلغی را دریافت میکنید بلکه سکه های طلای خودتان را نیز -که به آن کاشی اختصاص داده بودید- پس میگیرید. به عنوان بازیکن خریدار، کاشی ای را که خریده اید، در کنار دیواره تان بگذارید. در آغاز مرحله ۵، شما این کاشی را به قلمرو قبیله خود خواهید افزود. اگر شما نخواهید یا نتوانید کاشی بخرید، نوبت را رد میکنید. وقتی همه بازیکنان خرید کردهند یا نوبت را رد میکردن، همه کاشیهای باقیمانده پیش روی شما به شما برگردانده میشود ولی شما سکه هایی را که به آنها اختصاص داده بودید، از دست میدهید. سکه های طلای از دست رفته، به بانک (مخزن طلای گنار صفحه) بر میگردند.

(۵) ساخت و ساز



همه بازیکنان باید همه کاشیهای را که در این دور به دست آورده اند، طبق قوانین زیر، به قلمرو قبیله خود اضافه کنند:



هر کاشی ای که شما اضافه میکنید، باید دست کم در یکی از کناره ها، با یکی از کاشیهای قبله جایگذاری شده شما، مشترک باشد (ممکن است این کاشی را نیز در همین دور جایگذاری کرده باشید). وقتی دو کاشی، موز مشترک پیدا میکنند، باید مناطق مرزی آنها همسان باشد (هردو کوهستان، هردو جمنزار، هردو دریا).

نکته مهم: اتصال جاده های روی کاشیها اجباری نیست.

به ازای مناطق تکمیل شده، شما کاشیهای امتیاز دریافت میکنید. همانطور که در تصویر میبینید، یک منطقه وقتی تکمیل شده محاسب میشود که از همه طرف توسط مناطق دیگر محصور شده باشد.

در اینجا هم جاده ها اهمیتی ندارند. اگر نتوانید کاشی ای را -طبق قوانین- به قلمرو خود اضافه کنید، آن کاشی به گیسه برگشته و شما هیچ سکه ای نیز دریافت نمیکنید.

(۶) پایان دور و امتیازشماری



هر بازیکن به ازای کاشیهای امتیازی که در این دور گرفته، امتیاز کسب میکند. هر کدام از ۴ کاشی امتیازی که در هر دور از بازی تعیین میشود، بر روی صفحه بازی با حروف A تا D مشخص هستند. به ازای هر امتیازی که میگیرید، توکن امتیاز خود را یک خانه به جلو ببرید. هر کاشی امتیاز در یک بازی فقط ۲ بار مورد استفاده قرار میگیرد (توضیحات کامل در صفحه آخر راهنمای داده شده است). پس از امتیازشماری، نشانگر آغازکننده بازی را به نفر بعدی (در جهت حرکت عقره های ساعت) بدھید؛ او توکن دور بازی را یک خانه به جلو میبرد. پس از دور آخر، امتیازشماری نهایی صورت خواهد گرفت.

پس از آخرین دور بازی، شما به ازای کاشیهایی با علائم «طومار» که در قلمرو خود قرار داده اید، امتیاز دریافت میکنید:



یک امتیاز
برای هر ۲ گوسفند



یک امتیاز
برای هر گاو



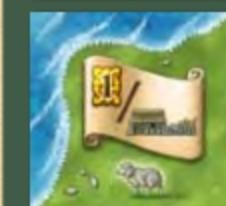
یک امتیاز برای
هر ۲ کاشی با تصویر
بشكه نوشیدنی



یک امتیاز
برای هر برج مدور



یک امتیاز
برای هر ۲ کشتی



یک امتیاز
برای هر مزرعه

نکته مهم: - نیم امتیاز-ی در کار نیست!
مثلًا شما برای ۵ گوسفند
 فقط ۲ امتیاز میگیرید (نه $\frac{2}{5}$ امتیاز)!



یک امتیاز
برای هر
فاتونس دریایی

اگر طومار شما در یک منطقه تکمیل شده قرار گرفته باشد، امتیاز شما دو برابر میشود.

و در پایان، شما به ازای سکه های طلای خود امتیاز دریافت میکنید: هر ۵ سکه، یک امتیاز.



این نشانه ها روی صفحه بازی هستند تا ارزشهاي نهايی آيتهم را در امتيازشماری نهايی به ياد شما بياورند.

بازيکنی که بيشترین امتياز را گرفته باشد، بازی را ميبرد. در صورت تساوي امتيازات، تعداد سکه های باقيمانده، برنده را تعين ميکند.



MAYFAIR GAMES
mayfairgames.com

Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076

Copyright © 2015 Lookout Spiele and Mayfair Games, Inc.
"Isle of Skye", and all other product titles and marks listed herein,
are trademarks of Lookout Spiele Mayfair Games, Inc.

All rights reserved.

ارائه ای از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»

www.LBMind.com / Telegram & Instagram: @LBMind

مترجم: کیومرث قنبری آذر



© 2015 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D-27804 Berne,
Germany.

کاشیهای امتیاز در یک نگاه



دو امتیاز برای هر مریع کامل متشکل از ۴ کاشی چشم انداز هر کاشی چشم انداز میتواند دو تشكیل چند مریع سهیمه باشد.



یک امتیاز برای هر منطقه تکمیل شده داخل قلمرو قبیله.



یک امتیاز برای هر گوسفند در قلمرو قبیله.



سه امتیاز برای هر منطقه تکمیل شده دارای ۳ کاشی چشم انداز یا بیشتر.



۱ یا ۳ یا ۶ امتیاز برای هر منطقه کوهستانی داخل قلمرو قبیله، با ۱ یا ۳ یا ۶ برج مدور. اگر یک منطقه کوهستانی بیش از ۳ برج مدور هم داشته باشد، باز هم ۶ امتیاز میگیرد.



۵ امتیاز برای هر مجموعه برج مدور، مزرعه و فانوس دریابی. هرگدام از این آیتمها فقط میتواند جزو یک مجموعه باشد.



۵ امتیاز برای بازیکنی که بیشترین شکن نوشیدنی را در قلمروش دارد و ۲ امتیاز برای نفر دوم. در صورت تساوی، هردو بازیکن ۵ امتیاز میگیرند و کسی ۲ امتیاز نمیگیرد. اگر تساوی بر سر مقام دوم یود، هردو نفر ۲ امتیاز میگیرند.



۵ امتیاز برای بازیکنی که بیشترین گشتی را در قلمروش دارد و ۲ امتیاز برای نفر دوم. در صورت تساوی، هردو بازیکن ۵ امتیاز میگیرند و کسی ۲ امتیاز نمیگیرد. اگر تساوی بر سر مقام دوم یود، هردو نفر ۲ امتیاز میگیرند.



یک امتیاز برای هر گوسفند یا گاوی که در هر جهت ممکن، به یک مزرعه داخل قلمرو متصل باشد. همینطور، یک امتیاز برای هر گوسفند و گاو که روی یک کاشی مزرعه باشد.



۵ امتیاز برای بازیکنی که بیشترین سکه طلا را دو اختیار دارد و ۲ امتیاز برای نفر دوم. در صورت تساوی، دوخته هم ۵ امتیاز میگیرند. هانند موارد قبل عمل نمایید.



دو امتیاز برای هر گاو که از طریق یک جاده به قلعه متصل باشد.



سه امتیاز برای هر منطقه دریابی داخل قلمرو، با دست کم یک گشتی و یک فانوس دریابی متصل.



یک امتیاز برای هر کاشی داخل قلمرو قبیله که از طریق یک جاده به قلعه متصل باشد.



سه امتیاز برای هر ستون عمودی متشکل از ۳ کاشی چشم انداز به هم پیوسته (یا بیشتر) داخل قلمرو قبیله.



دو امتیاز برای هر کاشی چشم انداز داخل بزرگترین منطقه دریابی (آبی) تکمیل شده هر بازیکن.



دو امتیاز برای هر منطقه کوهستانی تکمیل شده داخل قلمرو قبیله.