

COUP

كوبتا



AlterGAMES

«کودتا» مجموعه‌ای است شامل نسخه‌ی کلاسیک بازی «کودتا» + توسعه‌دهنده‌ی «اصلاحات» و شخصیت «آنارشیت». نسخه‌ی کلاسیک «کودتا» برای ۲ تا ۶ بازیکن طراحی شده ولی توسعه‌دهنده‌ی «اصلاحات» - که به‌تنهایی و بدون نسخه‌ی کلاسیک، قابل بازی کردن نیست!- به شما امکان می‌دهد که بازی‌های ۷ تا ۱۰ نفره و شخصیت «بازرس» را نیز تجربه کنید. لزومی ندارد ولی بد نیست که بازیکنان تازه‌کار، ابتدا با نسخه‌ی کلاسیک آغاز کرده و تنها پس از کسب تجربه‌ی کافی، توسعه‌دهنده را به بازی اضافه کنند. کارت «آنارشیت» را می‌توان هم به نسخه‌ی کلاسیک و هم به نسخه‌ی «اصلاحات» اضافه کرد.

آینده‌ای نه‌چندان دور: یک طبقه‌ی اشرافی جدید، متشکل از مدیران عامل چندملیتی سودجو، حکومت را در دست گرفته‌است. آزمندی آن‌ها و تسلط بی‌چون‌وچرای‌شان بر اقتصاد، زندگی مردم -بجز عده‌ای اندک از دُم‌کلفت‌ها- را در فقر و ناامیدی فرو برده‌است. اما از دل توده‌های مردم تحت‌فشار، یک گروه پارتیزانی زیرزمینی با هدف براندازی حُکام فاسد، قدم علم کرده‌است. تلاش‌های متهوّرانه‌ی این شورشیان، باعث به‌وجود آمدن دودستگی، نفاق و ضعف در مجامع حکومتی امپراتوری جدید شده و این حکومت فاسد را در آستانه‌ی فروپاشی قرار داده‌است. اما این اغتشاشات، برای شما، به‌عنوان یکی از اعضای بلندمرتبه‌ی دولت، فرصتی است مغتنم تا با ایجاد انحراف، تلمیع و فریب‌کاری، راه خود را به‌سوی قدرت مطلق، باز کنید! برای تحقق این هدف، باید نفوذ رُقبای خود را از بین برده و آن‌ها را به ناکجاآباد، تبعید کنید!

در این روزگار پُرالتهاپ، تنها یکی از شما می‌تواند دوام بیاورد...

اجزاء مورد استفاده در نسخه‌ی کلاسیک «کودتا»

۱۵ «کارت شخصیت»

(«بزرگ‌زاده»، «آدم‌کش»، «فرمانده»، «سفیر» و «شاه‌دخت»؛ از هر کدام، ۳ کارت)

۵۰ «سکه»

کارت‌های چکیده‌ی قوانین بازی

آماده‌سازی

• کارت‌های شخصیت را باهم بُر زده و به هر بازیکن، ۲ کارت بدهید. بازیکنان در طول بازی، همواره می‌توانند به کارت‌های خود نگاه کنند ولی باید آن‌ها را به‌پُشت، پیش‌روی خود بگذارند. کارت‌های باقی‌مانده، به‌شکل یک ستون -برای کارت کشیدن- در وسط محوطه‌ی بازی قرار گرفته و ستون «دربار» را تشکیل می‌دهند.

• به هر بازیکن، ۲ سکه بدهید.

سکه‌های هر بازیکن، همواره باید طوری قرار بگیرند که سایر بازیکنان بتوانند ببینند. سکه‌های باقی‌مانده را به‌عنوان «خزان» در وسط محوطه‌ی بازی بگذارید.

• به هر بازیکن، ۱ کارت چکیده‌ی قوانین بدهید.

(در صورت نیاز، در هر لحظه از بازی می‌توانید به آن‌ها رجوع کنید). البته بهتر است که بازیکنان، پیش از آغاز بازی، کاملاً بر قوانین بازی و ویژگی‌های کارت‌ها مسلط شوند!

• آغازکننده‌ی بازی را به شکل توافقی تعیین کنید!

هدف

از بین بردن نفوذ تمامی رُقا و تبدیل شدن به تنها بازمانده در نهاد قدرت!

نفوذ

کارت‌هایی که به پشت، پیش‌روی بازیکن قرار دارند، نشان می‌دهند که او بر روی کدام یک از بلندپایگان حکومت، نفوذ دارد. تصاویر و نوشته‌های روی این کارت‌ها، شخصیت‌هایی را که بازیکن بر روی‌شان نفوذ دارد و توانایی‌های آن‌ها را نشان می‌دهند.

هرگاه بازیکنی، یکی از شخصیت‌های تحت‌نفوذ خود را از دست بدهد، باید یکی از کارت‌های خود را رو کند. کارت‌های رو‌شده، به همان شکل، تا پایان بازی، پیش‌روی بازیکن می‌مانند ولی دیگر هیچ سودی برای او نخواهند داشت! بازیکن، در هنگام از دست رفتن یکی از شخصیت‌های تحت‌نفوذش، می‌تواند تصمیم بگیرد که کدام یک از ۲ کارت خود را رو کند.

بازیکنی که همه‌ی نفوذش -یعنی هر ۲ کارت خود- را از دست بدهد، به ناکجاآبادی در دور دست، تبعید شده و از بازی خارج می‌شود!!

چگونگی بازی

بازی، به شکل نوبتی و در جهت ساعت‌گرد انجام می‌شود.

هر بازیکن، در هر نوبت، فقط می‌تواند یک «اقدام» را انتخاب کند و نوبت‌ها را نیز نمی‌توان واگذار کرد!

پس از آن‌که بازیکن، انتخاب کرد که می‌خواهد دست به چه اقدامی بزند، دیگر بازیکنان فرصت خواهند داشت تا او را به «چالش» کشیده یا با «اقدام» او مقابله کنند!

اگر اقدامی به چالش کشیده نشده یا مورد «اقدام متقابل» قرار نگیرد، خودبه‌خود با موفقیت به‌انجام می‌رسد.

چالش‌ها حتماً باید پیش از انجام اقدامات یا اقدامات متقابل، صورت بگیرند.

بازیکنی که تمام نفوذ خود را از دست داده و هر ۲ کارت‌اش رو شده باشند، بلافاصله از بازی خارج می‌شود. کارت‌های او، تا پایان، به همان شکل باقی مانده و سکه‌هایش نیز نصیب «خزانه» می‌شوند! بازی وقتی به پایان می‌رسد که فقط یک بازیکن باقی مانده باشد!

اقدامات

بازیکنان می‌توانند هر اقدامی را که می‌خواهند و توانایی انجام‌اش را دارند، انتخاب کنند. برخی اقدامات، نیازمند نفوذ داشتن بر روی برخی شخصیت‌ها هستند (اقدامات شخصیت‌ها)! بازیکن، اگر یکی از اقدامات شخصیت‌ها را انتخاب کند، باید ادعا کند که شخصیت مورد نظر، یکی از کارت‌های او -تحت نفوذ او-ست؛ ممکن است حقیقت را گفته باشد، ممکن است بلوف زده باشد! هیچ‌کس مجبور نیست هیچ‌کدام از کارت‌های خود را رو کند مگر آن‌که به چالش کشیده شود و اگر به چالش کشیده نشود، در اقدام خود موفق خواهد بود! اگر بازیکنی، در آغاز نوبت‌اش، ۱۰ سکه (یا بیش‌تر) در دست داشته باشد، باید در آن نوبت، برضد یکی دیگر از بازیکنان، دست به «کودتا» -به‌عنوان تنها گزینه‌ی روی میز- بزند!

اقدامات عمومی (این اقدامات همواره قابل‌انجام هستند.)

- کسب درآمد: ۱ سکه از خزانه دریافت کنید!
- دریافت کمک‌های خارجی: ۲ سکه از خزانه دریافت کنید!
- (بزرگ‌زاده می‌تواند جلوی این اقدام را بگیرد!)
- کودتا: ۷ سکه به خزانه پرداخته و برضد یکی از بازیکنان «کودتا» کنید! این بازیکن، بلافاصله یکی از افراد تحت‌نفوذ خود را از دست می‌دهد. «کودتا»ها همواره با موفقیت به پایان می‌رسند! اگر در آغاز نوبت خود، ۱۰ سکه (یا بیش‌تر) داشته باشید، باید دست به «کودتا» بزنید!

اقدامات شخصیت‌ها

(اگر چنین اقدامی به چالش کشیده شود، بازیکن باید اثبات کند که بر شخصیت مورد نیاز، نفوذ دارد!)

بزرگ‌زاده - جمع‌آوری مالیات



۳ سکه از خزانه دریافت کنید!

آدم‌کش - آدم‌کشی!



۳ سکه به خزانه پرداخت کرده و به جان یکی از رقبای سوء قصد کنید! در صورت موفقیت سوء قصد، رقیب شما، بلافاصله، یکی از افراد تحت‌نفوذ خود را از دست می‌دهد. (شاه‌دخت می‌تواند جلوی این اقدام را بگیرد!)

فرمانده - باج‌گیری



۲ سکه از یکی از بازیکنان باج بگیرید! اگر بازیکن مورد نظر، ۱ سکه بیش‌تر نداشت، باید به همان ۱ سکه بسنده کنید! (از سفیر و فرمانده نمی‌توان باج گرفت!)

سفیر - معاوضه

کارت‌های خود را با کارت‌های «دربار» معاوضه کنید! ابتدا، ۲ کارت از ستون «دربار» بردارید! یکی از آن‌ها یا هردوی آن‌ها را -در صورت تمایل- برای معاوضه با کارت‌های خودتان انتخاب کنید! سپس ۲ کاردتی را که نمی‌خواهید نگه دارید، به «دربار» برگردانید!

اقدامات متقابل

بازیکنان می‌توانند با انجام اقدامات متقابل، در اقدامات دیگر بازیکنان، مداخله کرده یا از انجام آن‌ها جلوگیری کنند.

روش انجام اقدامات متقابل، مشابه روش انجام اقدامات معمولی است! بازیکن، با ادّعی در اختیار داشتن یکی از شخصیت‌ها و با استفاده از توانایی ویژه‌ی آن شخصیت، با اقدام رقیب مقابله می‌کند. این ادّعا نیز ممکن است واقعی باشد یا نباشد! بازیکن مجبور نیست کارت‌های خود را به کسی نشان بدهد مگر آن‌که به چالش کشیده شود! اقدامات متقابل نیز می‌توانند به چالش کشیده شوند و اگر به چالش کشیده نشوند، خودبه‌خود با موفقیت به‌انجام می‌رسند! اگر اقدام یک بازیکن، با یک اقدام متقابل پُر قدرت روبه‌رو شده و به شکست بینجامد، پولی که بازیکن برای آن به خزانه پرداخته -با کمال تأسف- در خزانه باقی می‌ماند!

بزرگزاده - جلوای کمک‌های خارجی را مسگیرد!



هر بازیکنی، با ادّعی در اختیار داشتن بزرگ‌زاده، می‌تواند راه دریافت کمک‌های خارجی را برای بازیکنی که اقدام به این کار کرده‌است، مسدود کند! بازیکنی که اقدام به دریافت کمک‌های خارجی کرده، در این نوبت، هیچ سکه‌ای دریافت نمی‌کند!

شاهدخت - هرگز کشته نمی‌شود!



بازیکنی که مورد سوء قصد قرار می‌گیرد، می‌تواند با ادّعی در اختیار داشتن شاه‌دخت، سوء قصد را خنثی کند! سوء قصد، نافرجام می‌ماند ولی سکه‌های پرداخت‌شده به خزانه، در خزانه می‌مانند که می‌مانند!

سفیر / فرمانده - باج نمی‌دهند!



بازیکنی که مورد باج‌گیری قرار می‌گیرد، می‌تواند با ادّعی در اختیار داشتن سفیر یا فرمانده، از پرداخت باج، امتناع کند! بازیکنی که اقدام به باج‌گیری کرده، در این نوبت، هیچ سکه‌ای دریافت نمی‌کند!

چالش‌ها

هریک از اقدامات یا اقدامات متقابلی که با استفاده از توانایی شخصیت‌ها انجام می‌شوند، می‌توانند به چالش کشیده شوند!

هر بازیکنی می‌تواند اقدام بازیکنی دیگر را به چالش بکشد، چه خودش مستقیماً با آن اقدام درگیر باشد، چه نباشد!

وقتی که بازیکنی تصمیم می‌گیرد که دست به یک اقدام یا یک اقدام متقابل بزند، سایر بازیکنان باید فرصت داشته باشند تا او را به چالش بکشند ولی چالش‌ها «عطفِ بِمَا سَبَقَ» نمی‌شوند (اگر خواستید بازیکنی را به چالش بکشید، نگذارید دیر شود)!!

اگر بازیکنی به چالش کشیده شد، باید با رو کردن و نشان دادن کارت مربوطه (از بین کارت‌های خودش)، اثبات کند که شخصیت مورد نیاز را تحت‌نفوذ خود دارد. اگر بازیکن نخواهد یا نتواند ادعایش را اثبات کند، چالش را می‌بازد؛ در غیر این صورت، بازیکن چالش‌گر شکست می‌خورد!

بازنده‌ی چالش، بلافاصله، یکی از افراد تحت‌نفوذ خود را از دست می‌دهد!

اگر بازیکنی، چالشی را با رو کردن یکی از کارت‌هایش ببرد، باید ابتدا آن کارت را به «دربار» برگرداند و سپس کارت‌های «دربار» را بر زده و یک کارت جایگزین برای خودش بردارد. (بدین ترتیب، او، کارتی از دست نمی‌دهد و هویت افراد تحت‌نفوذش نیز ناشناخته باقی می‌ماند.) سپس اقدام یا اقدام متقابل، عملی می‌شود.

اگر یک بازیکن، به چالش کشیده شده و چالش را ببازد، نمی‌تواند اقدام‌اش را عملی کند ولی می‌تواند پولی را که برای آن پرداخته، پس بگیرد!

نمونه‌ای از یک بازی «کودنا»

۳ بازیکن، هر کدام با ۲ کارت شخصیت و ۲ سکه، بازی را آغاز می‌کنند. ۹ کارت شخصیت باقی‌مانده، ستون «دربار» را تشکیل می‌دهند.

«مهشید»، کارت‌های شاه‌دخت و بزرگ‌زاده را دریافت کرده‌است. او، بازی را آغاز کرده و در نخستین نوبت‌اش، با اعلام در اختیار داشتن بزرگ‌زاده، ۳ سکه دریافت می‌کند. هیچ‌کس نیز او را به چالش نمی‌کشد! دارایی او، هم‌اکنون ۵ سکه است. کارت‌های «سپیده»، کارت‌های فرمانده و شاه‌دخت هستند. اما او، در نوبت خود، بلوف زده و ادعا می‌کند که یکی از کارت‌هایش، کارت سفیر است. کسی، او را به چالش نمی‌کشد بنابراین او، ۲ کارت از کارت‌های «دربار» را برمی‌دارد: یک آدم‌کش و یک بزرگ‌زاده. او، آدم‌کش و فرمانده را برای خود نگه داشته و شاه‌دخت و بزرگ‌زاده را به «دربار» پس می‌دهد. دارایی او، کماکان ۲ سکه است.

«بهاره»، یک آدم‌کش و یک بزرگ‌زاده در اختیار دارد. او، در نوبت خود، با استفاده از قدرت بزرگ‌زاده، ۳ سکه دریافت می‌کند. سپیده فکر می‌کند که بهاره بلوف زده و او را به چالش می‌کشد! بهاره، کارت بزرگ‌زاده را رو کرده و چالش را می‌برد. بهاره، سکه‌هایی را که با کمک کارت بزرگ‌زاده به دست آورده، برای خود نگه می‌دارد ولی باید خود کارت را به «دربار» برگرداند. او، کارت‌های «دربار» را بر زده و یک کارت را (به شکل تصادفی) برای خود برمی‌دارد: یک شاه‌دخت. سپیده، چالش را باخته و یکی از افراد تحت نفوذ خود را از دست می‌دهد! او تصمیم می‌گیرد که آدم‌کش‌اش را از دست بدهد و این کارت را به‌رو، پیش‌روی خودش می‌گذارد.

پس از نوبت اول:

مهشید کماکان ۲ شخصیت (شاه‌دخت و بزرگ‌زاده) را تحت نفوذ خود دارد و دارایی‌اش نیز ۵ سکه است.

سپیده فقط ۱ شخصیت (فرمانده) را تحت نفوذ خود دارد و دارایی‌اش نیز ۲ سکه است. بهاره کماکان ۲ شخصیت (آدم‌کش و شاه‌دخت) را تحت نفوذ خود دارد و دارایی‌اش نیز ۵ سکه است.

یک کارت آدم‌کش نیز رو شده -سوخته- و در وسط میز بازی قرار دارد!

ادامه بازی...

مهشید می‌خواهد دوباره از قدرت بزرگ‌زاده‌اش استفاده کند. بازهم هیچ‌کس، او را به چالش نمی‌کشد! او، حالا ۸ سکه دارد.

سپیده، ۱ سکه درآمد دریافت می‌کند! او، برای این اقدام، نیازی به هیچ شخصیتی ندارد و هیچ‌کس نیز نمی‌تواند جلوی او را بگیرد! دارایی سپیده، هم‌اکنون، ۳ سکه است. بهاره، ۳ سکه به خزانه پرداخته و با ادعای در اختیار داشتن آدم‌کش، به جان مهشید سوء قصد می‌کند! کسی، این سوء قصد را به چالش نمی‌کشد اما مهشید، در اقدامی متقابل، با ادعای در اختیار داشتن شاه‌دخت، از سوء قصد جلوگیری می‌کند. کسی، این اقدام متقابل را نیز به چالش نمی‌کشد بنابراین سوء قصد، نافرجام می‌ماند! بهاره، هم در سوء قصد شکست خورده و هم ۳ سکه از دست داده است بنابراین اکنون دارایی او، به ۲ سکه کاهش یافته است.

مهشید، این‌بار، با پرداخت ۷ سکه، برضد بهاره کودتا می‌کند! جلوی کودتاها را نمی‌توان گرفت! بهاره، یکی از افراد تحت نفوذ خود را از دست داده و تصمیم به رو کردن کارت شاه‌دخت‌اش می‌گیرد. دارایی مهشید، به ۱ سکه تقلیل می‌یابد! سپیده قصد می‌کند با استفاده از قدرت فرمانده، ۲ سکه از بهاره باج بگیرد. کسی، سپیده

را به چالش نمی‌کشد اما بهاره، با اعلام در اختیار داشتن سفیر، از پرداخت باج، امتناع می‌کند. سپیده تصمیم می‌گیرد او را به چالش بکشد. بهاره -از آن جا که واقعاً کارت سفیر را در اختیار ندارد- چالش را باخته و آخرین فرد تحت نفوذ خود (آدم‌کش) را نیز از دست می‌دهد! سپیده با موفقیت، ۲ سکه‌اش را دریافت می‌کند و دارایی‌اش به ۵ سکه می‌رسد.

در این مرحله:

مهشید کماکان ۲ شخصیت (شاه‌دخت و بزرگ‌زاده) را تحت نفوذ خود دارد ولی دارایی‌اش به ۱ سکه کاهش یافته‌است!
سپیده فقط ۱ شخصیت (فرمانده) را تحت نفوذ خود دارد و دارایی‌اش نیز ۵ سکه است.
بهاره، از بازی خارج شده‌است!
۲ کارت آدم‌کش و ۱ کارت شاه‌دخت نیز به‌رو در وسط میز بازی قرار دارند.

و بازی به‌همین ترتیب ادامه پیدا می‌کند...

نکته: خطر مضاعف مورد سوء قصد قرار گرفتن!

شما ممکن است در صورت دفاع ناموفق در برابر یک سوء قصد، هر ۲ شخصیت تحت نفوذ خود را در یک نوبت، از دست بدهید. مثلاً اگر شما آدم‌کشی را که قصد کشتن‌تان را دارد، به چالش بکشید و چالش را ببازید، ابتدا ۱ کارت را بابت شکست در چالش و سپس کارت دوم را بابت مورد سوء قصد موفقیت‌آمیز قرار گرفتن، از دست خواهید داد! یا اگر با ادعای دروغین در اختیار داشتن شاه‌دخت بخواهید از یک سوء قصد، جان به‌در ببرید و این ادعای‌تان به چالش کشیده شود، ابتدا ۱ کارت را بابت شکست در چالش و سپس کارت دوم را بابت مورد سوء قصد موفقیت‌آمیز قرار گرفتن، از دست خواهید داد!

اعتماد (بسی‌اعتمادی) مطلق!

هرگونه بحث و گفت‌وگو و مشاوره، مطلقاً آزاد است ولی اجباری نیست!
بازیکنان اجازه ندارند هیچ‌یک از کارت‌های خود را به بازیکنان دیگر نشان بدهند!
هیچ بازیکنی نمی‌تواند سکه‌ای از دیگر بازیکنان بگیرد یا قرض کند!
در این بازی، مقام دومی وجود ندارد!

شیوهی بازی ۲ نفره

در بازی ۲ نفره، آغازکننده‌ی بازی، در ابتدای بازی، فقط ۱ سکه دریافت می‌کند. با این تغییرات، «کودتا» را می‌توان ۲ نفره هم بازی کرد: کارت‌ها را به ۳ دسته‌ی ۵ تایی تقسیم کنید (هر دسته شامل یک شاه‌دخت، یک فرمانده، یک بزرگ‌زاده، یک سفیر و یک آدم‌کش). هر بازیکن، یک دسته از کارت‌ها را برداشته، یکی از کارت‌ها را (مخفیانه) برای خود انتخاب کرده و سایر کارت‌ها را از بازی خارج می‌کند. کارت‌های دسته‌ی سوم را بُر زده و به هر بازیکن، ۱ کارت بدهید و ۳ کارت باقی‌مانده را نیز به پشت، در وسط میز بازی بگذارید.

کودتا: اصلاحات

گروه «مقاومت»، در پی موفقیت‌هایش، حمایت مردمی را به دست آورده و کلیه‌ی مناطق و نواحی امپراتوری، در شورش سراسری به‌سر می‌برند. برخی از عوامل حکومت نیز در تلاشی مذبوحانه برای ماندن در رأس امور، از «اصلاحات» مورد نظر گروه «مقاومت» پشتیبانی می‌کنند. اما «سیاست» است؛ نه پدری دارد و نه مادری!... و «وفاداری» را نیز با قیمتی مناسب، می‌توان خرید و فروخت! هرگز فرصتی بهتر از این، برای توطئه و فریب، مهیا نبوده‌است!... اما شکست، تاوانی سنگین در پی خواهد داشت! با وجود به‌گوش رسیدن ندای «اصلاحات»، باز هم فقط و فقط یک نفر می‌تواند دوام بیاورد...

اجزاء مورد استفاده در نسخه «اصلاحات»

(که به اجزاء بازی اصلی اضافه می‌شوند.)

- ۱۵ «کارت شخصیت» («بزرگ‌زاده»، «آدم‌کش»، «فرمانده»، «سفیر» و «شاه‌دخت»؛ از هر کدام، ۲ کارت + ۵ کارت «بازرس»)
۱۰ «کارت حزب» (کارت‌های دو-رو)
۱ کارت «صندوق ذخیره»

روند کلی بازی

«اصلاحات»، توسعه‌دهنده‌ای است برای بازی «کودتا» و بدون آن، یعنی بدون یک نسخه بازی «کودتا»، قابل بازی کردن نیست! «اصلاحات»، مفهوم «حزب» را به بازی اصلی اضافه می‌کند - بازیکنان یا به امپراتوری وفادارند یا از گروه «مقاومت» حمایت می‌کنند. «اصلاحات»، هم‌چنین دربردارنده‌ی شخصیت «بازرس» و کارت‌های شخصیت اضافه‌ای است که امکان بازی‌های ۷ تا ۰ نفره را نیز فراهم می‌کند.

روش‌های بازی و پیروزی در «اصلاحات»، همانند «کودتا»ست بجز چند مورد که در ادامه ذکر خواهد شد!

تغییرات در آماده‌سازی ابتدایی

کارت «صندوق ذخیره» را در وسط محوطه‌ی بازی بگذارید. به هر بازیکن، یک کارت «حزب» بدهید. آغازکننده‌ی بازی، یک «حزب» (یک «رو»ی کارت) را انتخاب کرده و کارت «حزب»‌اش را پیش‌روی خود می‌گذارد. بازیکن بعدی (در جهت ساعت‌گرد)، «حزب» مخالف را انتخاب کرده و کارت «حزب»‌اش را پیش‌روی خود می‌گذارد و سپس بازیکن بعدی و همین‌طور الی آخر...

تغییرات در چگونگی بازی

شما نمی‌توانید علیه یک «رفیق حزبی» کودتا کنید، اقدام به قتل‌اش کنید، از او باج بگیرید یا جلوی رسیدن کمک‌های خارجی را به او بگیرید... مگر در لحظاتی از بازی که «همه‌ی بازیکنان»، عضو یک «حزب» شده باشند!

عملیات جدید

چرخش سیاسی!

با پرداخت ۱ سکه، «حزب» خود و با پرداخت ۲ سکه، «حزب» یکی دیگر از بازیکنان را تغییر دهید! سکه‌هایی که برای این کار پرداخت می‌شوند، روی کارت «صندوق ذخیره» قرار می‌گیرند. کارت «حزب» مربوطه نیز پشت و رو می‌شود!

اختلاس!

شما می‌توانید همه‌ی سکه‌های روی کارت «صندوق ذخیره» را برای خود بردارید... مگر آن‌که «بزرگ‌زاده» را در دست داشته باشید!

هر بازیکنی می‌تواند بازیکنی را که قصد «اختلاس» دارد، به چالش بکشد (به در دست داشتن «بزرگ‌زاده» متهم کند)! اگر بازیکن به چالش کشیده‌شده، «بزرگ‌زاده» را در دست داشته باشد، اعتراف کرده و چالش را می‌بازد؛ او باید سکه‌ها را به کارت «صندوق ذخیره» برگردانده و یکی از کارت‌هایش را نیز سوزانده و از بازی خارج کند. اگر بازیکن به چالش کشیده‌شده، «بزرگ‌زاده» را در دست نداشته باشد، کارت یا کارت‌هایش را رو کرده و چالش را می‌برد؛ سپس کارت یا کارت‌های رو-شده‌اش را با کارت‌های «دربار» بُر زده و با کارت یا کارت‌های جدید، جایگزین می‌کند (واضح و مُبرهن است که تعداد کارت‌های بازیکن به چالش کشیده‌شده، تغییری نمی‌کند)!

نسخه‌ی «بازرس»

کارت‌های «سفیر» را از دسته‌ی کارت‌های «دربار» جدا کرده و کارت‌های «بازرس» را جایگزین آن‌ها کنید (۳ کارت). «بازرس» می‌تواند یکی از این ۲ عملیات را انتخاب کرده و انجام دهد:

معاوضه!

یکی از کارت‌های خود را با کارت‌های «دربار» عوض کند. ابتدا، یک کارت، از «دربار» برمی‌دارد؛ سپس آن کارت را با کارت یا کارت‌های خودش مقایسه می‌کند و در انتها، یک کارت به «دربار» بازمی‌گرداند.

بازرسی!

به یکی از کارت‌های یکی از بازیکنان نگاه کرده و او را وادار به یک «معاوضه» می‌کند! ابتدا، بازیکن انتخاب‌شده، یکی از کارت‌های خود را انتخاب کرده و به «بازرس» نشان می‌دهد. «بازرس» نگاهی به کارت انداخته و یا آن را پس می‌دهد یا بازیکن انتخاب‌شده را وادار می‌کند که یک کارت از «دربار» کشیده و کارت خودش را به «دربار» برگرداند. به‌عنوان یک «اقدام متقابل» نیز «بازرس» می‌تواند جلوی «باج‌گیری» را بگیرد - از «بازرس» نمی‌توان باج گرفت!

هیچ بازیکنی نمی‌تواند یک «رفیق حزبی» را «بازرسی» کند... مگر در لحظاتی از بازی که «همه‌ی بازیکنان»، عضو یک «حزب» شده باشند!

نسخه‌های «۷ نفره به‌بالا»

«کودتا» و «اصلاحات» را می‌توان با استفاده از ۴ تا از هریک از ۵ شخصیت «دربار» (یا با «سفیر» یا با «بازرس» / مجموعاً ۲۰ کارت)، به‌صورت ۷ نفره و ۸ نفره و با استفاده از ۵ تا از هریک از ۵ شخصیت «دربار» (یا با «سفیر» یا با «بازرس» / مجموعاً ۲۵ کارت)، به‌صورت ۹ نفره و ۱۰ نفره نیز بازی کرد.

نکته: بازی با بیش از ۶ بازیکن، زمان بازی را نسبتاً طولانی کرده و علف زیادی را در زیر پای بازیکنانی که از بازی حذف می‌شوند، سبز خواهد کرد! چنین بازی‌هایی فقط برای بازیکنان حرفه‌ای و موقعیت‌های ویژه پیشنهاد می‌شود!

نسخه‌ی «آنارشپیست»

«آنارشپیست»، یک آشوب‌گر است و می‌تواند با بُمبی که در دست دارد، جان بازیکنان را به خطر بیندازد (کارت‌های دست بازیکنان را بسوزاند)! تنها «شاه‌دخت» می‌تواند بُمب «آنارشپیست» را خنثی کند!

- کارت «آنارشپیست» را می‌توان هم به نسخه‌ی کلاسیک و هم به نسخه‌ی «اصلاحات» اضافه کرد.
- کارت «آنارشپیست» را در وسط میز بازی بگذارید. شما می‌توانید -به‌عنوان یک «اقدام» جدید-

۵ سکه به «خزانه» پرداخته و کارت «آنارشپیست» را برداشته و بلافاصله به یکی دیگر از بازیکنان بدهید! این اقدام، یک عملیات آزاد است و برای اجراء نیاز به هیچ شخصیتی ندارد؛ نه می‌توان مانع این اقدام شد، نه می‌توان آن را به چالش کشید!

بازیکنی که کارت «آنارشپیست» به او داده شده... یا

الف) اجازه می‌دهد بُمب در دست‌اش منفجر شده و یکی از کارت‌هایش را از دست می‌دهد؛ سپس کارت «آنارشپیست» به وسط میز بازی برمی‌گردد...

یا

ب) در اقدامی متقابل، با ادعای در اختیار داشتن «شاه‌دخت»، تصمیم به خنثی کردن بُمب می‌گیرد!

اگر این ادعا به چالش کشیده نشود یا بازیکن، از چالش سربلند بیرون بیاید (واقعاً «شاه‌دخت» را در اختیار داشته باشد)، کارت «آنارشپیست» به وسط میز بازی برمی‌گردد...

یا

ج) در اقدامی متقابل، با ادعای در اختیار داشتن «شاه‌دخت»، تصمیم به دادن کارت «آنارشپیست» به بازیکنی دیگر می‌گیرد!

اگر این ادعا به چالش کشیده نشود یا بازیکن، از چالش سربلند بیرون بیاید (واقعاً «شاه‌دخت» را در اختیار داشته باشد)، کارت «آنارشپیست» به بازیکن جدید داده می‌شود و بازیکن جدید با هم همین ۳ انتخاب را پیش‌روی خود خواهد داشت؛ می‌تواند اجازه بدهد بُمب در دست‌اش منفجر شود یا با ادعای در اختیار داشتن «شاه‌دخت»، بُمب را خنثی کرده یا کارت «آنارشپیست» را به بازیکن دیگری - که قبلاً آن را دریافت نکرده - بدهد.

نکته‌ی مهم: کارت «آنارشپیست» را به هیچ‌وجه نمی‌توان به بازیکنی که قبلاً - در همان دور یا در همان نوبت - یک‌بار آن را دریافت کرده یا به خود بازیکنی که ۵ سکه پرداخت کرده و «بُمب‌بازی» را شروع کرده، داد!

نکته: خطر مضاعف «آنارشپیست» و بُمب!

اگر بازیکنی بخواهد با ادعای دروغین در اختیار داشتن «شاه‌دخت»، اقدام به خنثی کردن بُمب یا دادن کارت «آنارشپیست» به دیگری کند و ادعایش به چالش کشیده شده و دست‌اش رو شود، بلافاصله هر ۲ کارت خود را از دست می‌دهد؛ یکی بابت منفجر شدن بُمب در دست‌اش و یکی بابت شکست‌اش در چالش!

طراح و خالق بازی: «Rikki Tahta»

تصویرساز: «بهنام بلالی»

مترجم: «کیومرث قنبری آذر»