

CHARIOT Race

برای ۲ تا ۶ بازیکن؛ ۸ سال به بالا / خالق بازی: «مت لی کاک» / مترجم: «کیومرث قنبری آذر»

معرفی بازی: جمعیتی بزرگ برای تماشای بزرگ‌ترین مسابقه‌ی ارابه‌رانی سال در میدان اسبدوانی گردهم آمده‌اند. رقابتی سریع و خشن و نفس‌گیر که به هر قیمتی باید در آن پیروز شد؛ حتی به قیمت کوبیدن حریفان به در و دیوار و خارج کردن‌شان از دور مسابقه! سرعت خود را تا حد ممکن افزایش دهید اما همان قدر که مراقب سایر رقبای هستید، مراقب پیچ‌های خطرناک میدان نیز باشید...

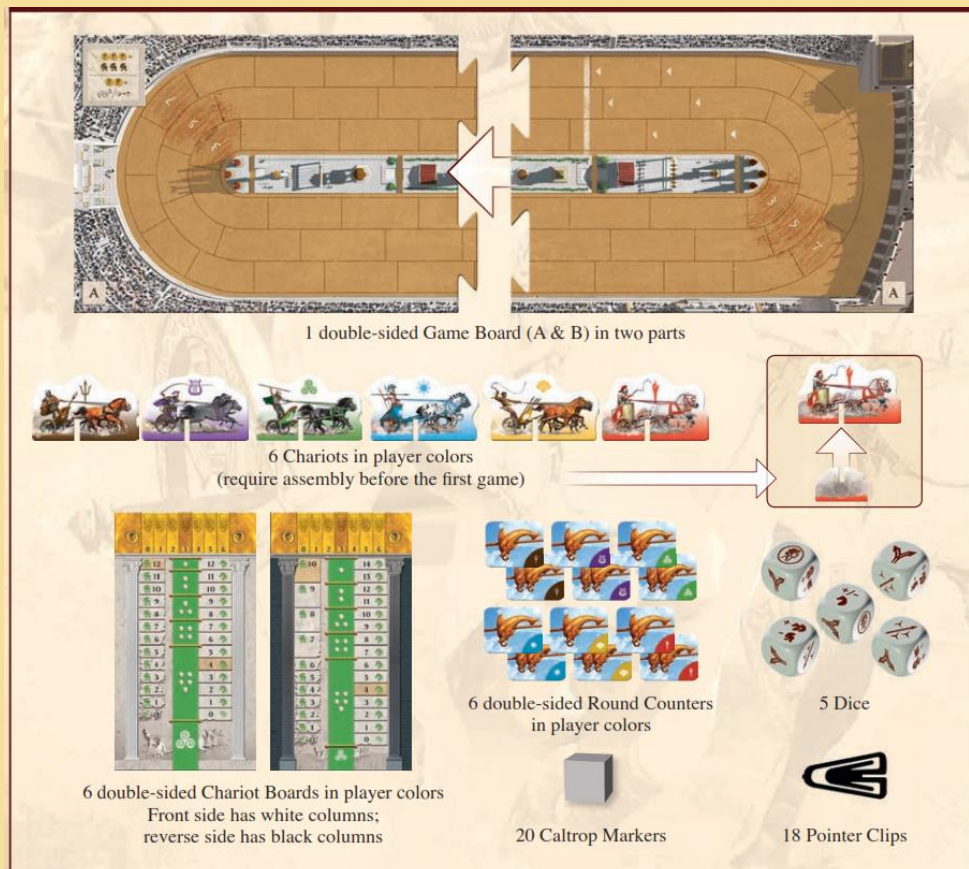
اجزاء بازی:

یک صفحه‌ی بازی دوطرفه (طرف A و طرف B) - متشکل از ۲ بخش

۶ ارابه در رنگ‌های مختلف برای ۶ بازیکن (که باید سرهم شوند).

۶ جدول ارابه‌رانی دوطرفه برای ۶ بازیکن روی هر جدول، ستون‌های سفید و پشت آن، ستون‌های سیاه رنگ وجود دارند.

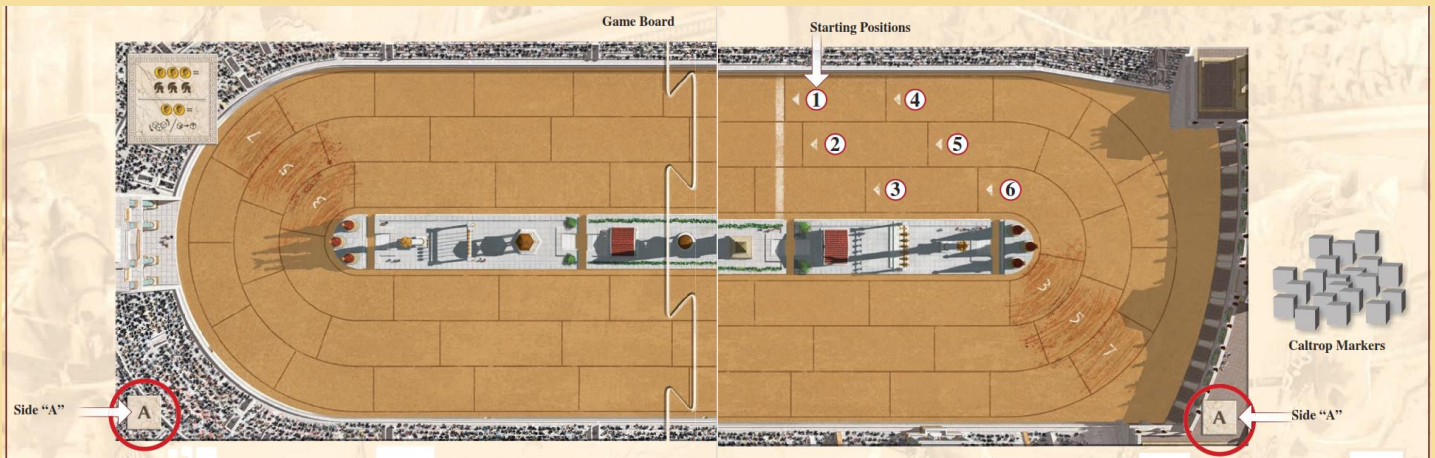
۶ «دورشمار» دوطرفه برای ۶ بازیکن / ۵ تاس / ۱۸ گیره‌ی نشانگر / ۲۰ توکن «چهارمیخ»



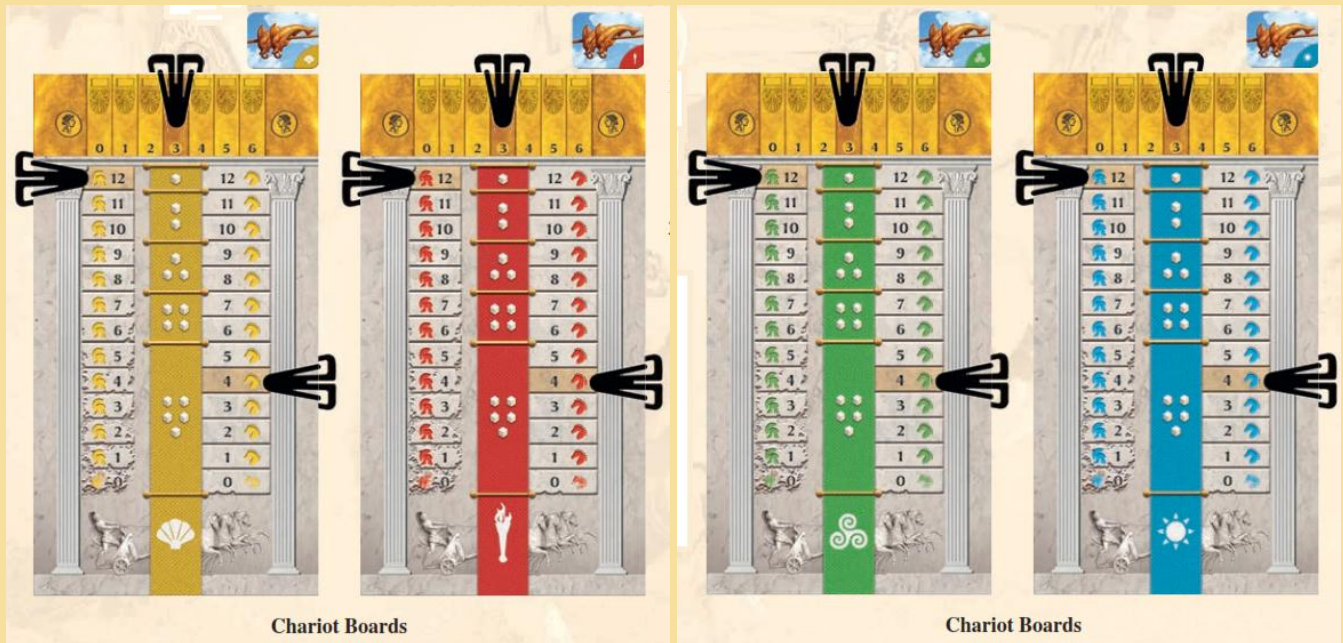
نگاه کلی به بازی: بازیکنان، نقش ارباب‌رانان بی‌باک روم باستان را بازی می‌کنند. با استفاده از تاس‌ها، دو دور مسابقه را کامل کنید و نخستین نفری باشید که اربابه‌ی خود را به خط پایان می‌رساند.

چیدمان آغاز بازی:

(۱) دو بخش صفحه‌ی بازی را به شکل به هم پیوسته و به شکلی که همه‌ی بازیکنان به راحتی به آن دسترسی داشته باشند، روی میز بازی گذاشته و مسیر مسابقه را شکل دهید. پیشنهاد می‌شود برای بار اولی که بازی می‌کنید، از طرف **A** صفحه استفاده کنید.



(۲) هر بازیکن، یک رنگ را برای خود انتخاب می‌کند. سپس نقاط شروع برای هر اربابه (نقاطی که در تصویر بالا مشخص شده‌اند) به صورت اتفاقی (و با قرعه‌کشی) تعیین می‌شود.



- Damage Track (🐎): 12
- Speed Track (⚙️): 4
- Fate Track (👤): 3

۳) هر بازیکن، جدول ارابه‌رانی رنگ خود را به همراه ۳ گیره‌ی نشانگر می‌گیرد. طرف سفید رنگ جدول باید روبه‌بالا باشد. گیره‌های نشانگر را به شرح زیر روی جدول نصب کنید: (الف) ردیف «مقاومت در برابر خسارت»: روی عدد ۱۲ / (ب) ردیف «سرعت»: روی عدد ۴ / (ج) ردیف «تقدیر»: روی عدد ۳.

هر بازیکن، «دور شمار» خود را برداشته و به شکلی که تصویر «دو دلفین» روبه‌بالا باشد، در کنار جدول ارابه‌رانی خود می‌گذارد.

۴) توکن‌های «چهارمیخ» را فعلاً کنار بگذارید. این توکن‌ها بعداً مورد استفاده قرار خواهند گرفت. سایر اجزاء بازی، به جعبه‌ی بازی برمی‌گردند و فعلاً به آن‌ها نیازی نخواهد بود.

بازیکنی که در نقطه‌ی شروع ۱ قرار دارد، اولین نوبت بازی را آغاز می‌کند و نفرات بعدی، به همین ترتیب ادامه می‌دهند.

جدول‌های ارابه‌رانی: همان‌طور که گفته شد، هر بازیکن، جدول ارابه‌رانی خود را برداشته و گیره‌ها را تنظیم می‌کند تا ارزش‌های کنونی ارابه‌ی خود را مشخص کند. این اطلاعات، به همراه جایگاه لحظه‌ای بازیکن روی صفحه‌ی مسابقه، دیدی کلی نسبت به کارکرد ضعیف یا قوی بازیکن به دست می‌دهد. هر جدول ارابه‌رانی، ۳ ردیف را نشان می‌دهد:

۱) **ردیف «مقاومت در برابر خسارت» (که با نماد «کلاهخود» مشخص شده است):** نشان می‌دهد که ارابه‌ی شما، در حال حاضر، چه میزان خسارت را می‌تواند تحمل کند. عدد ۱۲ به این معناست که ارابه‌ی شما در وضعیتی عالی به سر می‌برد. اگر ردیف «مقاومت» به عدد ۰ برسد، ارابه متلاشی شده و شما از دور مسابقه خارج می‌شوید.

۲) **ردیف «سرعت» (که با نماد «سر اسب» مشخص شده است):** سرعت کنونی (لحظه‌ای) شما را نشان می‌دهد. عدد این ردیف، نشان می‌دهد که شما، در این نوبت، باید چند خانه به جلو حرکت کنید. این ردیف، همچنین تعداد تاس‌هایی را که شما می‌توانید در این نوبت استفاده کنید (ببندازید)، مشخص می‌کند. (هرچه سرعت بالاتر، کنترل روی ارابه کم‌تر!)

نکته‌ی مهم: در آغاز هر نوبت، سرعت اولیه‌ی شما نباید بیش‌تر از میزان «مقاومت» شما (بر روی ردیف مقاومت) باشد. اگر نشانگر مقاومت شما بر روی عددی کم‌تر از سرعت اولیه‌ی شما باشد، باید سرعت اولیه‌ی خود را به همین میزان کاهش داده و نشانگر سرعت را روی همان عددی بگذارید که نشانگر مقاومت نشان می‌دهد. به قوانین «مرحله ۲» مراجعه نمایید: «تنظیم سرعت اولیه». خسارتی که شما در حال حرکت می‌بینید، تأثیری بر سرعت شما ندارد مگر آن‌که نشانگر مقاومت شما به عدد ۰ برسد و ارابه‌تان متلاشی شود.

۳) **ردیف «تقدیر» (که با نماد «سر الهه فور تونا» (الهه‌ی بخت) مشخص شده است):** نشان می‌دهد شما در هر لحظه چقدر مورد عنایت «الهه» قرار دارید! قدرت «الهه» می‌تواند امتیازات ویژه‌ای برای شما به ارمغان بیاورد؛ مثلاً ارابه‌ی شما را تعمیر کند (مراجعه کنید به «مرحله ۱: تعمیرات») یا به شما اجازه بدهد دوباره تاس ببندازید یا حتی یک تاس را به وجهی که خودتان دوست دارید، بغلتانید! (مراجعه کنید به «مرحله ۳: پرتاب تاس»).

تحت هیچ شرایطی، هیچ کدام از ۳ ارزش (میزان) شما، از مقدار پیش‌بینی شده (۱۲ برای سرعت و مقاومت / ۶ برای تقدیر) بیش‌تر نخواهد شد.

جریان بازی: در هر دور از بازی، هر بازیکن (هر ارابه) یک نوبت بازی دارد. اول از همه، بازیکنی نوبتش را بازی می‌کند که ارابه‌اش از همه جلوتر باشد و به همین ترتیب، نفرات بعدی نوبت‌شان را بازی می‌کنند. وقتی که آخرین نفر، نوبتش را بازی کرد، دور بازی به پایان می‌رسد.

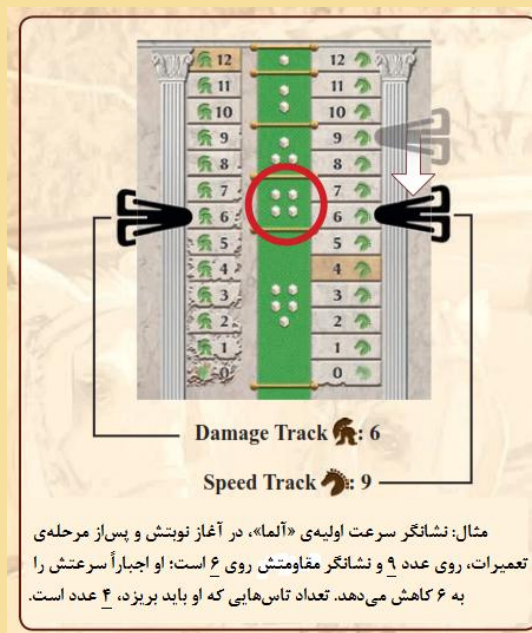
هر «نوبت» از ۶ مرحله تشکیل می‌شود: (۱) تعمیرات (اختیاری) / (۲) تنظیم سرعت اولیه (۳) پرتاب تاس / (۴) عنایت «آلهه فورتونا» / (۵) حرکت / (۶) حمله (اختیاری)

بعد از پایان نوبت همه‌ی بازیکنان، بررسی کنید که آیا دست‌کم یک ارابه موفق به ۲ بار عبور از خط پایان شده‌است یا نه (مراجعه کنید به قوانین «پایان بازی»). اگر کسی موفق نشده بود، بازی ادامه پیدا می‌کند.



مرحله ۱: تعمیرات (اختیاری): پیش از پرتاب تاس، می‌توانید دقیقاً ۳ امتیاز از ردیف «تقدیر» خود کم کرده و دقیقاً ۳ امتیاز به ردیف «مقاومت» خود اضافه نمایید. تغییر مکان و تنظیم نشانگرهای تقدیر و خسارت را فراموش نکنید (به‌همان ترتیب که گفته شد). در هر نوبت، فقط یک‌بار می‌توانید از تعمیرات استفاده کنید.

مرحله ۲: تنظیم سرعت اولیه: در آغاز این مرحله، سرعت شما نباید بیش‌تر از عددی باشد که نشانگر مقاومت‌تان نشان می‌دهد. اگر بیش‌تر است، باید نشانگر سرعت خود را پایین آورده و دقیقاً روبه‌روی نشانگر خسارت‌تان قرار دهید. سرعت شما، تعداد تاس‌هایی را که باید در مرحله‌ی «پرتاب تاس» بیندازید، مشخص می‌کند.





مرحله ۳: پرتاب تاس: سرعت اولیه‌ی شما (روی جدول اربانه‌رانی تان / تصویر بالا را ببینید) تعیین می‌کند که شما چند تاس را باید بیندازید. پس از پرتاب تاس اولیه، شما اجازه دارید هر تعداد از تاس‌های خود را (بدون هیچ هزینه‌ای) یک‌بار دیگر پرتاب کنید. اگر از نتیجه‌ی به‌دست‌آمده از تاس‌های تان راضی نیستید، می‌توانید دوباره تاس بیندازید مُنتها این کار، «عنایت الهی» را نسبت به شما کاهش می‌دهد! شما می‌توانید ۲ امتیاز از ردیف «تقدیر» خود کم کرده و (الف) هر تعداد از تاس‌های تان را دوباره بیندازید یا (ب) یکی از تاس‌های تان را به وجهی که خودتان می‌خواهید، بغلتانید (البته بجز وجهی که «سر الهه» را نشان می‌دهد). در هر دو صورت، اول باید تاس‌هایی را که نمی‌خواهید تغییر دهید، از بقیه‌ی تاس‌ها جدا کنید.



شما تا وقتی که امتیاز ردیف «تقدیر» تان اجازه می‌دهد، می‌توانید نتیجه‌ی تاس‌های خود را دستکاری کرده و تغییر دهید.


مرحله ۴: عنایت «الهِه فور تونا»: از شکوه و عظمت «فور تونا» بهره‌مند شوید! به‌ازای هر یک از تاس‌هایی که «سر الهه» را نشان می‌دهند، نشانگر تقدیر خود را یک خانه به جلو ببرید. توجه داشته باشید که امتیاز تقدیر شما به‌هیچ‌وجه بیش‌تر از ۶ نخواهد شد. شما می‌توانید امتیازات ردیف تقدیر خود را خرج تعمیرات اربانه‌تان (مرحله ۱ را ببینید) یا دستکاری و تغییر یکی از تاس‌های تان (مرحله ۳) کنید.



مرحله ۵: حرکت: اول، سرعت خود را برای این نوبت تعیین کنید:

به‌ازای هر نماد  که تاس‌های شما نشان می‌دهند، می‌توانید ۱ واحد به سرعت خود اضافه یا ۱ واحد از آن کم کنید (به‌انتخاب خودتان). بر این اساس، نشانگر سرعت خود را تنظیم نمایید.

به‌ازای هر نماد  که تاس‌های شما نشان می‌دهند، باید سرعت خود را ۲ واحد افزایش دهید. این امر باعث می‌شود اسب‌های شما خسته شده و ۱ امتیاز مقاومت را از دست بدهید. بر این اساس، نشانگرهای سرعت و مقاومت خود را تنظیم نمایید.

اگر چندین تاس با نمادهای  و  آورده‌اید، قبل از تنظیم نشانگرها، مجموع نهایی سرعتی را که باید اضافه و کم شود، حساب کنید.

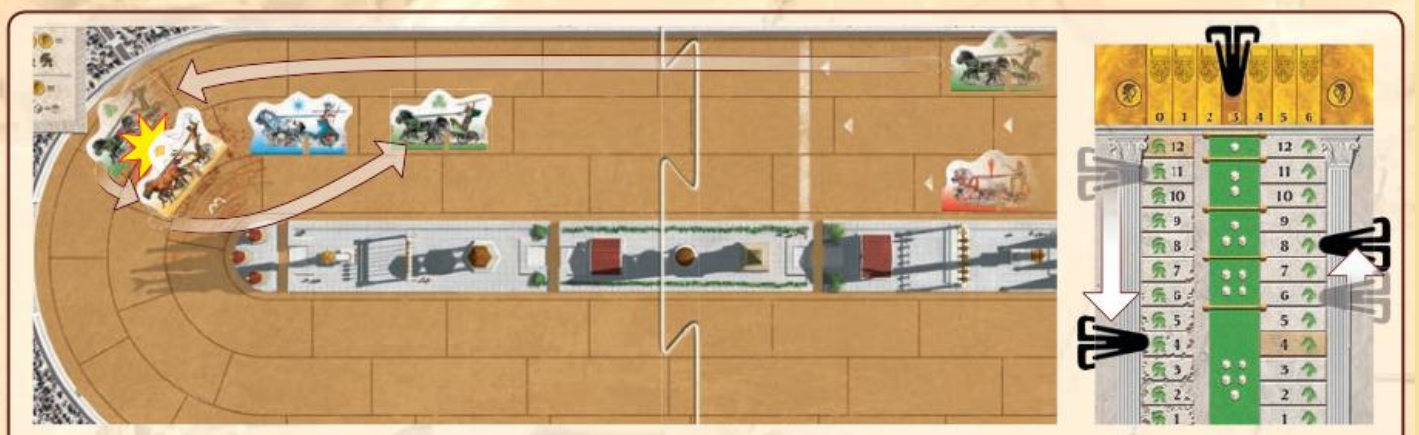
سرعت شما هرگز بیش‌تر از ۱۲ نخواهد شد. مثلاً اگر سرعت کنونی شما ۱۱ باشد و شما یک تاس  بیاورید و ۲ امتیاز سرعت دریافت کنید، امتیاز شما می‌شود ۱۲ و ۱ امتیاز اضافی شما از دست خواهد رفت! ضمناً شما ۱ امتیاز مقاومت را نیز از دست می‌دهید. حالا و بعد از همه‌ی محاسبه‌ها، اربانه‌ی شما به‌ازای هر امتیاز روی ردیف سرعت تان، ۱ خانه به جلو می‌رود. خود خانه‌ای که در آن هستید، به حساب نمی‌آید. علاوه‌بر حرکت معمولی روبه‌جلو، ۳ نوع «حرکت» ویژه نیز انجام می‌شود:

(۱) **تغییر خط:** به‌طور کلی، شما باید در خط خودتان باقی بمانید. اما اگر تاس شما، نماد  را نشان بدهد، می‌توانید به یکی از خانه‌های خط مجاور بروید. به‌ازای هر  فقط یک‌بار می‌توانید تغییر خط دهید. لبه‌ی جلویی خانه‌ای که به آن وارد می‌شوید، باید از لبه‌ی جلویی خانه‌ای که در آن هستید، جلوتر باشد. «تغییر خط» (مثل یک حرکت یک خانه‌ای) برای شما، ۱ امتیاز «سرعت» آب می‌خورد!

(۲) **دور زدن:** دور زدن در هنگام یک تاخت سریع، اصلاً ایده‌ی خوبی نیست! سرعت بالا در گوشه‌های میدان به‌معنای خسارت شدید خواهد بود. هرکدام از خانه‌های شماره‌دار گوشه‌های میدان، حداکثر سرعتی را که شما می‌توانید در هنگام ورود به این خانه‌ها داشته باشید، نشان می‌دهند (۳، ۵ و ۷). پایان «حرکت» در یکی از این خانه‌ها، به‌معنای ورود به این خانه‌هاست. به‌ازای هر واحد از سرعت شما که از عدد آن خانه تجاوز کرده باشد، ۱ امتیاز مقاومت از شما کسر می‌شود. بر این اساس، نشانگر مقاومت خود را تنظیم نمایید.

۳) تصادف: اگر شما از خانه‌ای بگذرید که ارابه‌ای دیگر در آن حضور دارد، ارابه‌های شما تصادف خواهند کرد. هرکدام از ارابه‌های تصادف کرده، ۲ امتیاز مقاومت از دست می‌دهند (بر این اساس، نشانگر مقاومت خود را تنظیم می‌کنند). اگر بازیکن «تصادف کننده» (ایجادکننده تصادف)، هنوز امتیازات سرعت داشته باشد، باید طبق معمول به حرکتش ادامه دهد. بازیکن «تصادف شونده» (زیان دیده تصادف)، در خانه‌ی خود باقی می‌ماند.


اگر ارابه‌ی «تصادف کننده»، حرکتش را در خانه‌ای تمام کند که باز هم یک ارابه‌ی دیگر در آن هست، مراحل کسر امتیاز، همان طور که گفته شد، انجام می‌شود و ارابه‌ی «تصادف کننده»، به اولین خانه‌ی خالی پشت سر ارابه‌ی «تصادف شونده» (در همان خط) منتقل می‌شود. ارابه‌ی «تصادف شونده» در جای خود باقی می‌ماند.




مثال برای حرکت: سزار (سبز)، در نوبت خودش، به مرحله‌ی حرکت رسیده و تاس‌هایش به این شکل نشسته‌اند:




سرعت اولیه‌ی او ۶ است و مقاومتش ۱۱. سزار، قبل از هر چیز، سرعت خود را برای این نوبت تعیین می‌کند: او هم‌زمان از دو تاس \pm برای اضافه و کم کردن ۱ امتیاز سرعت استفاده می‌کند و در نتیجه سرعتش هیچ تغییری نمی‌کند (۰ واحد تغییر می‌کند). او باید از تاس \pm نیز استفاده کند؛ با این کار ۲ امتیاز سرعت می‌گیرد ولی ۱ واحد از امتیاز مقاومتش کم می‌شود. در نتیجه، امتیاز سرعتش به ۸ و امتیاز مقاومتش به ۱۰ می‌رسد و او ردیف‌های جدولش را بر همین اساس تنظیم می‌کند. حالا سزار «حرکت»ش را آغاز می‌کند: او ابتدا از ۷ واحد سرعتش استفاده کرده و ۷ خانه (در خط خودش) به جلو می‌رود. این حرکت، او را به خانه‌ای در گوشه‌ی میدان می‌برد که سرعت بیش از ۷ در آن مجاز نیست. بنابراین او ۱ امتیاز مقاومت از دست می‌دهد: سرعت کنونی او: ۸، منهای سرعت مجاز در این خانه: ۷، مساوی است با ۱ ($8-7=1$). او از پس این جریمه برمی‌آید! از آن جا که هنوز هم ۱ امتیاز سرعت برایش باقی مانده و با استفاده از تاس \pm او تصمیم می‌گیرد که به خانه‌ی مجاور (در خط وسط میدان) برود. این خانه هم مشکل محدودیت سرعت دارد و او باز هم ۳ امتیاز مقاومت از دست می‌دهد: ($8-5=3$). ضمناً ورود به این خانه، مساوی است با تصادف با ارابه‌ی دیانا (زرد) و این باعث می‌شود که سزار ۲ امتیاز مقاومت دیگر نیز از دست بدهد. بدین ترتیب، او همه‌ی حرکت‌های ممکن خود را انجام داده و نوبتش تمام می‌شود. سزار - چون که حرکتش را در خانه‌ای پایان داده که ارابه‌ی دیانا از قبل در آن بوده - باید ارابه‌اش را به اولین خانه‌ی خالی پشت سر دیانا ببرد: که می‌شود خانه‌ی پشت سر آلما (آبی). نکته: این حرکت، به معنی تصادف با آلما نیست! این مانور خطرناک برای سزار گران تمام می‌شود ولی از سویی، باعث حذف یکی از رقبای اصلی او می‌شود: دیانا به خاطر تصادفش باید ۲ امتیاز مقاومت از دست بدهد و چون امتیاز فعلی‌اش ۲ است، امتیازش به ۰ رسیده و ارابه‌اش متلاشی شده و از دور بازی خارج می‌شود! تصویری از جدول ارابه‌رانی سزار، در پایان نوبتش، در تصویر بالا مشخص است.

مرحله ۶: حمله (اختیاری): اگر شما فیلم‌های سینمایی با موضوع روم باستان را دیده باشید، می‌دانید که پیروزی فقط با سرعت، شهامت و مهارت به دست نمی‌آید! گاهی باید علیه رُقا اقدام مستقیم کرد! به‌ازای هر تاس  شما می‌توانید ۱ حمله انجام دهید. دو نوع حمله‌ی ممکن عبارتند از: (الف) انداخت چهارمیخ و (ب) پرتاب نیزه:

الف) انداختن «چهارمیخ»: می‌توانید با استفاده از یک تاس  یک «چهارمیخ» پشت‌سرِ ارابه‌ی خودتان بیندازید (چهارمیخ، شی‌ئی است فلزی متشکل از ۴ میخ به‌هم‌چسبیده که وقتی بر روی زمین می‌افتد، ۳ میخ آن به زمین چسبیده و میخ چهارم به‌صورت عمودی و آماده‌ی ضربه زدن به سوارکاران یا ارابه‌های در حال حرکت قرار می‌گیرد). یکی از «چهارمیخ»ها را از مخزن برداشته و روی یکی از خانه‌هایی که در این نوبت، از آن‌ها گذر کرده‌اید، بگذارید. اجازه ندارید «چهارمیخ» را در خانه‌ی آغاز یا پایان حرکت خود بگذارید (فقط خانه‌هایی که از آن‌ها گذشته‌اید، مُجاز هستند). ضمناً در هیچ خانه‌ای نمی‌توان ۲ «چهارمیخ» قرار دارد.

اگر یکی از ارابه‌ها (حتی ارابه‌ی خودتان) از خانه‌ای که یک چهارمیخ در آن است، بگذرد یا حرکتش را در چنین خانه‌ای به پایان برساند، ۱ امتیاز مقاومت از دست می‌دهد (تنظیم جدول فراموش نشود!) و چهارمیخ، به مخزن برمی‌گردد.

ب) پرتاب «نیزه»: از سویی، می‌توانید با استفاده از تاس  به یکی از ارابه‌هایی که در تیررس شماست، نیزه پرتاب کنید. تمام ارابه‌هایی که ۱ یا ۲ خانه (در هر جهت، حتی پشت‌سرِتان!) با شما فاصله دارند، در تیررس شما هستند. نیزه، به ارابه‌ی مورد نظر برخورد کرده و ۱ امتیاز مقاومت از آن کسر می‌شود (تنظیم جدول فراموش نشود!). در هنگام محاسبه‌ی «تیررس»، خانه‌ای که خودتان در آن هستید، به حساب نمی‌آید. نیزه را می‌توان از فراز یک ارابه‌ی دیگر یا از روی یک چهارمیخ نیز گذراند و به هدف نشانند. پیش از آن که مرحله‌ی «حرکت» را تمام کنید، نمی‌توانید نیزه پرتاب کنید!

پایان یک دور: هر بار که نوبت همه‌ی بازیکنان انجام شد، باید بررسی کنید که آیا شرایط پایان بازی حاصل شده‌است یا نه (آیا کسی برای بار دوم از خط پایان گذشته‌است یا نه)؛ اگر نشده بود، بازی، یک دور دیگر ادامه پیدا می‌کند. ترتیب شروع دور بعدی، بر اساس مکان ارابه‌ها تعیین می‌شود: «خط» مهم نیست و هر بازیکنی که لبه‌ی جلویی خانه‌ای که در آن است، از بقیه جلوتر باشد، اول بازی می‌کند و همین‌طور الی آخر... هر وقت که از خط پایان گذشتید، «دورشمار» خود را به روی دیگرش بچرخانید (۱ دلفین). برای پیروزی، هنوز باید یک دور دیگر نیز بزنید!

متلاشی شدن ارابه: اگر امتیاز مقاومت یکی از ارابه‌ها به ۰ برسد، ارابه متلاشی شده و بلافاصله از بازی خارج می‌شود. ارابه را از صفحه‌ی بازی برداشته و به جایش یک «چهارمیخ» بگذارید؛ این چهارمیخ تداعی‌کننده‌ی قطعات متلاشی‌شده‌ی ارابه است ولی کارکردش دقیقاً مشابه کارکرد چهارمیخی است که بازیکن پشت‌سرِ خودش می‌اندازد! اگر با پایان حرکت خود در خانه‌ای که از قبل، ارابه‌ای در آن بوده و در نتیجه تصادف با آن ارابه، باعث متلاشی شدن آن شدید، ارابه‌ی خود را در اولین خانه‌ی خالی پشت‌سرِ آن گذاشته، ارابه‌ی متلاشی‌شده را از بازی خارج کرده و یک چهارمیخ را جایگزین آن کنید.

پایان بازی: در پایان هر دور بازی، اگر دست کم یک بازیکن، برای دومین بار از خط پایان گذشته باشد، بازی به پایان می‌رسد (دورشمار بازیکن بلافاصله به جعبه برمی‌گردد). بقیه‌ی بازیکنانی که هنوز در بازی هستند، شانس پایان نوبت خود را در این دور دارند. اگر بازیکنی به‌تنهایی برای بار دوم از خط پایان بگذرد، برنده‌ی بازی است. اگر در پایان یک دور، چند بازیکن برای بار دوم از خط پایان بگذرند، بازیکنی برنده است که حرکتش در جلوترین خانه به پایان رسیده باشد (از دیگران جلوتر باشد).

البته هنوز هم می‌توانید با پرتاب نیزه یا ایجاد تصادف، رُقا را از بازی خارج کنید! اگر همه‌ی ارابه‌ها متلاشی شده و از بازی خارج شوند، برنده‌ای در کار نخواهد بود! اگر تنها یک ارابه در بازی باقی مانده باشد، باز هم باید مسابقه را تمام کند و از خط پایان بگذرد تا برنده شود (گرچه معمولاً مشکلی برای این کار نخواهد داشت)!

* توضیح نمادهای روی تاسها:

- حرکت معمولی: میتوانید ۱ امتیاز به سرعت خود اضافه یا از آن کم کنید (به انتخاب خودتان).

- حرکت سریع: ۲ امتیاز به سرعت شما اضافه و یک امتیاز از مقاومت شما کسر میشود.

- تغییر خط: میتوانید خط حرکت خود را تغییر دهید. هر تغییر خطی، ۱ امتیاز سرعت خرج دارد!

- حمله: میتوانید یک چهارمیخ در صفحه بیندازید یا یک نیزه به سوی یکی از رقبای پرتاب کنید.

- به دست آوردن عنایت الهه «فور تونا»: نشانگر «تقدیر» خود را ۱ خانه به جلو ببرید.


انواع و اشکال دیگر بازی:

بازی های ۲ نفره و ۳ نفره: در چنین بازی هایی، هر بازیکن، کنترل ۲ ارابه را به دست می گیرد. سایر قوانین تغییری نمی کنند. **عدم خسارت پس از عبور از خط پایان:** در صورت توافق روی این قانون، بازیکنان نمی توانند به ارابه ای که برای بار دوم از خط پایان گذشته و نوبتش تمام شده، حمله کنند!

مسیر مسابقه ای متناوب: مسیر مسابقه ای (B) کارکرد دیگری دارد: «توده های سنگی»: هر «خط» دست کم یک «توده ای سنگی» دارد. یک ارابه ران بی احتیاط که می خواهد از خانه ای با توده ای سنگی گذر کند، به راحتی ممکن است با آن برخورد کند. با چنین برخوردی، ارابه متلاشی شده و بلافاصله از بازی خارج می شود (بخش «متلاشی شدن ارابه» را بخوانید). شما میتوانید نیمی از طرف (A) را با نیمی از طرف (B) ترکیب کنید!

ارابه های متناوب: پس از این که چندین بار با استفاده از روی سفید جدول های ارابه رانی (دارای ستون های سفید)، بازی کردید، ممکن است بخواهید روی سیاه آن ها (دارای ستون های سیاه) را نیز تجربه کنید. ارابه هایی که در روی سیاه جدول ها تصویر شده اند، خصوصیتی متفاوت با ارابه های قبلی دارند و از قوانین زیر تبعیت می کنند:

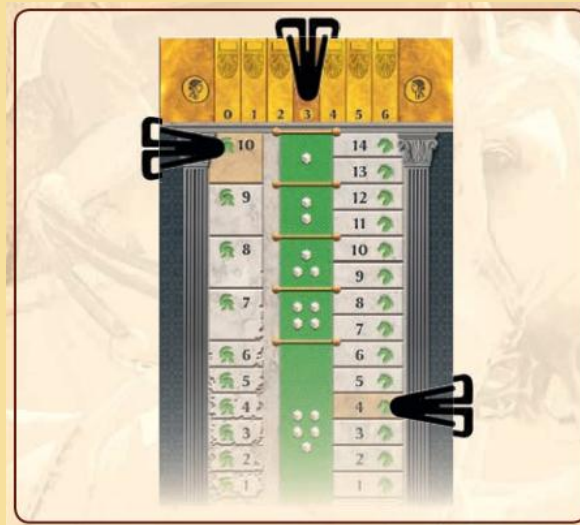
چیدمان:

- (۱) بدون توجه به تعداد بازیکنان، همه ی ۶ جدول را - از روی سیاه شان - بر روی میز بازی بگذارید.
- (۲) به صورت اتفاقی یکی از بازیکنان به عنوان نفر اول، یکی از جدول ها را انتخاب کرده و ارابه ای مربوط به آن را به همراه ۳ گیره ی نشانگر برمی دارد. سپس سایر بازیکنان (در جهت حرکت عقربه های ساعت)، به همین شکل، جدول، ارابه و گیره انتخاب می کنند و برمی دارند. در بازی های ۲ نفره و ۳ نفره، پس از انتخاب اول، به ترتیب عکس، انتخاب دوم هم انجام می شود (یعنی آخرین نفری که اولین انتخاب خود را انجام داده، اولین نفری خواهد بود که دومین انتخاب خود را انجام می دهد).
- (۳) حالا باید موقعیت های آغاز را تعیین کرد:

در بازی های ۴ تا ۶ نفره: بازیکنی که آخرین ارابه را انتخاب نموده، اولین نفری خواهد بود که یکی از خانه های آغاز مسابقه را برای خود (یکی از ارابه های خود) انتخاب می کند. سپس این عمل، در جهت خلاف حرکت عقربه های ساعت، ادامه پیدا می کند. در بازی های ۲ یا ۳ نفره: آخرین بازیکنی که انتخاب اول خود را انجام داده، اولین کسی خواهد بود که خانه ای آغاز مسابقه را (برای همان ارابه) انتخاب می کند. سپس، در جهت خلاف حرکت عقربه های ساعت، بقیه ی بازیکنان نیز جای آغاز اولین ارابه ی خود را

مشخص می‌کنند. سپس آخرین بازیکنی که اولین ارابه‌ی خود را در صفحه جای داده، اولین نفری می‌شود که ارابه‌ی دوم خود را در صفحه می‌گذارد. و بقیه‌ی بازیکنان، در جهت حرکت عقربه‌های ساعت، همین کار را تکرار می‌کنند.

(۴) گیره‌های نشانگر را مطابق شکل بر روی جدول‌های خود نصب کنید:



(۵) همه‌ی قطعات استفاده‌نشده را به جعبه‌ی بازی برگردانید.

جریان بازی: قوانین معمول بازی را به کار ببرید. در صورت بازی با ارابه‌های سبز، زرد و بنفش، وقتی می‌خواهید سرعت اولیه‌ی خود را کاهش دهید، نشانگر را روی عدد بالایی (و نه پایینی) در قسمت روبه‌روی ردیف مقاومت تنظیم کنید. مثلاً اگر سزار (سبز) سرعتی معادل ۱۱ و مقاومتی معادل ۸ داشته باشد، در هنگام کاهش سرعت اولیه‌اش، نشانگر سرعتش را روی عدد ۱۰ می‌گذارد (نه روی عدد ۹).

«طراح بازی: مت لی کاک / مترجم: کیومرث قنبری آذر»

برای اطلاعات بیشتر تر

به سایت

www.LBMind.com

مراجعه نموده

و یا به کانال تلگرامی

@LBMind

سر بزنید...



۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸

