Sagrada / ساگرادا

(بازیِ تاس انداختن و پنجره ساختن!)

ساگرادا / Sagrada

(برای ۱ تا ۴ بازیکن؛ ۱۳ سال به‌بالا؛ مدّت زمان بازی: ۳۰ تا ۴۵ دقیقه)

*****

- اجزاء بازی:

۴ قاب پنجره (صفحه‌های بازی بازیکنان) / ۱۲ کارت پنجره (دو رو)

۹۰ تاس (در ۵ رنگِ قرمز، زرد، سبز، آبی و بنفش و از هر رنگ، ۱۸ عدد)

صفحه‌ی دُورشمار (رو) و امتیازشمار (پُشت)

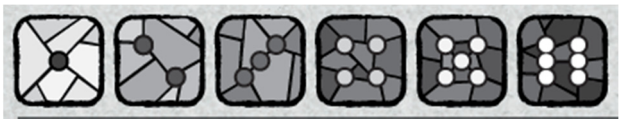
۱۲ کارت ابزار / کیسه‌ی تاس‌ها / ۱۰ کارت هدف همگانی / ۵ کارت هدف اختصاصی

۴ نشانگرِ امتیاز / ۲۴ توکنِ مِهر!

*****

- نگاهی به بازی:

شما، هنرمندی هستید که باید برای خلقِ زیباترین پنجره با شیشه‌ی مُشجّر در کلیسای بزرگ ساگرادا فامیلیا، با هنرمندان دیگر رقابت کنید. تاس‌ها، نمادِ قطعاتِ شیشه‌ای هستند که شما در اختیار دارید؛ هر تاس، یک «رنگ» و یک «ارزشِ رنگی» دارد؛ ارزشِ رنگی هر تاس را عددِ روی آن، تعیین می‌کند (هرچه عددِ تاس، کوچک‌تر باشد، رنگ، روشن‌تر خواهد بود).



در هر دور از بازی، بازیکنان، به‌نوبت، تاس‌هایی را از «محلّ تأمینِ اعتباراتِ کلیسا»، برداشته و در پنجره‌ی خود، کار می‌گذارند! بازیکنان باید تاس‌ها را با توجه به بایدها و نبایدهایی که رنگ‌ها و ارزش‌های رنگیِ کارت‌های‌شان تعیین می‌کنند، در پنجره‌های خود کار بگذارند و هرگز تاس‌های «هم‌رنگ» یا «هم‌ارزش» را در مُجاورتِ هم قرار ندهند.

پس‌از ۱۰ دُور بازی، بازیکنان، با دستیابی به اهداف همگانی و اهداف اختصاصی‌شان، امتیاز می‌گیرند؛ شیشه‌گری که بیش‌ترین امتیاز را گرفته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود!

*****

- آماده‌سازیِ بازیکنان:

1) کارت‌های اهداف اختصاصی (کارت‌های پُشت‌خاکستری) را بُر بزنید و به هر بازیکن، ۱ کارت (دور از چشمِ دیگران) بدهید؛ فقط خودِ بازیکن حق دارد این کارت را ببیند!

2) به هر بازیکن، ۲ کارت پنجره و ۱ قاب پنجره بدهید. هر بازیکن، یکی‌از ۴ اُلگوی روی ۲ کارت خود را برای بازی انتخاب می‌کند؛ کارت دوّم می‌رود پیِ زندگی‌اش!

– **نکته:** پنجره‌ها (اُلگوها) درجه‌های سختی مختلفی دارند –از سطح ۳ (ساده‌ترین) تا سطح ۶ (سخت‌ترین)؛ این درجه، با عددی که در کنارِ نامِ هر اُلگو، ذکر شده، مشخّص می‌شود.

پنجره‌ها (اُلگوها)ی سخت‌تر، توکن‌های مِهرِ بیش‌تری را نصیبِ بازیکن خواهند کرد.

3) به هر بازیکن، به‌اندازه‌ی درجه‌ی سختیِ اُلگویش (ذکرشده روی کارت پنجره) «توکن مِهر» بدهید.

4) کارت پنجره‌ی انتخابیِ خود را از پایین، به‌درونِ قاب پنجره‌تان بلغزانید.

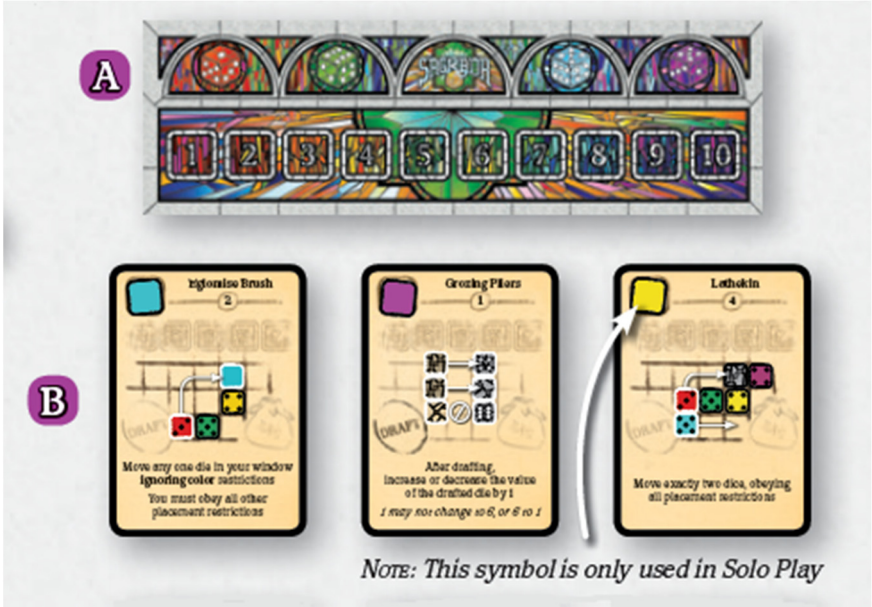
5) نشانگرهای امتیازِ هم‌رنگ با قاب‌های بازیکنان را نزدیکِ دُورشمار بگذارید؛ این نشانگرها فقط در پایان بازی و در هنگام امتیازشماری، مورد استفاده قرار خواهند گرفت.

*****

– آماده‌سازیِ بازی:

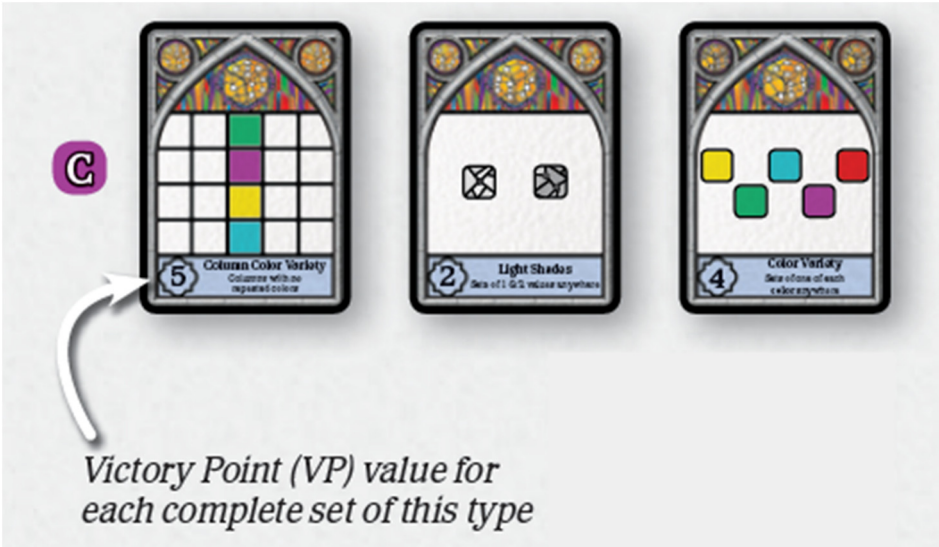
A) دُورشمار را نزدیکِ محوطه‌ی بازی خود بگذارید.

B) کارت‌های ابزار را بُر زده و ۳تا از آن‌ها را (به‌رو) در وسطِ محوطه‌ی بازی خود بچینید.



↑ **نکته:** این نشانه فقط در بازی تک‌نفره مورد استفاده قرار خواهد گرفت... ↑

C) کارت‌های اهداف همگانی (که با یک تاس آبی در پُشت‌شان مشخّص شده‌اند) را بُر زده و ۳تا از آن‌ها را (به‌رو) در وسطِ محوطه‌ی بازی بچینید.



↑ میزان امتیاز به‌ازای هر مجموعه‌ی کامل‌شده از این نمونه (ستون بدون رنگ تکراری) ↑

D) همه‌ی ۹۰ تاس را در کیسه‌ی تاس‌ها بریزید.

E) آغازکننده‌ی بازی را به‌شکل توافقی تعیین کنید و کیسه‌ی تاس‌ها را به او بدهید؛ پیشنهاد می‌شود بازیکنی که به‌تازگی از یک کلیسای جامع بازدید کرده، بازی را آغاز کند (تا فضای بازی، معنوی‌تر شود)!

بقیه‌ی کارت‌های اهداف، ابزار و پنجره‌ها را به جعبه‌ی بازی برگردانید؛ کاری به کارِشان نداریم!

– نکته: آماده‌سازی برای بازی‌های ۲، ۳ و ۴نفره، یک‌سان است.

*****

- چگونگی بازی:

هر بازی ساگرادا در ۱۰ دُور انجام می‌شود.

در هر دُور، بازیکن آغازکننده (که کیسه‌ی تاس‌ها را در اختیار دارد)، بدون آن‌که به تاس‌ها نگاه کند، آن‌ها را از کیسه، خارج کرده و به‌روی میز می‌ریزد. تعداد تاس‌هایی که باید از کیسه، خارج شوند، بستگی به تعداد بازیکنان دارد:

در بازی ۲نفره: ۵ تاس / در بازی ۳نفره: ۷ تاس / در بازی ۴نفره: ۹ تاس

(به‌ازای هر بازیکن، ۲ تاس + ۱ تاس اضافی)

پس‌از ریخته شدن به‌روی میز، این تاس‌ها، «محلّ تأمینِ اعتباراتِ کلیسا» را تشکیل می‌دهند! (نامش را می‌گذاریم: «صندوق کلیسا»!)

هر بازیکن، یک نوبت بازی می‌کند؛ اوّل از همه، بازیکن آغازکننده! هر بازیکن، در نوبت خود، می‌تواند کارهای زیر را (با هر ترتیبی) انجام دهد:

- یکی‌از تاس‌های صندوق کلیسا را انتخاب کرده و آن را در یکی‌از خانه‌های خالی در قاب پنجره‌ی خود بگذارد.

- یکی‌از کارت‌های ابزار را (با خرج کردنِ توکن‌های مِهرَش) مورد استفاده قرار دهد.

انجامِ این کارها، اختیاری است! بازیکن می‌تواند هردوی این‌کارها را انجام دهد (با هر ترتیبی)، فقط یکی را انجام دهد یا هیچ‌کدام را انجام نداده و نوبت خود را واگذار کند!

نوبت‌ها در جهت ساعت‌گرد تغییر می‌کنند و هر بازیکن می‌تواند بازی کند یا نوبت خود را واگذار کند!

- مثال: امیلی (آغازکننده‌ی بازی) ۱ نوبت بازی می‌کند (1)، سپس بن بازی می‌کند (2) و بالاخره، ماری (3).

در هر دُور از بازی، وقتی‌که آخرین بازیکن، نخستین نوبت خود را بازی (یا واگذار) کرد، آن دُور، در جهت معکوس (پادساعت‌گرد) ادامه پیدا می‌کند. یعنی در هر دور، هر بازیکن، یک نوبت دوّم خواهد داشت؛ اوّل از همه، آخرین بازیکنِ نوبتِ اوّل (که دوباره یک تاس انتخاب می‌کند و همین‌طور الی‌آخر...)!

↑ **مثال:** ماری، نوبت دوّم خود را بازی می‌کند (4)، سپس بن (5) و بالاخره، امیلی (6)... ↑

وقتی‌که بازیکنِ آغازکننده‌ی دُور، نوبت دوّم خود را بازی (یا واگذار) کرد، آن دُور، به پایان می‌رسد.

*****

- چیدمانِ تاس‌ها:

«بایدها و نبایدها» در هنگامِ قرار دادنِ یک تاس، در قاب پنجره:

- نخستین تاس: هر بازیکن باید نخستین تاسِ بازیِ خود را در یکی‌از خانه‌های کناره یا گوشه‌ی قاب قرار دهد.

- هرکدام از تاس‌های بعدی باید در همسایگیِ یکی‌از تاس‌های قبلی و در تماس با آن قرار بگیرند (به‌صورت عمودی، اُفقی یا اُریب).

- تاس باید هم‌رنگ یا هم‌ارزشِ خانه‌ای باشد که در آن قرار می‌گیرد. خانه‌های سفید، برای همه‌ی تاس‌ها آزاد هستند!

- **مثال:** یک خانه‌ی قرمز از پنجره، حتماً باید با یک تاس قرمز، پُر شود (در این حالت، عدد (ارزش رنگی) تاس، اهمیتی ندارد)! خانه‌ای که عدد ۳ در آن نوشته شده، حتماً باید با تاسی که نتیجه‌ی پرتاب‌اش ۳ بوده، پُر شود (در این حالت، رنگ تاس، اهمیتی ندارد)!

- تاس‌ها هرگز نمی‌توانند به‌صورت افقی یا عمودی در همسایگیِ یک تاس هم‌رنگ یا هم‌ارزشِ خود قرار بگیرند!

- **مثال:** ۲ تاس قرمز یا ۲ تاس که هردو، عدد ۳ را نشان می‌دهند، نمی‌توانند در کنارِ یکدیگر قرار بگیرند.

بازیکنان می‌توانند در نوبت خود، بی‌خیالِ مرحله‌ی انتخاب تاس و گذاشتن‌ش در قاب پنجره‌ی خود شوند!

– **نکته:** اگر همه‌ی بایدها و نبایدهایی که شرح داده شد، رعایت شوند، هر تاسی می‌تواند در یک خانه‌ی سفید قرار بگیرد.

↑ **مثال:** تاس «قرمز – ۲» امکانِ قرار گرفتن در ۳ خانه را دارد... ↑

– **نکته:** سعی کنید تاس خود را در مُجاورتِ یک خانه‌ی مُتناسب با تاس نگذارید (مثلاً یک تاس قرمز را در مُجاورتِ یک خانه‌ی قرمز نگذارید یا یک تاس ۲ را در مُجاورتِ یک خانه‌ی ۲) وگرنه امکانِ گذاشتنِ یک تاس دیگر را (در نوبت‌های بعدی) در آن خانه، کم‌رنگ کرده‌اید!

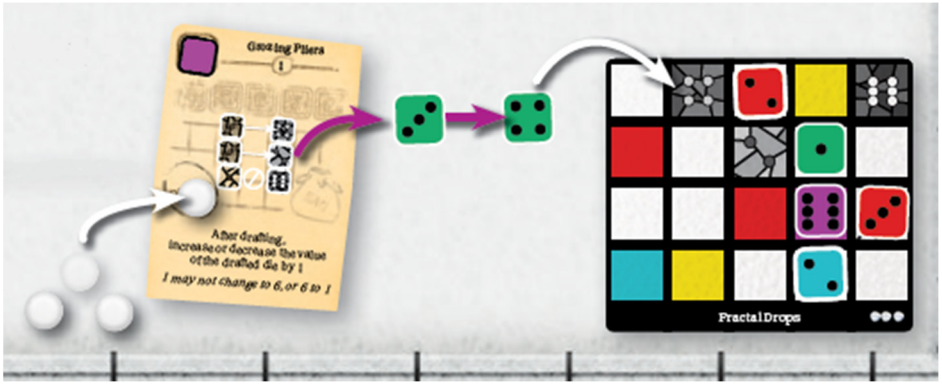
*****

– کارت‌های ابزار و توکن‌های مِهر:

بازیکنان می‌توانند با خرج کردنِ توکن‌های مِهر و دریافتِ ۱ کارت ابزار در نوبت خود، توانایی‌هایی ویژه کسب کنند:

۱) توکن یا توکن‌های مِهر را روی کارت ابزار بگذارید –اگر هیچ توکنی (از قبل) روی کارت نبود، فقط ۱ توکن و اگر بود، ۲ توکن!

۲) امکاناتی را که کارت به شما می‌دهد، مورد استفاده قرار دهید.



بازیکنان می‌توانند در نوبت خود، بی‌خیالِ استفاده از کارت‌های ابزار شوند!

– **نکته:** اوّلین نفر بودن در استفاده از یک کارت ابزار، کم‌ترین هزینه را برای شما خواهد داشت ولی توجه‌داشته باشید که کارت‌های ابزار، در مراحل انتهاییِ بازی (وقتی‌که پنجره‌ی شما پُر از تاس شده‌است) بیش‌تر به‌کارِ شما خواهند آمد!

*****

– پایانِ یک دُور:

تاسِ باقی‌مانده را به‌شکلی روی صفحه‌ی دُورشمار بگذارید که عددِ مُتناسب با آن دُور را بپوشاند. اگر بیش‌از یک تاس، باقی مانده بود (چون ممکن است بعضی‌از بازیکنان، تاسی برنداشته باشند) تاس‌های اضافی، روی دُورشمار قرار نمی‌گیرند (از بازی، خارج می‌شوند)!

کیسه‌ی تاس‌ها، در اختیارِ بازیکن بعدی (در جهت ساعت‌گرد) قرار می‌گیرد؛ این بازیکن، آغازکننده‌ی دُور جدید خواهد بود؛ سپس بازیکنان، دور جدید را آغاز می‌کنند.

– **مثال:** اکنون، بن، آغازکننده‌ی دُور دوّم خواهد بود...

پایانِ دُور ۱۰اُم، پایانِ بازی خواهد بود.

*****

– امتیازشماری در پایانِ بازی:

بازی، در پایانِ دُور دهم، به پایان می‌رسد.

۱) صفحه‌ی دُورشمار را خالی کرده و به‌سمتِ امتیازشمار برگردانید!

۲) از نشانگرِ امتیازِ هر بازیکن، برای مشخّص کردنِ جای او در ردیف امتیازات، استفاده کنید. اگر بازیکنی، از امتیاز ۵۰ گذشت، نشانگر را پُشت‌ورو کنید!

مجموع امتیازات هر بازیکن، بر اَساسِ موارد زیر، محاسبه می‌شود:

– کارت‌های اهداف همگانی: بازیکنان می‌توانند از هرکدام از این کارت‌ها، چند بار امتیاز بگیرند. به اهدافی که بر مبنای ستون‌ها یا ردیف‌ها هستند، فقط با کامل شدنِ ستون‌ها یا ردیف‌ها (بدون هیچ خانه‌ی خالی) امتیاز تعلّق خواهد گرفت.

– کارت‌های اهداف اختصاصی: مجموع اعداد تاس‌هایی که از رنگِ تعیین‌شده (در پنجره‌ی خود) دارند.

– توکن‌های مِهر: ۱ امتیاز به‌ازای هر توکن مِهرِ خرج‌نشده!

– بازیکنان، به‌ازای هر خانه‌ی خالی‌مانده از پنجره‌شان، ۱ امتیاز منفی می‌گیرند!!

بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز را گرفته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تساوی، بازیکنی که بیش‌ترین امتیازات را از اهداف اختصاصی گرفته، دارنده‌ی بیش‌ترین توکنِ مِهرِ خرج‌نشده و در نهایت، بازیکنی که در دُورِ آخر، پیش‌از دیگران بازی کرده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

*****

– نمونه‌ای برای امتیازشماری:

در این مثال، از کارت‌های اهداف همگانی که در بخش آماده‌سازی (صفحه‌ی ۴) نشان داده شده‌اند و از پنجره‌ی تکمیل‌شده‌ای که در این تصویر می‌بینید، استفاده خواهد شد:

- اهداف همگانی:

- تنوع رنگ در ستون: ۵ امتیاز برای هریک از ستون‌های 4 و 5 -که می‌شود ۱۰ امتیاز. به ستون‌های 1 و 3 هیچ امتیازی تعلّق نخواهد گرفت زیرا آن‌ها کامل نشده‌اند؛ همچنین ستون 2 نیز بی‌ارزش است زیرا ۲ تاس سبز (تکراری) در خود دارد.

- رنگ‌های روشن (ارزش‌های رنگی ۱ و ۲): ۲ امتیاز برای هر جُفت تاس ۱ و تاس ۲ (تاس‌های ۱، در B2 و B4 و تاس‌های ۲، در A3، B5 و D4) -که می‌شود ۴ امتیاز. سوّمین تاس ۲ (D4) چون جُفتی ندارد، بی‌ارزش است!

- تنوع رنگ: ۴ امتیاز به‌ازای هریک از ۳ مجموعه از تاس‌های کاملاً غیرهم‌رنگ (در هرکجای پنجره) -که می‌شود ۱۲ امتیاز.

- نکته:

- اهداف اختصاصی:

- مجموع تاس‌های بنفش: مجموع اعداد تاس‌های بنفش (C1، C4 و A5) -که می‌شود ۶+۶+۵ = ۱۷ امتیاز.

- توکنِ مِهر:

۱ امتیاز به‌ازای هر توکنِ خرج‌نشده؛ هیچ توکنی باقی نمانده پس: ۰ امتیاز!

- خانه‌های خالی‌مانده:

(۱-) امتیاز به‌ازای هریک از خانه‌های خالی‌مانده (A1، B1 و C3) -که می‌شود (۳-) امتیاز!

- امتیاز نهایی: ۱۰ + ۴ + ۱۲ + ۱۷ + ۰ + (۳-) = ۴۰ امتیاز.

*****

- اشتباه در قرار دادنِ تاس‌ها:

اگر در هر لحظه از بازی، مشخّص شود که تاس‌های یک بازیکن، «بایدها و نبایدها» را زیرِپا گذاشته‌اند، بازیکن باید یک یا چند تاس خود را انتخاب کرده و از پنجره‌اش خارج کند تا این‌که همه‌ی قانون‌ها (که پیش‌تر شرح داده شدند) از زیرِپا خارج شوند!! تاس‌هایی که از پنجره خارج می‌شوند، دیگر به بازی، باز نخواهند گشت و

خانه‌هایی که بدین‌ترتیب، خالی می‌شوند -اگر تا پایان، خالی بمانند- امتیازاتِ منفی را برای بازیکن، به ارمغان خواهند آورد!!

*****

- قوانین بازی تک‌نفره:

در بازی تک‌نفره، باید بکوشید به «امتیازِ هدف» دست پیدا کنید! «امتیازِ هدف»، مجموع اعدادِ روی تاس‌هایی است که در پایانِ بازی، بر روی «صفحه‌ی دُورشمار» نشسته‌اند.

- آماده سازی: آماده‌سازی، مطابق معمول ولی با اندکی تغییر، انجام می‌شود:

- توکن‌های مِهر به‌کار نمی‌آیند!

- ۲ کارت هدف همگانی و ۲ کارت هدف اختصاصی (به‌رو) در محوطه‌ی بازی چیده می‌شوند.

- تعداد کارت‌های ابزاری که وارد بازی می‌کنید، بستگی به درجه‌ی سختی مورد نظرتان دارد: از ۱ کارت (برای یک بازی بسیار سخت) تا ۵ کارت (برای بازی ساده).

- چگونگی بازی: بازی تک‌نفره، مطابق معمول، در ۱۰ دُور ولی با اندکی تغییر، انجام می‌شود:

- در هر دُور، ۴ تاس از کیسه بیرون بکشید و روی میز بریزید.

- ۲ نوبت بازی کنید؛ یک تاس برداشته و در پنجره‌ی خود بگذارید (مطابق معمول) یا / و از ۱ کارت ابزار استفاده کنید یا نوبت خود را -به خُرزو خان- واگذار کنید!!

- کارت‌های ابزار: کارت‌های ابزار، فقط یک‌بار و با خرج کردنِ تاس از «صندوق کلیسا»، قابل‌استفاده خواهند بود. برای استفاده از یک کارت ابزار، باید تاسی را از صندوق بردارید که رنگش متناسب با رنگی باشد که در بالای کارت ابزار (در سمت چپ) دیده می‌شود:

- نکته: هر کارت ابزار، فقط می‌تواند یک‌بار مورد استفاده قرار بگیرد. کارت ابزارِ استفاده‌شده و تاسِ خرج‌شده برای آن، هردو، از بازی بیرون گذاشته می‌شوند!

- پایانِ یک دُور: همه‌ی تاس‌های باقی‌مانده را (مطابق معمول) روی دُورشمار بگذارید و مراقب باشید که عددِ روی تاس‌ها به‌هیچ‌وجه تغییر نکند! اگر هیچ تاسی باقی نمانده بود، از یکی‌از نشانگرهای امتیاز برای پُر کردنِ خانه‌ی دُورشمار استفاده کنید!

- امتیازشماری در پایانِ بازی: بازی، در پایانِ دُور دهم، به پایان می‌رسد. پیش‌از پُشت‌ورو کردنِ صفحه‌ی دُورشمار، اعدادِ تاس‌های روی دُورشمار را جمع زده و «امتیازِ هدف» را تعیین کنید.

- «امتیازِ هدف»، مجموع اعدادِ روی تاس‌هایی است که در پایانِ بازی، بر روی دُورشمار نشسته‌اند. تاس‌های خرج‌شده برای استفاده از کارت‌های ابزار، ارتباطی با این مُحاسبه نخواهند داشت!

- امتیاز نهایی خود را مطابق معمول (ولی با انتخابِ فقط یکی‌از کارت‌های اهداف اختصاصی) محاسبه کنید؛ البته شما برای هر خانه‌ی خالی‌مانده در پنجره‌تان، ۳ امتیاز منفی خواهید گرفت!

- اگر امتیازِ نهایی شما از امتیازِ هدف‌تان بیش‌تر باشد، شما برنده‌ی بازی خواهید بود!

*****

- ترجمه‌ی کارت‌های ابزار:

- کارت ۱ (Grozing Pliers) / بنفش: پس‌از برداشتنِ تاس، می‌توانید عددِ آن را یکی بیش‌تر یا یکی کم‌تر کنید! البته ۱ نمی‌تواند به ۶ تبدیل شود و ۶ نیز نمی‌تواند به ۱ تبدیل شود!

- کارت ۲ (Eglomise Brush) / آبی: یکی‌از تاس‌های پنجره‌ی خود را بدون توجه به قوانین و محدودیت‌های مربوط به رنگ‌ها، جابه‌جا کنید! البته سایرِ قوانین نباید زیرِپا گذاشته شوند!

- کارت ۳ (Copper Foil Burnisher) / قرمز: یکی‌از تاس‌های پنجره‌ی خود را بدون توجه به قوانین و محدودیت‌های مربوط به اعداد، جابه‌جا کنید! البته سایرِ قوانین نباید زیرِپا گذاشته شوند!

- کارت ۴ (Lathekin) / زرد: دقیقاً ۲ تاس را جابه‌جا کنید! همه‌ی قوانینِ چیدمان تاس‌ها باید رعایت شوند!

- کارت ۵ (Lens Cutter) / سبز: پس‌از برداشتنِ تاس، می‌توانید آن را با یکی‌از تاس‌های روی دُورشمار معاوضه کنید!

- کارت ۶ (Flux Brush) / بنفش: پس‌از برداشتنِ تاس، می‌توانید آن را دوباره بریزید؛ اگر تاس، قابلِ قرار دادن در پنجره نبود، باید آن را به «صندوق» برگردانید!

- کارت ۷ (Glazing Hammer) / آبی: همه‌ی تاس‌های «صندوق» را از اوّل بریزید! این کارت، فقط می‌تواند در نوبت دوّم شما و پیش‌از انتخابِ تاس، مورد استفاده قرار بگیرد!

- کارت ۸ (Running Pliers) / قرمز: پس‌از نوبت اوّل خود، بلافاصله ۱ تاس بردارید! نوبت دوّم خود را در این دُور، واگذار کنید!

- کارت ۹ (Cork-backed Straightedge) / زرد: پس‌از برداشتنِ تاس، می‌توانید آن را در خانه‌ای بگذارید که در مُجاورتِ هیچ تاس دیگری نباشد! البته سایرِ قوانین نباید زیرِپا گذاشته شوند!

- کارت ۱۰ (Grinding Stone) / سبز: پس‌از برداشتنِ تاس، می‌توانید آن را دقیقاً ۱۸۰ درجه بچرخانید! ۶ تبدیل می‌شود به ۱، ۵ به ۲، ۴ به ۳ و همین‌طور الی‌آخر!

- کارت ۱۱ (Flux Remover) / بنفش: پس‌از برداشتنِ تاس، می‌توانید آن را به کیسه‌ی تاس‌ها برگردانده و تاس دیگری را بیرون بکشید! عددِ تاس را انتخاب کنید و با احترامِ کامل به سایرِ قوانین، تاس را در پنجره‌ی خود بگذارید یا بگذارید در «صندوق» بماند!

- کارت ۱۲ (Tap Wheel) / آبی: یکی (یا ۲تا) از تاس‌های پنجره‌ی خود را که با یکی‌از تاس‌های روی دُورشمار، هم‌رنگ است (یا هستند)، جابه‌جا کنید! البته سایرِ قوانین نباید زیرِپا گذاشته شوند!

*****

- ترجمه‌ی کارت‌های اهداف همگانی:

- Color Diagonals (خطوطِ اُریبِ یک‌رنگ) / #: مجموع تاس‌های هم‌رنگی که از طریقِ خطوطِ اُریب، به‌یکدیگر متّصل هستند!

- Light Shades (رنگ‌های روشن (ارزش‌های رنگی ۱ و ۲)) / 2: مجموعه‌هایی از تاس‌هایی با عدد ۱ و عدد ۲، در هرکجای پنجره!

– **Medium Shades** (رنگ‌های میانه (ارزش‌های رنگی ۳ و ۴)) / **2**: مجموعه‌هایی از تاس‌هایی با عدد ۳ و عدد ۴، در هر کجای پنجره!

– **Deep Shades** (رنگ‌های تیره (ارزش‌های رنگی ۵ و ۶)) / **2**: مجموعه‌هایی از تاس‌هایی با عدد ۵ و عدد ۶، در هر کجای پنجره!

– **Column Shade Variety** (تنوع ارزشِ رنگی در ستون) / **4**: ستون‌هایی بدون عددِ تکراری!

– **Color Variety** (تنوع رنگی) / **4**: مجموعه‌هایی ۵تایی، فاقد رنگِ تکراری، در هر کجای پنجره!

– **Row Shade Variety** (تنوع ارزشِ رنگی در ردیف) / **5**: ردیف‌هایی بدون عددِ تکراری!

– **Shade Variety** (تنوع ارزشِ رنگی) / **5**: مجموعه‌هایی ۶تایی، بدون عددِ تکراری، در هر کجای پنجره!

– **Column Color Variety** (تنوع رنگ در ستون) / **5**: ستون‌هایی بدون رنگِ تکراری!

– **Row Color Variety** (تنوع رنگی در ردیف) / **6**: ردیف‌هایی بدون رنگِ تکراری!

*****

– **ترجمه‌ی کارت‌های اهداف اختصاصی:**

– **Shades of Purple** (درجات رنگ بنفش): مجموع اعداد تاس‌های بنفش داخل پنجره!

– **Shades of Red** (درجات رنگ قرمز): مجموع اعداد تاس‌های قرمز داخل پنجره!

– **Shades of Yellow** (درجات رنگ زرد): مجموع اعداد تاس‌های زرد داخل پنجره!

– **Shades of Blue** (درجات رنگ آبی): مجموع اعداد تاس‌های آبی داخل پنجره!

– **Shades of Green** (درجات رنگ سبز): مجموع اعداد تاس‌های سبز داخل پنجره!

*****

پدیدآورندگان بازی: داریل اندروز و آدریان آدامسکو / مترجم: کیومرث قنبری آذر

*****

ارائه‌ای از «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMiND.com / ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸