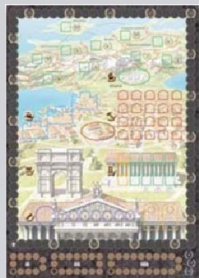




۱۱۰ سال قبل از میلاد مسیح - امپراطوری روم تحت فرمان امپراطور " آپتیموس پرینسپس " تراژان، در شکوه و عظمت خود به سر می برد. تمامی مرزها در امنیت کامل هستند و مردم می توانند تمرکز خود را وقف امور داخلی امپراطوری روم کنند. با به کارگیری از تاکتیک های مناسب، از شانس خود استفاده و قدرت خود را تقویت کنید. از رقیبانتان پیش بگیرید و در نهایت پیروز بازی شوید.



اجزای بازی:



- ❖ **۱ صفحه بازی** - که نشان دهنده قسمت های مختلف امپراطوری روم می باشد. از سنای روم شروع شده، به طاق تراژان، ساختمان انجمن و بندرگاه شهر می رسد و تا استان های دور دستی مثل بریتانیا و ژرمانیا (آلمان) ادامه خواهد یافت.
- صفحه بازی شامل ۶ بخش می باشد که به هر کدام از آن ها یک عمل خاصی اختصاص داده شده است.

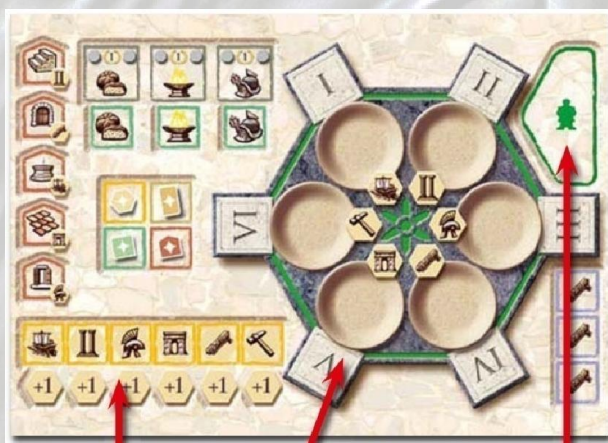


- ❖ **۶۰ توکن آدمک کوچک** - ۱۵ عدد به رنگ های مختلف قرمز، سبز، آبی تیره و قهوه ای تیره برای هر بازیکن در نظر گرفته شده اند. این آدمک ها نشان دهنده کارگران و لژیونرهای بازیکنان می باشند.

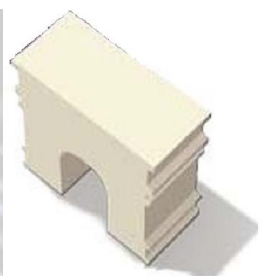


- ❖ **۴ توکن فرمانده ارتش و ۸ دیسک** - در ۴ رنگ مختلف موجود می باشند. فرماندهان ارتش به همراه لژیونرهای خود استان های مختلف را اشغال خواهند نمود.
- از دیسک ها برای نشان دادن امتیاز بازیکنان و میزان رای آن ها در سنا استفاده می شود.

- ❖ **۴ صفحه شخصی به رنگ های مختلف** - نشان دهنده دایره اعمال با ۶ سینی مجزا است و محل هایی برای جمع آوری کاشی های مختلفی که بازیکنان در طور بازی بدست می آورند.

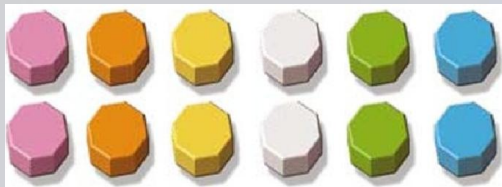


مخزن آدمک های کوچک دایره اعمال محل جمع آوری کاشی ها



- ❖ **۴ طاق تراژان** - یک عدد برای هر بازیکن در نظر گرفته شده است. نشان دهنده محل قرارگیری کاشی تراژان بعدی در صفحه بازی است.





❖ ۴ ست از نشانگرهای رنگی هشت ضلعی - به ازای هر بازیکن ۱۲ نشانگر شامل: ۲ عدد زرد، نارنجی، سبز روشن، سفید، صورتی و آبی وجود دارد. بازیکنان این نشانگرها را روی دایره های انجام عمل در صفحه شخصی خود می گذارند.



❖ ۱ عدد نشانگر زمان - که جهت ثبت گذر زمان در بازی استفاده می شود.



❖ ۶۰ عدد کارت کالا - شامل ۱۲ کالای مختلف (۵ کارت به ازای هر کالا) می باشد.

JAN



❖ ۹ مدل از کاشی مختلف - که از هر نوع یک کاشی در ادامه ذکر شده است:
۵۴ کاشی ترازان



۷۰ کاشی انجمن



۱۲ کاشی انجام عمل اضافه



۲۰ کاشی ساخت و ساز



۲۴ نشانگر [+۲]



۱۵ کاشی تقاضا (نان، تفریحی و مذهب)



۳ کاشی کشتی





۱۲ کاشی جایزه

۴ کاشی شمارنده ربع سال

❖ ۱ کیسه پارچه ای

(صفحه ۲)

TRAJAN

چینش بازی:

صفحه بازی را در وسط زمین بازی قرار دهید.

به هر بازیکن متناسب با رنگ انتخابی اش ۱ صفحه شخصی، ۱ توکن فرمانده ارتش، ۱۵ توکن آدمک کوچک و دو دیسک رنگی بدهید. یک دیسک رنگی در محل ثبت امتیازات بازی و دیگری در سنا قرار می گیرد. علاوه بر این، هر بازیکن یک طاق تراژان و ۱۲ نشانگر عمل رنگی (شامل ۲ عدد نشانگر زرد، نارنجی، سبز روشن، سفید، صورتی و آبی) دریافت می کند.

کاشی های **عمل اضافه** و **انجمن** را با توجه به رنگ پشت آن ها به صورت جداگانه مرتب کرده، به پشت در هم مخلوط کنید و آن ها را در کنار صفحه بازی قرار دهید (به پشت).

کاشی های **تفاضل** را به پشت در هم مخلوط کنید و به صورت تصادفی ۳ تای آن ها را از بازی حذف کنید. باقی مانده آن ها را به پشت در کنار صفحه بازی قرار دهید.

سپس، به صورت تصادفی این کاشی ها را از مخزن اصلی شان برداشته و بر روی صفحه بازی قرار دهید (به شکل زیر دقت کنید):

۱۰ **کاشی انجمن** را در قسمت استان ها (یکی به ازای هر استان)، همچنین با توجه به تعداد بازیکنان، ۶ (بازی ۲ نفره)، ۹ (بازی ۳ نفره) یا ۱۲ (بازی ۴ نفره) کاشی دیگر را در محل طراحی شده با **کادر سبز رنگ** ساختمان انجمن قرار دهید. ۳ **کاشی عمل اضافه** را نیز در محل طراحی شده با **کادر زرد رنگ** در ساختمان انجمن بگذارید.

هر ۲۰ قسمت محل **ساخت و ساز** را با کاشی های مربوط به همین بخش پر کنید.

با توجه به تعداد بازیکنان، نشانگر زمان را روی محل شروع خط سیر زمانی بازی قرار دهید.

سپس، همه بازیکنان باید توکن فرمانده ارتش خود را به همراه یک آدمک کوچک در کمپ نظامی قرار دهند و نیز یک توکن آدمک کوچک دیگر را کمپ کارگران بگذارند. ۱۳ آدمک باقی مانده را نیز در محل نگه داری آن ها در صفحه شخصی شان نگه دارند. هر بازیکن باید طاق تراژان خود را در صفحه شخصی خود، در محل درج شده با علامت "I" قرار بدهد.



Stefan Feld

قبل از اینکه هر بازیکن بخواهد کاشی های تراژان اولیه را بردارد، باید نشانگرهای رنگی انجام عمل خود را درون سینی های صفحه شخصی خود جایگذاری کند. هر سینی را با دو نشانگر از هر رنگی پر کنید.

حال کاشی های تراژان را با توجه به دسته خودش مرتب کرده، کاشی های هر دسته را به صورت جداگانه با هم مخلوط کنید و سپس در ۶ محل مخصوص به خودش در صفحه بازی بگذارد.

T D A N I

هر بازیکن توکن فرمانده ارتش خود را به

همراه ۱ آدمک کوچک در کمپ نظامی

قرار می دهد.

هر بازیکن ۱ توکن آدمک کوچک در کمپ

کارگران قرار می دهد.

کاشی های ساخت و ساز را به صورت

تصادفی و به رو در این بلوک ها قرار دهید.

۳ کاشی عمل اضافه را در قسمت

چپ ساختمان انجمن قرار دهید

در سمت راست، ۶، ۹ یا ۱۲ کاشی

انجمن را قرار دهید.

این ستون ها نشان دهنده

تعداد بر میزان بازیکنان

می باشند.

۱ کاشی انجمن را در هر استان و به رو قرار دهید

کاشی های کشتی را در ۳
محل کشتی بند قرار دهید.

۶ محل قرارگیری ستون
کاشی های تراژان

Time track for 4 players,
time marker on start enaco

نشانگر زمانی بر روی خط سیر

زمان در بازی ۴ نفره

Victory point
track, players'

دیسک های رنگی بازیکنان

بر روی محل ثبت امتیاز

بازی قرار می گیرد.

کاشی های عمل اضافه

کاشی های تقاضا

کاشی های انجمن

صفحه شخصی بازیکن با مخزن آدمک های

کوچک، دایره اعمال همراه با ۱۲ نشانگر رنگی،

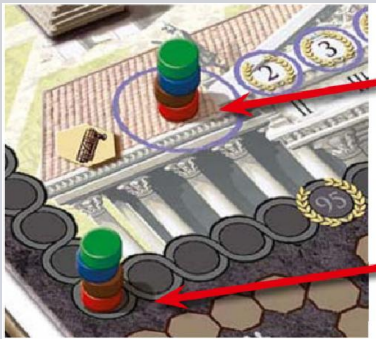
۱ طاق تراژان و ۳ کاشی تراژان

نشانگرهای [۲+]



شروع بازی:

بازیکنان می توانند با هر روش دلخواهی بازیکن اول را انتخاب کنند. بازیکن اول باید یکی از دیسک های خودش را در محل شروع سنا قرار دهد. بقیه بازیکنان، در جهت عقربه های ساعت دیسک های خود را بر روی دیسک نفر قبل قرار بدهند. بنا براین، یک ستون کوچک درست می شود.

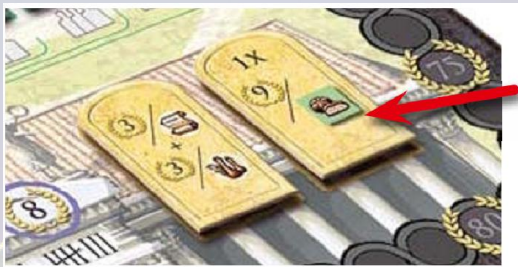


محل شروع سنا و ستون بازی ۴ نفره

محل شروع محل ثبت امتیاز و ستون بازی ۴ نفره

نکته: مرتبه دیسک ها در این ستون این قسمت حائز اهمیت می باشد. چراکه در امتیازهای مساوی بازیکنی که دیسکش در بالای ستون باشد برنده تساوی خواهد بود.

سپس همه بازیکنان باید دیسک دیگر خود را در محل شروع ثبت امتیاز قرار دهند (مرتبه دیسک ها در این ستون حائز اهمیت نیست).



محل قرار گیری ۲ کاشی جایزه سنا

هر بازیکن یک کاشی جایزه از کیسه بکشد و از طرف زرد رنگش روبروی خود قرار بدهد. سپس دو کاشی جایزه دیگر از کیسه بیرون بیاورید و بر روی صفحه بازی در سمت راست سنا، به گونه ای که وجه زرد رنگ آن ها به رو باشد، قرار دهید. کیسه و تمامی کاشی های جایزه درون آن را در محلی که در دسترس باشد قرار دهید.



کارت های کالا را با هم مخلوط کنید و به پشت در کنار صفحه بازی قرار دهید. اولین کارت را بکشید و به رو در کنار ستون کارت ها قرار داده و ستون کارت های خارج شده را تشکیل دهید. کارت بعدی را بکشید و در آن سوی دیگر ستون کارت ها، به رو قرار داده و ستون دوم کارت های خارج شده را تشکیل دهید.

با شروع از نفر اول و ادامه در جهت نوبت بازیکنان، هر بازیکن ۳ کارت کالا برداشته و در دستان خود نگه می دارد. هر بازیکن می تواند این ۳ کارت را از ترکیبی از سه ستون تشکیل شده بردارد. هر گاه ستون کارت های خارج شده خالی شد، باید با اولین کارت از ستون کارت ها (کارت های به پشت)، جای خالی را پر کرد.



ستون های مجزای هر دسته از کاشی های تراژان

در مرحله آخر شروع بازی، هر بازیکن در نوبت خودش سه کاشی تراژان به انتخاب خودش بر می دارد. سپس باید این کاشی ها را به دلخواه خود در محل های درج شده با علامت های "II"، "IV" و "VI" در صفحه شخصی اش قرار بدهد. در این نقطه از بازی هیچ بازیکنی نباید از هر دسته از کاشی های تراژان بیش از یک کاشی بردارد.



۶ دسته مختلف از کاشی های تراژان



هدف بازی:

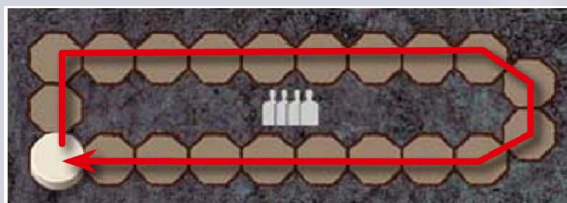
بازیکنان در این بازی در تلاشند تا با استفاده هوشمندانه از امکاناتی که ۶ عمل اصلی بازی در اختیارشان قرار می دهد، امتیازات پیروزی را بدست بیاورند. کلید موفقیت در این بازی، چیدمان هوشمندانه ای از نشانگرهای رنگی بر روی سینی های انجام عمل می باشد. بازیکنان می کوشند تا بهترین زمان را برای انجام یک عمل بدست بیاورند. از یک سو، مسئله استفاده از شانس های ناگهانی بازی بسیار حائز اهمیت است (یعنی بدست آوردن کاشی های پر فایده). از سوی دیگر بازیکنان نباید این اصل را که رقیبان خود را در شرایط دشوار قرار بدهند نادیده بگیرند.

صرف نظر از نتایج بدست آمده از بازی اولتان، بی شک در تجربه های بیشتری از بازی هم ورزیده تر خواهید شد و هم ظرافت های بیشتری کسب خواهید نمود.

TRAJAN

(صفحه ۴)

مراحل بازی:



بازی در طول چهار ربع یک سال انجام می شود. هر ربع سال شامل ۴ دور بازی است؛ هر دور با عبور نشانگر زمان از محل شروع خود (در خط سیر زمانی) به پایان می رسد.

یک دور از بازی با عبور مجدد نشانگر زمانی از نقطه شروع با پایان می رسد.

تعداد نوبت هایی که بازیکنان در هر دور بازی می کنند، می تواند متفاوت باشد.

نوبت هر بازیکن شامل مراحل زیر است که او به ترتیب انجام می دهد:

- بازنشانی نشانگرهای رنگی انجام عمل و حرکت دادن نشانگر زمان (اجباری)
- کامل کردن کاشی تراژان (در صورت امکان)
- انجام یک عمل (اختیاری)

بعد از اینکه بازیکنی کارهای خودش را به اتمام رساند، نوبت به بازیکن بعدی در جهت عقربه های ساعت می رسد.

بازنشانی نشانگرهای رنگی انجام عمل (اجباری)

بازیکن در این مرحله باید یکی از سینی های صفحه شخصی خودش را انتخاب کرده و همه نشانگرهای انجام عمل آن سینی را بردارد، تعداد آن ها را نیز باید اعلام کند (به بخش "حرکت دادن نشانگر زمان" رجوع شود).

سینی انتخاب شده باید حداقل حاوی یک نشانگر باشد.

سپس، بازیکن باید تمامی نشانگرهایی که برداشته است، یک به یک و در جهت عقربه های ساعت در سینی های مجاور قرار دهد. بازیکن یک نشانگر در هر سینی قرار می دهد و به همین منوال ادامه می دهد تا تمامی نشانگرهایی که برداشته است، مجدداً بر روی سینی های صفحه شخصی اش قرار گیرند.

انتخاب اینکه کدام رنگ از این نشانگرها در کدام سینی قرار بگیرد، به انتخاب همان بازیکن است.



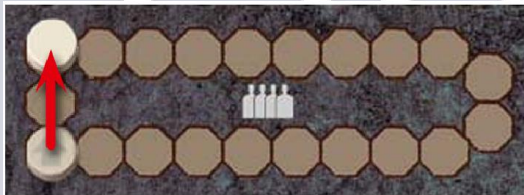


سینی آخری که بازیکن آخرین نشانگر خود را در آن قرار می دهد، سینی هدف نام دارد.

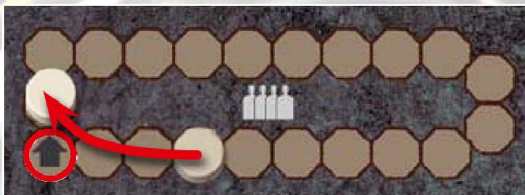
مثال: بازیکن سینی با عمل تراژان را انتخاب می کند که شامل دو نشانگر عمل است. او نشانگرها را در جهت عقربه های ساعت بازنشانی می کند. آخرین نشانگر رنگی او در سینی با عمل بندر قرار می گیرد؛ این سینی هدف بازیکن است.

نکته: اگر تعداد نشانگرهایی که برداشته می شود بیش از ۶ عدد باشد، ممکن است در برخی از سینی ها بیش از یک نشانگر قرار گیرد.

حرکت دادن نشانگر زمان (اجباری)



مثال: از آنجایی که دو نشانگر انجام عمل جایجا شده اند، نشانگر زمانی دو واحد به جلو حرکت می کند.



مثال: ۴ نشانگر انجام عمل جایجا شده اند و نشانگر زمان ۴ واحد به جلو رفته و از نقطه شروع عبور کرده است.

بعد از اینکه بازیکن فعال تعداد نشانگرهای انجام عمل را اعلام کرد، نفر سمت راست او می تواند نشانگر زمان را به همان میزان و در جهت عقربه های ساعت، به جلو ببرد.

پایان یک دور از بازی

به محض اینکه نشانگر زمان به محل شروعش وارد شود یا از آن بگذرد، این دور از بازی پس از اتمام نوبت بازیکن فعال، به پایان می رسد. پس از ۴ دور از بازی، یک ربع سال به پایان می رسد؛ همچنین پس از ۴ ربع سال بازی تمام می شود.

زمانی که یک دور از بازی، یک ربع سال و یا بازی به پایان می رسد، یک سری اعمال پیش از اینکه بازیکن بعدی نوبتش را شروع کند، برای انجام وجود دارد (که در بخش پایانی به آن اشاره خواهد شد).

(صفحه ۵)

کامل کردن کاشی تراژان (در صورت امکان)

چنانچه یک کاشی تراژان در کنار سینی هدف قرار داشت و نشانگرهای رنگی انجام عملی که در آن سینی هستند با آنچه بر روی کاشی درج شده است یکسان بود آن کاشی تکمیل می شود. لذا بازیکن آن کاشی را از صفحه شخصی اش برداشته، امتیاز پیروزی کاشی تراژان را کسب می کند. همچنین ممکن است آن کاشی به او اجازه انجام عمل خاصی را بدهد.

تعداد نشانگرهای موجود در سینی هدف اهمیتی ندارد و اینکه چه مدت آن نشانگرها در آن سینی وجود داشته اند مسئله قابل توجهی نیست.

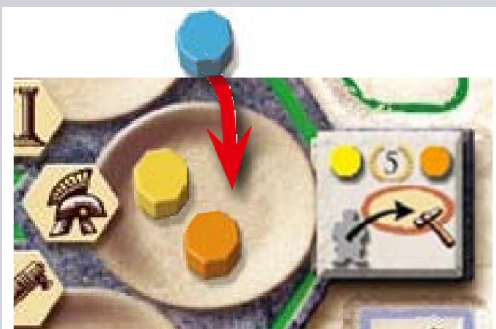
پس از اینکه بازیکن عمل خاصش را انجام داد، کاشی تراژان تکمیل شده از بازی حذف می شود.



Stefan Feld

استثنا: بازیکن باید هر کاشی تراژانی را که دارای علامت نان، کلاه خود و آتش است را جمع آوری کرده و بر روی محل مربوط به آن کاشی در صفحه شخصی اش بگذارد. این کاشی ها پس از تکمیل تا پایان بازی موثر خواهند بود. (به بخش "کاشی های عمل اضافه" رجوع شود).

نکته: این مسئله که سینی هدف شامل تعداد بیشتری از نشانگرهای انجام عمل به نسبت آنچه مورد نیاز کاشی تراژان است، باشد چندان اهمیت ندارد.



مثال: آخرین نشانگری که به سینی اضافه شده است به رنگ آبی است. این سینی همچنین دارای دو نشانگر رنگی دیگر است که مورد نیاز کاشی تراژان است.

بازیکن در اینجا ۵ امتیاز پیروزی کسب می کند و می تواند یکی از آدمک های خود را در کمپ کارگران قرار بدهد. سپس کاشی تراژان از بازی حذف می شود.

انجام یک عمل (اختیاری)

صرف نظر از اینکه بازیکن توانسته است کاشی تراژان را تکمیل کند یا نه، او اکنون می تواند عملی را که مربوط به سینی هدف است را انجام دهد.



مثال: به این سینی عمل ارتش اختصاص یافته است.

به هر سینی در دایره عمل صفحه شخصی، یک عمل بخصوص نسبت داده شده است.

این اعمال به شرح زیر می باشند:



عمل بندرگاه:

بازیکن باید از بین این چهار گزینه یکی را انتخاب کند:

- بازیکن می تواند ۲ عدد کارت کالا از ستون کارت های بازی (کارت های به پشت) بردارد و آن ها را به دست خود اضافه کند. سپس، او باید از دست خودش یک کارت را خارج شده و به رو در یکی از ستون های کارت های خارج شده قرار دهد.
 - بازیکن می تواند اولین کارت کالا را از یکی از ستون های کارت های خارج شده بردارد و به دست خودش اضافه کند.
 - بازیکن می تواند ۱ یا ۲ کارت از دست خودش بازی کند و به رو در مقابل خودش قرار دهد.
- این کار برای بازیکن یک محل نمایش شخصی ایجاد می کند که می تواند در انتهای بازی برای او امتیازات پیروزی اضافه ای متناسب با برخی از کاشی های جایزه، به همراه داشته باشد.
- سپس بازیکن دست خودش را متناسب با تعداد کارتی که بازی کرده است با برداشتن کارت از ستون کارت های بازی (به پشت) پر می کند.



- بازیکن می تواند کالاهای خود را بر روی یکی از سه کشتی سوار کند. برای این کار او باید ترکیبی از کارت های دستش را در مقابل خود بگذارد. این ترکیب باید با آنچه بر روی یکی از کشتی ها درج شده است، همخوانی داشته باشد. سپس، آن بازیکن متناسب با آن ترکیب، امتیاز پیروزی کسب خواهد نمود (به شکل های زیر توجه کنید).

سمت پشت (خاکستری) کشتی ها



امتیاز قابل حصول:

- ۱ کارت کالا = ۰ امتیاز
- ۲ کارت یکسان کالا = ۱ امتیاز
- ۳ کارت یکسان کالا = ۷ امتیاز
- ۴ کارت یکسان کالا = ۱۵ امتیاز

سمت رو (رنگی) کشتی ها



امتیاز قابل حصول:

- ۱ کارت کالا = ۲ امتیاز
- ۲ کارت یکسان کالا = ۶ امتیاز
- ۳ کارت یکسان کالا = ۱۲ امتیاز
- ۴ کارت یکسان کالا = ۲۰ امتیاز



امتیاز قابل حصول:

- ۱ جفت = ۱ امتیاز
- ۲ جفت مختلف = ۶ امتیاز
- ۳ جفت مختلف = ۱۱ امتیاز



امتیاز قابل حصول:

- ۱ جفت = ۵ امتیاز
- ۲ جفت مختلف = ۱۰ امتیاز
- ۳ جفت مختلف = ۱۵ امتیاز



امتیاز قابل حصول:

- ۱ کارت کالا = ۰ امتیاز
- ۲ کارت مختلف کالا = ۱ امتیاز
- ۳ کارت مختلف کالا = ۳ امتیاز
- ۴ کارت مختلف کالا = ۵ امتیاز



امتیاز قابل حصول:

- ۱ کارت کالا = ۲ امتیاز
- ۲ کارت مختلف کالا = ۴ امتیاز
- ۳ کارت مختلف کالا = ۶ امتیاز
- ۴ کارت مختلف کالا = ۸ امتیاز

(صفحه ۶)

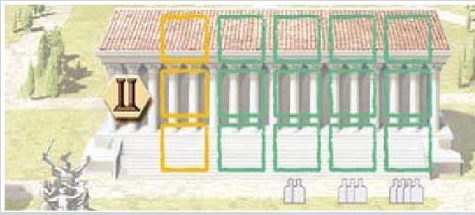
چنانچه سمت رنگی کشتی قابل رویت باشد، بازیکن پس از استفاده از آن کشتی باید آن را به سمت دیگر (خاکستری) بچرخاند. در غیر این صورت نیازی به این کار نیست. کارت هایی که از طریق کشتی بازی می شوند، در مقابل آن بازیکن قرار می گیرند.





عمل انجمن:

بازیکن یکی از کاشی های ساختمان انجمن را به انتخاب خودش بر می دارد و به رو در قسمت مربوط به آن کاشی در صفحه شخصی اش می گذارد.



محل های گذاشتن و برداشتن کاشی های انجمن که سه تای آن ها با حاشیه زرد رنگ مخصوص کاشی های عمل اضافه و ۶، ۹ یا ۱۲ تای دیگر متناسب با تعداد بازیکن ها پر می شوند.

T R A J A N



عمل ارتش:

بازیکن برای انجام این عمل باید از بین این سه گزینه انتخاب کند:



- بازیکن می تواند یکی از توکن های آدمک کوچک خود را از صفحه شخصی اش به کمپ نظامی در صفحه بازی انتقال دهد. لذا این آدمک تبدیل به یک لژیونر شده و تا پایان بازی به همین صورت باقی خواهد ماند.



- بازیکن می تواند فرمانده ارتش خود را به یک استان مجاور انتقال دهد. اگر او در آن استان به یک کاشی برخورد کند، آن کاشی را برداشته و بر روی صفحه شخصی اش می گذارد. کمپ نظامی با خط چین سبز رنگ همانند آنچه استان بریتانیا به محل های دیگر، به سه استان متصل است.

فرمانده ارتش فقط می تواند به استان های مجاور حرکت کند.

- بازیکن می تواند در صورت **عدم حضور هیچ لژیونری** در کنار فرمانده ارتشش، یکی از لژیونرهای خود را از **کمپ نظامی** به محل حضور فرمانده ارتش خود در یک استان انتقال دهد.

در این حالت آن بازیکن به اندازه آنچه در آن استان درج شده است، امتیاز پیروزی کسب می کند. اگر پیش از حضور آن لژیونر در کنار فرمانده اش در آن استان، **لژیونر بازیکن (های) دیگری** در آن استان وجود داشته باشد، از میزان امتیاز پیروزی آن استان **سه امتیاز به ازای هر بازیکن کسر می شود.**

مهم: وجود هر بازیکن فقط می تواند یک لژیونر در هر استان داشته باشد.

توجه ۱: یک لژیونر نمی تواند از یک استان به استان دیگر حرکت کند. او فقط می تواند به استانی که فرمانده اش در آنجا حضور دارد برود.

توجه ۲: یک بازیکن به هیچ وجه کمتر از صفر امتیاز پیروزی از یک استان دریافت نخواهد کرد.



عمل تراژان:

بازیکن برای انجام این عمل باید یکی از شش کاشی تراژان را از روی ستون های این بخش برداشته و بر روی صفحه شخصی اش، درست زیر محلی که طاق تراژان وجود دارد بگذارد. سپس، طاق تراژان را به اولین محل خالی در جهت ساعتگرد انتقال بدهد.

اگر همه محل ها توسط کاشی های تراژان پر شده بود، یعنی هیچ جای خالی برای گذاشتن طاق تراژان وجود نداشت، طاق را در مرکز دایره اعمال بگذارید و به محض خالی شدن یکی از محل ها، در آن محل خالی قرارش دهید.



Stefan Feld

زمانی هم که همه محل های ممکن برای قرار دهی کاشی های تراژان در صفحه شخصی بازیکن پر باشند، او تا زمانی که آن ها را تکمیل نکرده است، نمی تواند عمل تراژان را انجام دهد.



مثال: بازیکن کاشی تراژان بدست آورده اش را در محلی که طاق تراژان ("I") در آنجاست قرار می دهد. سپس طاق تراژان را به محل خالی بعدی ("III") در جهت عقربه های ساعت حرکت می دهد.

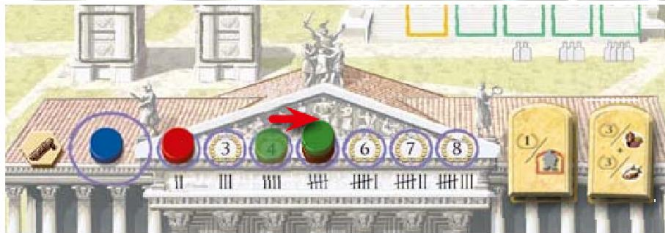
TRAJAN

(صفحه ۷)



عمل سنا:

بازیکن برای انجام این عمل، دیسک رنگی خود را یک واحد در خط سنا پیش برده و به ازای آن امتیاز پیروزی مکان جدید را کسب می کند. در صورتی که در آن مکان دیسک دیگری وجود داشته باشد، بازیکن فعال باید دیسک خود را بر روی آن (ها) قرار دهد. وقتی بازیکن به محل سنا با ۸ امتیاز برسد، تا پایان این ربع سال دیگر نمی تواند عمل سنا را انجام دهد.



مثال: بازیکن دیسک خود را از مکان ۴ به ۵ انتقال می دهد و ۵ امتیاز پیروزی کسب می کند.



عمل ساخت و ساز:

بازیکن برای انجام این عمل باید یکی از این دو گزینه را انتخاب کند:

- یکی از توکن های آدمک کوچک خود را از صفحه شخصی خود برداشته و در کمپ کارگران قرار دهد. لذا این آدمک تبدیل به یک کارگر می شود و تا پایان بازی به همین شکل خواهد ماند.



- بازیکن یکی از کارگرهای خود را از کمپ کارگران به محل ساخت و ساز انتقال دهد. اگر

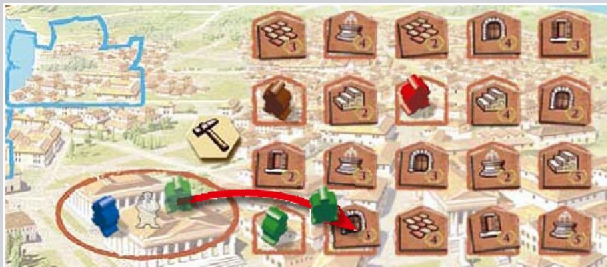
این اولین ساخت و ساز او باشد، بازیکن می تواند یک بلوک دلخواه برای ساخت انتخاب کند. سپس هر کارگری که بخواهد برای ساخت و ساز اضافه شود، باید به صورت عمودی یا افقی متصل به حداقل یکی از کارگرهای قبلی باشد.

در این حالت، وقتی بازیکن یکی از کاشی های ساختمانی را برمی دارد و در محل مربوط به آن کاشی در صفحه شخصی خود می گذارد، به اندازه درج شده بر روی آن، امتیاز پیروزی دریافت می کند.

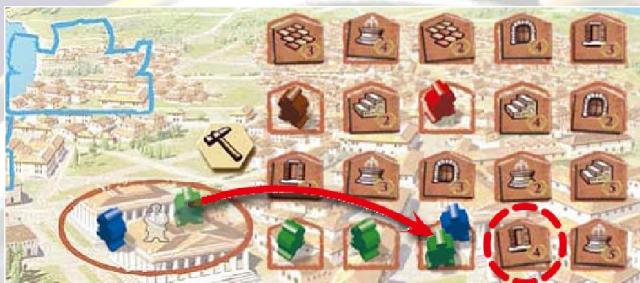


Stefan Feld

اگر این اولین ساخت آن مدل کاشی باشد، بلافاصله برای بازیکن **یک عمل اضافه** متناسب با آنچه در محل کاشی درج شده است، فراهم می شود. بازیکن فقط زمانی این عمل اضافه را دارد که برای اولین بار از آن نوع کاشی ساخته باشد.



مثال: بازیکن یک محل ساخت و ساز انتخاب می کند و کارگر خود را در آنجا قرار می دهد. کاشی انتخابی را برداشته و در محل مربوط به آن در صفحه شخصی خود قرار می دهد. این کاشی ساختنی برای اولین بار است که توسط او ساخته می شود. علامت درج شده مربوط به این کاشی مربوط به سنا است. لذا برای بازیکن انجام یک عمل اضافه سنا فراهم می شود.



یک بازیکن می تواند کارگر خود را در محلی که کارگر دیگر بازیکن ها در آنجا قرار دارد، بگذارد. در این حالت او دیگر قادر به ساختن هیچ کاشی نیست. اما این کار ممکن است راه را برای ساختن کاشی های پرفایده تر باز کند.

مثال: بازیکن سبز، کارگر خود را در محلی که کارگر آبی از قبل مشغول ب کار است قرار می دهد. در این حالت او هیچ کاشی یا امتیازی دریافت نمی کند. اما این کار او را به کاشی پنجره نزدیک می کند که برای او فایده بیشتری دارد. بازیکن می تواند این کاشی را در نوبت های بعدی با کارگری دیگر بسازد.

(صفحه ۸)

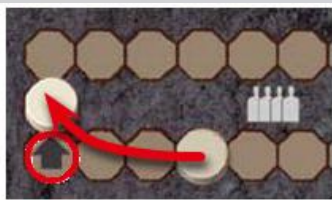
پایان... • یک دور • یک ربع سال • بازی

پایان یک دور

زمانی که نشانگر زمان به (از) محل شروعش وارد شود (عبور کند)، پس از به پایان رسیدن نوبت بازیکن فعال، این دور از بازی تمام می شود.

سپس شما باید یک کاشی تقاضا [از مخزن اصلی آن ها] بکشید و به رو در جایی که همه بازیکنان به خوبی آن را ببینند، قرار دهید.





بازیکن بعدی در جهت عقربه های ساعت، شروع کننده دور جدید بازی خواهد بود. محل نشانگر زمانی هم تغییری نمی کند و از همانجایی که قرار دارد برای نفر بعد حرکت می کند.

نشانگر زمانی یک دور خود را کامل کرده و اولین کاشی تقاضا کشیده شده است.



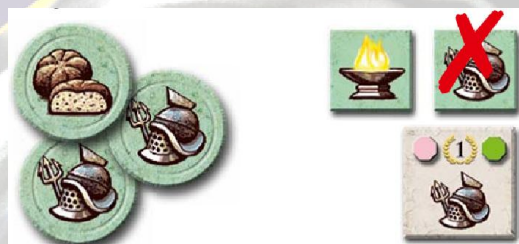
اگر ۳ کاشی تقاضا به رو در کنار صفحه بازی قرار گیرند، در اینجا (یعنی زمان کشیدن کاشی تقاضای چهارم) یک ربع سال تمام می شود. این بار به جای اینکه کاشی تقاضای دیگری بکشید، باید برای ربع سالی که گذشت امتیاز گیری کنید.

ربع سال جاری پس از ۴ امین دور بازی به پایان می رسد و دیگر هیچ کاشی تقاضایی کشیده نمی شود. سه کاشی تقاضا تا اینجا رو شده اند.

پایان یک ربع سال:

۱- رسیدگی به تقاضاهای مردمی:

ابتداء، هر بازیکن باید به تقاضاهای مردمی رسیدگی کند. سه تقاضای مردمی وجود دارد که هر بازیکن باید به آن ها رسیدگی کند.



برای رسیدگی به این تقاضاها، هر بازیکن باید یک کاشی انجمن متناسب با هر کاشی تقاضای رو شده خرج کند.

همچنین، بازیکنان با استفاده از کاشی های تراژان و نمادی که در آن ها درج شده است هم می توانند به تقاضاهای مردمی رسیدگی کنند.

مثال: تقاضاهای این ربع سال در این شکل نشان داده شده اند. بازیکن دو کاشی انجمن و یک کاشی تراژان دارد. او برای رسیدگی به تقاضاهای مردمی یک کاشی کلاهخود انجمن خرج می کند (که از بازی حذف می شود)، یک کلاهخود دیگر هم از طریق کاشی تراژان فراهم می شود (که از بازی حذف نمی شود). این بازیکن نمی تواند تقاضای نان را برآورده کند و در نتیجه ۴ امتیاز منفی می گیرد.

هر بازیکن فقط یک بار در امتیاز گیری ربع سال می تواند از هر کاشی تراژان استفاده کند.

سپس، همه کاشی های انجمن که برای تقاضاهای مردمی استفاده شده اند، از بای خارج می شوند. در حالی که کاشی های تراژان در جای خود در صفحه شخصی بازیکن باقی خواهند ماند.

مهم: اگر بازیکنی می تواند به تقاضاهای مردمی رسیدگی کند، باید این کار را انجام دهد. هیچ کسی اجازه ندارد تا از رسیدگی به کاشی های تقاضا عبور کند و در ازای آن امتیاز منفی بگیرد.

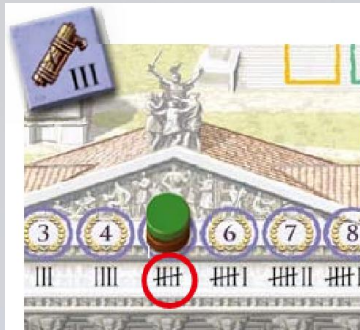
اگر یک بازیکن نتواند به تعداد یک یا بیشتری از کاشی های تقاضا رسیدگی کند، آنگاه به میزان زیر امتیاز از دست خواهد داد:

- ۱ تقاضای رسیدگی نشده -۴ امتیاز



- ۲ تقاضای رسیدگی نشده ۹- امتیاز
- ۳ تقاضای رسیدگی نشده ۱۵- امتیاز

۲= تعادل قدرت در سنا:



اکنون همه بازیکنان باید قدرت نفوذ خود را در سنا بر پایه رایشان بسنجند.

هر بازیکن باید این ارقام را جمع کند:

- عدد رای محل حضور دیسک رنگیشان در خط سنا

- عدد رای همه کاشی های سنایی که در صفحه شخصی خود دارند.

مثال: هر دو بازیکن سبز و قهوه ای در خط سنا ۵ رای دارند. سبز این تساوی را بخاطر بالاتر بودن دیسکش می برد. با این حال، قهوه ای دارای کاشی سنا با ارزش ۳ رای می باشد که رای ها را ۸:۵ می کند.

بازیکنی که بیشترین رای را دارد به عنوان کنسول شناخته می شود. او یکی از دو کاشی جایزه را از سمت راست سنا بر داشته و از وجه زرد رنگش روبروی خود قرار می دهد.

(صفحه ۹)



بازیکن نفر دوم رای سنا هم با لقب نایب کنسول، کاشی جایزه دوم را بر می دارد و از وجه خاکستری اش روبروی خود قرار می دهد. تساوی همیشه به نفع بازیکنی که دیسکش در محل بالاتری از خط سنا است، شکسته می شود. در حالت هایی هم که دو دیسک در یک محل باشند، دیسک بالاتر برنده تساوی است.

سپس، تمامی دیسک های بازیکنان را از روی خط سنا بردارید و در مکان اولیه شان بگذارید. ابتدا نشانگر (دیسک) بازیکن با کمترین امتیاز و در انتها دیسک بازیکن با بیشترین امتیاز را روی ستون نشانگرها قرار دهید.

مثال: از آنجایی که بازیکن قهوه ای بیشترین [امتیاز] را در سنا داشت، با کسب عنوان کنسول، کاشی جایزه خود را به انتخاب (مثلا سمت چپ) خود بر می دارد. بازیکن سبز نیز با عنوان نایب کنسول، کاشی جایزه باقی مانده را از سمت خاکستری اش بر می دارد.

۳- حذف کاشی ها و پر کردن مجدد صفحه بازی:

ابتداء، کاشی های زیر را از صفحه بازی حذف کنید:

- همه کاشی های انجمنی که برای تقاضاهای مردمی استفاده شده اند.
- همه کاشی های سنا، در اینجا هیچ اهمیتی ندارد که استفاده شده اند یا نه.
- همه کاشی های ساختمان انجمن (حتی شامل کاشی های عمل اضافه).

سپس کاشی های زیر، به رو وارد صفحه بازی می شوند:

- ۲ کاشی جایزه جدید از کیسه بکشید و در مکان مشخصشان در کنار سنا و با وجه زرد رنگ رو به بالا قرار دهید.



این ۴ کاشی از بازی حذف می شوند.





کاشی های انجمن جدید در ۲ استان جای می گیرند.



در بازی ۴ نفره، تمامی قسمت های ساختمان انجمن پر می شوند.



کاشی کشتی با وجه خاکستری مجدداً به سمت رنگی اش برمی گردد.

- یک کاشی انجمن جدید، در هر محل کاشی استان ها که اکنون خالی است، قرار دهید. اما با این شرط که هیچ فرمانده ارتش و لژیونری در آن استان حضور نداشته باشد.
- تمام فضاهای خالی ساختمان انجمن را به همراه ۳ کاشی عمل اضافه جدید پر کنید. تمام ای کاشی ها را به صورت تصادفی انتخاب کنید و به رو در محل خودشان قرار دهید.
- کاشی های کشتی را به سمت رنگی خود برگردانید.

در نهایت کاشی شمارنده شمارنده ربع سال را به مرحله بعد تغییر دهید. بازی با نفر بعد در جهت عقربه های ساعت به نوبت ادامه می یابد.

زمانی هم آخرین کاشی ربع سال حذف شد، بازی با پایان می رسد و امتیاز گیری نهایی شکل می گیرد.

(صفحه ۱۰)

پایان بازی و امتیاز گیری نهایی:

بعد از امتیاز گیری آخرین ربع سال، امتیاز گیری نهایی بازی شکل می گیرد. بازیکنان در این مرحله می توانند امتیازات بیشتری به شرح زیر کسب کنند:

- هر کارت کالای موجود در دست بازیکن ۱ امتیاز پیروزی
- هر کارگر موجود در کمپ کارگران ۱ امتیاز پیروزی
- هر لژیونر موجود در کمپ نظامی ۱ امتیاز پیروزی
- هر کاشی تراژان موجود در دایره اعمال ۱ امتیاز پیروزی
- هر کاشی جایزه امتیاز درج شده بر روی کاشی
- هر ست ۳ تایی از کاشی های ساختمانی با نمادهای یکسان ۱۰ امتیاز پیروزی



- هر ست ۴ تایی از کاشی های ساختمانی با نمادهای یکسان ۲۰ امتیاز پیروزی



پس از اینکه همه بازیکنان امتیازات نهایی خود را محاسبه کردند. بازیکن با بیشترین امتیاز، برنده بازی خواهد بود.

در حالت های تساوی، بازیکنی که دیسک سنای او جلوتر (بالتر) باشد پیروز بازی است.





های انجمن را با



جلو (وجه زرد)

بازیکن با داشتن این کاشی های جایزه، در ازای داشتن هر کاشی انجمن با این نماد (نان، کلاهخود و آتش)، ۹ امتیاز پیروزی دریافت می کند. کاشی های تراژان اشتباه نگیرید.

عقب (وجه خاکستری)

توضیحات همانند وجه زرد رنگ اما با تفاوت ۶ امتیاز به ازای هر نماد است.



جلو (وجه زرد)

بازیکن به ازای هر کارگری که در بخش ساخت و ساز (هر بلوک) مشغول به کار دارد، ۱ امتیاز کسب می کند.

عقب (خاکستری)

توضیحات همانند وجه زرد رنگ اما با تفاوت ۱/۲ امتیاز (با رند به بالا) است.



جلو (وجه زرد)

بازیکن با داشتن این کاشی های جایزه، به ازای هر کارت کلایی که در مقابل خود دارد که نماد آن در این کاشی ها تصویر شده است، ۳ امتیاز پیروزی کسب می کند.

عقب (وجه خاکستری)

توضیحات همانند وجه زرد رنگ اما با تفاوت ۲ امتیاز به ازای هر نماد است.



جلو (وجه زرد)

بازیکن به ازای هر لژیونری که در هر استان مشغول به کار دارد، ۲ امتیاز کسب می کند.

عقب (خاکستری)

توضیحات همانند وجه زرد رنگ اما با تفاوت ۱ امتیاز است.



جلو (وجه زرد)

بازیکن به ازای هر کاشی جایزه ای که با وجه زرد دارد، ۳ امتیاز کسب می کند.

عقب (خاکستری)

توضیحات همانند وجه زرد رنگ اما با تفاوت ۲ امتیاز است.

کاشی های انجمن



وجه پشتی همه کاشی های انجمن یکسان است.

این کاشی ها به شرح زیر می باشند:





کاشی های سنا: این کاشی ها به اندازه ۲ تا ۵ رای برای ایجاد تعادل قدرت در سنا به بازیکن می دهند. همه کاشی های سنای به رو در بازی، پس از پایان یک ربع سال از بازی حذف می شوند.



کاشی های مورد نیاز برای تقاضاهای مردمی: هر کاشی از این دسته نشان دهنده یک نماد از تقاضاهای مردمی است. وقتی این کاشی ها استفاده شوند، از بازی حذف می گردند. بازکنان تا زمانی که این کاشی ها استفاده شوند، آن ها را نگه می دارند.

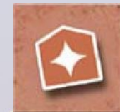
(صفحه ۱۱)



کاشی های کارت کالا (همه گیر): این کاشی به جای هر کارت کالای دلخواهی می نشینند. پس از استفاده از بازی حذف می شود. اگر در طول بازی استفاده نشود، در انتهای بازی برای نماد دلخواهی در کاشی های جایزه قابل استفاده هستند.



کاشی های تقاضا (همه گیر): این کاشی ها به جای هر نماد از نمادهای تقاضای مردمی قابل استفاده هستند.



کاشی های ساخت و ساز (همه گیر): این کاشی ها در انتهای بازی به جای هر نوع ساختمان دلخواهی برای تکمیل ست های امتیاز گیری استفاده می شوند.



کاشی های عمل اضافه (همه گیر): این کاشی ها به جای هر نماد دلخواهی از مجموعه نمادهای اعمال اضافه قابل استفاده هستند. پس از استفاده از بازی حذف می شوند.



کاشی های عمل اضافه: بازیکن پس از انجام عمل های خود، می تواند با خرج کردن این کاشی ها آن عمل را مجدداً تکرار کند. یعنی پس از اتمام یک عمل خاص باید کاشی همان نماد را خرج کند تا بار دیگر آن عمل را



انجام دهد. اگر او کاشی [۲+] را در زیر این کاشی عمل اضافه داشته باشد، عمل تکرار حتی به بار دوم هم خواهد رسید. پس از استفاده این کاشی ها از بازی خارج می شوند. اما کاشی [۲+] در جای خود باقی خواهد ماند. هر بازیکن فقط می تواند از یک کاشی عمل اضافه در هر نوبت استفاده کند. نکته: بعضی اوقات هم با عمل ساخت و ساز انجام یک عمل اضافه برای بازیکن فراهم می شود (اولین ساخت کاشی های ساختمانی).

اعمال خاص کاشی های تراژان:

کاشی های تراژان زیر، پس از اینکه بازیکن از عمل خاص آن را انجام داد، از بازی خارج می شوند. (جدای کسب امتیاز پیروزی درج شده بر روی کاشی):



بازیکن دو کارت اول از ستون کارت های کالا را بکشید (از کارت های به پشت).





بدون هیچ عمل خاصی، فقط بازیکن ۹ امتیاز پیروزی کسب می کند.



بازیکن باید یک (یا ۲) عدد از توکن های آدمک های کوچک خود را از صفحه شخصی اش در کمپ کارگران در صفحه بازی بگذارد.

پس از اینکه آدمک ها را در این محل گذاشته شدند، تا پایان بازی با عنوان کارگر باقی خواهند ماند.



بازیکن باید یک (یا ۲) عدد از توکن های آدمک های کوچک خود را از صفحه شخصی اش در کمپ نظامی در صفحه بازی بگذارد.

پس از اینکه آدمک ها را در این محل گذاشته شدند، تا پایان بازی با عنوان لژیونر باقی خواهند ماند.



بازیکن یک کاشی علامتگذار [+۲] دریافت می کند و در یکی از ۶ محل مربوطه در صفحه شخصی برای عمل های اضافه قرار می دهد.

این کاشی ها پس از تکمیل شدن از بازی حذف نمی شوند:



بازیکن با استفاده از این کاشی ها می تواند به تقاضاهای مردمی (نان، تفریح و مذهب) در پایان یک ربع سال رسیدگی کند.



خلاصه بازی:

طوی بازی

بازی در طول ۴ ربع سال انجام می شود.

۱ ربع سال = ۴ دور بازی

۱ دور بازی = ۱ چرخش کامل نشانگر زمان

در نوبت بازیکن

۱. باز نشانی نشانگرهای رنگی انجام عمل (اجباری)

- سینی منبع (شروع) را انتخاب کنید
- به سینی هدف (پایان) برسید
- نشانگر زمان را جلو ببرید

۲. کاشی تراژان را کامل کنید (در صورت امکان)

- امتیاز پیروزی کسب کنید
- انجام عمل خاص کاشی تکمیل شده

۳. انجام یک عمل اضافه (اختیاری)

* ممکن است چند عمل اضافه وجود داشته باشد.

- بسته به سینی هدف، عمل های اضافه به شرح زیر هستند:

- بندرگاه
- تراژان
- ساخت و ساز
- انجمن
- سنا
- ارتش

* ممکن است ساخت و ساز عمل اضافه تولید کند.

پایان یک دور

با ورود (عبور) نشانگر زمان به (از) محل شروع یک دور به اتمام می رسد.

- یک کاشی تقاضا بکشید (رو کنید)
- در دور ۴ ام کاشی تقاضا نکشید (کاشی تقاضای ۴ ام رو نمی شود)

پایان یک ربع سال

- به تقاضاهای مردمی رسیدگی کنید (امکان از دادن امتیاز پیروزی وجود دارد)
- عازم سنا شوید (با استفاده از کاشی های رای سنا)
- برخی کاشی ها حذف می شوند و
- کاشی های
- استان ها
- انجمن
- سنا
- مجددا پر می شوند
- کشتی های خاکستری را بچرخانید.



پایان بازی

امتیاز گیری نهایی پس از پایان ربع سال ۱۴م شکل می گیرد.

این امتیازات را به مجموع امتیازات خود اضافه کنید

- هر کارت کالایی که در دست دارید (۱ امتیاز پیروزی)
- هر کارگر در کمپ کارگران (۱ امتیاز پیروزی)
- هر لژیونر در کمپ نظامی (۱ امتیاز پیروزی)
- هر کاشی تراژان در دایره اعمال صفحه شخصی (۱ امتیاز)
- هر ست ۳ تایی کاشی ساختمانی (۱۰ امتیاز)
- هر ست ۴ تایی کاشی ساختمانی (۲۰ امتیاز)
- کاشی های جایزه متناسب با آنچه در آن درج شده است

T R A J A N

مترجم: محمد جواد ربیع نژاد

ارائه از سرزمین ذهن زیبا

