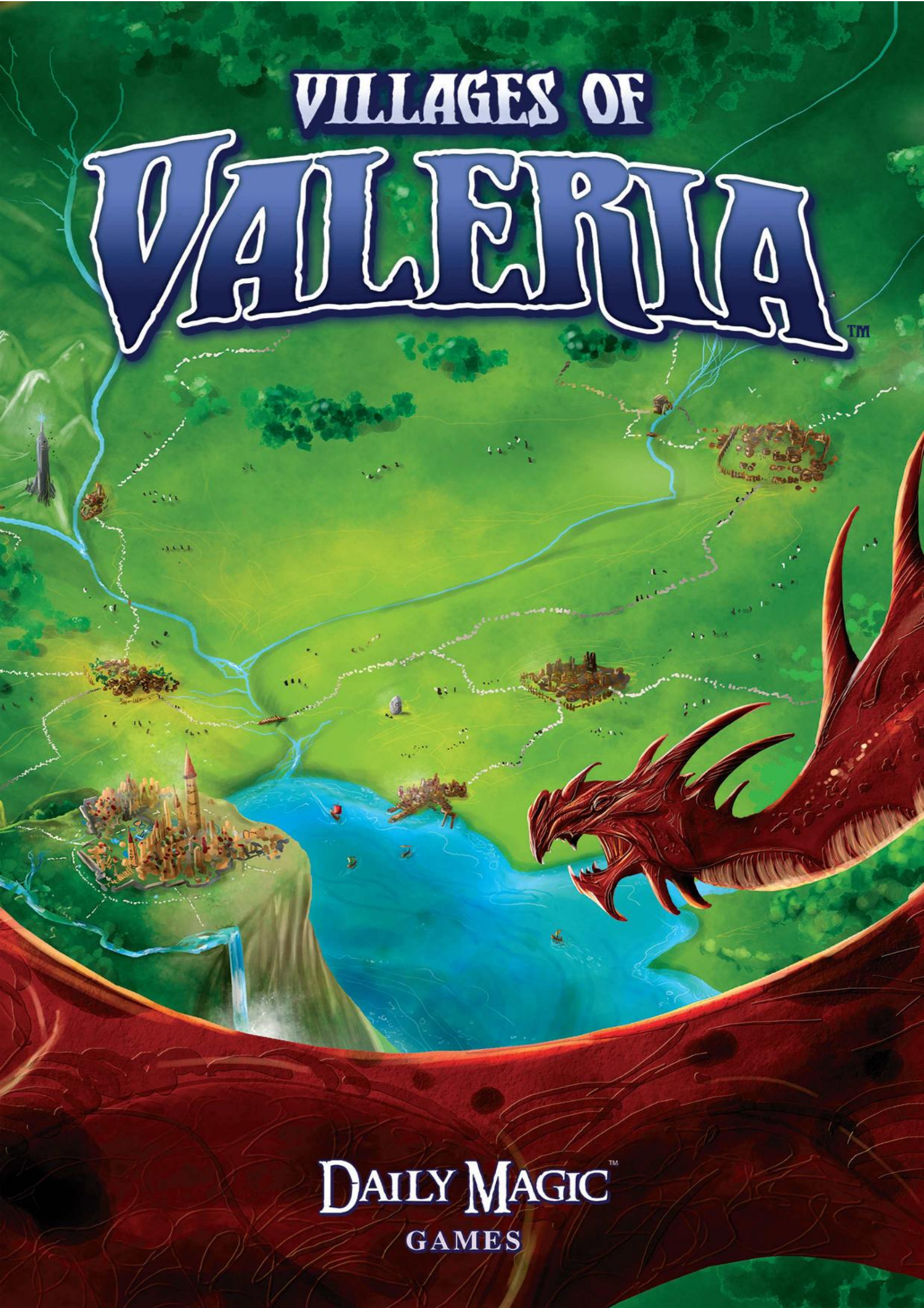
VILLAGES OF VALERIA™



DAILY MAGIC™
GAMES

داستان دهکده های والریا

سال ها پس از جنگ با گروه های هیولا، سرانجام پادشاه والریا و جنگاورانش نیروهای شیطانی که قلمرو وی را احاطه کرده بودند، به عقب راندند. نبردها اثرات ناخوشایندی بر سرزمین گذاشتند که مهم ترین آنها تخریب پایتخت باشکوه شیلینا بود.

اکنون زمان صلح و کامیابی است و شهروندان والریا شروع به بازسازی سرزمین جنگ زده خود کردند. پادشاه قاصد های خود را به گوشه کنار سرزمین اعزام کرده است تا معیارهای مورد نظرش برای انتخاب پایتخت جدید را به گوش همگان برسانند.

شما با سلطنت بر یکی از قلمروها باید ضمن پشتیبانی از مردمان خود، منابع سرزمین های خود را توسعه دهید و به ساخت دهکده های پر رونق و پیشرفته در اطراف قلعه خود مشغول شوید.

همچنین با جذب ماجراجویان مشهور از دوک ها و دوشس ها پیشی بگیرید و اعتبار عظیمی برای دهکده خود کسب کنید. اکنون زمانی است که می توانید با بنیانگذاری پایتخت جدید والریا، نام خود را در تاریخ این سرزمین جاودانه سازید.

خلاصه:

در بازی دهکده های والریا شما نقش دوک یا دوشس هایی را بازی می کنید و باید با استفاده از کارت هایی که در دست دارید، دهکده ای در اطراف قلعه خود بسازید. با استفاده از منابع ساختمآنهایی بسازید که به شما امتیاز و قدرت های ویژه ای می دهند. ساخت و سازهای صحیح به شما کمک می کنند تا ماجراجویانی را به خدمت گیرید که امتیازات پیروزی بیشتر و قدرت های خاصی را برای شما به ارمغان می آورند. اما مراقب رقبای خود باشید زیرا آنها برای ساختن دهکده های بزرگتر تلاش می کنند و ممکن است حتی ماجراجویی که شما میخواستید را جذب کنند.

بازیکنی با بیشترین امتیاز برنده بازی خواهد بود و دهکده او به عنوان پایتخت والریا انتخاب خواهد شد.

@BaziRoomizi

@Bazi.Roomizi

Online Tutorial

You can read through these rules or learn the game with our video tutorial! Scan the QR Code or visit our website: dailymagicgames.com/villages-of-valeria

If you are missing any of the listed components, email us at contact@dailymagicgames.com.

اجزاء بازی

۵ کارت قلعه

front back

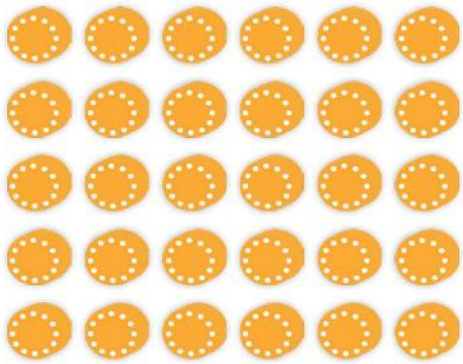
۱۶ کارت ماجراجو

front back

۸۴ کارت ساختمان

front back

۳۰ سکه طلا



۵ کارت رفرنس و یک کارت بازی یک نفره

یک کارت انتخاب اکشن و یک توکن بازیکن فعال

چیدمان:

۱. به هر بازیکن یک کارت قلعه و یک کارت کمک بازیکن بدهید. باقی کارت ها را به جعبه برگردانید. هر بازیکن کارت قلعه خود را به رو و به عنوان اولین کارت در دهکده خود قرار می دهد.

۲. شروع کننده بازی را به هر روشی که میخواهید انتخاب کنید، مثلا آخرین شخصی که چیزی ساخته است، و توکن بازیکن فعال و کارت انتخاب اکشن را به او بدهید.

۳. تعداد سکه های طلای مورد استفاده در بازی به تعداد بازیکنان بستگی دارد. با توجه به تعداد سکه های نشان داده شده در جدول زیر بانک بازی را تشکیل دهید. سکه های باقی مانده را به جعبه بازی بازگردانید. سپس به هر بازیکن ۳ سکه طلا از بانک بدهید.

تعداد بازیکنان	2	3	4	5
تعداد سکه های بازی	14	20	25	30

۴. کارت های باقی مانده را به دو دسته تقسیم کنید: ماجراجویان و ساختمآنها. هر دسته را جداگان بُر بزنید.

۵. ۶ کارت از دسته ساختمان را به هر بازیکن بدهید. این کارت های دست اولیه بازیکن را تشکیل می دهند که باید از دیگر بازیکنان پنهان بماند.

۶. ۵ کارت ساختمان را به رو در یک ردیف قرار دهید. اینها پنج ستون کارت های ساختمانی بازی است. بقیه کارت های ساختمان را در یک دسته و کنار این ردیف قرار دهید و دسته کارت های ساختمان را تشکیل دهید.

۷. در وسط میز یک ردیف ۵ تایی از کارت های ماجراجو را به رو (بالای ردیف کارت های ساختمان) قرار دهید. این مخزن ماجراجویان بازی است. بقیه ی کارت های ماجراجویان را به پشت در کنار مخزن ماجراجویان قرار دهید و دسته کارت های ماجراجویان را تشکیل دهید.

۸. به ترتیب (شروع با بازیکن فعال و سپس در جهت عقربه های ساعت) هر بازیکن یک کارت ساختمان خود را (از کارت های دست خود) به عنوان یک منبع و بدون هزینه بسازند. این مرحله ویژه توسعه فقط یک بار در شروع بازی اتفاق می افتد (توجه: کارت انتخاب شده را به رو و وارونه، همانطور که در قسمت «منابع» صفحه ۵ و در قسمت «طرح یک دهکده» صفحه ۶ بیان شده است، در زیر کارت قلعه بگذارید). بنابراین هر بازیکن یک منبع دلخواه دارد که توسط قلعه تولید می شود و یک منبع عادی که توسط کارت انتخابی شان تولید می شود.

حالا می توانید بازی را به صورت نرمال، شروع با بازیکن فعال و سپس در جهت حرکات

مفاهیم بازی:

کارت ها : ۲ دسته کارت در بازی وجود دارد، کارت های ساختمان و کارت های ماجراجویان. هر کارت ساختمان دارای دو بخش است: بخش منابع (در انتهای کارت) و بخش ساختمان (بقیه کارت). هر کارت ساختمان دارای یک نوع است که توسط یکی از نماد های کارگر، سرباز، سایه یا نشان مقدس در گوشه سمت چپ و بالا نشان داده شده است.
کارت های ماراجویان شبیه به ساختمانها هستند اما بخش منابع را ندارند. هر کارت ماجراجو در گوشه بالا و سمت چپ دارای یک نماد ماجراجو است.

ماجراجو

نشان مقدس

سایه

سرباز

کارگر

منابع:
۴ نوع منبع وجود دارد: غذا، چوب، سنگ، جادو

منبع دلخواه

جادو

سنگ

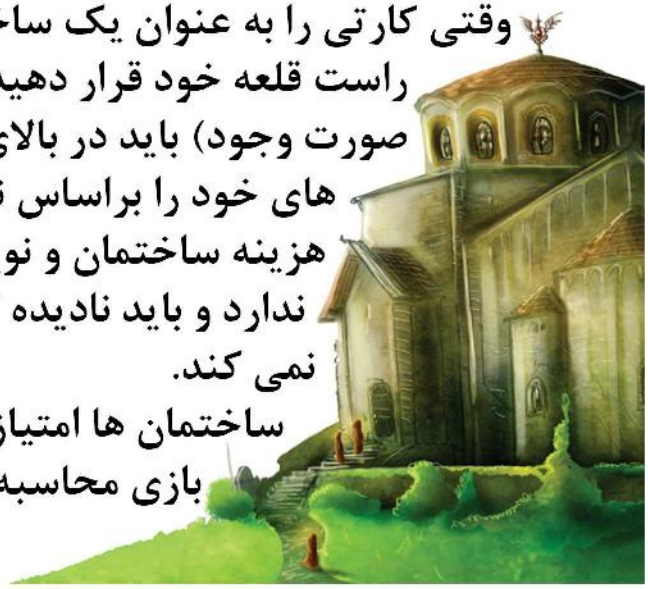
چوب

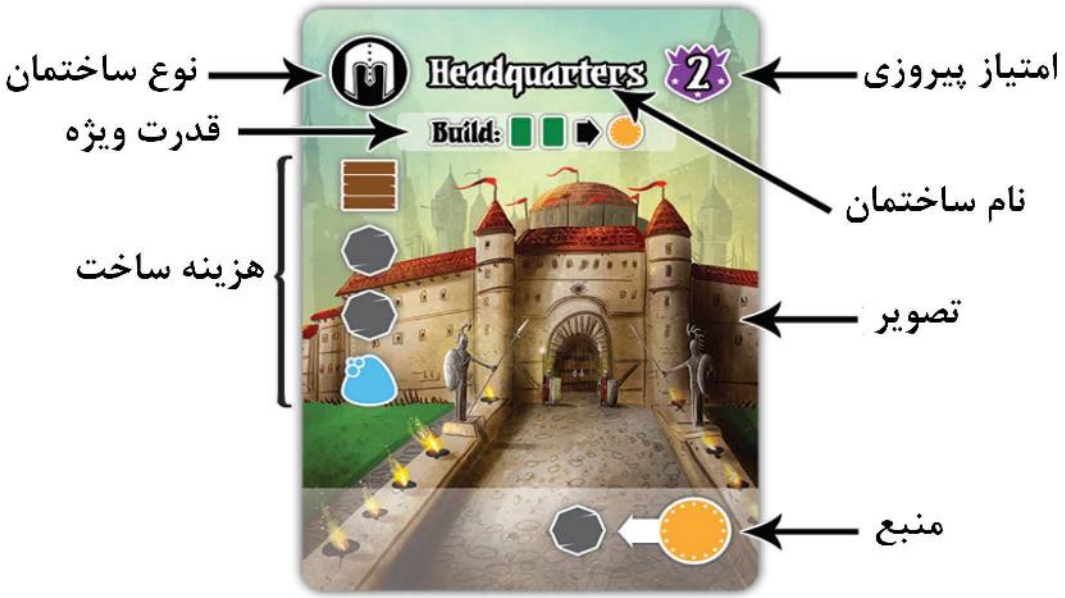
غذا

منبع دلخواه هر یک از ۴ نوع منبع را در اختیار بازیکن قرار می دهد. هنگامی که یک کارت ساختمانی را به عنوان منبع می سازید، آن را در دهکده خود به رو و وارونه قرار دهید به طوری که بخش منبع کارت در بالا قرار گیرد و سپس آن را به زیر کارت قلعه خود هُل دهید. با تولید منابع بیشتر، آنها را در زیر قلعه خود در یک دسته رو به بالا قرار دهید به طوری که تنها بخش منبع کارت ها دیده شود (توجه: به محض تولید یک منبع، باقی جزئیات کارت اهمیتی نخواهند داشت).
برای تولید یک منبع، یا اکشن تولید را در نوبت خودتان انجام دهید یا همین اکشن را در نوبت بازیکن دیگر دنبال کنید (برای جزئیات بیشتر به قسمت توسعه در صفحه ۸ مراجعه کنید).

ساختمان ها:

وقتی کارتی را به عنوان یک ساختمان می سازید، آن را در دهکده خود به رو و در سمت راست قلعه خود قرار دهید. نام ساختمان، امتیازات پیروزی و قدرت ویژه آن (در صورت وجود) باید در بالای کارت قابل مشاهده باشد. توصیه می کنیم ساختمان های خود را براساس نوع بچینید تا شمارش امتیازات آسان تر شود. نکته: هزینه ساختمان و نوع منبع در مورد یک ساختمان ساخته شده اهمیتی ندارد و باید نادیده گرفته شود پس پوشاندن آنها ایرادی به روند بازی وارد نمی کند.
ساختمان ها امتیاز پیروزی برای شما به ارمغان خواهند آورد که در پایان بازی محاسبه می شوند.





بیشتر ساختمان ها برای شما قدرت های ویژه ای را مهیا خواهند کرد که می توانید آنها را فورا یا در نوبت های بعدی استفاده کنید (به قسمت قدرت های ویژه در صفحه ۱۰ مراجعه کنید).
برای ساخت یک ساختمان، یا اکشن ساخت و ساز را در نوبت خودتان انجام دهید یا همین اکشن را در نوبت بازیکن دیگر دنبال کنید (برای جزئیات بیشتر به قسمت ساخت و ساز در صفحه ۹ مراجعه کنید).
نکته: نمی توانید در دهکده خود بیش از یک ساختمان با نام یکسان داشته باشید.

چیدمان یک دهکده

ماجراجویان

کارت های ماجراجو را نمی توان به عنوان منابع ایجاد کرد (این کارت ها در انتهای خود هیچ بخش منابعی ندارند). ماجراجویان می توانند قدرت ویژه و با ارزشی به شما بدهند و امتیاز بیشتری از اکثر کارت های ساختمان برای شما به همراه خواهند داشت.

برای جذب یک ماجراجو، اکشن به خدمت گیری را در نوبت خودتان انجام دهید یا همین اکشن را در نوبت بازیکن دیگر دنبال کنید (بخش جذب و استخدام را در صفحه ۹ ببینید). توصیه می کنیم که ماجراجویان خود را در یک گروه قرار دهید تا شمارش امتیاز آنها آسان تر باشد.

کشیدن و سوزاندن کارت:

کارت هایی را که می سوزانید، روی هر یک از پنج ستون ردیف کارت های ساختمان قرار دهید. اگر بیش از یک کارت را در نوبت خود بسوزانید، می توانید ستون مشابه یا متفاوتی را برای آن کارت ها انتخاب کنید. هر زمان که قصد کشیدن کارت دارید، می توانید کارت رویی هر ستون یا کارت رویی دسته کارت های ساختمان را بکشید (کارت های ماجراجو را نمی توان کشید، بلکه باید آنها را جذب نمود). اگر بیش از یک کارت می کشید، باید آنها را به طور همزمان بکشید. می توانید همه کارت ها را از ستون مشابه یا ستون های مختلف بکشید.

محدودیت دست:

پس از انجام یا دنبال کردن یک اکشن باید حداکثر ۸ کارت در دست خود داشته باشید. البته شما می توانید بدون نگرانی از این محدودیت کارت بکشید، اما بعد از اتمام کار، کارت های اضافه را (بیشتر از ۸ کارت) بسوزانید. انتخاب کارت هایی که سوزانده می شوند کاملا به اختیار خودتان است.

مثال : هلن ۷ کارت در دست خود و یک Guard Tower در دهکده خود دارد. او یک کارت به عنوان دنبال کردن اکشن کشیدن کارت ریک، و یک کارت نیز به دلیل قابلیت Guard Tower می کشد، که مجموع کارت های دستش را به عدد ۹ می رساند. سپس در انتهای اکشنش یکی از کارت های دستش را می سوزاند.

اگر یک قدرت ویژه به شما این امکان را می دهد که کارتی از رقبا بدزدید، مشابه با کشیدن کارت با آن برخورد کنید، یعنی به هر تعداد کارتی که قادر هستید از بازیکنان دیگر بدزدید و سپس در انتهای اکشن کارت های خود را به محدوده بازی (یعنی ۸ کارت) برسانید.

انجام بازی:

در هر نوبت، بازیکن فعال به ترتیب زیر چند مرحله را انجام می دهد:

۱. پر کردن

۲. انجام یک اکشن

پر کردن:

در دور های ابتدایی بازی، ممکن است سکه های طلا توسط شما یا سایر بازیکنان روی کارتهای منبع تان قرار گرفته باشند. در شروع نوبت خود، تمام سکه های طلا را از کارت های قلعه و منبع خود بردارید. این سکه ها متعلق به شما هستند.

انجام اکشن:

با قرار دادن توکن بازیکن فعال بر روی یکی از اکشن های کارت انتخاب اکشن، یک اکشن را انتخاب کرده و آن را انجام دهید. اصطلاحا به این کار «هدایت اکشن» گفته می شود.

بعد از اینکه اکشن خود را انجام دادید، تمامی بازیکنان در جهت ساعت گرد و با شروع از بازیکن سمت چپ شما، می توانند اکشن انتخابی شما را دنبال کنند.

وقتی همه بازیکنان اکشن شما را دنبال کردند یا نوبت خود را پاس دادند، نوبت شما به اتمام می رسد. توکن بازیکن فعال و کارت انتخاب اکشن را به بازیکن سمت چپ خود واگذار کنید.

اکشن ها:

پنج اکشن در بازی وجود دارد: برداشت، تولید، ساخت و ساز، جذب و استخدام و مالیات.

نکته: اگر اکشنی هزینه داشته باشد (برای مثال اکشن تولید شما را ملزم به سوزاندن یک یا دو کارت می کند)، هزینه آن باید در ابتدای اکشن پرداخت شود. اگر نتوانید هزینه را بپردازید، قادر به هدایت یا دنبال کردن آن اکشن نیستید.

برداشت:

هدایت کردن: ۳ کارت ساختمان را همزمان بکشید و به دست خود اضافه کنید.

دنبال کردن: ۱ کارت ساختمان بکشید و به دست خود اضافه کنید.

برای جزئیات بیشتر به بخش «کشیدن و سوزاندن کارت» در صفحه ۷ مراجعه کنید.

تولید:

هدایت کردن: یک کارت از دست خود بسوزانید تا یک کارت دیگر از دست خود را به عنوان منبع به دهکده خود اضافه کنید.

دنبال کردن: ۲ کارت از دست خود بسوزانید تا یک کارت دیگر از دست خود را به عنوان منبع به دهکده خود اضافه کنید.

برای جزئیات بیشتر به بخش «منابع» در صفحه ۵ مراجعه کنید.

ساخت و ساز:

هدایت کردن: هزینه یک کارت ساختمان از دستتان را بپردازید تا آن را به دهکده خود به عنوان یک ساختمان اضافه کنید. سپس یک کارت بکشید.

دنبال کردن : هزینه یک کارت ساختمان از دستتان را بپردازید تا آن را به دهکده خود به عنوان یک ساختمان اضافه کنید اما کارتی نکشید.

نکته مهم: شما نباید ساختمان های تکراری به دهکده خود اضافه کنید.

هزینه ساختمان: برای اضافه کردن ساختمان به دهکده خود باید بتوانید هزینه آن را پرداخت کنید. هر ساختمان یک یا چند منبع هزینه دارد. شما باید هر منبع را با قرار دادن یکی از سکه های تان بر روی کارت منبع متناظر و یا استفاده از قدرت های منابع ارائه کنید. (توجه: توصیه می کنیم که سکه طلای خود را به جای آیکون منبع روی آیکون طلا قرار دهید. اینکه به طور مداوم ببینید که چه منابعی تولید کرده اید، به برنامه ریزی برای اکشن های بعدی کمک خواهد کرد).

شما می توانید سکه های طلا را روی منابع خود یا سایر بازیکنان قرار دهید (نکته: طلایی که روی منابع بازیکنان دیگر قرار داده شود، زمانی که نوبت آنها شود به آنها تعلق خواهد گرفت).

مثال: هلن می خواهد Armory را بسازد که هزینه ساخت آن می باشد. او ۳ سکه طلا روی کارت ها قرار می دهد: یک سکه روی قلعه خودش که به او یک منبع دلخواه (در اینجا سنگ را انتخاب می کند) می دهد، یکی روی منبع چوب خودش. او هنوز به یک منبع سنگ دیگر نیاز دارد اما سنگی در دهکده خودش تولید نمی کند.بنابراین یک سکه دیگر را روی منبع سنگ ریک قرار می دهد تا سنگ دومی که برای ساخت Armory نیاز دارد را نیز به دست آورد.

شما نمی توانید سکه طلایی را که روی یک منبع قرار داده اید دوباره استفاده کنید. همچنین نمی توانید سکه را روی کارتی قرار دهید که پیش از این سکه ای روی آن قرار گرفته است.

قلعه ها و منابع دلخواه: قلعه شما یک منبع دلخواه برای تان مهیا می کند. شما می توانید از این منبع را به عنوان هر نوع منبع دیگری استفاده کنید: غذا، چوب، سنگ یا جادو.

نکته مهم: اگرچه می توانید طلای خود را برای استفاده از منابع تولیدی سایر بازیکنان استفاده کنید، اما قادر به استفاده از منبع دلخواه بازیکنان که توسط کارت قلعه آنها تولید می شود نیستید. شما تنها می توانید از منبع دلخواه قلعه خود استفاده کنید.

جذب و استخدام:

هدایت کردن: یک سکه طلا به بانک بپردازد تا یک ماجراجو به دهکده خود اضافه کنید.

دنبال کردن: دو سکه طلا به بانک بپردازید تا یک ماجراجو به دهکده خود اضافه کنید.

ملزومات جذب و استخدام: ماجراجویان تنها در صورتی به دهکده شما می آیند که در آنجا احساس راحتی کنند. هر ماجراجو نیاز به یک یا چند نوع ساختمان دارد تا حس کند در خانه است و شما برای جذب او باید این ساختمان ها را در دهکده خود داشته باشید وگرنه قادر به جذب و استخدام آن ماجراجو نخواهید بود.

برای افزودن یک ماجراجو، می توانید هر کدام از کارت های رو شده ماجراجو را از مخزن ماجراجویان انتخاب کنید و آن را به رو در دهکده خود قرار دهید. سپس کارت رویی دسته ماجراجویان بردارید و به رو در مخزن ماجراجویان به عنوان جایگزین کارتی که برداشته اید قرار دهید (اگر هیچ کارتی در دسته ماجراجویان باقی نمانده است، مرحله جایگزینی انجام نخواهد شد).

مثال: تام می خواهد Paladin را جذب کند، که او را ملزم به داشتن یک ساختمان و یک ساختمان در دهکده خود می کند. او از هر نوع ساختمان یک نمونه در دهکده خود دارد و نیازمندی های این ماجراجو را برآورده می کند. بنابراین اکشن استخدام را هدایت می کند و با پرداخت یک سکه طلا به بانک، Paladin را به دهکده خود اضافه می کند.

مالیات:

هدایت کردن: ۱ سکه طلا از بانک بگیرید و ۱ کارت ساختمان بکشید و به دست خود اضافه کنید.

دنبال کردن: یک کارت ساختمان بکشید و به دست خود اضافه کنید.

تعداد سکه های طلا در بازی محدود است. اگر سکه طلای دیگری در بانک وجود ندارد، نمی توانید سکه طلا بگیرید. البته در این حالت هم می توانید اکشن مالیات را هدایت یا دنبال کنید و فقط ۱ کارت ساختمان بکشید و به دست خود اضافه کنید.

قدرت های ویژه:

اکثر ساختمان ها و ماجراجویان پس از ساخته شدن یا جذب شدن قدرت های ویژه ای را به دارندگان خود می دهند.

توضیحاتی در مورد قدرت های ویژه:

برخی از این قدرت ها دارای آیکون است که به معنای اثر فوری است. این قدرت ها یک بار و تنها در زمان ساخت ساختمان یا استخدام ماجراجو قابلیت استفاده دارند.

اما برخی از قدرت ها فوری نیستند و با نام یکی از اکشن ها آغاز می شوند. قدرت هایی که بر برخی از اکشن ها اعمال می شوند مانند برداشت، ساخت و ... که در هنگام هدایت یا دنبال کردن آن اکشن خاص در تمام بازی قابلیت اجرا دارند. این اکشن ها در همان اکشنی که ساختمان ساخته یا ماجراجو جذب می شود قابل اجرا نیستند و باید در اکشن های بعدی مورد استفاده قرار گیرند. این قدرت ها می توانند یک بار در هر اکشن به کار گرفته شوند.

مثال: ریک اکشن ساخت و ساز را هدای می کند و Wizard's Tower را می سازد که دارای قدرت ساخت وساز:+ است. او سکه را در این نوبت دریافت نمی کند، اما در اکشن ساخت و ساز بعدی که انجام دهد (چه به عنوان هدایت کننده و چه به عنوان دنبال کننده) سکه طلا از بانک خواهد گرفت.

استفاده از قدرت های اختیاری است و می توانید آنها را به کار نگیرید.
همچنین قدرت ها می توانند با هم جمع شوند.

مثال: تام کارت Cathedral را در اختیار دارد که قدرت مالیات:+ را به او می دهد. همچنین کارت Oracle را نیز دارد که قدرت مالیات:+ را داراست. تام در نوبتش اکشن مالیات را هدایت می کند که به او اجازه می دهد با استفاده از این دو قدرت ویژه، ۳ کارت ساختمان بکشد و به دستش اضافه کند و ۲ سکه نیز از بانک دریافت نماید. هلن نیز همین دو ساختمان را در دهکده خود دارد، بنابراین با دنبال کردن اکشن تام، ۳ کارت ساختمان می کشد و یک سکه طلا دریافت می نماید.

هزینه قدرت های ویژه:

اکثر قدرت های ویژه رایگان هستند. اما برخی از آنها هزینه ای دارند (مانند سوزاندن یک یا چند کارت) که باید قبل از استفاده پرداخت شوند. طبیعتا اگر نتوانید این هزینه را پرداخت کنید، امکان استفاده از آن قدرت را نخواهید داشت.

زمان استفاده از قدرت های ویژه:

هر قدرتی که یک +یا +, +, +با یا بدون هزینه به بازیکن اعطا کند، قدرت منبع نامیده می شود. این منابع می توانند در هنگام هدایت یا دنبال کردن اکشن ساخت و ساز استفاده شوند تا همه یا بخشی از هزینه ساخت را از این طریق پرداخت کنند. برای استفاده از این قدرت ها نیازی به قرار دادن سکه طلا نیست. شما تنها می توانید از هر قدرت ویژه یک بار در هر اکشن استفاده کنید.

مثال: هلن کارت Farm را در اختیار دارد که به او قدرت منبع ساخت وساز:+ را می دهد. او می خواهد Tannery را بسازد که هزینه اش است. پس از انتخاب اکشن ساخت و ساز، هلن از قدرت ویژه کارت Farm خود استفاده می کند تا منبع غذای مورد نیاز برای ساخت Tannery را بپردازد و سپس آن را به دهکده خود اضافه می کند.

تمامی قدرت های ویژه، شامل قدرت های فوری، نمی توانند پیش از اینکه اکشن اصلی را به پایان برسانید مورد استفاده قرار گیرند.

مثال: ریک کارت Barracks را در دهکده خود دارد که به او قدرت تولید:+ را می دهد. متأسفانه ریک کارت مورد نیاز برای پرداخت هزینه اکشن تولید را ندارد، بنابراین تا زمانی که نتواند این هزینه را بپردازد و متعاقب آن اکشن تولید را به طور کامل انجام دهد، قادر به استفاده از این قابلیت کارت Barracks نخواهد بود.

اگر چند قدرت ویژه در اختیار دارید، ترتیب استفاده از آنها را خودتان تعیین می کنید.

مثال:هلن Witch's Hut را می سازد که به او قدرت فوری را می دهد (بلافاصله یک کارت بسوزاند تا یک سکه دریافت کند). این تنها کارتی بود که در دستش داشت، اما دهکده او دارای ساختمان Armory نیز هست که به او قدرت ساخت:+ را می دهد. بنابراین پس از پرداخت هزینه ساخت و ساز و اضافه کردن Witch's Hut به دهکده است، او ابتدا از Armory استفاده می کند و یک کارت می کشد و سپس از Witch's Hut استفاده می کند و با سوزاندن کارتی که کشیده بود، یک سکه طلا از بانک دریافت می کند.

پایان بازی:

بازی زمانی به پایان خود نزدیک می شود که یکی از بازیکنان تعداد مشخصی کارت ساختمان و یا ماجراجو داشته باشد. این عدد با توجه به تعداد بازیکن حاضر در بازی متغیر است که در جدول زیر مشاهده می کنید. این حالت ممکن است توسط بازیکن هدایت کننده اکشن و یا یکی از بازیکنان دنبال کننده اکشن اتفاق بیفتد. به محض اینکه تعداد ساختمان ها یا ماجراجویان به حد نصاب ذکر شده رسید، بازی نوبت آخر خود را طی می کند. به عنوان مثال اگر بازیکن فعال باعث اتمام بازی شود، تمام بازیکنان شانس دنبال کردن اکشن او را دارند و سپس بازی به پایان می رسد.

تعداد بازیکنان	2	3	4	5
مجموع ساختمان ها و ماجراجویان	12	12	10	10

نکته: کارت های منبع تولید شده و کارت قلعه در شمارش کل به حساب نمی آیند.

امتیازشماری

امتیازات پیروزی مشخص شده در گوشه سمت راست و بالای کارت های ساختمان و ماجراجویان دهکده خود را جمع بزنید. منابع و کارت های موجود در دستتان شمارش نمی شوند. سپس امتیازات پیروزی مربوط به قدرت های ویژه ساختمان ها یا ماجراجویان دهکده خود را محاسبه کنید (به عنوان مثال Knight به ازای هر ساختمان در دهکده شما یک امتیاز برایتان به همراه خواهد داشت). در نهایت یک امتیاز به ازای هر سکه طلایی که در اختیارتان است کسب می کنید که این امتیاز شامل سکه هایی قرار گرفته بر روی کارت های منابع و کارت قلعه نیز می شود.

بازیکنی با بیشترین امتیاز پیروزی برنده بازی خواهد بود. در صورت تساوی بازیکنی که ساختمان و ماجراجوی بیشتری داشته باشد برنده است. در صورت تساوی مجدد بازیکنی که سکه بیشتری داشته باشد برنده خواهد بود. اگر بازهم تساوی بین بازیکنان حاکم بود بازیکنی که منابع بیشتری تولید کرده باشد پیروز بازی است. در صورتی که در تمام این حالت بین دو یا چند بازیکن تساوی وجود داشته باشد، همگی با هم برنده بازی هستند.

بازی یک نفره:

قوانین بازی معمول چند نفره در بازی یک نفره نیز حاکم است با تغییرات زیر:

چیدمان:

تنها از ۷ سکه طلا استفاده کنید و باقی سکه ها را به جعبه بازگردانید. کارت های ساختمان را بُر زده و ۳۵ کارت را به عنوان دسته کارت ها به صورت تصادفی جداسازی کنید. باقی کارت ها را بدون نگاه کردن به آنها به جعبه بازی بازگردانید. باقی عملیات چیدمان را مانند بازی معمولی انجام دهید.

محدودیت دست:

محدودیت دست همچنان همان ۸ کارت است، با این تفاوت که هرگز نمی توانید از عدد ۸ عبور کرده و سپس کارت های اضافه را بسوزانید. به محض اینکه ۸ کارت در دست داشتید، تحت هیچ شرایطی امکان کشیدن کارت بعدی را نخواهید داشت.

دنبال کردن:

در بازی یک نفره عمل دنبال کردن وجود ندارد و بازیکن همواره عمل هدایت کردن را انجام خواهد داد (نکته: بعضی اکشن ها در بازی تک نفره متفاوت است. در ادامه اکشن ها توضیح داده شده اند).

حذف کردن به جای سوزاندن:

حذف کردن به معنای انتخاب یک کارت از دستتان و خارج کردن کامل آن از بازی است (یعنی به جعبه بازگردانده می شوند) به جای اینکه به یکی از ۵ ستون کارت های ساختمان برگردد. این کار بخشی از برخی اکشن هاست که در ادامه توضیح داده می شود. حذف کردن اختیاری نیست و زمانی که قوانین می گویند باید این کار را انجام دهید و اگه قوانین ذکر نکرده باشند حق انجام این کار را ندارید.

پر کردن:

سکه ها و منابع یک نوبت متعاقب استفاده از آنها قابل استفاده نخواهند بود. زمانی که یک سکه را برای استفاده از یک منبع خرج می کنید، سکه مانند همیشه بر روی آیکون مربوط به خود در سمت چپ قرار می گیرد. در آغاز نوبت بعدی، تمام سکه ها را از آیکون سکه در سمت چپ، به روی آیکون منبع در سمت راست منتقل کنید. این سکه ها و منابع در طول نوبت جدید قابل استفاده نیستند.

در نوبت بعدی ابتدا تمام سکه های طلا را از روی آیکون های منابع در سمت راست برداشته (این سکه ها در این نوبت قابل استفاده هستند) و سپس سکه های طلایی که روی آیکون مربوط به خود در سمت چپ هستند را به روی آیکون منبع در سمت راست منتقل کنید. نکته: کارت های منبع در هر زمان می توانند تنها پذیرای یک سکه طلا باشند، بدون توجه به اینکه سکه در کدام قسمت کارت قرار دارد.

اکشن برداشت:

مثل حالت معمول ۳ کارت بکشید، مگر اینکه تعداد کارت های دستتان از ۸ عدد بیشتر شود که در این صورت فقط تا زمانی که کارت های دستتان به عدد ۸ برسد حق کشیدن کارت دارید.

اکشن تولید:

به جای سوزاندن یک کارت، در ابتدای این اکشن یک کارت از دستتان را از بازی حذف کنید. اگر قادر به حذف کارتی از دستتان نیستید (مثلا فقط یک کارت در دست دارید) نمی توانید اکشن تولید را انجام دهید (دقت داشته باشید که قدرت های ویژه ای که به شما اجازه کشیدن کارت می دهند، تنها پس از کامل کردن اکشن قابل استفاده هستند).

اکشن ساخت و ساز:

این اکشن بدون تغییر نسبت به قوانین استاندارد بازی همچنان قابل اجراست، اما توجه داشته باشید که کشیدن یک کارت بعدی از ساخت و ساز اختیاری نیست. با این حال استفاده از قدرت های ویژه همیشه اختیاری است بنابراین (به عنوان مثال) می توانید از قدرت کارت Armory ساخت و ساز:+ استفاده نکنید.

اکشن جذب و استخدام:

برای استخدام ماجراجو در حالت یک نفره، به جای یک سکه باید ۲ سکه به بانک بپردازید.

اکشن مالیات:

یک کارت ساختمان از دستتان حذف کنید و یک سکه از بانک بگیرید. اگر قادر به حذف کارت نیستید (مثلا هیچ کارتی در دست ندارید) امکان انجام این اکشن را نخواهید داشت.

قدرت های ویژه:

اگر یک قدرت ویژه شما را قادر می سازد که یک کارت از بازیکنان دیگر بگیرید، در حالت یک نفره بازی می توانید با استفاده از این قدرت یک کارت جدید بکشید. اگر یک قدرت ویژه شما را قادر می سازد که یک سکه از بازیکنان دیگر بگیرید، در حالت یک نفره بازی می توانید با استفاده از این قدرت یک سکه از بانک بگیرید.

پایان بازی:

بازی زمانی به پایان می رسد که دسته کارت های ساختمان در انتهای یک نوبت به پایان برسد. اگر زمانی که دسته کارت های ساختمان به پایان رسیده است، کارتی از ستون های ساختمان برداشتید، آن فضا یا دسته را مجدد پر نکنید.

امتیازشماری:

مطابق حالت چند نفره امتیاز خود را محاسبه کنید و سپس آن را با انتظارات پادشاه مقایسه نمایید:

۶۰ امتیاز و بیشتر: تبریک! شما پایتخت سرزمین والریا را ساخته اید.

بین ۵۰ تا ۵۹ امتیاز: همه شهروندان والریا مفتخر خواهند بود که دهکده شما را خانه خود بدانند، البته به جز پادشاه و ملکه.

بین ۴۰ تا ۴۹ امتیاز: عملکرد خوبی داشتید، اما به تلاش خود ادامه دهید. شاید روزی بتوانید یک تیم از گلادیاتورهای شناخته شده را تحت تأثیر قرار دهید.

بین ۳۰ تا ۳۹ امتیاز: شاید کمی تبلیغات به کمک تان بیاید. می توانید خود را به پایتخت جنگ و جنجال والریا تغییر دهید؟

۲۹ امتیاز یا پایین تر: مسافران حتی در هنگام عبور از دهکده شما سرعت خود را کم نمی کنند.

توضیحات کارت ها:

قدرت Knight: 1 به ازای هر : به ازای هر ساختمان سربازی که در دهکده تان دارید، در انتهای بازی یک امتیاز به شما می دهد.

قدرت Rogue: این امکان را به شما می دهد که ۲ کارت تصادفی از دست یکی از بازیکنان بکشید. انتخاب بازیکن به عهده شماست، اما کشیدن کارت تصادفی خواهد بود.

قدرت Necromancer: به ازای هر :این امکان را به شما می دهد که در همان لحظه به ازای هر ساختمان سایه ای که در دهکده تان دارید، یک کارت بکشید.
قدرت Warlord: ساخت و ساز: + برای : یک منبع دلخواه در هنگام ساخت ساختمان های سرباز به شما می دهد.
قدرت Thief: این امکان را به شما می دهد که یک طلا از یکی از بازیکنان بگیرید. نمی توانید این سکه را از بین سکه هایی که روی کارت های منبع قرار گرفته است انتخاب کنید.
قدرت Keep: این امکان را به شما می دهد که یک کارت تصادفی از دست یکی از بازیکنان بکشید. انتخاب بازیکن با شماست اما کشیدن کارت تصادفی خواهد بود.
قدرت منبع Fountain: ساخت و ساز: + اگر ابتدا دو کارت از دستتان بسوزانید، یک منبع دلخواه در هنگام هر ساخت و سازی به شما می دهد. اگر شما هدایت کننده اکشن هستید، نمی توانید از کارت جایزه ای که برای هدایت این اکشن کشیده اید استفاده کنید، زیرا این کارت را فقط بعد از تکمیل اکشن ساخت و ساز می توانید بکشید.
قدرت منبع Monastery: ساخت و ساز: + برای :در هنگام ساخت ساختمان های مقدس، یک منبع دلخواه به شما می دهد.
قدرت Tavern: 1 به ازای هر :به ازای هر ماجراجویی که در پایان بازی در دهکده تان داشته باشید، یک امتیاز پیروزی به شما می دهد.
قدرت Harbor: 1 به ازای هر :به ازای هر ساختمان سربازی که در انتهای بازی در دهکده تان داشته باشید، یک امتیاز پیروزی به شما می دهد.

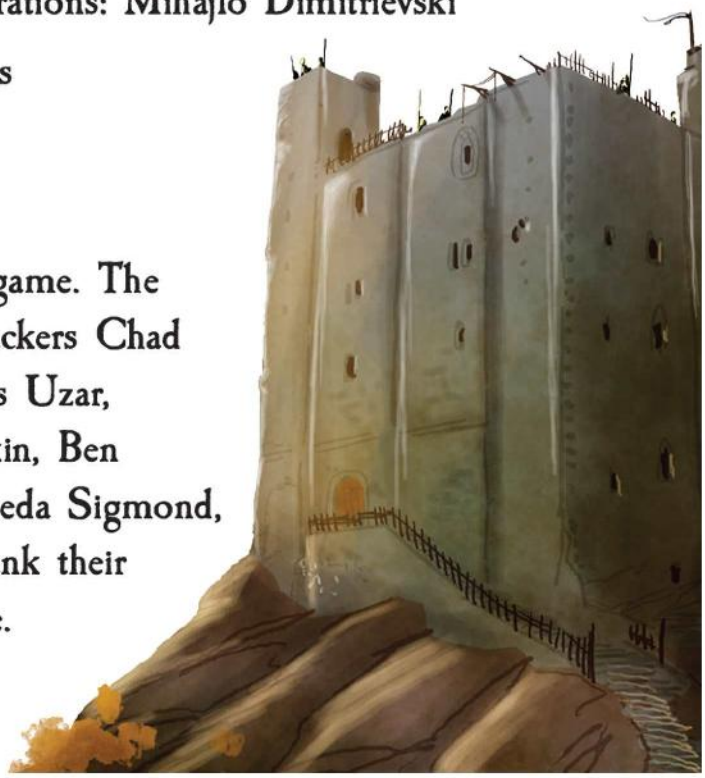
@BaziRoomizi @Bazi.Roomizi

Credits

Design: Rick Holzgrafe and Isaias Vallejo | Illustrations: Mihajlo Dimitrievski

Publisher and Game Developer: Daily Magic Games

Copy Editing: Sarah Bolland and Joan Foster

Lead Testers: Tom Hillman and Helen Holzgrafe

Special Thanks to: Richard Ham for reviewing the game. The Kickstarter community, especially, our Adventurer backers Chad Behanna, Jason Preder, Phillip Baird, Don Freel, Les Uzar, Matthew Strickler, Robin Lindgren, Matthew Dworkin, Ben Rubinstein, Ken Abrams, Kris Drummond, Andromeda Sigmond, and Zach Murdock. The designers would like to thank their wives, without whom none of this would be possible.