

نگاه کلی به بازی:

صفحه بازی محله چینی های نیویورک را در سالهای ۱۹۶۰ نشان میدهد. این محله به شش ناحیه تقسیم شده و در هر ناحیه تعدادی ساختمان وجود دارد که شماره گذاری شده اند. ساختمان های کل محله چینی ها از یک تا هشتاد و پنج شماره گذاری شده است. بازی در شش سال از سال ۱۹۶۵ تا ۱۹۷۰ بازی میشود. در ابتدای هر سال بازیکنان تعدادی کارت ساختمان و تعدادی ژتون کسب و کار دریافت میکنند و باید تلاش کنند با استفاده از ساختمانها و ژتون های کسب و کاری که به دست آورده اند و مهم تر از همه با استفاده از مهارت مذاکره شان کسب و کارهای یکسان در ساختمان های مجاور هم درست کنند. در پایان هر سال بازیکنان سود تاسیس واحد های تجاری شان را دریافت میکنند و وارد سال جدید میشوند و بازی به همان روال قبل ادامه پیدا میکند.



محتویات بازی:



چیدمان بازی:

- صفحه بازی را وسط میز قرار دهید
- هر بازیکنی یک رنگ (قرمز، زرد، سبز، سفید یا بنفش) را انتخاب کرده و نشانگرهای مربوط به آن رنگ را دریافت میکند
- هر بازیکن یک کارت راهنما دریافت میکند در یک طرف این کارت تعداد کارت هایی که در هر نوبت باید به بازیکنان داده شود نوشته شده و در روی دیگر کارت مقدار پولی که در پایان هر سال باید به کسب و کارها با توجه به اندازه شان داده شود نوشته شده است
- در ابتدای بازی هر بازیکن پنجاه هزار دلار دریافت میکند. بقیه پولها به پشت وسط بازی قرار میگیرند
- ژتون های کسب و کارها را داخل کیسه میریزیم و وسط میز کنار صفحه بازی میگذاریم
- کارت ساختمان ها بر زده میشود و به پشت وسط میز قرار داده میشود
- نشانگر سال را روی تقویم بازی که در گوشه پایین سمت راست زمین است را در سال ۱۹۶۵ قرار میدهیم
- هر کسی که به تازگی به یک محله چینی و یا رستوران چینی رفته بازیکن نفر اول میشود

گام اول: هدف بازی

در پایان سال ششم یعنی در پایان سال ۱۹۷۰ هر کسی که پول بیشتری جمع کرده باشد برنده بازی است

گام دوم: قوانین

بازی در شش دور بازی میشود و هر دور نماینده یک سال است. بازی در سال ۱۹۶۵ (سال مار) آغاز میشود و در سال ۱۹۷۰ (سال سگ) تمام میشود.

هر دور از بازی شامل مراحل زیر میشود:

(۱) به بازیکنان تعدادی کارت ساختمان داده میشود

(۲) هر بازیکن از داخل کیسه، تعدادی ژتون کسب و کار بر میدارد

(۳) مبادلات بین افراد آغاز میشود

(۴) ژتون های کسب و کار روی زمین گذاشته میشود

(۵) درآمدها محاسبه شده و به بازیکنان پرداخت میشود

(۶) نشانگر سال جابه جا میشود و وارد سال جدید میشود

توضیح مراحل بازی:

۱) به بازیکنان تعدادی کارت ساختمان داده میشود

کسی که کارت بازیکن نفر اول را دریافت کرده کارتهای ساختمان را با توجه به جدولی که روی کارت راهنماست بین بازیکنان توزیع میکند.

دور	اول	دوم	سوم	چهارم	پنجم	ششم
سه بازیکن	۵/۷	۴/۶	۴/۶	۴/۶	۴/۶	۴/۶
چهار بازیکن	۴/۶	۳/۵	۳/۵	۳/۵	۳/۵	۳/۵
پنج بازیکن	۳/۵	۳/۵	۳/۵	۲/۴	۲/۴	۲/۴

برداشتن کارت ساختمان ها را با توجه به روند زیر دنبال کنید:

- تعداد کارتهایی که به بازیکنان داده میشود با توجه به تعداد بازیکنان شرکت کننده در بازی و همچنین اینکه در کدام دور از بازی هستیم تغییر میکند
 - هر بازیکن تعداد کارت بیشتر را با توجه به جدول بالا دریافت میکند و دو کارت خود را میسوزاند تا تعدادی برابر با تعداد کمتر نوشته شده در جدول را داشته باشد
 - عدد دومی که بعد از اسلش در جدول نوشته شده نشان میدهد که چه تعداد کارت باید در دست بازیکنان باقی بماند
 - کارتهایی که سوزانده میشود به دسته کارتها برگردانده میشود و مجدداً بر زده میشود تا برای دست های بعدی آماده باشد
 - تمام بازیکنان کارتهای خود را رو میکنند و در ساختمان هایی که کارتش دستشان است مهره های رنگ خود را میگذارند
- مثال: در یک بازی چهار نفره در دست اول هر بازیکن شش کارت دریافت میکند و از این شش کارت چهار کارت را نگه داشته و دو کارت را میسوزاند

۲) هر بازیکن از داخل کیسه، تعدادی ژتون کسب و کار بر میدارد

با شروع از بازیکنی که کارت بازیکن نفر اول را در دست دارد به ترتیب بازیکنان از داخل کیسه تعدادی ژتون کسب و کار خارج میکنند. تعدادی که بازیکنان باید در هر دور ژتون بردارند در جدول یک نشان داده شده است.

برداشتن ژتون های کسب و کار را با توجه به روند زیر انجام دهید:

- تعداد ژتون های کسب و کاری که باید برداشته شود با توجه به تعداد بازیکنان و دور بازی متفاوت است

- هر بازیکن در هر دور با توجه به عددی که با رنگ قرمز نشان داده شده است ژتون بر میدارد
- ژتون های کسب و کار تا زمانی که تمامی بازیکنان ژتون های خود را بیرون نیاورده اند مخفی باقی میماند
- سپس تمام ژتون های کسب و کار همزمان باهم رو میشوند تا تمامی بازیکنان فرصتی برابر برای تجارت ساختمان ها و کسب و کارهایشان داشته باشند

۳) مبادلات بین افراد آغاز میشود

در این مرحله مبادلات آغاز میشود و مبادلات به هر شکلی میتواند صورت بگیرد در این محله تنها قانون بازار برقرار است. تمام مذاکرات و مبادلات بین تمام بازیکنان به صورت همزمان صورت میگیرد. هر بازیکنی میتواند با هر بازیکن دیگری وارد مذاکره و معامله شود حتی بازیکنان میتوانند به صورت همزمان با دو نفر مذاکره کنند و با آنها به صورت همزمان وارد معامله شوند. هر بازیکنی میتواند در هر موقعیتی خود را وارد مذاکره بین دو بازیکن دیگر بکند. در این محله هر چیزی را میتوان معامله کرد. ساختمان ها (همراه با کسب و کارشان و یا ساختمان های خالی)، ژتون های کسب و کار و پول با هر ترکیبی و به هر مقداری قابل معامله است.

زمانی که یک ساختمان مبادله میشود باید مهره روی آن ساختمان با مهره ای به رنگ مهره صاحب جدید ساختمان جا به جا شود. در این صورت صاحب پیشین ساختمان مهره خود را برداشته و به کیسه مهره های خود برمیگرداند.

مذاکرات و معاملات تا زمانی ادامه پیدا میکند که تمامی بازیکنان توافق کنند وارد مرحله جدید بازی شوند.

نکته مهم: وقتی که ژتون یک کسب و کار را بر روی یک ساختمان قرار میدهید دیگر تا پایان بازی به هیچ وجه نمیتوان این ژتون را جا به جا کرد. اما میتوان مالکیت این کسب و کار را در صورت توافق صاحب کسب و کار تعویض کرد

در این مثال Chang که مهره قرمز دارد به Lucy که مهره زرد دارد یک چایخانه (tea house) خود را که روی صفحه بازی گذاشته است پیشنهاد میدهد و در ضمن از لوسی میخواهد که در ازای پرداخت ده هزار دلار دو ژتون Dim Sum و ساختمان شماره بیست خود (لوسی) را به او (چانگ) بدهد



در این جا لوسی با پیشنهاد چانگ موافقت میکند و دو ژتون Dim Sum خود را به چانگ میدهد و ده هزار دلار دریافت میکند. در ضمن مهره قرمز چانگ از روی چایخانه برداشته میشود و به جای آن مهره زرد لوسی روی چایخانه گذاشته میشود حالا لوسی سه چایخانه نزدیک به هم دارد. در خانه شماره بیست هم مهره زرد لوسی برداشته میشود و به جای آن مهره قرمز چانگ گذاشته میشود



۴) ژتون های کسب و کار روی صفحه بازی گذاشته میشود

با شروع از نفر اول هر بازیکن در نوبت خود به تعدادی که میخواهد میتواند مغازه در زمین بازی بسازد. ساختن مغازه توسط یک بازیکن به این صورت انجام میگردد که بازیکن هر کسب و کاری را که میخواهد میتواند در یکی از ساختمان های روی صفحه که متعلق به خود اوست قرار دهد. بازیکنان باید دقت کنند که وقتی ژتون کسب و کار خودشان را در صفحه قرار دادند حتما یک مهره رنگی خود را روی آن قرار دهند که مالکیت کسب و کار مشخص شود. هر بازیکن در نوبت خود میتواند یک کسب و کار بسازد و یا اینکه هیچ کسب و کاری روی صفحه قرار ندهد و نوبت خود را به نفر بعدی بدهد. نوبت بازیکنان باید به صورت ساعتگرد رعایت شود.

بازیکنان در نوبت خود میتوانند ژتون های کسب و کار خود را کنار کسب و کار مشابهی که روی صفحه بازی دارند قرار دهند. کسب و کارهای مشابهی که کنار هم ساخته شود (باهم ضلع مشترک داشته باشند، این که صرفا از یک گوشه به هم وصل باشند کنار هم به حساب نمی آیند). یک تجارت را درست میکنند که در پایان هر سال به ازای تجارتهایی که بازیکن داراست از بانک پول دریافت میکند.

مثال: لوسی سه ژتون Dim Sum کنار هم دارد در نتیجه او یک تجارت با سایر سه داراست. او میتواند در دورهای بعدی ژتون های Dim Sum بیشتری روی صفحه قرار دهد و تجارت خود را بزرگتر کند و از بانک پول بیشتری دریافت کند



اما باید دقت کنید که ژتون های کسب و کار مشابه که دو مالک جدا دارند یک تجارت به حساب نمی آیند

مثال: چهار ژتون کسب و کار (فروش ماهی های مناطق گرمسیری) کنار هم قرار دارند Chang که مهره قرمز دارد سه تا از این ژتون های کسب و کار فروش ماهی های مناطق گرمسیری در دست اوست و یکی از این ژتونها در دست سیمون است که مهره سبزر دارد. اگر در دست های بعدی، سیمون مغازه خود را به چانگ بفروشد در آن صورت Chang یک تجارت کامل چهار تایی فروش ماهی های مناطق گرمسیری خواهد داشت.



در صورتی که یک بازیکن تعداد ژتون های کسب و کار بیشتری از ماکزیمم سایز یک تجارت روی صفحه قرار بدهد، در این صورت این ژتون ها دو کسب و کار جدا حساب میشوند: یک تجارت با تعداد بیشترین سایز آن ژتون کسب و کار و تجارتی دیگر به اندازه باقیمانده ژتونهای کسب و کار.

مثال: Chang پنج ژتون کنار هم آتلیه عکاسی دارد. او در واقع دو تجارت آتلیه عکاسی دارد که سایز یکی سه است و سایز دیگری دو است



۵) درآمدها محاسبه شده و به بازیکنان پرداخت میشود

در پایان هر سال، بازیکن ها به ازای تجارت هایی که روی صفحه بازی دارند درآمد کسب میکنند. ژتون های کسب و کاری که روی صفحه گذاشته نشده و همینطور ساختمان هایی که روی آنها کسب و کاری ایجاد نشده است هیچ درآمدی تولید نمیکنند. یک بازیکن باید به عنوان بانکدار انتخاب شود و درآمد بازیکنان را طبق جدول زیر به آنها پرداخت کند.

اندازه تجارت	۱	۲	۳	۴	۵	۶
ناقص	۱۰۰۰۰	۲۰۰۰۰	۴۰۰۰۰	۶۰۰۰۰	۸۰۰۰۰	
کامل	-	-	۵۰۰۰۰	۸۰۰۰۰	۱۱۰۰۰۰	۱۴۰۰۰۰

درآمد حاصل از هر تجارت بر مبنای سایز آن تجارت (از یک تا شش) و وضعیت آن (کامل و یا ناقص) تعیین میشود. تجارتی که به ماکزیمم اندازه خود که بر روی ژتون کسب و کار نوشته شده برسد کامل است و پول بیشتری دریافت میکند. به عنوان مثال یک مغازه آنتیک فروشی (Antique Shop) با سایز شش کامل به حساب می آید در حالی که یک مغازه Dim Sum با سایز چهار هنوز کامل نیست (یک مغازه Dim Sum با پنج ژتون کسب و کار کنار هم کامل میشود)



Simon برای تجارت کامل غذای دریایی اش (Sea Food) پنجاه هزار دلار دریافت میکند اما تنها چهل هزار دلار برای تجارت خشکشویی اش (Laundry) دریافت میکند به این دلیل که تعداد مغازه های خشکشویی که کنار همدیگر درست کرده هنوز به اندازه ماکزیمم خود نرسیده. دو ژتون کارگاه تولیدی لباس (Factory Shop) تجارت های جدایی به حساب می آیند به این دلیل که از یک ضلع به یکدیگر متصل نشده اند و تنها از یک راس به یکدیگر متصل شده اند. Simon برای یکی از این دو تجارت کارگاه تولیدی لباس (Factory Shop) که دو ژتون Factory Shop کنار هم قرار گرفته اند بیست هزار دلار دریافت میکند و ده هزار دلار نیز برای تجارت بعدی کارگاه تولیدی لباس (Factory Shop) که سایز آن یک است دریافت میکند

نکته: مقدار پولی که هر بازیکن دارد باید از دیگر بازیکنان مخفی نگه داشته شود.

۶) نشانگر سال جابه جا میشود و وارد سال جدید میشود

در پایان هر دور یک سال به پایان میرسد و مهره نشانگر سال را باید یک سال به جلو ببرید

پایان بازی

بازی در پایان دور ششم زمانی که مهره نشانگر سال روی سال ۱۹۷۰ است تمام میشود. بازیکنان در پایان دور ششم درآمدهای خود را طبق روال هر دور دریافت میکنند و سپس درآمدهای خود را که در طول این شش سال به دست آورده اند حساب میکنند. بازیکنی که بیشترین پول را در طول این شش سال به دست آورده باشد برنده بازی است. در صورتی که دو نفر مقدار پول برابر داشتند، بازیکنی که تعداد بیشتری کسب و کار روی زمین داشته باشد برنده است.