

رسالة

مفتوحه وامننا



تصویرساز روی جلد: نیما مجلسی
مترجم: امیر کیانی زاده
تولید شده توسط گروه بامداد گیمز



@bamdadgames

بامداد

طراح بازی: Jordy Adan
تصویرساز: Lucas Ribeiro
طراحی گرافیک: Luis Francisco

مقدمه:

ملکه "Gimnax" فرمان احیاء سرزمین های شمالی را صادر کرده است. بعنوان یک نقشه بردار تحت خدمت ملکه، شما ماموریت دارید تا نقشه این منطقه را تهیه، و برای "پادشاهی نولاس" ارسال کنید. ملکه طی فرمانی، سرزمین های مورد علاقه خود را اعلام نموده، و شما با نقشه برداری مطابق خواسته های ملکه، شهرت بیشتری به دست خواهید آورد.

اما شما در این سرزمین های وحشی تنها نخواهید بود. موجودات خبیث با پایگاه هایی که دارند برای شما ایجاد مزاحمت خواهند کرد، و این شماست که با دقت در رسم خطوط نقشه، تاثیر آنها را به حداقل خواهید رساند. در صورت موفقیت شما برای احیاء بزرگترین بخش از سرزمین های مورد علاقه ملکه، عنوان پرافتخار بزرگترین نقشه بردار امپراطوری به شما اهداء خواهد شد.

نمک کلس:

در "رسام"، بازیکنان طی چهار فصل که در حال سپری شدن است، برای بدست آوردن بیشترین "ستاره شهرت" رقابت خواهند کرد. در هر فصل، بازیکنان سعی می کنند خطوط نقشه خود را تا قبل از پایان فصل کاملتر کرده و با عمل به دستورات ملکه، شهرت کسب کنند. بازیکنی که بیشترین "ستاره های شهرت" را در انتهای زمستان بدست آورده باشد، برنده بازی است!

افزونه کارتهاک مهارت:

بازی رسام به همراه افزونه "کارت های مهارت" عرضه شده که فقط در بازی پیشرفته استفاده می شوند. نحوه استفاده از این کارت ها، در کارت راهنمای افزونه مهارت بطور کامل توضیح داده شده است. پیشنهاد می شود در چند بازی اول خود از این کارتها استفاده نکنید، و بعد از تسلط کامل به قوانین بازی، این کارتها را به بازی اضافه کنید.

اجزای بازی:



۱۰۰ صفحه نقشه (دو رو)



۱۶ کارت امتیاز



۱۳ کارت اکتشاف



۴ کارت فصل



۴ کارت کمینگاه



۹ کارت مهارت
(فقط برای بازی پیشرفته)



۴ کارت فرمان



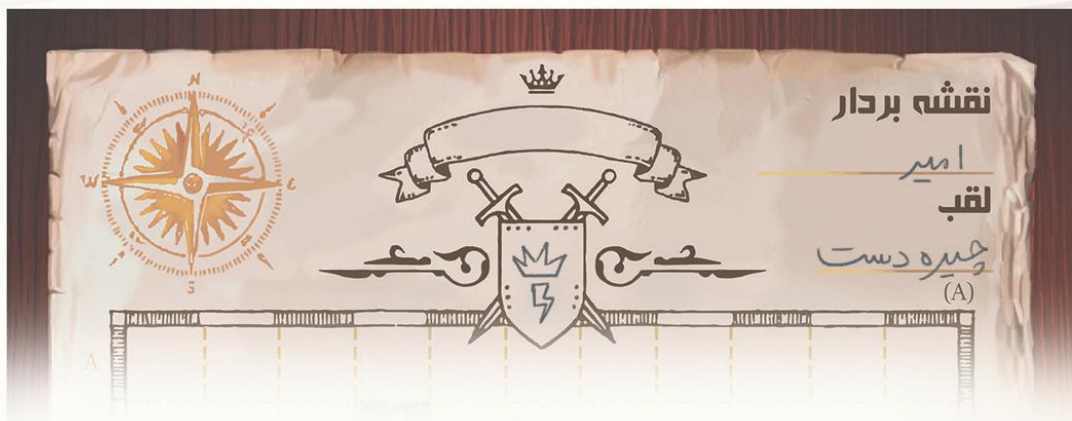
۴ مداد

چیدمان بازی:

۱- به هر بازیکن یک "صفحه نقشه" خالی بدهید. بازیکنان در ابتدای بازی با هم تصمیم میگیرند که بازی را با طرف "سرزمین وحشی" (A)، یا طرف "سرزمین متروک" (B) انجام دهند.

۲- به هر بازیکن یک "مداد" بدهید. در صورتیکه بیشتر از ۴ بازیکن بخواهند بازی کنند، مداد اضافی برای آنها فراهم کنید. (همینطور میتوانید برای زیاتر شدن نقشه از مدادرنگی استفاده کنید)

۳- هر بازیکن یک "نام" برای خود انتخاب کرده و بالای نقشه یادداشت میکند. در صورت تمایل میتوانید یک لقب و یک نشان خانوادگی هم انتخاب کنید.



۴- چهار "کارت فرمان" را به رو و در یک ردیف، وسط زمین بازی قرار دهید. کارتها باید به ترتیب حروف الفبا قرار گیرند (کارت A، کارت B و الی آخر)

۵- "کارت های امتیاز" را طبق طرح پشت آنها به چهار دسته مجزا تقسیم کنید. هر دسته را جداگانه بُر زده، سپس از هر دسته بصورت تصادفی، یک کارت بکشید. اکنون پایین هر کدام از کارت های فرمان، یکی از این "کارت های امتیاز" را به رو قرار داده، و بقیه کارت ها را به جعبه بازگردانید.

۶- چهار "کارت فصل" را در یک دسته به ترتیب فصول (بهار، تابستان، پاییز، زمستان) به رو قرار دهید. کارت بهار می بایست در بالای این دسته قابل رویت باشد.

۷- چهار "کارت کمینگاه" را بُر زده، و دسته "کارت های کمینگاه" را به پشت، خارج از زمین بازی قرار دهید.

۸- "کارت های اکتشاف" را بُر زده و در یک دسته به پشت قرار دهید. حالا بالاترین کارت کمینگاه را برداشته و بدون نشان دادن، آن را با کارت های اکتشاف مجدداً بُر بزنید. در نهایت، دسته کارت های اکتشاف ایجاد شده را کنار دسته کارت های فصل قرار دهید.

۹- بازی آماده شروع است!



چگونگی بازی: سه

بازی طی چهار فصل انجام می شود. هر فصل به چندین "دور"، و هر دور به سه "فاز" تقسیم می شود: فاز اکتشاف، فاز ترسیم، و فاز بررسی. در آخر هر فصل، بازیکنان ستاره های شهرت بدست می آورند.

۱. فاز اکتشاف

بالاترین کارت موجود در دسته اکتشاف را رو کنید و در مرکز زمین بازی قرار دهید، طوری که همه بازیکنان قادر به دیدن آن باشند. این کارت جدید را روی کارت های اکتشاف قبلی که تاکنون بازی شده، قرار دهید. کارت های رو شده را طوری روی هم و در یک ستون قرار دهید که "ارزش زمانی" همه آنها قابل رویت باشد.

• اگر کارت رو شده یک "ویرانه" است، سریعاً کارت دیگری از دسته کارت های اکتشاف رو کرده و روی کارت "ویرانه" قرار دهید.

• اگر کارت دوم رو شده نیز یک کارت "ویرانه" است، سریعاً کارت دیگری از دسته کارت های اکتشاف رو کرده و آن را روی دو کارت ویرانه قبلی قرار دهید.



۲. فاز ترسیم

تمامی بازیکنان بصورت همزمان، اما مستقل از هم، یکی از زمینه های موجود و یکی از الگوهای موجود روی کارت اکتشاف رو شده را انتخاب میکنند. سپس آن را روی نقشه خود با مداد رسم می کنند.



- الگوی انتخاب شده نمی تواند با خانه های پُر شده قبلی یا خانه های خارج لبه نقشه تلاقی نماید.
- خانه های کوهستان، و خانه های منطقه متروک، خانه های پُر شده به حساب می آیند.
- الزامی برای متصل بودن و رسم الگوی انتخاب شده در کنار خانه های رسم شده قبلی وجود ندارد.
- الگوی انتخاب شده می تواند چرخانده و یا قرینه شده و سپس روی نقشه رسم شود.
- بعد از رسم الگوی انتخاب شده، بازیکنان باید داخل آن را با زمینه انتخاب شده پُر کنند.
- در صورتیکه بازیکنی طبق قوانین نتواند هیچ کدام از الگوهای موجود را رسم کند، باید یک مربع 1×1 را در هر جای دلخواه از نقشه رسم کرده و آن را با یکی از انواع زمینه های نشان داده شده روی کارت پُر کند.

- هر خانه کوهستان روی نقشه، چهار خانه مجاور دارد.
- اگر بازیکنی هر چهار خانه مجاور را با رسم الگوها پُر کرد، می تواند علامت سکه بعدی را روی نوار سکه نقشه خود پُر کند.
- بعضی الگوها علامت سکه نیز دارند، اگر بازیکنی الگویی با یک علامت سکه انتخاب کرد، علامت سکه بعدی روی نوار سکه نقشه خود را پُر می کند.



انواع زمینه ها:



جنگل



رهفره



کستلر



آب



هیولا



کوهستان

سرزمین چندگانه: اگر کارت سرزمین چندگانه رو شد، هر بازیکن مربعی 1×1 را در مکانی دلخواه روی نقشه خود رسم میکند، سپس با یکی از انواع زمینه های نشان داده شده روی کارت آن را پُر می کند. تمامی قوانین و محدودیت های معمول بازی می بایست در این حالت نیز رعایت گردد.



ویرانه ها: اگر یک یا تعداد بیشتری از کارت های ویرانه رو شد، کارت اکتشاف بعدی رو می شود. سپس بازیکنان باید یکی از الگوهای موجود روی این کارت را رسم کنند، به طوری که یکی از علامت های ویرانه روی نقشه آنها را در بر گیرد. (در صورت امکان)



اگر بازیکنی طبق قوانین بازی نمی تواند چنین الگویی رسم کند که علامت ویرانه را نیز در بر گیرد، یا هیچ علامت ویرانه پُر نشده ای روی نقشه او وجود ندارد، در عوض می بایست یک مربع 1×1 در هر جای دلخواه روی نقشه رسم کرده و آن را با هر نوع زمینه دلخواه پُر کند.

کمینگاه: اگر کارت کمینگاه رو شد، جهت فلش های روی کارت را بررسی کنید، هر بازیکن باید فوراً نقشه خود را در همان جهت به بازیکن کناری بدهد. هر بازیکن باید الگوی نشان داده شده را روی نقشه بازیکن کناری رسم کرده، و سپس آن را با زمینه هیولا پُر کند.



اگر بازیکنی طبق قوانین معمول بازی قادر به رسم الگوی نشان داده شده روی نقشه بازیکن کناریش نباشد، میبایستی یک مربع 1×1 را در هر جای دلخواه روی نقشه بازیکن کناری کشیده و با زمینه هیولا پُر کند. سپس تمام صفحات نقشه ها به صاحبانشان برگردانده شده، کارت کمینگاه از بازی خارج و به جعبه بازی برگردانده می شود.

توجه: در صورتیکه که کارت کمینگاه بلافاصله بعد از کارت ویرانه رو شود، ابتدا کارت کمینگاه بصورت گفته شده بازی می شود. سپس تاثیر کارت ویرانه، روی کارت اکتشاف بعدی که رو می شود اعمال خواهد شد.

۳- فاز بررسی:



- بررسی کنید که پایان فصل فرا رسیده است یا خیر؟
- +۱ آستانه زمان درج شده روی کارت فصل جاری را نگاه کنید.
- +۲ برای مثال، آستانه زمان فصل بهار، 8 است.
- +۲ ارزش های زمانی ستون کارت های اکتشافی که تا کنون رو شده اند را جمع بزنید.
- +۱ • اگر جمع بدست آمده بزرگتر یا مساوی آستانه زمان بود، فصل جاری به پایان رسیده است. سریعاً امور انتهای فصل را انجام دهید.
- =۸ • اگر جمع بدست آمده کمتر از آستانه زمان بود، فصل جاری ادامه پیدا می کند. به فاز اکتشاف بازگردید.

انتهاک فصل:

در انتهای فصل، نقشه بازیکنان ارزیابی شده و بر اساس انطباق هر چه بیشتر نقشه آنها با فرمان های ملکه، به آنها ستاره شهرت تعلق خواهد گرفت.



امتیازدهی فرمان های ملکه:

- کارت فصل جاری را بررسی کنید تا ببینید کدام دو کارت امتیاز می بایست ارزیابی شود. برای مثال، در بهار، کارت های امتیاز پایین فرمان های A و B ارزیابی می شوند.
- هر بازیکن نقشه خود را ارزیابی کرده، تا تعداد ستاره های شهرتی که از هر یک از دو کارت امتیاز فعلی بدست می آورد محاسبه کند، و شماره های بدست آمده را در خانه های مربوطه یادداشت کند.
- (صفحه 10-11 را برای جزئیات کارت های امتیازدهی ببینید)
- هر بازیکن در ازای هر علامت سکه پُر شده روی نوار سکه صفحه خود یک ستاره شهرت بدست می آورد، که می بایست در خانه مربوطه یادداشت شود.
- هر بازیکن در ازای هر خانه خالی مجاور یک خانه هیولا، یک ستاره شهرت از دست می دهد، که می بایست در خانه مربوطه یادداشت شود. (اگر یک خانه خالی در مجاورت چند خانه هیولا قرار گرفته است، بازیکن همچنان تنها یک امتیاز برای آن خانه خالی از دست خواهد داد)
- اگر فصل جاری زمستان است، بازی پایان یافته است. به قسمت پایان بازی بروید. در غیراینصورت، آماده فصل بعد شوید.

آماده سازی برای فصل بعد:

بالاترین کارت دسته فصل ها را از بازی خارج، و به جعبه بازی برگردانید. حالا کارت فصل بعدی در دسته کارت ها قابل رویت است.

تمام کارت های اکتشاف، چه آنهایی که این فصل رو شده اند و چه آنهایی که رو نشده اند، دوباره بُر بزنید. سپس بالاترین کارت دسته کارت های کمینگاه را برداشته، و بدون اینکه دیده شود، با کارت های اکتشاف بُر بزنید.

توجه: اگر کارت کمینگاه بُر خورده در دسته کارت های اکتشاف در طول فصل رو نشود، برای فصل بعد نیز در دسته کارت های اکتشاف باقی خواهد ماند، و کارت کمینگاه دیگری نیز اضافه خواهد شد. در این صورت، واضح است که ممکن است در طول فصلهای بعدی چندین کارت کمینگاه در دسته کارت های اکتشاف وجود داشته باشد.

پایان بازی:

زمانی که زمستان به پایان برسد و بازیکنان برای چهارمین بار نقشه های خود را ارزیابی کنند، بازی به پایان میرسد.

هر بازیکن ستاره های شهرتی که در طی چهار فصل بدست آورده را جمع می زند، و جمع کلی را روی صفحه نقشه خود می نویسد. بازیکنی که بیشترین ستاره شهرت را بدست آورده باشد، برنده بازی است.

در صورت تساوی، بازیکنی که در بین آنها امتیازات شهرت کمتری را در بخش هیولا، طی چهار فصل از دست داده است، برنده بازی است. اگر همچنان تساوی برقرار بود، همه بازیکنان با امتیاز مساوی برنده هستند.

کارت های امتیاز:

زمان امتیازدهی، به این قوانین کلی توجه کنید:

• خانه هایی که ضلع مشترکی دارند، خانه های مجاور هستند. خانه هایی که بصورت مورب کنار یکدیگرند، خانه های مجاور حساب نمی شوند.

• یک گروه از خانه های متصل به هم که همگی زمینه مشترکی دارند، یک مجموعه را تشکیل میدهد. مجموعه ها میتوانند شامل تعداد مختلفی خانه باشند (حتی فقط یک خانه)

• خانه های هیولا، خانه های کوهستان، و خانه های منطقه متروک همگی خانه های پُر حساب می شوند. اما فقط خانه ویرانه پُر شده، بعنوان خانه پُر محاسبه می شود.

جنگل محافظ:

به ازای هر خانه جنگل که مجاور لبه نقشه است، یک امتیاز شهرت کسب میکنید.



درختان بلندقامت:

به ازای هر خانه جنگل که تمام چهار خانه مجاورش با خانه های پُر شده، یا لبه نقشه احاطه شده، یک امتیاز شهرت کسب میکنید.



پیشگوها این درختان بلند را کاشته اند، تا از ما در برابر آنچه که در سرزمین های وحشی دوردست است، محافظت کنند.

زیر سایه درختان، دور از روشنایی آسمانی آبی، هر مسیری به خارهای درهم تنیده و سایه های مشکوک ختم میشود.

مسیر سبز:

به ازای هر ردیف یا ستونی که حداقل یک خانه جنگل در آن وجود دارد، یک ستاره شهرت کسب میکنید. ممکن است خانه جنگل یکسانی در ردیف و ستون باعث کسب امتیاز شود.



جنگل حاشیه کوهستان:

به ازای هر خانه کوهستان که بوسیله مجموعه ای از خانه های جنگل به خانه کوهستان دیگری متصل شده است، سه ستاره شهرت کسب میکنید.



من نقشه بیابانها را کشیده ام. نقشه برداری از جنگل خیلی راحت تر است، و استراحت در سایه سار درختان خیلی دلپذیرتر.

کوهستان ها نقاط برجسته واضح هستند. مثل جزیره هایی در دریای پهناوری از درختان. اما کار یک نقشه بردار کشیدن هر مسیری است که در ژرفای آنان پنهان است.

آبراه دریاچه:

به ازای هر خانه آب که مجاور حداقل یک خانه کشتزار است، یک ستاره شهرت کسب میکنید. همینطور در ازای هر خانه کشتزار که مجاور حداقل یک خانه آب است، یک ستاره شهرت کسب میکنید.



انبار طلایی آذوقه:

به ازای هر خانه آب مجاور خانه های ویرانه یک ستاره شهرت کسب میکنید. همینطور در ازای هر خانه کشتزار روی خانه های ویرانه سه ستاره شهرت کسب میکنید.



در لابه لای محصول هر خانواده، گذرگاهی است که با سنگهای رنگی فرش شده است. کمی زیبایی در بین کارگرانی غرق در کثیفی.

تاریخ میگوید که در زمان های دور، این مکان محل تامین غذای یک امپراطوری بوده. اما حالا، در شن های معلق در ویرانه ها، هیچ چیز نمی روید.

دره افسونگران:

به ازای هر خانه آب مجاور یک خانه کوهستان، دو ستاره شهرت کسب میکنید. همینطور در ازای هر خانه کشتزار مجاور یک خانه کوهستان، یک ستاره شهرت کسب میکنید.



وسعت ساحل:

به ازای هر مجموعه خانه های کشتزار که مجاور خانه آب یا لبه نقشه نباشند، سه ستاره شهرت کسب میکنید. همینطور در ازای هر مجموعه خانه های آب که مجاور خانه کشتزار یا لبه نقشه نباشد سه ستاره شهرت کسب میکنید.



جادوگران خانه هایشان را در ارتفاعات پست به دقت انتخاب می کنند. جایی دور از چشمان کاوشگران، اما به اندازه کافی حاصلخیز، برای رشد محصولات عجیبشان.

یک نقشه بردار واقعی، میداند که چطور از ابزارش در دریا و خشکی استفاده کند. نمی توان ترسیم خطوط را متوقف کرد، فقط به خاطر اینکه خشکی پایان یافته.

سکناک بومیان:

به ازای هر مجموعه شش تایی یا بیشتر از خانه های دهکده، هشت ستاره شهرت کسب میکنید.



دشت‌هاک سبز و طلایی:

به ازای هر مجموعه خانه های دهکده، که مجاور سه نوع زمینه متفاوت یا بیشتر است، سه ستاره شهرت کسب میکنید.



باید حداقل یک مجموعه شش تایی باشند تا روی نقشه علامت بزنم، و بلکه را قانع کنم که برایشان یک مأمور قانون اعزام کند ... یا یک مأمور مالیات.

در سالهای دور، مردمی خانه به دوش بودیم، تا هنگامی که بنیانی عاقلانه بنا کردیم، نزدیک هر آن چیزی که احتیاج داشتیم.

دیوار دفاعی:

به ازای هر خانه دهکده در دومین مجموعه بزرگ خانه های دهکده، دو ستاره شهرت کسب میکنید.



شهر بزرگ:

به ازای هر خانه دهکده در بزرگترین مجموعه خانه های دهکده که مجاور کوهستان نیست، یک ستاره شهرت کسب میکنید.



دیوارهای چوبی در مسیر بین دهکده ها قرار گرفته اند، و ساکنین شان برای دفاع از یکدیگر در مقابل هجوم قبایل وحشی آماده اند.

در این آشیانه گسترده فتنه ها، جایی که انجمن ها خونخواهی های کهن را دنبال می کنند، بلکه یا کینه شان را فرو نشانده یا بر فراز خاکسترشان حکمرانی خواهد کرد.

نواحی مرز:

به ازای هر ردیف یا ستون کامل از خانه های پُر شده، شش ستاره شهرت کسب میکنید.



بریدگی جاده:

به ازای هر خط مورب کامل از خانه های پُر شده که به لبه چپ و پایین نقشه برخورد کرده، سه ستاره شهرت کسب میکنید.

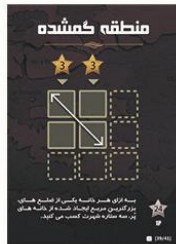


روزگاری بسیار از لبه نقشه دور بودند، و حالا این نواحی جایگزینش شده اند. روزی سفر بعدی ما از اینجا آغاز خواهد شد.

کدام شگفت انگیز تر است: قرنهایی که کارگران این مسیرهای سنگفرش شده را ساخته اند، یا دقتی که آنها را به این اندازه مرتب کار گذاشته است.

منطقه گمشده:

به ازای هر خانه یکی از ضلع های، بزرگترین مربع ایجاد شده از خانه های پُر، سه ستاره شهرت کسب می کنید.



پاتین:

به ازای هر خانه خالی، که تمام چهار خانه مجاور آن با خانه های پُر شده یا لبه نقشه احاطه شده، یک ستاره شهرت کسب میکنید.



خطوط روی نقشه، نشاتگر وفاداری این مردم مستقل و به شدت با اراده نخواهد بود.

آنها طی نسل های متمادی، در زمین های احاطه شده زندگی کرده اند، اما هیچکدام جرات کشف مناطق جدید را نداشته اند.

بازک تک نفره:

شما بعنوان یک نقشه بردار تنها برای کاوش امپراطوری نولاس مامور شده اید. در بازی تک نفره، تلاش می کنید تا در انتهای سفر، عنوانی پر اُبّهت را از ملکه Gimmax دریافت کنید. نحوه بازی تغییرات زیر را خواهد داشت:

تغییرات در چیدمان بازک:

در قسمت لقب صفحه نقشه خود چیزی ننویسید. شما عنوانی را که در انتهای بازی از جانب مکله Gimmax به شما اهداء می شود در این قسمت خواهید نوشت.

تغییرات در کمینگاه:



وقتی کارت کمینگاه رو می شود، جدول گوشه (بالا سمت راست)

کارت را بررسی کنید تا ببینید کدام گوشه نقشه نشان داده شده است.

روی نقشه خود، از گوشه ای که کارت کمینگاه نشان می دهد شروع کرده، و روی لبه نقشه در جهت مشخص شده روی کارت حرکت کنید. حالا سعی کنید الگوی هیولا را طبق قوانین معمول بازی و بدون چرخاندن یا قرینه کردن آن بکشید.

اگر نمی توانید طبق قوانین معمول بازی، الگوی هیولا را هیچ جایی در لبه نقشه بکشید، یک خانه به سمت داخل نقشه حرکت کرده و دوباره سعی کنید. از همان گوشه مجددا شروع و در همان مسیر ادامه دهید.

این عملیات را تکرار کرده، هر بار یک خانه به سمت داخل نقشه حرکت کنید. تا آنجا که قادر باشید طبق قوانین معمول بازی الگوی هیولا را بکشید، یا اینکه متوجه شوید الگوی هیولا طبق قوانین معمول بازی قابل ترسیم نیست. در این صورت کارت کمینگاه را نادیده بگیرید.

تغییرات در امتیازدهی:

بعد از مشخص شدن امتیاز خود، شماره های درج شده در گوشه پایینی هر چهار کارت امتیاز را جمع بزنید. سپس عدد به دست آمده را از امتیاز خود کم کنید. ملکه Gimmax بر اساس بالاترین امتیازی که از آن عبور کرده اید به شما عنوانی اهدا خواهد کرد.

+۳۰	نقشه بردار افسانه ای
۲۰	نقشه بردار حرفه ای
۱۰	نقشه بردار معمولی
۰	نقشه بردار کارآموز
-۵	ارزیاب آماتور
-۱۰	دستیار تازه کار
-۲۰	خط خطی کن کندذهن
-۳۰	جوهرحروم کن ابله