

~ قوانین بازی ~

هدف اصلی بازی

بانوی یا نجیب زاده اول برای بازگشت به لندن برنده بازی می شود. با این حال، از آنجا که شما پایتخت بریتانیا را متهم به سرقت از بانک اعلیحضرت خود کرده اید، مجبور خواهید بود برای اثبات بی گناهی خود در چشم جهان، بدون هیچ کارت شایعه ای و با ۱۰ پوند یا کمتر در جیب خود (یا به جای آن در دست خود)، به لندن بازگردید.

سفر خوش!

تجهیزات سفر

۱ صفحه بازی



۲ صفحه کوچک با شکل کیسه

۶ مهره کلاه

۶ سفرنامه



۲۵ کارت پاسپورت



۱۸ کارت شایعه





۱۳۰ کارت £ (پوند)



برپایی بازی

* صفحه بازی و دو صفحه کوچک کیسه را در وسط میز قرار دهید.

* کارت های  را با توجه ارزش شان مرتب کنید و آن ها را در دو صفحه کوچک کیسه و در فضاهای مشخص شده آن ها قرار دهید. این دو صفحه و شش ستون کارت ها مخزن اصلی بازی را تشکیل می دهند.

* کارت های  را با هم مخلوط کنید، سپس آن ها را در فضای خود در صفحه بازی به صورت رو به پایین قرار دهید. در طول بازی، کارت های خارج شده در کنار صفحه بازی قرار می گیرند.

هر بازیکن این اجزا را دریافت می کند:


۱ - سفرنامه


۱ - مهره کلاه از رنگ مربوط به نماد  سفرنامه مربوط به خود را بر می دارد.

۳ - کارت شایعه که در سمت راست صفحه سفرنامه قرار می گیرند.

(کارت های شایعه باقی مانده را به جعبه برگردانید).

۱ - در مجموع £ ۸۰ به دست هر بازیکن اضافه کنید: £ ۳۰ × ۱ / £ ۱۵ × ۲ / £ ۱۰ × ۲ / £ ۵ × ۲ / £ ۳ × ۱ / £ ۱ × ۲

* مسیر بازی متشکل از فضای لندن  که هم فضای شروع و هم پایان و هم ۷۹ فضای شماره گذاری شده، تشکیل شده است (فضاهای شماره گذاری شده مختلف برای حرکت آسان تر مهره های شما است!).

قلم  نشان دهنده جهت حرکت است.

* بازیکنی که اخیراً از لندن بازدید کرده است، شروع کننده بازی است. متناوباً، مهره کلاه همه بازیکنان را برداشته و یک عدد شان را به صورت تصادفی انتخاب می کند. هر بازیکن مهره خود را بر روی فضای شروع می گذارد، سپس، با شروع از بازیکن اول، هر کس نوبت خود را در جهت عقربه های ساعت اجرا می کند.

روند بازی

شما در نوبت خود، مهره تان را به جلو یا عقب بر روی یک فضای اشغال نشده در مسیر بازی حرکت می دهید، مگر آنکه فضای مورد نظر شما چیز دیگری بگوید. هنگامی که تصمیم به حرکت مهره خود، رو به جلو می گیرید، هزینه آن را به £ متناسب با تعداد فضاهای نقل مکان شده در مسیر، به مخزن اصلی پرداخت می کنید. این هزینه در صفحه سمت چپ سفرنامه شما نشان داده شده است.


هنگامی که شما تصمیم به حرکت مهره خود رو به عقب می گیرید، شما باید به سمت آخرین فضای توقف، حرکت می کنید. البته اگر آن فضا اشغال نشده باشد. این حرکت رایگان است و شما متناسب با تعداد فضایی که به عقب بر می گردید، از مخزن اصلی پول دریافت خواهید کرد.

بازیکنان به سرعت متوجه خواهند شد که حرکت سریع آن ها، خیلی زود دارایی آن ها را از بین می برد. برای برنده شدن، شما باید بین حرکت های محتاط و جاه طلبانه تاب بخورید و منتظر لحظه ای مناسب برای بازگشت به شهر باشید!

توجه: برای یک مرور کلی از اثر فضاهای مختلف، به صفحه آخر این دفترچه مراجعه کنید.

چگونه حرکت کنید؟





حرکت رو به جلو

شما می توانید مهره خود را به سمت هر فضای اشغال نشده در مقابل خود، به جز فضای توقف  و با پرداخت مبلغ مورد نیاز به مخزن اصلی، حرکت دهید. (به اثر فضاهای مختلف، در صفحه آخر این دفترچه مراجعه کنید).

حرکت به اندازه ۱ فضا ۱£، حرکت به اندازه ۲ فضا ۳£ (۱ + ۲ = ۳)، حرکت به اندازه ۳ فضا ۶£ (۱ + ۲ + ۳ = ۶) هزینه دارد و الی آخر ...

برای ساده تر کردن این کار، به جدول سمت چپ صفحه سفرنامه خود مراجعه کنید.

به عنوان مثال، اگر ویکتور تصمیم به حرکت به اندازه ۳ فضا بگیرد، او باید ۶ پوند بپردازد.

	=			=	
1		1	16		136
2		3	17		153
3		6	18		171

فضایی را که می خواهید حرکات خود را در آن پایان دهید، انتخاب کنید. تعداد فضاها را از محلی که در آن بودید، بشمارید و در مجموع هزینه آن را به مخزن اصلی بپردازید. هر فضایی، از جمله فضای شروع / پایان (لندن) و فضاهای اشغال شده، به حساب می آید.

از آنجایی که همه فضاها شماره گذاری شده است، فاصله ای را که حرکت کردید را به راحتی می توانید با تفریق فضای مقصد از فضای شروع حرکت خود محاسبه کنید.

به عنوان مثال، اگر ویکتور در فضا ۵ است و تصمیم به حرکت به فضا داشته باشد ۱۰، او پنج فضا حرکت خواهد کرد (۵ - ۱۰ = ۵). او اکنون با مراجعه به صفحه سفرنامه خود، می بیند که هزینه ۵ فضا برای حرکت، ۱۵ پوند است.



4	10
5	15
6	21

قبل از حرکت، باید هزینه آن را پرداخت کنید. هنگام پرداخت، می توانید پول خود را در مخزن اصلی خرد کنید. اگر شما پول کافی برای حرکت [مد نظر خود] ندارید، می توانید یک حرکت کوتاه و ارزان تر انجام دهید.

حرکت رو به عقب

در حرکت رو به عقب، شما باید مهره خود را به نزدیک ترین فضای توقف در مسیر حرکت دهید. اگر این فضا اشغال شده باشد، نمی توانید به عقب برگردید. هنگامی که شما رو به عقب حرکت می کنید، چه بخواهید چه نخواهید ۱۰ پوند به ازای هر فضا، از مخزن اصلی دریافت خواهید کرد.



موارد خاص، اقدامات ویژه

در مورد خاص که در آن شما به اندازه کافی £ برای حرکت به جلو ندارید و همچنین نمی توانید به عقب حرکت کنید (به دلیل اشغال بودن نزدیکترین فضای توقف)، شما باید نوبت خود را رد کنید و منتظر بمانید تا نزدیکترین فضای توقف آزاد شود. در یک مورد خاص دیگر که در آن شما به اندازه کافی £ برای حرکت رو به جلو ندارید و شما هنوز از روی اولین فضای توقف در صفحه بازی (پاریس) عبور نکرده اید، به فضا شروع منتقل شوید و به دارایی ۸۰ پوند بازگردید. در نوبت بعدی خود به طور معمول بازی کنید. فضای لندن به عنوان یک فضای توقف در نظر گرفته نشده است.

پایان بازی

این بازی به محض این که بازیکنی با صرف مقدار دقیق پول برای رسیدن به فضای شروع / پایان (لندن / فضای شماره ۸۰) برسد، خاتمه می یابد. (شما می توانید برای سفر به این فضا پول خود را خرد کنید). با این حال، برای جلوگیری از تمام سوء ظن ها، شما باید:

- هیچ کارت های شایعه ای در اختیار نداشته باشید،
- در دست خود دارای ۱۰ پوند یا کمتر باشید.



& ≤ 10 £

اگر این دو شرایط برقرار نباشد، نمی توانید به خانه برگشته و در نتیجه سفر خود را تمام کنید.

تغییرات در بازی ۲ نفره

شما می توانید با ۲ بازیکن بدون هیچ تغییری بازی کنید. این بازی سریعتر انجام خواهد شد و کمتر بر پایه قفل شدن فضای توقف دیگر بازیکنان انجام خواهد شد. شما همچنین می توانید از روش زیر استفاده کنید: در ابتدای بازی، هر بازیکن ۲ مهره، ۵ کارت شایعه و ۱۱۰ پوند دریافت کند. برای برنده شدن، باید هر دو مهره خود را به روی فضای شروع برسانید. شما می توانید اولین مهره خود را، به محض اینکه از شش کارت های شایعه خود خلاص شدید، به آنجا برسانید. مهم نیست که شما چه مقدار پول در دست داشته باشید. هنگامی که مهره دوم خود را به لندن می رسانید، نمی توانید بیش از ۲۰ پوند در دست داشته باشید.


هنگامی که مهره خود را از روی یک فضای حرکت می دهید، باید در دور بعدی نوبت خود را صرف خارج کردن کارت شایعه کنید و باید در نوبت بعد از آن، مهره خود را حرکت دهید. (صفحه بعدی را ببینید). همه قوانین دیگر مانند یک بازی ۴ نفره می باشند.

مترجم: محمد جواد ربیع نژاد

ارائه از سرزمین ذهن زیبا



پس از حرکت، شما باید اثر فضایی که در آن فرود می آید را اعمال کنید. فضاهاى خاص داراى اثر فوری □ دارند. برخى دیگر هم اثراتى دارند که شما در نوبت بعد از فرود در آن فضا باید آن ها را اعمال کنید □.



هنگامى که شما در یک فضای پاسپورت فرود آید، رویدادهایی که بیشتر یا کمتر مثبت هستند ممکن است رخ دهد.

اگر در مسیر رو به جلو به این فضا بروید، ۱ کارت پاسپورت بکشید و اثر را اعمال کنید.


اگر در مسیر رو به جلو نباشید، ۲ کارت پاسپورت بکشید و اثر یکی از این دو کارت را اعمال کنید (کارت دیگر بلافاصله حذف می شود).

۲ نوع کارت پاسپورت وجود دارد:

- ◆ رویدادهایی با اثرات فوری که به محض کشیدن کارت رخ می دهند،
- ◆ شخصیت هایی با اثراتی که بعدا اتفاق می افتند، یعنی زمانی که شما بخواهید آنها را بازی کنید.


در حالی که آن شخصیت منتظر اشت تا او را بازی کنید، کارتش در کنار صفحه سفرنامه شما، رو به بالا قرار می گیرد.

اگر یک کارت با این نماد در میان کارت های شما باشد، ستون کارت های بازی و کارت های خارج شده را انتهای نوبت خود، برای ایجاد یک ستون کارت جدید مخلوط کنید.



- ◆ شما می توانید تنها با حرکت رو به عقب در یک فضای توقف فرود آید.
- ◆ شما هرگز نمی توانید به یک فضای توقف حرکت کنید.
- ◆ شما فقط می توانید در حرکت رو به عقب به نزدیکترین فضای توقف حرکت کنید. اگر اشغال شده باشد، نمی توانید به عقب برگردید.
- ◆ شما می توانید از یک فضای توقف به فضای توقف بعدی به سمت عقب حرکت کنید، البته اگر فضای بعدی اشغال نشده باشد.

هنگامی که شما در یک فضای توقف فرود می آید، ۱۰ پوند به ازای هر فضای رو به عقب دریافت می کنید.




زمانی که در یک فضای ما بین فرود می آید، هیچ کاری انجام ندهید. در نوبت بعدی خود، قبل از حرکت مهره تان موقعیت خود را در مسیر نسبت به بازیکنان دیگر تعیین کنید. اگر این موقعیت مطابق با شماره (یا یکی از اعداد) در این فضا باشد، متناسب با این موقعیت × ۱۰ از مخزن اصلی پول دریافت کنید.

سپس به طور طبیعی حرکت کنید. شما هرگز درست در هنگام دسترسی به یک فضای مابین پول دریافت نمی کنید.

به عنوان مثال: ویکتوریا در فضای ما بین "۲" فرود می آید. او پول دریافت نمی کند. او در نوبت بعدی، قبل از حرکت مهره خود، تعیین می کند که در جایگاه دوم در مسیر است و از این رو ۲۰ پوند (۲ × ۱۰) از مخزن اصلی دریافت می کند.

توجه: با ۲ و ۳ بازیکن، فضاهاى ما بین "۴"، "۵"، "۶" هیچ پولی نمی دهند. با این وجود، این امکان وجود دارد که در این فضا قرار بگیریم و همچنان به صورت عادى حرکت کنیم.




هنگامى که شما در یک فضای پوند (£) فرود آید، کاری انجام ندهید. در نوبت بعدی خود، انتخاب کنید که آیا شما:

- به طور طبیعی حرکت کنید و فضا را ترک کنید

یا

- حرکت نکنید و ۱۰ واحد پول از مخزن اصلی بردارید.

شما می توانید انتخاب کنید که در همان فضا به همان اندازه که می خواهید بمانید. شما باید مبلغ ۱۰ پوند از مخزن اصلی دریافت کنید و یا ۱۰ پوند برای هر نوبتی که در آن فضا باقی می مانید، به مخزن اصلی پرداخت کنید.



شما تنها زمانی می توانید در یک فضای پلیس فرود بیابید که حداقل یک کارت شایعه داشته باشید. هنگامی که شما در یک فضای پلیس فرود می آید، باید مهره کلاه خود را بچرخانید تا احترامات خود را به مقامات ارائه کنید.

در نوبت بعدی، کلاه خود را مجدداً بچرخانید و یک کارت شایعه خارج کنید. در عوض همکاری شما با پلیس، با توجه به موقعیت خود × ۱۰ پول از مخزن اصلی دریافت کنید.

شما باید در نوبت خود یک کارت شایعه خارج کنید و باید به میزان مشخصی £ به دست آورید. در نوبت بعد از آن، باید با حرکت رو به جلو یا عقب، فضای پلیس را ترک کنید.