

یک بازی کارتی پرهیجان
برای ۲ تا ۵ بازیکن
خالق بازی: الکساندر فیستر
مترجم: کیومرث قنبری آذر

PORT ROYAL

دیباچه

زندگی در بندر "پورت رویال" بسیار سخت و طاقت فرسا شده و شما باید خدا خدا کنید که بتوانید از پس امور زندگی خود بر بیایید! اما خیلی هم نباید خطر کنید و گرنه ممکن است همه‌ی محموله‌ی خود را از دست بدهید! از سودی که به دست می‌آورید، برای سرمایه‌گذاری دوباره استفاده کنید و سعی کنید مورد توجه و لطف فرماندارها و دریاسالارها قرار بگیرید و بتوانید افرادی را استخدام کنید که برای رسیدن به اهداف‌تان به شما کمک کنند. بکوشید تا نفوذ خویش را افزایش دهید تا آن‌جا که بتوانید یکی از کارت‌های افزودنی را نیز به بازی بگیرید.

اجزاء بازی

۱۲۰ کارت، شامل:

۶۰ کارت افراد (این کارت‌ها به ۱۱ گروه مختلف تقسیم می‌شوند ولی کارت‌های یک گروه هم ممکن است در "هزینه‌ی استخدام" و "امتیاز پیروزی" با یکدیگر متفاوت باشند)



۶ کارت افزودنی



۵۰ کشتی در ۵ رنگ مختلف، ۱۰ کشتی از هر رنگ



پیناس زرد	فلوت آبی	اسکیف سبز	فراگیت قرمز	گالیون سیاه
4x 1	4x 1	4x 1	3x 1	3x 2
3x 2	3x 2	3x 3	3x 3	3x 4
3x 4	3x 5	3x 5	2x 6	2x 7
			2x	2x

۴ کارت افزایش مالیات



فقط برای
بازی ۵ نفره

تصویر پشت
کارت‌های
افزودنی

چیدمان آغاز بازی

تکنه‌ی مهم در مورد کارت‌ها: روی کارت‌ها، نشانگر کشتی‌ها، افراد، افزایش مالیات یا افزودنی‌ها هستند درحالی که پشت همه‌ی کارت‌ها فقط تصویر یک سکه‌ی طلا دیده می‌شود. هر گاه بازیکنی، سکه به دست بیاورد، به اندازه‌ی متناسب، از ستون کارت‌های کشیدنی، کارت می‌کشد و بدون این که تصویر روی آن‌ها را نگاه کند، به پشت، پیش روی خود می‌گذارد. به‌ازای هر کارت، بازیکن صاحب یک سکه می‌شود. کارت‌ها همواره باید طوری پیش روی بازیکنان چیدمان شوند که همه‌ی سکه‌های پشت کارت‌ها قابل رویت باشند.

اگر تعداد بازیکنان، کم‌تر از ۵ نفر است، کارت‌های افزودنی را به جعبه‌ی بازی برگردانید؛ نیازی به آن‌ها نیست. پیدا کردن این کارت‌ها بسیار ساده است زیرا تنها کارت‌هایی هستند که نشان یک سکه در پشت آن‌ها دیده نمی‌شود. اما اگر ۵ نفره بازی می‌کنید، کارت‌های افزودنی را در وسط میز بازی بگذارید. بقیه‌ی کارت‌ها را باهم بر بزنید و به پشت، در وسط میز بازی بگذارید؛ بدین ترتیب ستون کارت‌های کشیدنی تشکیل می‌شود. در کنار این ستون، کمی فضا برای ستون کارت‌های سوخته باقی بگذارید. سپس از ستون کارت‌های کشیدنی، به هر بازیکن، ۳ کارت بدهید. هر بازیکن کارت‌های خود را به پشت، پیش روی خودش قرار می‌دهد.



هدف بازی

شما تلاش می کنید سکه‌های طلا به دست بیاورید تا بتوانید افرادی را استخدام کنید که تا پایان بازی بتوانند به شما کمک کنند. آن‌ها، به همراه کارت‌های افزودنی، برای شما امتیاز پیروزی کسب می کنند و شما را به پیروزی می‌رسانند.

جریان بازی

بازیکنی که به تازگی در یک بندر بوده، بازی را شروع می کند. در هر دور از بازی، یک بازیکن، "بازیکن فعال" می شود. این بازیکن فعال، باید ۲ مرحله را پشت سر بگذارد مرحله ی دوم را می توان نادیده گرفت. اگر مرحله ی دومی وجود داشته باشد، بعد از آن، بقیه ی بازیکنان فرصت می یابند که در این دور، عملی انجام دهند. سپس بازیکن فعال تغییر می کند. بازیکنان می توانند یکی از این ۲ عمل را انتخاب کنند.

۲. تجارت و استخدام: برداشتن یک کارت از بندرگاه

۱. کشف: کشیدن یک کارت از ستون کارت‌های کشیدنی به سوی بندرگاه

۱. کشف

بازیکن فعال، ابتدا باید یک کارت از ستون کارت‌های کشیدنی کشیده و در وسط میز بازی بگذارد -بندرگاه به این شکل تشکیل می شود. سپس او تصمیم می گیرد که آیا می خواهد کارت دیگری بکشد یا نه. او این کار را ادامه می دهد تا این که یا داوطلبانه کنار بکشد یا این که ۲ کشتی هم رنگ در بندرگاه قرار بگیرند و بدین شکل، او مجبور شود که نوبتش را واگذار نماید (در ادامه توضیح بیشتر تر ارائه خواهد شد). وقتی او متوقف شود، مرحله ی دوم آغاز می شود.

۴ گونه ی مختلف کارت در بازی وجود دارد:

- ▲ کارت های افراد
- ▲ کارت های کشتی ها
- ▲ کارت های افزودنی

▲ کارت های افزایش مالیات

اگر کارت کشیده شده، از کارت های افراد باشد، به بندرگاه می رود. هر یک از افراد، توانایی هایی دارد که در بالای کارت نمایش داده شده است. هم چنین هر کارت، نشان یک سپر و تعدادی امتیاز پیروزی را نیز بر روی خود دارد. توضیحات مربوط به همه ی توانایی های افراد، در انتهای همین راهنما، ارائه شده است.

اگر کارت کشیده شده، یک کارت کشتی باشد، بازیکن فعال، آن را به عنوان یک منبع در آمد احتمالی، در بندرگاه می گذارد. در عین حال، او می تواند کارت کشتی را نخواست و بر روی ستون کارت های سوخته بگذارد. برای این که بتوانید کشتی را به این شکل رد کنید، باید یک یا چند ملوان و/یا یک یا چند دزد دریایی در کارت های پیش روی خود داشته باشید. هم چنین قدرت شمشیرهایی که ملوان ها یا دزدهای دریایی تان به شما می دهند، باید مساوی یا بیش تر از قدرت شمشیر کشتی ای که می خواهید رد کنید، باشد. فقط در این صورت است که می توانید کشتی را به جای بندرگاه به ستون کارت های سوخته بفرستید؛ در غیر این صورت کشتی حتماً باید به بندرگاه برود.

شما فقط می توانید کارت کشتی ای را رد کنید که همان لحظه کشیده شده باشد. کشتی ای را که نشان جعبه داشته باشد، نمی توان رد کرد.

شمشیرها هرگز از دست نمی روند؛ شما می توانید در تمام طول بازی، از قدرت آن ها استفاده کنید.



مثال: الکس می خواهد کشتی فلوت را که دارای ۲ است رد کند از آن جا که ملوان او ۱ و دزد دریایی اش ۲ به او می دهند او با مجموع ۳ موفق می شود کارت کشتی فلوت را رد کند. پس او می تواند کشتی فلوت را به ستون کارت های سوخته بفرستد.

اگر کارت کشیده شده، یک کارت افزودنی باشد، باید در وسط میز بازی ولی جدا از بندرگاه قرار بگیرد. کارت های افزودنی در جای خود می مانند تا این که یکی از بازیکنان، بهای آن ها را پرداخته و تصاحب شان کند. برای پرداختن بهای مورد نیاز برای یک کارت افزودنی (که در پایین کارت، نشان داده شده است) بازیکن باید افرادی را در کارت های پیش روی خود داشته باشد که توانایی های شان با کارت افزودنی هم خوانی داشته باشد. بازیکن، کارت افراد را بر روی ستون کارت های سوخته گذاشته و کارت افزودنی را به اضافه ی سکه های طلایی که کارت نشان می دهد، برای خود برمی دارد. هر بازیکن، در نوبت خودش، تا جایی که بخواهد و قابلیت اش را داشته باشد، می تواند کارت های افزودنی را تصاحب کند.



مثال: داگمار می خواهد یک کارت افزودنی با ۲ را تصاحب کند. برای این کار، او، کارت کشیش با ۱ و کارت همه فن حریف خود را می سوزاند. او، کارت افزودنی را به همراه ۲ سکه (از ستون کارت های کشیدنی) تصاحب می کند.

اگر کارت کشیده شده، یک کارت افزایش مالیات باشد، هر بازیکنی که ۱۲ سکه یا بیش تر داشته باشد، نیمی از سکه های خود را از دست می دهد (عدد، به پایین گرد می شود)؛ یعنی اگر بازیکنی ۱۲ یا ۱۳ سکه داشته باشد، باید ۶ سکه اش از دست بدهد. این سکه ها (کارت ها) به ستون کارت های سوخته می روند. سپس بسته به کارت افزایش مالیات کشیده شده یا بازیکنی که بیش ترین شمشیر را دارد یا بازیکنی که کم ترین امتیاز پیروزی را دارد، ۱ سکه می گیرد. در صورت تساوی (مثلاً اگر هنوز هیچ بازیکنی شمشیر یا امتیازی به دست نیاورده باشد) همه ی بازیکنان ۱ سکه می گیرند.

پس از آن که امور مربوط به افزایش مالیات انجام شد، کارت افزایش مالیات، به ستون کارت های سوخته رفته و بازی، مثل قبل ادامه پیدا می کند.



بازیکنی که کم ترین امتیاز پیروزی را دارد، ۱ سکه می گیرد.



بازیکنی که بیش ترین شمشیر را دارد، ۱ سکه می گیرد.

بازیکن می‌تواند داوطلبانه و اختیاری، مرحله‌ی اول را متوقف کرده و مرحله‌ی دوم را آغاز کند مگر این که کارتی بکشد که کشتی‌ای را نشان بدهد که هم‌رنگ با یکی از کشتی‌های بندرگاه باشد و هم‌چنین بازیکن نتواند آن را رد کند. اگر چنین اتفاقی بیفتد، بازیکن باید همه‌ی کارت‌های بندرگاه را بسوزاند (فراموش نکنید که کارت‌های افزودنی از کارت‌های بندرگاه جدا هستند) و بقیه‌ی نوبت خود را نیز از دست می‌دهد مرحله‌ی ۲، یعنی مرحله‌ی تجارت و استخدام، انجام نمی‌شود ولی هر بازیکنی که یک کارت فرصت‌طلب، پیش‌روی خود داشته باشد، ۱ سکه می‌گیرد.

۲. تجارت و استخدام

در این مرحله، بازیکن فعال اجازه پیدا می‌کند ۱ تا ۳ کارت، از بندرگاه بردارد و سپس بقیه‌ی بازیکنان نیز اجازه پیدا می‌کنند شانس خود را برای برداشتن ۱ کارت امتحان کنند. این که بازیکن فعال می‌تواند چند کارت از بندرگاه بردارد، بستگی به تعداد رنگ‌های مختلف کشتی‌های موجود در بندرگاه دارد:

◀ ۰ تا ۳ رنگ مختلف کشتی: می‌توانید ۱ کارت از بندرگاه بردارید.

◀ ۴ رنگ مختلف کشتی: می‌توانید ۲ کارت از بندرگاه بردارید.

◀ ۵ رنگ مختلف کشتی: می‌توانید ۳ کارت از بندرگاه بردارید.

کارت‌ها یکی‌یکی برداشته می‌شوند بنابراین قابلیت‌های هر کارتی که برداشته می‌شود، می‌تواند بلافاصله برای برداشتن کارت بعدی مورد استفاده قرار بگیرد.

تجارت

بازیکن، یک کشتی را از بندرگاه برداشته و به ستون کارت‌های سوخته می‌فرستد. او، به اندازه‌ی سکه‌هایی که در بالای کارت مشخص شده‌اند، سکه دریافت می‌کند.



مثال: کلیمس، کشتی فلوت را از بندرگاه به ستون کارت‌های سوخته فرستاده و ۲ کارت دریافت می‌کند.

استخدام

بازیکن برای استخدام هر یک از افراد، باید بتواند تعداد سکه‌ای را که در پایین کارت مربوطه مشخص شده، پردازد (یعنی به ستون کارت‌های سوخته بفرستد). او این کارت را پیش‌روی خود قرار داده و از همین لحظه، می‌تواند از توانایی‌های کارت (که در بالای آن، نشان داده شده) استفاده کند. همه‌ی توانایی‌های افراد، در پایان این راهنما توضیح داده شده‌اند.



مثال: آندره‌آ می‌خواهد یک ملوان استخدام کند. او ۳ سکه از سکه‌های خود را به ستون کارت‌های سوخته فرستاده و کارت ملوان را به کارت‌های پیش‌روی خود اضافه می‌کند.

پس از آن که بازیکن فعال، ۱ یا چند کارت (افراد یا کشتی) برداشت، بقیه‌ی بازیکنان، به نوبت و در جهت حرکت عقربه‌های ساعت، هر کدام، اگر بتوانند، ۱ کارت برمی‌دارند. برای این کار، بازیکن، اول باید ۱ سکه به عنوان غرامت به بازیکن فعال پردازد. اگر یک کشتی بردارد، این ۱ سکه از محل درآمد همین کشتی تأمین می‌شود.

پس از این که همه‌ی بازیکنان شانس خود را برای برداشتن یک کارت از بندرگاه امتحان کردند، همه‌ی کارت‌های باقی‌مانده، به ستون کارت‌های سوخته فرستاده می‌شوند. ممکن است تعداد کارت‌های موجود، کم‌تر از آن باشد که همه‌ی بازیکنان، شانس برداشتن یک کارت را بیابند.

سپس بازیکن بعدی، در جهت حرکت عقربه‌های ساعت، تبدیل به بازیکن فعال می‌شود و مرحله‌ی اول بازی خود، یعنی مرحله‌ی اکتشاف را انجام می‌دهد.

مثال: اکنون، نوبت بازی آندره‌آست. او، در مرحله‌ی اکتشاف خود، ۵ کارت از ستون کارت‌های کَشیدنی، به بندرگاه منتقل کرده‌است. ۴ تا از این کارت‌ها، کشتی‌هایی با رنگ‌های مختلف بوده‌اند بنابراین او می‌تواند ۲ کارت بردارد. او ابتدا یک کشتی با ارزش ۲ سکه را برمی‌دارد. سپس او این پول را برای استخدام یکی از افراد خرج می‌کند. حالا بقیه‌ی بازیکنان، شانس خود را برای برداشتن یک کارت امتحان می‌کنند. الکس می‌خواهد یکی از کشتی‌های باقی‌مانده را بردارد. او ۱ سکه به عنوان غرامت به آندره‌آ می‌پردازد، یکی از کشتی‌ها را از بندرگاه برداشته و به ستون کارت‌های سوخته منتقل می‌کند و به تناسب، سکه دریافت می‌کند. بعد از این که همه شانس خود را امتحان کردند، کارت‌های باقی‌مانده به ستون کارت‌های سوخته منتقل می‌شوند.

نوع دیگر پایان بازی

این شکل از پایان بازی را نیز می‌توانید امتحان کنید:

پایان بازی به محض آن که یکی از بازیکنان ۱۲ امتیاز پیروزی یا دست کم یک کارت افزودنی در دست خود داشته باشد، بررسی می‌شود. بقیه‌ی قوانین تغییری نمی‌کنند. برنده، بازیکنی است که بیش‌ترین امتیاز پیروزی را به همراه دست کم یک کارت افزودنی، در دست داشته باشد. قوانین مربوط به تساوی نیز تغییری نمی‌کنند.

پایان بازی

پایان بازی به محض آن که یکی از بازیکنان ۱۲ امتیاز پیروزی در دست خود داشته باشد، بررسی می‌شود. بقیه‌ی دور بازی (دور پایانی) تا تکمیل آن، انجام می‌شود؛ یعنی تا جایی که همه‌ی بازیکنان، یک‌بار بازیکن فعال شده باشند.

برنده، بازیکنی است که بیش‌ترین امتیاز پیروزی را در دست داشته باشد. در صورت تساوی، بازیکنی که بیش‌ترین سکه را در اختیار داشته باشد، برنده است و در صورت تساوی دوباره، پیروزی، بین بازیکنان تقسیم می‌شود.

توانایی‌های افراد

توانایی‌های افراد در قسمت بالایی کارت‌های‌شان، بر روی یک بئر، نشان داده شده‌است. تعداد امتیازهای پیروزی که شما از هر یک از این افراد، به دست می‌آورید، بر روی سپری که در قسمت راست بئر قرار دارد، ثبت شده‌است. وقتی شما بازی می‌کنید -چه به عنوان بازیکن فعال، چه در هنگام شانس که در نوبت بازیکنان دیگر پیدا می‌کنید- اجازه دارید از همه‌ی توانایی‌های افرادی که در اختیار دارید، استفاده کنید. اگر از یک کارت، چند عدد در دست داشته باشید، قدرت شما چند برابر می‌شود. مثلاً اگر ۲ کارت دوشیزه در دست داشته باشید، می‌توانید افرادی را با قیمت ۲ سکه استخدام کنید.

مهاجر، ناخدا، کشیش (۵ کارت از هر گونه موجود است)

همه فن حریف (۳ کارت موجود است)



برای به دست آوردن یکی از کارت‌های افزودنی، باید چنین کارت‌هایی را از مجموعه‌ی کارت‌های خود خارج کرده و به ستون کارت‌های سوخته بفرستید. بئر روی این کارت‌ها کمی تیره‌تر است. همه فن حریف، همانند یک جوکر، می‌تواند به جای کشیش، مهاجر یا ناخدا مورد استفاده قرار بگیرد.

بازرگان (۲ کارت از هر رنگ موجود است)

ملوان (۱۰ کارت موجود است) / دزد دریایی (۳ کارت موجود است)



بازیکن ۱ سکه‌ی اضافی دریافت می‌کند اگر یک بازرگان هم رنگ با یک کشتی در دست خود داشته باشد.

با استفاده از شمشیرهای روی این کارت‌ها، می‌توان کشتی‌ها را رد کرد (به مرحله‌ی اکتشاف مراجعه فرمایید)

دریادار (۶ کارت موجود است)

فرصت طلب (۵ کارت موجود است)



وقتی نوبت شماست که در مرحله‌ی تجارت و استخدام، یک کارت یا بیش‌تر بردارید و در همین لحظه، ۵ کارت یا بیش‌تر در بندرگاه باشد، شما بلافاصله ۲ کارت (سکه) دریافت می‌کنید

اگر شما بازیکن فعال نباشید ولی بخواهید در مرحله‌ی تجارت و استخدام، یک کارت بردارید و هیچ کارتی در بندرگاه نباشد، شما بلافاصله ۱ سکه می‌گیرید. اگر بازیکن فعال، نوبت دوم بازی‌اش، یعنی مرحله‌ی تجارت و استخدام را از دست بدهد، همه‌ی بازیکنانی که یک دلچک در دست خود دارند، ۱ سکه دریافت می‌کنند.

فرماندار (۴ کارت موجود است)

دوشیزه (۴ کارت موجود است)



وقتی نوبت شماست که در مرحله‌ی تجارت و استخدام، یک کارت یا بیش‌تر بردارید، می‌توانید یک کارت بیش‌تر از بندرگاه بردارید. اگر بازیکن فعال این دور نباشید، به ازای هر کارتی که برمی‌دارید، باید ۱ سکه به بازیکن فعال پردازید.

هزینه‌ی استخدام هر یک از افراد، ۱ سکه تخفیف می‌خورد! هزینه نمی‌تواند کم‌تر از صفر- بشود!

اعتبارات

Game Design: Alexander Pfister
Illustration: Klemens Franz
Graphicdesign: Hans-Georg Schneider und Klemens Franz
English Translation: Benjamin Schönheiter
Realisation: Klaus Ottmaier



طراح بازی: الکساندر فیستر
 متوجه: کیومرث قنبری آذر
 تنظیم راهنمای فارسی: مجید علی‌نژاد
 ارائه‌ای از سرزمین ذهن زیبا
 تلفن: ۸۸۴۸۲۰۳۸