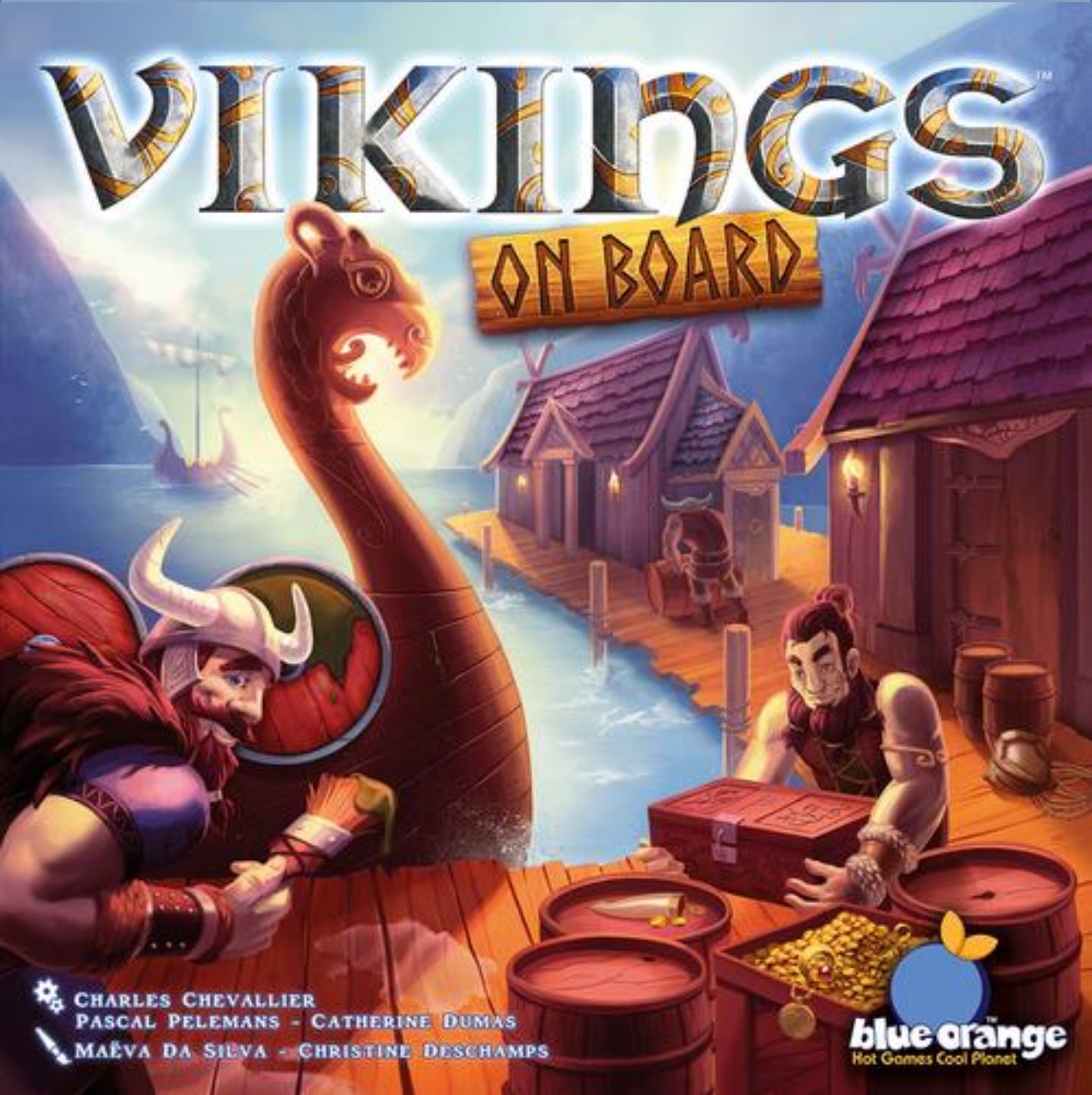


وایکینگ ها

زوی عرشه



CHARLES CHEVALLIER  
PASCAL PELEMANS - CATHERINE DUMAS  
MAËVA DA SILVA - CHRISTINE DESCHAMPS

blue orange  
Hot Games Cool Planet

طراحان: شارل شوالیه

پاسکال پلمان

کاترین دوما

ترجمه به فارسی: امیر اردشیری



# وایکینگ ها

## روی عرشه



نویسندگان:

شارل شوالیه  
کاترین دوما  
پاسکال پلمان

تصویرگران:

کریستین دشامپ  
میوا داسیلوا

برای ۲ تا ۴ نفر - سنین ۸ سال به بالا - ۳۰ تا ۶۰ دقیقه

### معرفی

بازی وایکینگ ها روی عرشه یک بازی در سبک "جای گذاری کارگرها" / "انتخاب عمل" می باشد. هر بازیکن تعدادی کارگر وایکینگ در اختیار دارد که آن ها را یکی یکی برای انتخاب عمل های متفاوت روی صفحه بازی قرار می دهد. عملی که شما در یک دور انتخاب می کنید، نوبت بازی شما را در دور بعد مشخص می کند. قطعات کشتی خود را به شکلی مرتب کنید که دسته ی وایکینگ های شما وقتی عازم دریا می شوند، کشتی حامل ارزشمند ترین کالاها را داشته باشند و به وسیله آن بیشترین امتیاز را کسب کنید. امتیازهای بیشتر با شرط بندی بر روی اینکه کدام دسته از وایکینگ ها هدایت یک کشتی را در زمان حرکت برعهده دارند ، به دست می آید.

شما به دو روش زیر امتیاز کسب می کنید:

- کنترل کشتی های حامل ارزشمند ترین کالاها هنگام حرکت آن ها.
- شرط بندی بر روی این که کدام دسته از وایکینگها کنترل یک کشتی را در زمان حرکت به دست دارند.

بازیکنی که پس از حرکت هفت کشتی بیشترین امتیاز را داشته باشد، برنده بازی خواهد بود.

### اجزای بازی

- ۳۹ قطعه کشتی ( ۲۴ بدنه، ۸ دماغه کشتی، ۷ انتهای کشتی)
- ۱۶ نشان وایکینگ (۴ عدد از هر رنگ)
- ۱۶ نشان شرط بندی (۴ عدد از هر رنگ)
- ۱۵ نشان کالا (۵ پوست حیوان، ۵ غلات، ۵ آهن)
- ۴ دایره امتیاز شماری ( ۱ عدد از هر رنگ)
- ۳ نشان ارزش کالاها در بازار
- ۱ نشان رهبر
- صفحه بازی
- دفترچه قوانین مصور



## چیدمان ابتدای بازی

صفحه بازی را در وسط میز قرار دهید.

هر بازیکن یک رنگ را انتخاب می کنند و اجزای زیر با آن رنگ انتخابی را برمی دارد:

**A ادایره امتیاز شماری.**

**B ۴ نشان شرط بندی،** آنها را طوری در کنار دایره امتیاز قرار دهید که طرف دارای عدد آن ها به پشت باشد.

**C تعدادی نشان وایکینگ** بر اساس تعداد بازیکنان (۴ وایکینگ برای بازی دو نفره، ۳ وایکینگ برای بازی سه نفره، و ۲ وایکینگ برای بازی چهار نفره)

برای تعیین نوبت بازیکنان در دور اول، از هر بازیکن یک وایکینگ گرفته و در دست خود قرار دهید، سپس آنها را به طور تصادفی یکی یکی روی میز بیندازید. ترتیب نوبت بازیکنان بر اساس ترتیب افتادن مهره ها بر روی میز تعیین می شود. هر مهره ی وایکینگ که روی میز افتاد را برداشته و روی بالاترین خانه ی خالی دهکده قرار دهید. پس اولین وایکینگ که می افتد را در خانه ی عمل "بازیکن اول" (First Player) قرار دهید. وایکینگ افتاده دوم را در خانه ی عمل "ارتقاء" (Promote) قرار دهید، و به همین ترتیب تا آخر. بعد از اینکه اولین وایکینگ همه بازیکن ها در صفحه قرار گرفت، وایکینگ های باقی مانده را بر اساس تعداد بازیکنان به ترتیب زیر روی صفحه بازی قرار دهید (از چپ به راست).

**بازی دونفره:** AB BA AB BA

**بازی سه نفره:** ABC BCA CAB

**بازی چهار نفره:** ABCD DCBA

**توجه:** حرف ها نشان دهنده ترتیب افتادن وایکینگ ها می باشد. «A» نشان دهنده اولین وایکینگ افتاده، «B» نشان دهنده دومین وایکینگ، و بقیه به همین شکل تا آخر هستند.

**D نشان رهبر** را در طرف دیگر دهکده، نقطه ی مقابل محل مهره های وایکینگ ها قرار دهید (یعنی روی بالای ردیف دیگر کنار خانه های اعمال) (تا مشخص شود وایکینگ ها در هر دور باید به کدام طرف دهکده منتقل شوند).

**E ۷ قطعه انتهای کشتی** را در کنار صفحه بازی و در کنار عمل "آماده حرکت" قرار دهید.

**F ۳ نشان ارزش کالاها در بازار** را در خانه اول (شماره یک، I) در بازار قرار دهید.

**۱۵ نشان کالا** را بر زده و آنها را به پشت (روی آن ها مخفی است) در مکان های زیر قرار دهید.

**G ۷ نشان کالا** را به پشت در کنار خانه ی عمل "۱ نشان اضافه کنید" ("Add 1") قرار دهید.

**H ۸ نشان کالا** را به پشت در کنار خانه ی عمل "۳ نشان بردارید، ۱ نشان اضافه کنید" (Take 3, Add 1) قرار دهید.

**I ۸ قطعه دماغه کشتی** را در لنگر گاه کشتی ها، همراستا با اسکله (هر کدام را بین دو تیرک) قرار دهید (صفحه بازی را ببینید).

**J** به صورت اتفاقی در پشت هر دماغه کشتی ۳ قطعه بدنه قرار دهید، طوری که در شروع بازی هیچ رنگی در یک کشتی تکرار نشده باشد.

## کشتی ها

هر کشتی در بازی به سه قسمت تقسیم شده است: جلو (قطعه دماغه کشتی)، وسط (۰-۵ قطعه بدنه)، و انتها (قطعه انتهای کشتی).

قسمت جلوی کشتی جایی است که شما نشان های کالاها را در آن قرار می دهید و به این وسیله ارزش آن کشتی را مشخص می کنید.

قسمت وسط کشتی جایی است که تا قبل از حرکت آن همواره در حال تغییر است، چرا که بازیکنان برای بدست آوردن کنترل کشتی به وسیله تغییر قطعات بدنه (جا به جایی یا تعویض آن ها)، با هم رقابت می کنند.

به محض اینکه یک کشتی آماده حرکت شد، قطعه انتهایی کشتی به آن اضافه می شود و نشان می دهد که این کشتی دیگر در بازی نیست.



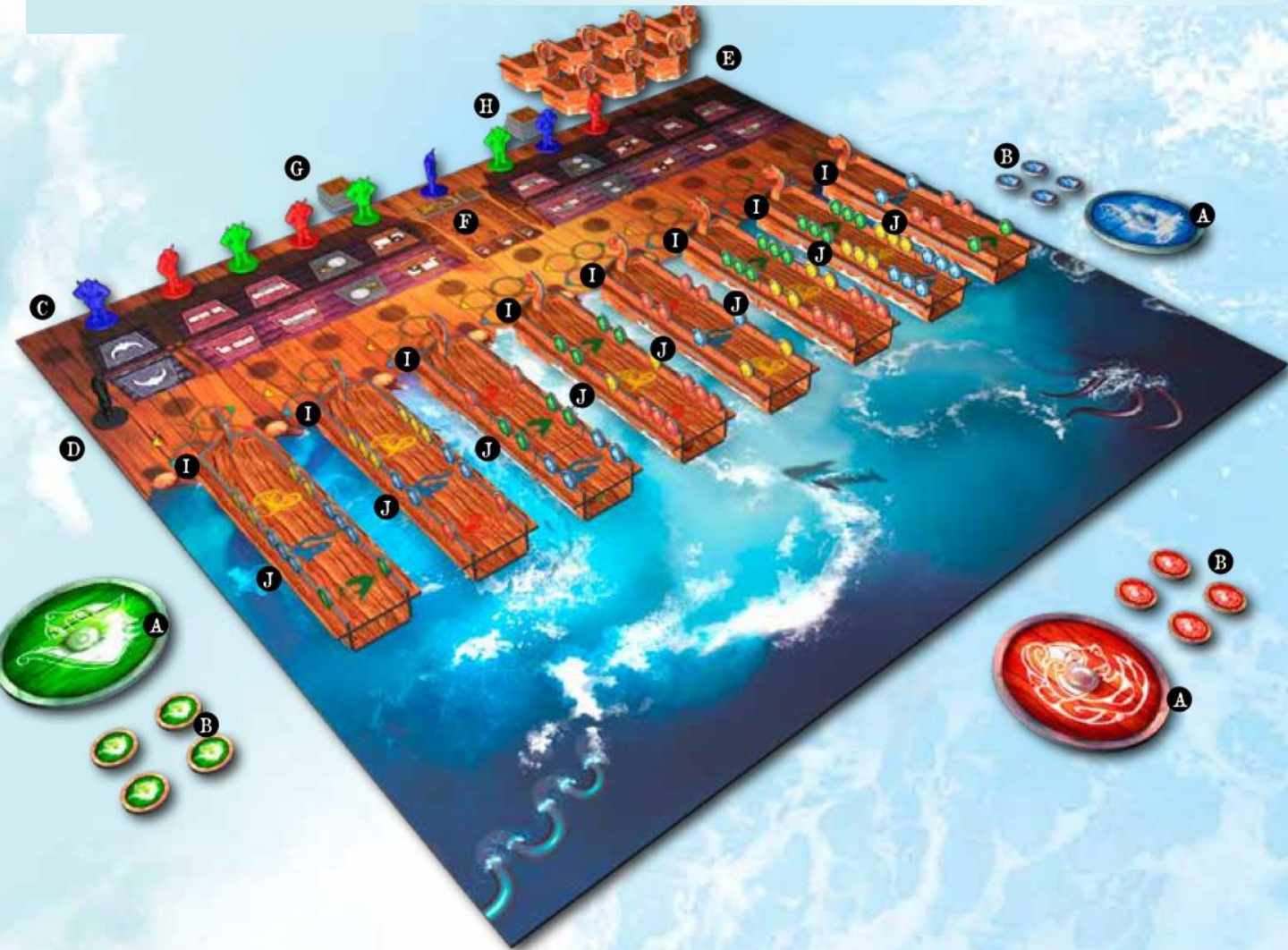
## صفحه بازی

صفحه بازی به سه قسمت تقسیم شده است: **دهکده** (جایی که شما در نوبت خود، وایکینگ ها را برای انتخاب عمل های مختلف، در خانه های مختلف آن قرار می دهید)، **بندر** (جایی که شما بر روی کشتی ها شرط می بندید)، و **لنگرگاه** (جای قرار گرفتن قطعات کشتی و جابجا شدن آنها).

**دهکده:** ساختمان های مختلف در دهکده، نشان دهنده ی عمل هایی هستند که در نوبت خود می توانید انتخاب کنید. دایره های کنار هر ساختمان، محلی هستند که وایکینگ ها در آن قرار می گیرند تا نشان دهند آن عمل انتخاب شده است (قسمت **عمل های دهکده** را ببینید).

**بندر:** بندر شامل ۸ اسکله می باشد (که هر کدام چهار دایره دارد). بازیکنان بر روی این که در زمان حرکت هر کشتی، کدام دسته (کدام رنگ) کنترل آن را بر عهده خواهند داشت شرط بسته، و شرط خود را روی دایره های کنار هر اسکله می گذارند.

**لنگرگاه:** لنگرگاه جایی است که قطعات کشتی در آن قرار گرفته و جابه جا می شوند. هر کشتی موجود در لنگرگاه به یک اسکله ی جداگانه در بندر متصل است.



### نکته مهم:

در هر بازی از تمام ۲۴ قطعه بدنه استفاده می شود و تعداد بازیکنان مهم نیست. حتی در بازی های دو و سه نفره، قطعات بدنه با رنگ های انتخاب نشده توسط بازیکنان هم وجود دارد. با این قطعات متعلق به غیر - بازیکنان هم مانند دیگر قطعات رفتار می شود (می توان آنها را به وسیله عمل های موجود در دهکده حرکت داد یا جابه جا کرد، همچنین آنها هم در تعیین کنترل یک کشتی، مانند بقیه قطعات، مؤثر هستند).

## روند بازی

بازی در هفت دور یا بیشتر انجام می شود. در ابتدای هر دور، ترتیب نوبت بازیکنان به وسیله ترتیب قرار گرفتن وایکینگ ها در دهکده تعیین می شود. بالاترین وایکینگ (نزدیکترین وایکینگ به عمل "بازیکن اول" (First Player)) اول از همه بازی خواهد کرد و پایین ترین وایکینگ (نزدیکترین وایکینگ به عمل "جایجایی" (Swap)) بعد از بقیه بازی خواهد کرد. در هر نوبت، بازیکنی که اکنون نوبت اوست، با حرکت دادن بالاترین مهره وایکینگ خود از یک طرف دهکده و قرار دادن آن در دایره های خالی اعمال در طرف دیگر دهکده، عمل مورد نظر خود را انتخاب خواهد کرد.



**تذکره:** هر عمل فقط یک بار در هر دور می تواند انتخاب شود.

## خلاصه یک دور

1. بازیکن صاحب بالاترین وایکینگ (نزدیکترین وایکینگ به عمل "بازیکن اول") در دهکده، وایکینگ خود را برداشته و در طرف دیگر دهکده قرار می دهد (طرفی که نشان رهبری در آن قرار دارد). او وایکینگ خود را در یکی از دایره های خالی در طرف دیگر قرار می دهد و عمل مرتبط با آن را انجام می دهد (قسمت **عمل های دهکده** را ببینید).
2. بازیکن صاحب وایکینگ کناری نیز همین کار را انجام می دهد، و این کار تا جایی که تمام وایکینگ ها به طرف دیگر دهکده، جایی که نشان رهبر قرار دارد، منتقل شده باشند ادامه می یابد.



3. وقتی تمام وایکینگ ها در طرفی باشند که نشان رهبر قرار دارد، دور تمام شده است.
4. وقتی یک بازیکن عمل "آماده حرکت" را انتخاب کند، وارد قسمت آماده سازی حرکت (قسمت **آماده سازی حرکت** را ببینید) می شود.
5. تا زمانی که در کنار صفحه بازی قطعه انتهایی کشتی وجود دارد (یعنی هنوز دو یا چند کشتی حرکت نکرده اند)، نشان رهبر را به طرف دیگر دهکده انتقال دهید و یک دور جدید را شروع کنید.

## آماده سازی حرکت

**A** اگر در یک دور بازیکنی عمل "آماده حرکت" (Set Sail) را انتخاب کرده باشد، در پایان آن دور تصمیم می گیرد که کدام کشتی حرکت خواهد کرد (و امتیاز آن محاسبه خواهد شد). او قطعه انتهایی کشتی که در دست دارد را به آخر کشتی انتخاب شده اضافه کرده و آن کشتی را از بندر دور می کند، تا نشان دهد این کشتی دیگر در جریان بازی نیست.

**تذکره:** در صورت امکان کشتی انتخابی شما باید دارای حداقل یک نشان کالا و حداقل یک قطعه بدنه باشد. با این وجود، در صورتی که گزینه دیگری وجود ندارد، می توانید یکی از کشتی ها را به دلخواه انتخاب کنید.

بعد از اضافه کردن قطعه انتهایی کشتی: (۱) تعیین کنید چه کسی کنترل کشتی را به دست می گیرد، (۲) کالاهای کشتی را تقسیم کنید.



### (۱) تعیین کنید چه کسی کنترل کشتی را به دست می گیرد:

تعداد سپرهای هر رنگ، که روی قطعات بدنه کشتی آماده حرکت است، را بشمارید. دسته (رنگ) وایکینگ ها با بیشترین تعداد سپر، کنترل اولیه کشتی را به دست می گیرد. کنترل ثانویه کشتی را دسته ای به دست می آورد که بیشترین تعداد سپر بعد از دسته اول را داشته باشد. برای تعیین کنترل سوم و چهارم نیز به همین شکل عمل می شود. در صورت تساوی در تعداد سپرها، دسته ای که قطعه بدنه آن نزدیک ترین قطعه به دماغه کشتی باشد، برنده تساوی خواهد بود.

**تذکره:** فقط سپرهای یک طرف بدنه را بشمارید. قطعات بدنه ی کشتی بین ۱ تا ۳ سپر دارند.

رنگ هایی که در یک کشتی وجود ندارند، هیچ کنترلی روی آن کشتی نخواهند داشت و در نتیجه هیچ کالایی از آن کشتی به آنها نخواهد رسید.

**مثال B:** قرمز ۳ سپر، سبز ۲ سپر، و آبی ۳ سپر دارد در حالی که زرد هیچ سپری ندارد. تعداد سپر آبی و قرمز مساوی است ولی قطعه بدنه آبی نسبت به قرمز به دماغه کشتی نزدیک تر است. در نتیجه آبی کنترل اولیه کشتی را به دست می گیرد. پس ترتیب کنترل کشتی بدین صورت خواهد بود: آبی و بعد قرمز و بعد سبز. زرد هیچ کنترلی روی کشتی ندارد، چرا که هیچ سپری در آن کشتی ندارد.

**نکته مهم برای بازی دو یا سه نفره:** فراموش نکنید که تعداد سپر رنگ های غیر- بازیکنان (تعداد سپرها به رنگ هایی که جز رنگ های بازیکنان) را نیز بشمارید (دسته غیر- بازیکنان می تواند کنترل کشتی را از شما بگیرد).

### (۲) اجناس کشتی را تقسیم کنید:

بر اساس ترتیب کنترل کشتی، هر بازیکن در نوبت کنترل خود یک نشان کالا از قطعه دماغه کشتی را انتخاب کرده و به پشت (روی آن پیدا نباشد) روی دایره امتیاز خود می گذارد.

اگر به تعداد دسته وایکینگ های کنترل کننده یک کشتی، نشان کالا در کشتی وجود نداشت، بعد از تمام شدن نشان های کالا، به بازیکنان باقی مانده کالایی تعلق نمی گیرد.

اگر تعداد نشان های کالا بیشتر از تعداد دسته های کنترل کننده آن کشتی بود، باقی مانده کالاها دوباره بر اساس ترتیب کنترل کشتی به بازیکنان تعلق می گیرد. اگر فقط یک نفر کنترل کننده ی کشتی باشد، تمام کالاها به او تعلق می گیرد.

**مثال C:** آبی یک نشانه کالای غلات را برمی دارد. سپس قرمز یک پوست حیوان برمی دارد. در آخر سبز یک غلات برمی دارد. در انتها چون فقط یک نشان کالا در کشتی باقی مانده است، آبی آن را بر می دارد و تقسیم اجناس تمام می شود.

**نکته مهم برای بازی دو و سه نفره:** اگر نوبت برداشتن نشان کالا دسته غیر- بازیکنان باشد، یک نشان کالا از کشتی حذف می شود. بازیکن سمت چپ کسی که بعد از دسته غیر- بازیکنان باید کالا بردارد، انتخاب می کند کدام کالا از بازی حذف شود.

### قانون ویژه برای بازی دو نفره:

بعد از اینکه رقیب شما عمل "آماده حرکت" را انتخاب کرد، یک وایکینگ از رنگ هایی که در بازی وجود ندارد (رنگ آن اهمیتی ندارد) را روی یکی از قطعات بدنه کشتی که به رنگ شما است، قرار دهید (می توانید آن را روی هر بدنه کشتی متعلق به شما در بازی قرار دهید). این وایکینگ به عنوان یک سپر هم رنگ شما در زمان تعیین کنترل کشتی شمرده می شود. این وایکینگ همراه قطعه بدنه روی آن حرکت می کند و تا آخر بازی روی آن قرار دارد. در هر قطعه بیش از یک وایکینگ نمی توان گذاشت.

## بردن شرط بندی ها

پس از حرکت یک کشتی، اگر بازیکنی بر روی آن کشتی شرط بسته باشد و رنگی که کنترل اول آن کشتی را در اختیار دارد به درستی انتخاب کرده باشد، شرط بندی را برده است. پس نشان شرط بندی خود را به پشت (عدد آن پنهان باشد)، روی دایره امتیاز خود قرار می دهد تا امتیاز آن در آخر بازی محاسبه شود. نشان های شرط بندی اشتباه در جای خود می مانند، ولی در دورهای بعدی می توان با عمل "شرط بندی / جابجایی شرط" (Bet/ Move a Bet) آن ها را به جلوی کشتی دیگری انتقال داد.



**مثال D:** زرد روی رنگ آبی شرط بسته بود و چون آبی کنترل اولیه کشتی را به دست گرفت، زرد نشانه شرط بندی خود را برداشته و به پشت روی دایره امتیاز خود قرار می دهد (به گونه ای که عدد آن پیدا نباشد). چون سبز روی قرمز شرط بسته بود، نشان شرط بندی او در جای خود می ماند، و بازیکن سبز سعی می کند در دورهای بعدی نشان خود را به روبه روی کشتی های دیگر منتقل کند.

### تکات مهم:

- اشبای کوچکی که روی کشتی ها نقاشی شده اند، هیچ تأثیری در بازی ندارند، و نشان دهنده ی هیچ کالایی نیستند.
- عمل های موجود در دهکده را می توان بر روی تمام کشتی هایی که هنوز حرکت نکرده اند، انجام داد.
- جابجا کردن کالاها از یک کشتی به کشتی دیگر غیر ممکن است. وقتی یک کالا در یک کشتی قرار گرفت، تا وقتی که آن کشتی حرکت نکرده است، همان جا باقی می ماند.
- شما باید وایکینگ های خود را در جلوی ساختمان هایی قرار دهید که می توانید عمل آن را انجام دهید. اگر قادر به انجام هیچ کدام از عمل های قابل انتخاب نبودید (و فقط در این شرایط)، می توانید مهره وایکینگ خود را در جلوی هر عمل دلخواه قرار دهید (ولی هیچ عملی انجام ندهید).
- طول یک کشتی بدون در نظر گرفتن دماغه کشتی و انتهای آن، نمی تواند بیشتر از پنج قطعه (بدنه) باشد.
- بازیکنان می توانند در مورد ارزش اجناس و شرط بندی ها با هم مشورت کنند، ولی هیچگاه نمی توانند ارزش آن ها را به بقیه نشان دهند (نشان های کالا و شرط بندی به پشت روی دایره امتیاز قرار می گیرند).
- قوی ترین عمل ها در پایین ترین قسمت دهکده قرار دارند. اما این را در نظر داشته باشید که انتخاب کردن عمل های قوی باعث می شود در دور بعدی، دیرتر از دیگران نوبت به شما برسد.

## پایان بازی

بازی بلافاصله پس از حرکت هفتمین کشتی، به پایان می رسد. کشتی باقی مانده در بندر، در این بازی امتیازی به همراه نخواهد داشت. بازیکنان امتیاز خود را با جمع کردن ارزش نشان های کالا و همچنین ارزش نشان های شرط بندی روی دایره امتیاز خود به دست می آورند.

- امتیاز نشان های کالا، برابر ارزش نهایی آن کالا در بازار است.
  - امتیاز نشان های شرط بندی، برابر عددی است که بر روی آن ها نوشته شده است.
- دقت کنید:** نشانه های شرط بندی که شرط را نبرده اند هیچ امتیازی ندارند.
- برنده بازی، بازیکنی است که بیشترین امتیاز را به دست آورده است. در صورت تساوی امتیازها، برنده بازی به ترتیب زیر انتخاب می شود:
- بازیکن با بیشترین نشان کالا.
  - بازیکن با بیشترین امتیاز به دست آمده از نشان های کالا.
- اگر همچنان تساوی وجود داشت، هر دو بازیکن برنده اند.



**مثال:** آبی ۲ نشان کالای غلات (۴ امتیاز)، یک نشان کالای آهن (۳ امتیاز)، و ۱ پوست حیوان (۲ امتیاز) به دست آورده است، که در مجموع برابر ۹ امتیاز می شود. قرمز ۲ نشان کالای پوست حیوان (۴ امتیاز)، و ۲ نشان شرط بندی (۵ امتیاز) به دست آورده است که در مجموع برابر ۹ امتیاز می شود. امتیاز قرمز و آبی مساوی است، ولی چون آبی نشان های کالای بیشتری دارد، برنده بازی اعلام می شود.



## تقدیر و سپاس گذاری

طراحان بازی از همه ی آزمایش کنندگان بازی که در بازی های آزمایشی بسیار زیاد شرکت کردند، تشکر می کنند.



©2016 Blue Orange. Vikings on Board and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange USA, San Francisco, California. Made in China. Designed in France. [www.blueorangegames.com](http://www.blueorangegames.com)



## عمل های قابل انتخاب در بازی



**بازیکن اول (First Player):** این عمل هیچ امتیازی به شما نمی دهد، ولی در دور بعد، شما نفر اول خواهید بود (چون خانه ی مربوط به این عمل، بالاترین خانه در دهکده است).



**جابه جایی هر کشتی (Jump ANY Ship):** یک قطعه بدنه از هر رنگ دلخواه را از یک کشتی به کشتی دیگر انتقال دهید و آن را در آخر کشتی جدید بگذارید (دورترین نقطه از دماغه کشتی).



**ارتقاء (Promote):** یک قطعه بدنه از رنگ خود را به جلوی همان کشتی انتقال دهید ( نزدیکترین جا به دماغه کشتی). با این کار در صورت تساوی تعداد سپرها در آن کشتی، شما کنترل اولیه کشتی را به دست می گیرید.



**شرط بندی / جابجایی شرط (Bet/Move a Bet):** شما می توانید شرط بندی کنید (عمل "شرط بندی" را ببینید) یا یکی از نشان های شرط بندی موجود خود در صفحه بازی را به دایره شرط خالی دیگری انتقال دهید (روبه روی همان کشتی یا یک کشتی دیگر).



**جابه جایی کشتی شما (Jump YOUR Ship):** یک قطعه بدنه از رنگ خود را از یک کشتی به کشتی دیگر انتقال دهید و آن را در انتهای کشتی جدید بگذارید (دورترین جانشین به دماغه کشتی جدید).



**۳ نشان بردارید، ۱ نشان اضافه کنید (Draw 3/Add 1):** ۳ نشان کالا از روی دسته آن ها در کنار خانه ی مربوط به این عمل بردارید (اگر کمتر از ۳ نشان موجود بود، فقط آن چه باقی مانده است بردارید)، آن ها را مخفیانه ببینید، سپس یکی از آن ها را انتخاب کنید و به رو در قطعه دماغه کشتی دلخواه خود قرار دهید (تا وقتی که آن کشتی حرکت نکرده است). دو نشان باقی مانده را در زیر دسته نشان ها قرار دهید.



**شرط بندی (Bet):** یک نشان شرط بندی خود را به پشت (عدد آن پیدا نباشد) روی یکی از دایره های خالی جلوی یک کشتی (دایره های روی بندر)، در رنگی که فکر می کنید کنترل اولیه آن کشتی را در زمان حرکت به دست خواهد آورد، بگذارید.



**آماده حرکت (Set Sail):** یک قطعه انتهای کشتی از کنار صفحه بردارید و در جلوی خود بگذارید. شما در آخر این دور تعیین می کنید کدام کشتی حرکت خواهد کرد (قسمت "آماده سازی حرکت" را ببینید).  
**نکته:** اگر کسی عمل "آماده حرکت" را انتخاب نکرد، هیچ یک از کشتی ها در این دور حرکت نخواهد کرد



**۱ نشان اضافه کنید (Add 1):** ۱ نشان کالا از روی دسته آن ها، که در کنار خانه ی این عمل قرار دارد، بردارید و در قطعه دماغه هر کشتی دلخواه بگذارید (تا وقتی که یک کشتی حرکت نکرده است، می توانید نشان کالای جدیدی روی آن بگذارید).



**بازار:** با یک خانه بالا بردن نشان ارزش یک نوع کالا روی بازار، ارزش آن را افزایش دهید.  
**دقت کنید:** ارزش کالاها را هیچ وقت نمی توان کم کرد، و ارزش آن ها هیچ وقت بیشتر از ۴ نمی شود.



**جا بجایی کشتی ها (Swap Ships):** دو قطعه بدنه از هر رنگ دلخواه را با هم بین دو کشتی متفاوت جابجا کنید.

طراحان: شارل شوالیه، کاترین دوما، پاسکال پلمان  
ترجمه به فارسی: امیر اردشیری

"ارائه شده توسط شرکت سرزمین ذهن زیبا"

