

سازنده ی پادشاهی

DONALD X. VACCARINO

KINGDOM BUILDER M



طراح
دونالد وکرینو

ترجمه به فارسی
امیر اردشیری

KINGDOM BUILDER M



یک بازی برای ۲ تا ۴ نفر، با سنین ۸ سال به بالا
برای اولین مرتبه ی بازی، ما چیدمان پیشنهاد شده ی خود در صفحه ی ۹ این دفترچه را پیشنهاد می کنیم.

"ارائه شده توسط شرکت سرزمین ذهن زیبا"



KINGDOM BUILDER M

هدف بازی

بازیکنان پادشاهی خود را با ساختن ماهرانه ی اقامتگاه هایشان، و با هدف به دست آوردن بیشترین میزان طلا در انتهای بازی خلق می کنند.
۳ کارت سازنده ی پادشاهی شرایط به دست آوردن میزان طلای مورد نیاز را تعیین می کنند.

طراح: داندل ایکس. وکرینو
برای ۲ تا ۴ بازیکن با سنین ۸ سال به بالا

اجزای بازی

• ۸ قطعه صفحه ی بازی متفاوت.



پشت: مسیر شمارش امتیاز طلا
جلو: چشم اندازی که از ۱۰۰ شش ضلعی در ناحیه های مختلف تشکیل شده است.

• ۱ کاشی بازیکن شروع کننده

• ۴ نشان گر طلا، هر رنگ برای یک بازیکن



• ۲۵ کارت ناحیه



۵ چمنزار ۵ گلستان ۵ جنگل ۵ دره ۵ صحرا

۹ ناحیه ی متفاوت بر روی هر صفحه ی بازی وجود دارد:

۵ نوع ناحیه مناسب ساخت و ساز



چمنزار دره صحرا گلستان جنگل

۴ نوع ناحیه غیرقابل استفاده برای ساخت و ساز



قصر آب کوهستان ۸ مکان متفاوت

• ۲۸ کاشی مکان



۲ معبد ۴ مزرعه ۴ مسافرخانه ۴ برج
۲ بندر ۴ چراگاه ۴ طوبله ۴ واحه

• ۱۶۰ اقامتگاه - ۴۰ عدد به رنگ هر یک از بازیکنان



• ۱۰ کارت متفاوت سازنده ی پادشاهی
تنها ۳ عدد از این کارت ها در هر بازی استفاده می شوند. این کارت ها شرایط به دست آوردن طلا را تعیین می کنند.



توصیف دقیقی از هر یک از کارت های سازنده ی پادشاهی در صفحه ی ۷ این راهنما وجود دارد (به قسمت "کارت های سازنده ی پادشاهی" نگاه کنید).

• ۸ کاشی توضیحات مختصر مکان ها
بیان کننده ی اعمال خاص هر مکان



• ۱ دفترچه راهنمای قوانین بازی

۱- ۴ عدد از ۸ قطعه ی صفحه ی بازی را به دلخواه انتخاب کنید، و آن ها را طوری کنار هم بگذارید که مستطیلی مثل شکل مثال زیر را تشکیل دهند.

۲- کارت توضیحات کاشی مکان روی هر صفحه را کنار آن صفحه بگذارید. (در مجموع ۴ کاشی توضیحات مربوط به چهار مکان را انتخاب و کنار قطعه های صفحه بازی قرار دهید).



۲. کارت توضیحات کاشی مکان

۳- بر روی هر شش ضلعی مکان چاپ شده روی برد ها، دو کاشی اضافه از همان نوع مکان را قرار دهید.



۳. کاشی های مکان

۴- همه ی کارت های ناحیه را بر زده و آن ها را به پشت در دسترس بازیکنان بگذارید.



۴. کارت های ناحیه

۵- همه ی کارت های سازنده ی پادشاهی را بر زده و ۳ عدد از آن ها را به طور تصادفی انتخاب کرده، رو کنید و کنار صفحه ی بازی بگذارید.



۱. قطعه های صفحه بازی

یک ردیف افقی

۵. کارت های سازنده پادشاهی

توزیع اجزای بازی

بر اساس رنگ هر بازیکن، موارد زیر را پخش کنید:

همه ی ۴۰ اقامتگاه از آن رنگ این ها ذخیره ی هر بازیکن هستند.



به علاوه، هر بازیکن یک کارت تصادفی از کارت های ناحیه برداشته و آن را از دیگر بازیکنان مخفی نگه می دارد.

یک نشان گر طلا



کاشی بازیکن شروع کننده را به مسن ترین بازیکن بدهید. او اولین نوبت بازی را انجام می دهد.

یکی از قسمت های استفاده نشده صفحه ی بازی را برگردانده و کنار صفحه بازی قرار دهید. سپس همه بازیکنان نشان گر طلای خود را روی خانه ی مشکی مسیر شمارش طلا قرار دهند.

همه ی اجزای بی استفاده در این بازی را به جعبه باز گردانید.

روند بازی

با آغاز از بازیکن شروع کننده و ادامه در جهت ساعت گرد، بازیکنان کارهای مربوط به نوبت خود را انجام می دهند. بازی چندین دور ادامه می یابد. هر بازیکن در نوبت خود کارهای زیر را انجام می دهد:

بازیکن فعال (بازیکنی که اکنون نوبت اوست) کارت ناحیه ی خود را به رو، در جلوی خود بازی کرده و سپس اقامتگاه های خود را می سازد.



عمل اجباری

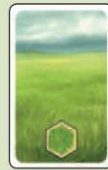
در نوبت خود، بازیکن باید سه اقامتگاه از اقامتگاه های ذخیره ی خود را بر روی شش ضلعی هایی خالی در ناحیه ی مربوط به کارت بازی شده خود بسازد. بازیکن باید دقیقاً بر اساس قوانین ساخت عمل کند (به صفحه ۶ نگاه کنید).

عمل اضافی

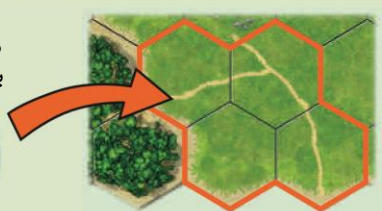
در جریان بازی، بازیکنان کاشی های مکان را از روی نقشه جمع آوری می کنند. کاشی های مکان اجازه ی انجام اعمال اضافه ای را به بازیکنان می دهند و بازیکنان می توانند هر عمل اضافه (عمل اضافه هر کاشی) را یک بار در طول نوبت خود انجام دهند. یک بازیکن می تواند هر یک از اعمال اضافه را قبل یا بعد از عمل اجباری خود انجام دهد. اعمال اضافه اجازه ی ساخت اقامتگاه های جدید و یا حتی جابه جا کردن اقامتگاه های موجود را می دهند.

پس از آن که بازیکنان عمل اجباری خود را انجام دادند و مایل یا قادر به انجام عمل اضافی دیگری نبودند، کارت ناحیه ی خود را روی دسته کارت های بازی شده گذاشته و یک کارت جدید از دسته ی کارت های بازی نشده می کشند و آن را مخفیانه در دست خود نگه می دارند.

کارت ناحیه



ذخیره بازیکن



این تصویر نشان دهنده ی مثالی از عمل اجباری است. توجه کنید: عمل اجباری حتماً باید انجام شده و ۳ اقامتگاه یکی پس از دیگری ساخته شوند.

طرف دارای تصویر



طرف دارای توضیح عمل اضافه با شکل



بازیکنان برای این که نشان دهند عمل اضافه ی یک مکان را در طی نوبت خود انجام داده اند، کاشی خود را، که مربوط به آن مکان است، بعد از انجام عمل به طرف دارای تصویر آن چرخانده و پس از پایان نوبت خود، آن کاشی ها را به طرف دارای توضیح می چرخانند.



توجه کنید: پس از تمام شدن پشته کارت های بازی نشده، همه ی کارت های بازی شده را بر زده و از این به بعد از این پشته ی جدید کارت بردارید.

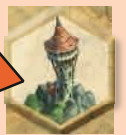
خانه شش ضلعی مکان و کاشی مکان

هر وقت یک بازیکن اقامتگاهی را در کنار یک شش ضلعی مکان بسازد، بلافاصله یکی از کاشی های روی آن شش ضلعی مکان را، در صورت وجود، بر می دارد. سپس این کاشی را جلوی خود می گذارد، به نحوی که طرف دارای عکس آن روبه بالا باشد، و از نوبت بعد امکان استفاده از عمل اضافی این مکان را دارد.

بازیکن از هر خانه ی مکان، می تواند تنها یک کاشی مکان به دست آورد.

بازیکن یک کاشی مکان را تا وقتی که اقامتگاهی در کنار آن مکان داشته باشد نگه می دارد. اگر آخرین اقامتگاه خود را از کنار آن مکان به جای دیگری جابه جا کند، باید کاشی آن مکان را از جلوی خود برداشته و از بازی خارج کند.

ذخیره بازیکن



اگر بر روی یک مکان، کاشی آن باقی نمانده باشد، بازیکن هیچ کاشی مکانی دریافت نمی کند.

لطفاً دقت کنید: یک بازیکن می تواند تنها دو کاشی مکان مشابه داشته باشد، اگر در کنار هر دو شش ضلعی مکان مشابه موجود در هر قسمت صفحه بازی اقامتگاه ساخته باشد.



خانه ی شش ضلعی قصر

در انتهای بازی، بازیکنان به ازای هر خانه ی قصر که حداقل یک اقامتگاه خود را در کنار آن ساخته باشند، سه طلا به دست می آورند.



= ۳ طلا

حتی اگر بازیکنان بیش از یک اقامتگاه در کنار یک خانه ی قصر ساخته باشند، تنها ۳ طلا از آن خانه قصر به دست می آورند.

۱- تنها می توان یک اقامتگاه بر روی هر خانه ی ناحیه ی قابل استفاده (واجد شرایط استفاده برای بازیکن) ساخت.



دقت کنید: به هر شش ضلعی روی صفحه ی بازی، یک خانه ی ناحیه گفته می شود.

۲- اقامتگاه ها را تنها بر روی خانه های این انواع ناحیه می توان ساخت: چمنزار، دره، صحرا، گلستان، و جنگل.
استثنا: به جز در موارد استثنایی و نادر که در آغاز و یا در طول نوبت بازیکن خانه ی واجد شرایط استفاده ای وجود نداشته باشد، به عبارت دیگر هیچ خانه ای که منطبق با کارت ناحیه ی بازیکن بوده و بازیکن بتواند بر روی آن اقامتگاه بسازد وجود نداشته باشد، بازیکن بلافاصله یک کارت ناحیه ی جدید بر می دارد. کارت بدون استفاده از بازی خارج می شود. در صورت نیاز، بازیکن تا زمانی که یک کارت قابل استفاده به دست نیاورده باشد، روند کشیدن کارت جدید را تکرار می کند.



چمنزار



دره



صحرا



گلستان



جنگل

۳- همیشه، بازیکن باید در صورت امکان، هر اقامتگاه جدید را در کنار یک اقامتگاه موجود خود بسازد.

اگر این کار ممکن نباشد، بازیکن برای عمل اجباری باید و برای عمل اختیاری می تواند یک خانه ی خالی جدید برای ساخت اقامتگاه جدید خود انتخاب کند. بسته به نوع عمل بازیکن چند گزینه برای انتخاب وجود دارد:

الف) اگر این عمل، عمل اجباری بازیکن یا عمل اضافی کاشی های مکان معبد و یا طویل باشد، بازیکن باید خانه ای منطبق با کارت ناحیه ی خود انتخاب کند.

ب) اگر این عمل، عمل اضافی کاشی های مکان واحه، مزرعه، و یا بندر باشد، بازیکن باید خانه ای در ناحیه ی مربوط به این کاشی مکان انتخاب کند.

پ) اگر این عمل، عمل اضافی مربوط به کاشی مکان برج باشد، بازیکن می تواند هر خانه ی مناسب خالی در کناره ی صفحه ی بازی را انتخاب کند.



این تصویر مثالی از دو مکان قابل انتخاب برای ساختن اقامتگاه جدید است.



این تصویر مثالی از یک عمل اجباری است که در طی آن بازیکن نمی تواند در کنار اقامتگاه های فعلی خود چیزی بسازد.

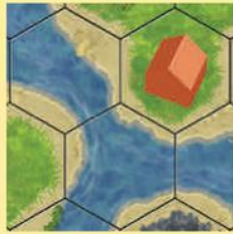


پایان بازی و امتیاز شماری نهایی

وقتی که یک بازیکن آخرین اقامتگاه از ذخیره های خود را بسازد بازی به پایان می رسد. با این وجود این دور از بازی باید کامل شود. بنابراین بازیکن سمت راست بازیکن آغاز کننده، آخرین نفری خواهد بود که کارهای مورد نظر در نوبت خود را انجام می دهد.
اکنون هر بازیکن میزان طلای به دست آمده خود را محاسبه کرده و مجموع طلای خود را روی مسیر شمارش امتیاز طلا مشخص می کند.

- به ترتیب و با شروع از بازیکن آغاز کننده، سه کارت سازنده ی پادشاهی یکی پس از دیگری برای هر یک از بازیکنان بررسی می شوند و میزان طلای به دست آمده از هر یک از آن ها تعیین می شود.
- سپس هر بازیکن میزان طلای به دست آمده به ازای اقامتگاه هایی که کنار خانه ی قصر ساخته است محاسبه کرده (۳ طلا به ازای هر خانه ی قصر مجاور اقامتگاه ها) و آن را به امتیاز خود اضافه می کند.

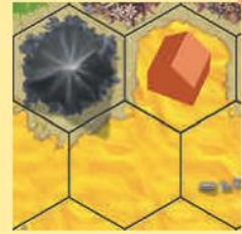
بازیکنی که بیشترین میزان طلا را به دست آورده باشد، برنده ی بازی است. در صورت مساوی شدن میزان طلای دو بازیکن، هر دوی آن ها پیروز شده و پیروزی خود را تقسیم می کنند.



ماهی گیران

۱ طلا

توجه کنید (در مورد عمل اضافه ی بندر): در صورت وجود کارت "ماهی گیران"، اقامتگاه های داخل آب طلائی دریافت نمی کنند.



معدنچیان

۱ طلا



تاجران

۴ طلا

۴ طلا

۴ طلا

۴ طلا

۰ طلا



کارگران

۱ طلا

۰ طلا

۱ طلا

۱ طلا



خط افقی

کاشفان

۱ طلا

۱ طلا

۱ طلا



شوالیه ها

۶ طلا

۰ طلا

۰ طلا

توجه کنید: اگر بازیکن بیش از یک ردیف افقی با بیشترین تعداد اقامتگاه را ساخته باشد، تنها برای اقامتگاه های یک ردیف طلا کسب می کند.



۱ طلا

راهبان

۱ طلا

توجه کنید: مجموعه اقامتگاه (Settlement Area) = گروهی از اقامتگاه های مجاور متعلق به یک بازیکن



اربابان

۱۲ طلا 8x

۱۲ طلا 8x

۶ طلا 6x

۰ طلا 2x

اگر چند بازیکن از نظر داشتن بیشترین اقامتگاه ها مساوی کنند، همه ی این بازیکنان ۱۲ طلا دریافت می کنند. همچنین اگر چند بازیکن بر سر جایگاه دوم بیشترین اقامتگاه ها مساوی کنند، همه ی این بازیکنان ۶ طلا دریافت می کنند.



۰ طلا

شهروندان

۳ طلا

توجه کنید: مجموعه اقامتگاه (Settlement Area) = گروهی از اقامتگاه های مجاور متعلق به یک بازیکن



کشاورزان

ارزیابی جداگانه امتیازها برای هر بازیکن

کمترین تعداد اقامتگاه های بازیکن نارنجی در قطعه ی پایین سمت راست هستند. آن ها ۱۲ طلا برای او به دست می آورند (۳x۴).

توجه کنید: اگر دو قطعه از زمین بازی دارای کمترین تعداد اقامتگاه های بازیکن باشند، بازیکن تنها از یک قطعه طلا کسب می کند. برای کشاورز به حساب آمدن و کسب طلا از کارت کشاورزان، بازیکن باید در هر قطعه حداقل یک اقامتگاه ساخته باشد.

عمل اضافی: یک اقامتگاه اضافه از ذخیره خودتان بسازید.



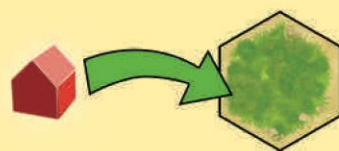
معبد

یک اقامتگاه اضافه بر روی خانه ای در ناحیه ی منطبق با کارت با ناحیه ی خود بسازید. در صورت امکان باید در مجاورت اقامتگاه های موجود ساخته شود.



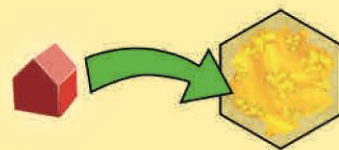
مزرعه

یک اقامتگاه بر روی خانه ای در چمنزار بسازید. در صورت امکان باید در مجاورت اقامتگاه های موجود ساخته شود. اگر هیچ خانه ی خالی بر روی چمنزار نمانده باشد، از این عمل صرف نظر کنید.



واحه

یک اقامتگاه بر روی خانه ای در صحرا بسازید. در صورت امکان باید در مجاورت اقامتگاه های موجود ساخته شود. اگر هیچ خانه ی خالی بر روی صحرا نمانده باشد، از این عمل صرف نظر کنید.



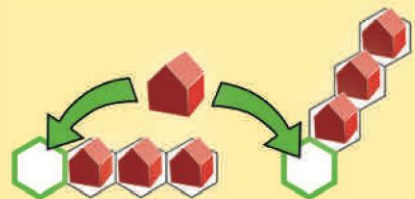
برج

یک اقامتگاه روی خانه های لبه ی صفحه بازی بسازید. خانه ای در هر کدام از ناحیه ها که مناسب است انتخاب کنید. در صورت امکان باید در مجاورت اقامتگاه های موجود ساخته شود.



مسافر خانه

یک اقامتگاه در امتداد ردیف صافی که از حداقل سه اقامتگاه شما تشکیل شده است، بسازید. راستای این ردیف (افقی یا عمودی یا قطری بودن آن) اهمیتی ندارد. خانه ی انتخاب شده باید دارای شرایط مورد نیاز ساخت باشد.

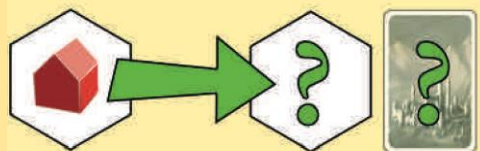


عمل اضافی: یکی از اقامتگاه های قبلا ساخته شده خود را جابه جا کنید.



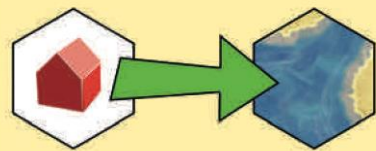
طوبله

یکی از اقامتگاه های موجود (قبلا ساخته شده) خود را به خانه ای در ناحیه ی کارت بازی شده ی خود منتقل کنید. در صورت امکان باید در مجاورت اقامتگاه های موجود ساخته شود.



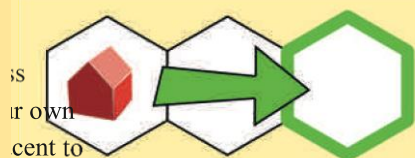
بندر

یکی از اقامتگاه های موجود (قبلا ساخته شده) خود را به یک خانه ی آبی منتقل کنید. در صورت امکان باید در مجاورت اقامتگاه های موجود ساخته شود. این تنها راه ساختن اقامتگاه در خانه های آبی است.



چراگاه

یکی از اقامتگاه های موجود خود را دو خانه در راستای یک خط راست (افقی یا عمودی یا قطری) جابه جا و به یک خانه ی قابل استفاده منتقل کنید. می توانید از روی خانه ای در هر نوع ناحیه، حتی آب، کوهستان، قصر، مکان، و یا اقامتگاه های خود یا دیگران بپرید. خانه ی مقصد نباید الزاما در مجاورت یکی از اقامتگاه های شما باشد (قانون شماره ۳ ساخت و ساز در این مورد اعمال نمی شود).



چیدمان پیشنهادی برای اولین بازی شما

۱- ۴ قطعه‌ی صفحه که دارای مکان‌های مهمان‌خانه، چراگاه، واحه، و مزرعه هستند را مطابق شکل زیر، برای تشکیل صفحه‌ی مستطیل شکل بازی به هم متصل کنید.



۲- کاشی توضیحات مربوط به هر مکان را کنار قطعه‌ی صفحه‌ی دارای آن مکان بگذارید.



۳- دو کاشی مکان را بر روی خانه‌ی آن مکان قرار دهید.



۴- همه‌ی کارت‌های ناحیه را بر زده و در دسترس بازیکنان قرار دهید.



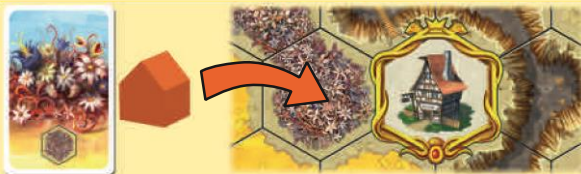
۵- سه کارت سازنده‌ی پادشاهی ماهی‌گیران، شوالیه‌ها، و تاجران را انتخاب کرده و به رو کنار صفحه بازی قرار دهید.



تمام مراحل دیگر بازی بدون تغییر باقی می‌مانند.

چند راهنمایی در مورد ساخت اولین اقامتگاه‌ها

۱- باید اولین اقامتگاه خود را در کنار یک مکان بسازید.



در این صورت یک کاشی مکان به دست می‌آورد و می‌توانید از آغاز نوبت بعدی خود از آن استفاده کنید. این کار انتخاب‌های بیشتری برای ساختن اقامتگاه‌هایتان به شما خواهد داد. با داشتن کارت هر یک از ناحیه‌ها، انتخاب‌های زیادی برای ساختن اولین اقامتگاه خود در کنار یک مکان خواهید داشت.



مثال: مت کارت ناحیه‌ی گلستان را دارد و بر اساس چیدمان پیشنهاد شده او می‌تواند از بین ۵ مکان بر روی صفحه بازی، یکی را برای ساخت اولین اقامتگاه خود انتخاب کند.

۲- باید سعی کنید سه اقامتگاه اول خود را در کنار کمترین تعداد ممکن ناحیه‌های دیگر بسازید.



مثال: مت سه اقامتگاه اول خود را تنها در مجاورت یک نوع ناحیه‌ی دیگر (جنگل) ساخته است.

با این گونه ساخت و ساز، احتمال مجبور شدن به ساخت اقامتگاه‌های بعدی در کنار اقامتگاه‌های اولی را کاهش می‌دهید، و سریع‌تر می‌توانید در دیگر قسمت‌های صفحه‌ی بازی ساخت و ساز کنید.



مثال: مت در نوبت دوم خود کارت دره را در اختیار دارد. از آن جایی که اقامتگاه‌های اولیه او در کنار هیچ ناحیه‌ی دره‌ای نیستند، او می‌تواند در نوبت دوم خود در هر ناحیه‌ی دره ساخت و ساز کند. او اقامتگاه‌های خود را در کنار یک واحه می‌سازد.