

# NEW BEASTS IN TOWN

## هدف بازی

حیوانات شما می خواهند به مهمانی بروند. برای این منظور، آنها باید در برابر هل دادن و کتک زدن دیگر رقبای خود در مقابل "دروازه آسمان"، دروازه ورود به کافه وحش مقاومت کنند. هر زمان که نفرات صف به پنج حیوان افزایش یابد، اولین دو حیوان حاضر در صف اجازه ورود پیدا می کنند و آخرین حیوان حاضر در صف نیز حذف می شود. بازیکنی که بتواند تعداد بیشتری از حیواناتش را به داخل کافه وحش هدایت کند، برنده بازی خواهد بود.

## اجزای بازی

۲ کارت اخراج / دروازه از آسمان

۴۸ کارت حیوان (۱۲ کارت حیوان برای هر یک از ۴ رنگ)



۲ کارت بررسی

اگر از قبل با بازی "کافه وحش ۱" آشنایی دارید، لطفاً به تغییراتی که در قوانین و نکات آن ایجاد شده توجه کنید:

۱ کارت "این خودشه" ۱ کارت کافه وحش

## پیش از اولین بازی...

- حیوانات، دیگر با وجه به رو پایین روی کارت این خودشه قرار نمی گیرند. از این به بعد، با وجه رو به سمت بالا کارت ها را روی آن بگذارید.
- اگر در نوبت خود چندین کارت حیوان را روی کارت این خودشه فرستادید، می توانید انتخاب کنید که آن ها با چه ترتیبی در آنجا قرار گیرند.
- کرس، تنها استثناء این قاعده که تمام حیواناتی که بر روی کارت این خودشه قرار می گیرند باید تا پایان بازی در آن جا باقی بمانند، است.
- در حالت تساوی در امتیاز انتهای بازی، از جدول پایین کارت بررسی استفاده کنید. این کارت به تعداد حیوانات مختلف، میزان مشخصی از امتیازات پیروزی را اختصاص می دهد (به خصوص برای نوع دیگر بازی که در صفحه ۳ توضیح داده شده است). حال در میان بازیکنان با امتیاز مساوی، کسی که بیشترین امتیاز را با مهمانان خود در کافه وحش به دست آورد، برنده بازی می شود.

... قبل از هر بازی افزوده:

- هنگامی که شما با تمام گونه ها آشنا شدید، می توانید مجموعه کارت های (همه حیوانات) "کافه وحش ۱" و "کافه وحش ۲" را با هم ترکیب کنید. هر بازیکن ۱۲ حیوان خود را به هر شکلی که می خواهد بر می دارد. او باید در مجموعه کارت خود از هر عدد کارت (از ۱ تا ۱۲) فقط یکی داشته باشد.
- پس از تمام کردن یک بازی، بازیکنان بلافاصله می بایست یک "بازی برگشت" را بازی کنند تا هر بازیکن از حیواناتی که در بازی قبل (از هر دو مجموعه کارت) کنار گذاشته شده اند، استفاده کند.
- کارت های دروازه آسمان / اخراج دو وجه متفاوت دارند. در واقع این هیچ چیزی را در بازی تغییر نمی دهد. این فقط برای راحتی کار در زمان جابجایی محل دروازه آسمان و محل اخراج است. در این حالت، شما به راحتی می توانید به جای جابجایی کارت ها، آن ها بچرخانید. اگر شما با قواعد کافه وحش ۱ آشنایی دارید، می توانید به صفحه ۱۱ بروید (پایان بازی و برنده شدن در آن).

## چینش بازی

- هر بازیکن باید ۱۲ کارت حیوان از رنگ خودش را با هم مخلوط کند و ۴ عدد از آن ها را در دست خود بگیرد. ۸ کارت حیوان باقی مانده را - بدون نگاه کردن به آن ها - در مقابل خود تحت عنوان ستون کارت ها قرار دهد.
- کارت دروازه آسمان و کارت اخراج را در وسط میز (زمین بازی) قرار دهید! بین آن ها، فاصله ای به اندازه پنج کارت حیوان ایجاد کنید. به این فضا منطقه تنه زنی می گوئیم.
- کارت های کافه وحش و این خودشه را در فاصله کمی از منطقه تنه زنی قرار دهید.
- لطفاً قبل از اولین بازی خود، کارت بررسی را بخوانید.

## روند بازی

بازیکن دارای لباس با طرح حیات وحش شروع کننده بازی است. سپس بازی را در جهت عقربه های ساعت، به نوبت انجام می شود. در نوبت خود، این پنج کار را به ترتیب انجام دهید:

- |   |                              |                                       |
|---|------------------------------|---------------------------------------|
| ۱. بازی کردن کارت                                     | ۲. اجرای کارت حیوان بازی شده | ۳. انجام اعمال " تکرار پذیر " حیوانات |
| ۴. دروازه آسمان را باز کنید و عمل اخراج را اجرا کنید. | ۵. کارت دیگری را بردارید     |                                       |

### ۱. بازی کردن یک کارت

یک کارت حیوان را از دست خود انتخاب کنید و آن را رو به بالا، در انتهای صف، در منطقه تنه زنی قرار دهید. (به استثنا: کرکس). در صورتی که در حال حاضر منطقه تنه زنی خالی است، حیوان بازی شده یک صف جدید از مقابل دروازه آسمان ایجاد می کند.

**منطقه تنه زنی:** در منطقه تنه زنی، تمام کارت های بازی شده - که به سمت بالا در کنار یکدیگر قرار داده شده اند - یک "صف انتظار" را تشکیل می دهند. هر حیوانی که جدید بازی می شود، ابتدا باید در صف قرار بگیرد، بدین معنی که به نسبت دیگر حیواناتی که تا کنون بازی شده اند، دورتر از دروازه آسمان قرار می گیرد. در منطقه تنه زنی هرگز بیش از ۵ حیوان نمی توانند نگهداری شوند. هر زمان که در طی روند بازی، فضاهای خالی در منطقه تنه زنی ایجاد شوند، حیوانات به ترتیب و بدون تغییر به سمت دروازه حرکت می کنند.

**مثال ۱:** شما تازه لامای خود را در منطقه تنه زنی گذاشته اید. او باید به ته صف برود.



### ۲. اجرای کارت حیوان بازی شده

اکنون در صورت امکان، عمل حیوانی که تازه بازی کرده اید را اجرا کنید.

**مثال ۲:** شما از لامایی که بازی کرده اید استفاده می کنید تا به جوجه تیغی مقابلش تف کنید. او حیوان روبروی خودش را به ته صف انتظار می فرستد.



### اعمال " تکرار پذیر " حیوانات را انجام دهید ( )

سه نوع کارت حیوان وجود دارد که این نشان را دارند: . در تمامی نوبت های بعدی هر بازیکن، باید عمل این حیوانات در صورت امکان، دوباره انجام شود. این در مورد ببر و لاما نیز صادق است - اما فقط زمانی که در این نوبت، آن ها بازی خود را انجام نداده باشند (و در نتیجه هنوز حرکت هم نکرده باشند). کار را با نزدیکترین حیوان به دروازه شروع کنید و با نزدیک ترین حیوان به کارت اخراج تمام کنید.

**مثال ۳:** در هر نوبت از هر بازیکن، ببر بر روی حیوانی که با فاصله یک نفر از مقابلش است و نیز نسبت به او ضعیف می باشد، می پرد. در اینجا، ببر از روی خرس می پرد و طاووس (ضعیف تر) را می خورد. لامای قرمز دوباره تف نمی کند؛ چراکه او تازه در این نوبت بازی شده است و یک بار بر روی جوجه تیغی تف کرده است.



اگر در نوبت شما چندین کارت حیوان بر روی کارت این خودشه فرستاده شوند، می توانید انتخاب کنید که آن ها با چه ترتیبی در آنجا قرار گیرند.

#### ۴. دروازه آسمان را باز کنید و عمل اخراج را اجرا کنید.

- پس از انجام تمام اقدامات تکرارپذیر حیوانات، اکنون بررسی کنید که آیا صف انتظار شامل ۵ حیوان هست یا خیر. اگر کمتر از ۵ حیوان در صف وجود داشته باشد هیچ اتفاقی نمی افتد. بازی بلافاصله با کار ۵ ادامه می یابد: "کشیدن یک کارت دیگر".
- اگر صف انتظار شامل ۵ کارت حیوان باشد، دروازه آسمان باز می شود و همچنین اخراج نیز انجام می شود:
- دو حیوانی که نزدیک به دروازه آسمان هستند، موفق به اخذ پذیرش ورود به کافه می شوند:
  - آن ها را به پشت، روی کارت کافه وحش بگذارید! آنها تا پایان بازی آنجا باقی می مانند.
  - آخرین حیوان در صف انتظار از بازی حذف می شود: آن را به پشت روی کارت این خودشه قرار دهید.

**مثال ۴:** پس از اتمام اقدامات همه حیوانات، پنج حیوان در منطقه تنه زنی وجود دارند. دروازه آسمانی برای خرس و خفاش باز می شود و به آن ها اجازه می دهد تا به کافه وحش وارد شوند. جوجه تیغی که آخرین حیوان در صف انتظار است، از بازی حذف می شود و بر روی کارت این خودشه قرار می گیرد.



#### ۵. یک کارت دیگر بکشید

در انتهای نوبتتان، بالاترین کارت از ستون کارت خود را بکشید و در دست خود نگه دارید. اگر ستون کارت های شما تمام شود، این عمل دیگر انجام نمی شود.

#### پایان دادن به بازی و برنده شدن در آن

به محض این که همه بازیکنان کارت های حیوان خود را به طور کامل بازی کردند، بازی به پایان می رسد. در این زمان، بازیکنی که بیشترین تعداد مهمانانش (حیوانات خود) را در کافه وحش دارد، برنده بازی است. اگر چند بازیکن در این قسمت مساوی شدند، باید مقادیر روی کارت های حیوان خود را که در کافه وحش هستند، با هم جمع کنند. سپس بازیکنی که کارت های مهمانان او جمع مقادیر کمتری دارند، برنده می شود. حتی ممکن است بیش از یک برنده داشته باشید.

#### تغییراتی برای بازیکنان حرفه ای

کارت های بازیکنی را با وجه پشتی آن ها (رو به بالا) در مقابل خود بگذارید. این کارت ها نشان می دهند که هر حیوانی بعد از ورود به کافه وحش، چقدر برای صاحب خود امتیاز به همراه دارد.

قبل از شروع بازی، هر بازیکن ۴ حیوان را به دلخواه خود انتخاب می کند. او به دیگر بازیکنان نمی گوید که این حیوانات چه هستند و بعد، آن ها را در جعبه بازی قرار می دهد. سپس هشت حیوان باقی مانده به ازای هر بازیکن، با توجه به قوانین اصلی بازی استفاده می شوند. بازیکنی که بیشترین امتیاز پیروزی را با مهمانان خود در کافه وحش به دست بیاورد برنده بازی است.

## کارت های حیوانات (معنی اقدامات کارت با ذکر مثال)

عدد کارت نشان دهنده قدرت حیوان است.

### قدرت بدنی ۱۲: کرگدن ... یک حیوان ضعیف تر از خودش را له و لورده می کند:



کرگدن قوی ترین حیوان موجود (بالاترین عدد کارت) را از منطقه تنه زنی بیرون می کند و جای او را می گیرد. همچنین او می تواند کرگدن دیگری را نیز از بازی بیرون کند. اگر بیش از یک حیوان از آن گونه (قوی ترین حیوان به غیر از خود کرگدن) در صف وجود داشته باشد، بازیکنی که نوبت اوست می تواند از بین آن ها انتخاب کند که کدام یک از این حیوانات را به کارت این خودشه ارسال کند.



مثال ۵: شترمرغ در حال حاضر قوی ترین حیوان [بعد از کرگدن] در منطقه تنه زنی است. در نتیجه، کرگدن او را بر روی کارت این خودشه می فرستد و جای شترمرغ را می گیرد.



خرس دو گونه ضعیف تر (پایین ترین اعداد کارت) را از صف انتظار، به شرطی که آن ها خود ضعیف تر از خرس باشند، بیرون می کشد. این حیوانات بدون تغییر در نوبتشان به ته صف انتظار می روند.

### قدرت ۱۱: خرس ... قدرتش را با پنجه هایش نشان می دهد:



مثال ۶: طاووس و دو سگ جای خود را در صف انتظار ترک می کنند و به انتهای صف بر می گردند.



ببر بر روی حیوان (ضعیف تر از خودش) در محل یکی بعد از حیوان مقابلش می پرد و او را می خورد. سپس ببر جای او را می گیرد. ببر نمی تواند روی حیواناتی که از خودش قوی تر هستند بپرد.

### قدرت ۱۰: ببر ... می پرد و می خورد:



مثال ۷: ببر از روی کرگدن می پرد و طاووس را می خورد.

عمل ببر "تکرار پذیر" است و در همه دوره های بعد هر بازیکن انجام می شود. ببر در هر نوبت فقط یک بار می پرد.



مثال ۸: حیوان بعد از نفر مقابل ببر، خرس است. خرس قوی تر از ببر است. بنابراین، ببر در همانجا که هست باقی می ماند.

**قدرت ۹: یوزپلنگ ... یک وعده غذای کامل از یک حیوان نیم وجبی ترتیب می دهد:**



یوزپلنگ ضعیف ترین حیوان (کمترین عدد کارت) موجود در صف را می خورد. البته او باید از خود یوزپلنگ ضعیف باشد. سپس یوزپلنگ جای آن حیوان را می گیرد. اگر در

آنجا بیش از یک حیوان از این گونه ضعیف وجود داشته باشد. بازیکن فعال می تواند از بین این حیوانات انتخاب کند که کدام یک از آن ها را بر روی کارت این خودش بفرستد.



مثال ۹: یوزپلنگ یکی از دو پنگوئن را می خورد.

**قدرت ۸: لاما ... می تواند یک "آتشبار" واقعی باشد:**



لاما بر روی حیوانی که در مقابلش است، تف می اندازد - اما نه بر روی حیواناتی با عدد کارت بالاتر از ۷. حیواناتی که لاما بروی سرشان تف انداخته است، به ته صف می روند.

عمل لاما "تکرار پذیر" است و در همه دورهای بعد هر بازیکن انجام می شود (مثال ۲ را ببینید).

**قدرت ۷: جوجه تیغی ... متجاوزان قوی را می کشد:**



اگر جوجه تیغی در معرض قرار گرفتن بر روی کارت این خودش توسط یک حیوان قوی تر (با عدد کارت <math>7</math> قرار گیرد، با خارهایش از خود دفاع می کند. و بدون تغییر در منطقه تنه زنی باقی می ماند. در عوض، حیوان مهاجم، بر روی کارت این خودش قرار می گیرد.



عمل جوجه تیغی "تکرار پذیر" است و در همه دورهای بعد هر بازیکن انجام می شود (مثال ۲ را ببینید).

مثال ۱۰: ببر چون عمل تکرار پذیر دارد، حیوان ضعیف تر با فاصله یک نفر از خودش را می خورد. در اینجا، ببر بر روی جوجه تیغی پریده است. اما بعد از این کار، ببر آن کسی است که بر روی کارت این خودش فرود می آید. جوجه تیغی سر جایش باقی می ماند.

**قدرت ۶: شترمرغ ... همیشه شلنگ تخته می اندازد:**



شترمرغ از انتهای منطقه تنه زنی، از حیوانات عدد زوج و یا حیوانات با عدد غیر زوج (فرد) می گذرد - اما در همان نوبت از هر دو نوع عدد نمی گذرد. اگر از اعداد زوج بگذرد در پشت عدد فرد می ایستد و بر عکس.



مثال ۱۱: شتر مرغ از ببر و جوجه تیغی می گذرد. هر دو عدد کارشان فرد است. در نتیجه، شترمرغ پشت سگ "عدد زوج" می ایستد.

**قدرت ۵: پنگوئن ... همیشه دارای چندین دوست قوی است:**



پنگوئن، رفتار دیگر گونه های در دست بازیکن را تقلید می کند. بازیکن حیوان را نشان می دهد، آن را در دست خود نگه می دارد و اقدام آن حیوان را با استفاده از پنگوئن انجام می دهد. در حین انجام عمل حیوان، پنگوئن عدد کارت گونه انتخاب شده را نیز می گیرد. اما به محض اینکه اقدامات "تکرار پذیر" حیوانات انجام می شود (حتی در همان نوبت)، او دوباره یک پنگوئن با مقدار قدرت ۵ است.



**مثال ۱۲:** پنگوئن به عنوان یک ببر عمل می کند، یوزپلنگ را می خورد و جای او را می گیرد.

**قدرت ۴: سگ ... دیگران را در صف تعقیب می کند:**



سگ تمام حیوانات را در صف انتظار با توجه به عدد قدرت شان (از ضعیف ترین تا قوی ترین) مرتب می کند. ضعیف ترین حیوان را در کنار دروازه آسمان و حیوانات دیگر را در پشت او، در راستای افزایش قدرتشان بگذارید. نوبت حیوانات با عدد کارت یکسان تغییر نمی کند.



**مثال ۱۳:** سگ سبز نوبت ها را مرتب می کند. حال ضعیفترین حیوان در نزدیکترین محل به دروازه بهشت است. یعنی خفاش (که در آنجا می سوزد. توضیحات خفاش را در ادامه ببینید). حال سگ آبی روبروی سگ جدید (سبز) قرار می گیرد. از آنجایی که خرس دارای بالاترین عدد کارت است، اکنون در انتهای صف جای دارد. به مثال ۱۵ مراجعه کنید.

**قدرت ۳: طاووس ... او در مقابل حیوانات با قدرت بیشتر، پرهای خود را باز می کند:**



طاووس خود را در مقابل قوی ترین حیوان در صف انتظار قرار می دهد. اگر از آن گونه (قوی تر) چند حیوان وجود داشته باشد، بازیکنی که نوبت اوست می تواند انتخاب کند که طاووسش در مقابل کدام یک قرار بگیرد.



**مثال ۱۴:** طاووس خود را در مقابل قوی ترین حیوان در صف انتظار (خرس) قرار می دهد.

**قدرت ۲: گرگ ... دارای ارتباط خوبی با جهان دیگر است:**



کرکس تنها گونه ای است که هرگز وارد منطقه تنه زنی نمی شود. برای شروع، او را در کنار محل کارت این خودشه قرار دهید. سپس او بالاترین (اولین) کارت از ستون کارت های این خودشه را به منطقه تنه زنی بر می گرداند و از این کارت برای انجام عمل آن حیوان استفاده می کند. حتی اگر آن کارت حیوانات متعلق به بازیکن دیگری باشد، کرکس این کار را می کند (و اگر ممکن باشد، تصمیم هایش را در نحوه اجرا می گیرد). فقط در پایان، پس از اتمام اقدامات حیوانات (همچنین اقدامات "تکرار پذیر") کرکس بر روی کارت این خودشه می نشیند.



**مثال ۱۵:** کرکس زرد، سگ آبی را از روی کارت این خودشه به منطقه تنه زنی بر می گرداند. سگ دوباره حیوانات را به ترتیب ضعیف ترین تا قوی ترین مرتب می کند. در نتیجه، خفاش به جایگاه اول می رود (۱)، جایی که در آن می سوزد. حال، ببر می تواند ببرد (که پیش تر توسط کرگدن از آن پیشگیری شده بود). ببر موقعیت سگ را می گیرد و با این کار، سگ را به کارت این خودشه (۲) می فرستد. تنها پس از انجام همه این اقدامات (همچنین "تکرار پذیر"ها)، کرکس بازی شده بر روی کارت این خودشه (۳) قرار می گیرد.



**کرکس دوقلو:** اگر یک کرکس، کرکس دیگری را از کارت این خودشه وارد بازی کند، هر دو کرکس فوراً و به طور مستقیم با هم وارد کافه وحش می شوند.



**مثال ۱۶:** کرکس آبی، کرکس زرد را از کارت این خودشه وارد بازی می کند و هر دو به طور مستقیم به کافه وحش می روند.

## قدرت ۱: خفاش ... راه خود را از طریق تاریکی باز می کند، نور بال های او را می سوزاند:



خفاش روی یک حیوان دلخواه در صف انتظار تمرکز می کند و او را بر روی کارت این خودشه می فرستد و جایش را می گیرد. اما اگر خفاش در جایگاه اول قرار بگیرد (یعنی، محلی که مستقیماً در مقابل دروازه آسمان است)، بلافاصله می سوزد و روی کارت این خودشه قرار می گیرد (به مثال های ۱۳، ۱۵، ۱۷ و ۱۸ نگاه کنید).



مثال ۱۷: خفاش جایگاه ببر را می گیرد و او را بر روی کارت این خودشه می فرستد. اگر خفاش سگ را انتخاب کرده بود، پس از اینکه جای او را می گرفت، می سوخت.



مثال ۱۸: یک بازیکن با استفاده از کرکس آبی خود، پنگوئن سبز را از آن کارت این خودشه به بازی بر می گرداند و عمل پنگوئن را انجام می دهد: او یک خفاش را از کارت های دست خود نشان می دهد و عمل آن را با پنگوئن انجام می دهد: او از پنگوئن (در نقش خفاش) استفاده می کند تا سگ را بیرون کند و جایگزین آن (۱) شود. سپس او در جایگاه اول قرار می گیرد. اما از آنجایی که پنگوئن هنوز به عنوان یک خفاش عمل می کند، می سوزد و بر روی کارت این خودشه قرار می گیرد (۲). سرانجام پس از اتمام همه اقدامات در این نوبت بازی، کرکس آبی بر روی کارت این خودشه قرار می گیرد (۳).

مترجم: محمد جواد ربیع نژاد

ارائه از سرزمین ذهن زیبا

