

Queendomino™



قوانین

مقدمه

شما، بزرگ‌زاده‌ای هستید در جستجوی سرزمین‌های تازه و در آرزوی گسترش قلمرو خویش! زمین‌ها و سرزمین‌های مختلف را بکاویید و بهترین‌ها و حاصلخیزترین‌ها را برای مردم خویش فتح کنید؛ سرزمین‌هایی غنی از مزارع گندم، جنگل‌ها، علفزارها، دریاچه‌ها، تالاب‌ها، معادن و شهرها که قلمرو شما را ثروتمندتر و قدرتمندتر خواهند کرد! مالیات‌هایی خردمندانه برای زمین‌های خود وضع کنید تا سرمایه‌ی ساخت شهرهای تان فراهم آید؛ ساختمان‌های خود را با دقت تمام بنا کنید و تلاش کنید تا مورد لطف ملکه قرار بگیرید... و همواره مراقب باشید که نقشه‌های تان، با نفس‌های آتشین و مرگ‌آفرین اژدها، نقش بر آب نشود! با برنامه‌ریزی و استراتژی دقیق، وارد این رقابت شوید زیرا همگی رقبای شما نیز مانند شما، به دنبال زمین‌ها و سرزمین‌های حاصلخیز، ثروت و قدرت و البته قلب ملکه هستند...

Bruno Cathala
Cyril Bouquet

ذهن
زیبا
سرزمین
www.LBMind.com

blue orange™
Hot Games Cool Planet

اجزاء بازی:



- ۴۲ سگه (۱۲ سگه‌ی یک سنتی، ۱۸ سگه‌ی ۳ سنتی و ۱۲ سگه‌ی ۹ سنتی)
- یک صفحه‌ی امتیاز شمار
- کتابچه‌ی راهنما

- ۱۵ برج (خاکستری)
- یک آدمک ملکه
- یک آدمک اژدها

- ۴۸ دومینو
- ۳۲ کاشی ساختمانی
- یک صفحه‌ی ساخت و ساز
- ۲۲ آدمک شوالیه (سیاه)

- ۴ کاشی آغاز
- ۴ قلعه‌ی سه‌بُعدی (نارنجی، بنفش، سفید و قرمز)
- ۸ آدمک پادشاه (در ۴ رنگ مختلف: نارنجی، بنفش، سفید و قرمز)

هدف بازی

بازیکنی باشید که قلمرو ۵ × ۵ (بازی‌های ۳ و ۴ نفره) یا ۷ × ۷ (بازی ۲ نفره) آتش، بیش‌ترین امتیازات را نصیب او می‌کند. بازیکنان، با انتخاب استراتژی یک دومینوها برای قلمرو خود و سپس با چیدمان دقیق و شکل دادن اقلیم‌های مختلف، امتیاز کسب می‌کنند. هر دومینو، در بردارنده‌ی ۲ ناحیه‌ی جغرافیایی مربع‌شکل است و هر اقلیم، از تعدادی ناحیه‌ی جغرافیایی که در راستای عمودی یا افقی به یکدیگر پیوسته‌اند، تشکیل می‌شود. اقلیم‌ها تنها در صورتی به امتیاز می‌رسند که دست‌کم یک نشان تاج در خود داشته باشند. بازیکنان همچنین با خرید ساختمان‌های مختلف برای شهرهای قلمرو خود و قرار دادن آن‌ها در مناطق آزاد آن‌ها (ناحیه‌های قرمز) نیز امتیاز کسب می‌کنند. بازیکنان، با قرار دادن ساختمان‌ها در قلمرو خویش، امتیازاتی ویژه به دست می‌آورند، هم در لحظه، هم در دورهای بعدی و هم در پایان بازی! هرچه تعداد ناحیه‌های به‌هم‌پیوسته‌ی مربع‌شکل، نشان‌های تاج و ساختمان‌های دارای امتیاز ویژه، در یک قلمرو بیش‌تر باشد، بازیکن، در پایان بازی، امتیازات بیش‌تری دریافت می‌کند.

آماده‌سازی

گام اول

A جعبه را به شکلی که می‌بینید، قرار بدهید.

B دومینوها را بُر زده و داخل جعبه بگذارید. مراقب فاصله‌ی دومینوها با یکدیگر و با لبه‌ی جعبه باشید (به این معنی که نه عدد پشت دومینوها و نه نواحی جغرافیایی روی آن‌ها، در دیدرس هیچ بازیکنی نباشد). این، دسته‌ی دومینوهای کشیدنی خواهد بود. همه‌ی دومینوها، در همه‌ی بازی‌ها، مورد استفاده قرار خواهند گرفت.

C صفحه‌ی ساخت و ساز را در وسط میز بازی و در دسترس همه‌ی بازیکنان قرار دهید.

D ۳۲ کاشی ساختمانی را بُر زده و به شکلی که قسمت خاکستری آن‌ها بالا باشد، بر روی مربع قرمز در صفحه‌ی ساخت و ساز قرار دهید. این، ستون کاشی‌های کشیدنی خواهد بود.

E ۶ کاشی بالایی ستون کاشی‌های ساختمانی را برداشته و به شکلی که قسمت خاکستری آن‌ها بالا باشد، روی خانه‌های خالی صفحه‌ی ساخت و ساز بچینید. عدد پایین هر کاشی، نشان‌دهنده‌ی هزینه‌ی ساخت آن ساختمان است.

F ملکه را در کنار صفحه‌ی ساخت و ساز و اژدها را در غار کنار ستون کاشی‌های ساختمانی بگذارید.

G برج‌ها، سگه‌ها و شوالیه‌ها را در کنار صفحه‌ی ساخت و ساز بگذارید. ستون‌های سگه‌ها، بانک را تشکیل می‌دهند.

H به هر بازیکن، یک کاشی آغاز و یک قلعه بدهید. بازیکن، کاشی آغاز را پیش‌روی خود و قلعه را دقیقاً روی آن می‌گذارد.

I سپس هر بازیکن:

- در بازی ۲ نفره: ۲ پادشاه (از رنگ خودش)
- در بازی‌های ۳ و ۴ نفره: یک پادشاه (از رنگ خودش دریافت می‌کند).

J سپس هر بازیکن، یک شوالیه (به‌صورت اتفاقی) و تعدادی سگه (با مجموع ۷ سنت) دریافت کرده و پیش‌روی خود می‌گذارد.



بازیکنان باید عملیات زیر را به ترتیب مشخص شده انجام دهند.

فقط توجه داشته باشید که فقط عملیات A و E اجباری بوده و بقیه، اختیاری است.

A- دومینوی انتخابی خود را با توجه به قوانین پیوستگی، به قلمرو خود اضافه کنید.

B- ۱ یا ۲ شوالیهی خود را برای جمع‌آوری مالیات، بر روی این دومینوی جدید بگذارید.

C- یک ساختمان بر روی یکی از خانه‌های قرمز آزاد خود بنا کنید.

D- اژدها را برای به آتش کشیدن یکی از کاشی‌های ساختمانی در صفحه‌ی ساخت‌وساز ترغیب کنید.

E- با استفاده از آدمک پادشاه خود، یک دومینوی جدید انتخاب کنید.

پس از آن که بازیکن اول، عملیات خود را انجام داد، نوبت به بازیکنی می‌رسد که پادشاهش بر روی دومینوی دومینو قرار دارد. این کار ادامه پیدا می‌کند تا این که آخرین بازیکن نیز عملیات خود را انجام دهد. سپس یک دور تازه آغاز می‌شود (آغاز یک دور جدید را ببینید).

(در بازی ۲ نفره، عملیات A تا E را دوباره انجام دهید؛ هر بار با یکی از پادشاه‌هایش)



A- (اجباری) دومینوی انتخابی خود را با توجه به قوانین پیوستگی، به قلمرو خود اضافه کنید:

- هیچ قلمروی نباید از یک مربع 5×5 (در بازی‌های ۳ و ۴ نفره) یا یک مربع 7×7 (در بازی ۲ نفره) تجاوز کند.
- در هنگام اتصال یک دومینو به دومینوی دیگر، چه عمودی و چه افقی، دست‌کم ۲ مربع از مربع‌هایی که به هم متصل می‌شوند، باید ناحیه‌ی جغرافیایی هم‌سان داشته باشند.
- هر ۴ طرف کاشی آغاز، آزاد محسوب شده و هر مربعی با هر ناحیه‌ی جغرافیایی می‌تواند به آن‌ها متصل شود.
- دومینویی که در قلمرو گذاشته می‌شود، دیگر نمی‌تواند جابه‌جا شود.



• نکته‌ی مهم: اگر بازیکنی، دومینویی را انتخاب کند (یا مجبور به انتخاب دومینویی شود) که طبق قوانین بازی، قابلیت اضافه شدن به قلمرو را ندارد، باید آن دومینو را از بازی بیرون بگذارد. طبیعتاً دومینوهایی که از بازی بیرون گذاشته می‌شوند، هیچ امتیازی برای بازیکن به همراه نخواهند داشت.

• اگر دومینویی، قابلیت اضافه شدن به قلمرو را داشته باشد، بازیکن حق ندارد به دلخواه، آن را از بازی بیرون بگذارد.

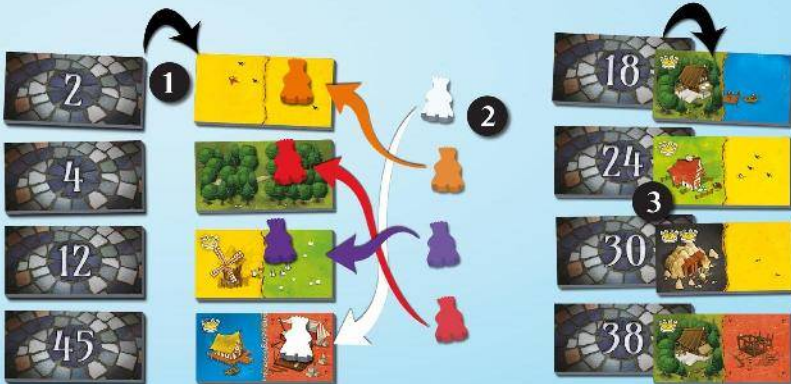
• اگر می‌خواهید قلمرو شما، در پایان بازی، یک قلمرو بی‌نقص و کامل باشد، باید از قدرت پیش‌بینی خود بیش‌ترین و بهترین استفاده را ببرید.

گام دوم

1 برای شروع، ۴ دومینوی اول را از جعبه خارج کرده و به شکلی که وجه عددی آن‌ها بالا باشد به ترتیب از کوچک به بزرگ، در کنار صفحه‌ی ساخت‌وساز بچینید. این دومینوها باید در دیدرس و دست‌رسی همه‌ی بازیکنان باشند. کوچک‌ترین عدد باید در بالا و بزرگ‌ترین عدد باید در پایین قرار بگیرند. سپس دومینوها را برگردانید تا نواحی جغرافیایی روی آن‌ها مشخص شوند.

2 برای این که مشخص شود بازیکنان به چه ترتیبی باید دومینوهای اول را انتخاب کنند، یکی از آن‌ها، ۴ پادشاه را در دست گرفته و یکی یکی -به شکل اتفاقی- بیرون می‌کشد. نخستین پادشاهی که بیرون می‌آید، مشخص می‌کند که کدام بازیکن باید نخستین دومینو را انتخاب کند و همین‌طور الی آخر... به این ترتیب، بازیکنان، نخستین دومینوی خود را انتخاب کرده و پادشاه خود را روی آن دومینو -که آزاد است- قرار می‌دهند و آن را از آن خود می‌کنند.

(در بازی ۲ نفره، یکی از پادشاه‌ها -به شکل اتفاقی- بیرون آمده و بازیکن، این پادشاه را بر روی دومینوی انتخابی خود می‌گذارد. سپس نوبت به بازیکن دوم می‌رسد که ۲ دومینو انتخاب کرده و ۲ پادشاه خود را بر روی آن‌ها می‌گذارد. در نهایت، بازیکن اول، دومین پادشاه خود را بر روی آخرین دومینوی باقی‌مانده می‌گذارد.)



در این مثال، پادشاه سفید، پیش از همه بیرون آمده‌است و بازیکن سفید، دومینوی چهارم را برای خود انتخاب می‌کند. دومین پادشاه، پادشاه نارنجی است و بازیکن نارنجی، کاشی اول را انتخاب می‌کند. سپس پادشاه بنفش بیرون می‌آید و بازیکن، آن را بر روی دومینوی سوم می‌گذارد. از آنجا که فقط دومینوی دوم باقی مانده‌است، بازیکن قرمز، پادشاه خود را بر روی آن قرار می‌دهد.

3 وقتی که همه‌ی ۴ دومینو انتخاب شدند، ۴ دومینوی جدید از جعبه بردارید. دومینوهای جدید را به همان روش قبل، در کنار دومینوهای انتخاب‌شده بچینید. سپس به همان روش، دومینوها را برگردانید (نکته: در بازی ۳ نفره، چهارمین دومینوی انتخابی هر دور را از بازی خارج کنید).

روند بازی

با پیش رفتن بازی، ترتیب بازی بازیکنان در یک دور، بر اساس موقعیت پادشاه‌ها بر روی دومینوها (از بالا به پایین) تعیین می‌شود. بازیکنی که پادشاهش بر روی بالاترین دومینو (کوچک‌ترین) قرار دارد، اول بازی می‌کند. سپس نوبت به بازیکنی می‌رسد که پادشاهش بر روی دومین پادشاه قرار دارد و همین‌طور الی آخر...

B- (اختیاری) ۱ یا ۲ شوالیهی خود را برای جمع‌آوری مالیات، بر روی این دومینوی جدید بگذارید:

اگر شوالیه یا شوالیه‌هایی در اختیار دارید (چه شوالیه‌ای که در آغاز بازی، دریافت می‌کنید، چه شوالیه‌هایی که در روند بازی، به‌عنوان جایزه ویژه دریافت می‌کنید)، می‌توانید بلافاصله پس از اتصال یک دومینوی جدید به قلمرو خود، اقدام به دریافت مالیات نمایید.

- یک شوالیه بر روی دومینوی تازه اضافه‌شده بگذارید.
 - بلافاصله به‌ازای تعداد مربع‌های به‌هم‌پیوسته در اقلیمی که شوالیه به آن پا گذاشته، سکه دریافت کنید.
 - شوالیه، تا پایان بازی، در همین خانه باقی خواهد ماند.
- شما مجازید که در نوبت خود، یک یا دو شوالیه را وارد قلمرو خود کنید (یک شوالیه روی هر کدام از مربع‌های دومینوی تازه اضافه‌شده).

شما می‌توانید شوالیه‌ی خود را وارد اقلیمی کنید که شوالیه‌های دیگر از قبل در آن حضور دارند.



C- (اختیاری) یک ساختمان بر روی یکی از خانه‌های قرمز آزاد خود بنا کنید:

شما برای ساخت‌وساز، نیاز به دست‌کم یک خانه‌ی قرمز آزاد در قلمرو خود دارید. لازم نیست که این خانه حتماً بر روی دومینوی تازه اضافه‌شده باشد (می‌تواند در یکی از نوبت‌های قبلی اضافه شده باشد).

برای ساختن یک ساختمان:

۱. یکی از کاشی‌های ساختمانی در دسترس را از صفحه‌ی ساخت‌وساز انتخاب کنید (نمی‌توانید از ستون کاشی‌ها، کاشی بردارید).
 ۲. مبلغ مورد نیاز برای خرید کاشی را به بانک بپردازید.
 ۳. این ساختمان (کاشی ساختمانی) را به شکلی که طرف قرمز رنگ آن، بالا باشد - به خانه‌ی ساختمانی در قلمرو خود اضافه کنید.
 ۴. بلافاصله امتیازات ویژه‌ی ساخت‌وساز را دریافت کنید (اگر باشد) و همه‌ی امتیازات ویژه‌ی ساخت‌وساز فعال را برای دورهای بعد، به خاطر بسپارید (سطور پایین را ببینید). وقتی که ساختمانی بنا می‌شود، روی صفحه‌ی ساخت‌وساز، یک خانه خالی شده و تا پایان دور، خالی می‌ماند.
- شما در هر خانه‌ی ساختمانی فقط می‌توانید یک کاشی ساخت‌وساز قرار دهید (کاشی‌ها را نمی‌توان روی هم چید).

امتیازات ویژه‌ی ساخت‌وساز

گوشه‌ی بالا، سمت راست: تاج‌ها

در گوشه‌ی بالای، سمت راست برخی از کاشی‌ها - در هر دو طرف - یک نشان تاج دیده می‌شود. در پایان بازی، هر کدام از اقلیم‌های شهری شما (چه بر روی‌شان ساختمانی ساخته باشید، چه نه) به‌اندازه‌ی تعداد مربع‌های به‌هم‌پیوسته ضرب‌در تعداد تاج‌های موجود در این اقلیم، ارزش خواهند یافت (مثال امتیازشماری را ببینید).



طرفی که یک ساختمان در حال ساخت را نشان می‌دهد



طرفی که یک ساختمان ساخته شده (کامل) را نشان می‌دهد



نمونه‌ای دیگر از یک ساختمان کامل شده

گوشه‌ی بالا، سمت چپ: تأثیرات آنی

در طرف خاکستری هر کاشی ساختمانی، نشانه‌ای هست - در گوشه‌ی بالا، سمت چپ - که می‌گوید آن کاشی، در لحظه، چه تأثیری بر قلمرو شما خواهد گذاشت.




- به‌تعدادی که بر روی کاشی مشخص شده، شوالیه دریافت کنید. می‌توانید به‌محض شروع نوبت بعدی‌تان، از این شوالیه‌ها برای جمع‌آوری مالیات استفاده کنید.



- به‌تعدادی که بر روی کاشی مشخص شده، قلعه در قلمرو خود بگذارید. به محض این که قلمرو شما، دارای بیش‌ترین قلعه شد (حتی به‌طور مشترک با یک قلمرو دیگر) ملکه وارد قلمرو شما خواهد شد. آدمک ملکه را برداشته و پیش‌روی خود بگذارید.

ملکه: وقتی که قلمرو شما، میزبان ملکه می‌شود، هزینه‌های ساخت‌وساز شما، به‌اندازه‌ی یک سکه کاهش پیدا می‌کند. اگر در پایان بازی، شما میزبان ایشان باشید، شما ایشان را به بزرگ‌ترین اقلیم خود می‌برید (اقلیمی که از بیش‌ترین مربع‌های به‌هم‌پیوسته تشکیل شده‌است) و ایشان، به‌اندازه‌ی یک تاج اضافی برای شما امتیاز خواهند آورد (مثال امتیازشماری را ببینید).



گوشه‌ی پایین، سمت راست: ارزش هر ساختمان در پایان بازی

در گوشه‌ی پایین، سمت راست بعضی از کاشی‌ها - در هر دو طرف - نشانی وجود دارد که امتیازی را که آن ساختمان در پایان بازی، نصیب شما می‌کند، نشان می‌دهد.

قلمرو شما، تعداد امتیازات مشخص‌شده را دریافت می‌کند.



امتیاز ویژه‌ی اقلیم جداافتاده: شما به‌ازای هر اقلیم منفرد در قلمرو خود، ۲ امتیاز دریافت می‌کنید، بدون توجه به تعداد مربع‌ها و تاج‌های موجود در آن اقلیم. رنگ علامت ضرب‌در (صلیب) نشان می‌دهد که کدام ناحیه‌ی جغرافیایی، شایسته‌ی دریافت این امتیازات ویژه است.

امتیاز ویژه‌ی برج: شما، در پایان بازی، به‌ازای هر برج در قلمرو خود، یک امتیاز دریافت می‌کنید.

امتیاز ویژه‌ی شوالیه: شما، در پایان بازی، به‌ازای هر شوالیه (به‌کار گرفته‌شده یا به‌کار گرفته‌نشده) در قلمرو خود، یک امتیاز دریافت می‌کنید.

گوشه‌ی پایین، سمت چپ: تأثیراتی که در تمام طول بازی باقی می‌مانند

در گوشه‌ی پایین، سمت چپ برخی از کاشی‌ها، نشانه‌هایی وجود دارند که امتیازات ویژه‌ی اضافی آن کاشی را نشان می‌دهند؛ این امتیازات در هر نوبت، تا پایان بازی، لحاظ می‌شوند، پس از این که ساختمان ساخته شد. این اطلاعات، در هر دو طرف کاشی، دیده می‌شود.



هر بار که مالیات جمع می‌کنید، بلافاصله به‌تعداد شوالیه‌هایی که در اختیار دارید (چه آن‌هایی که در قلمرو خود گذاشته‌اید و چه آن‌هایی که هنوز در قلمرو خود نگذاشته‌اید) سکه‌ی اضافی دریافت می‌کنید.



هر بار که مالیات جمع می‌کنید، بلافاصله به‌تعداد قلعه‌هایی که در قلمرو خود دارید، سکه‌ی اضافی دریافت می‌کنید.

D- (اختیاری) اژدها را برای به آتش کشیدن یکی از کاشی‌های ساختمانی در صفحه‌ی ساخت‌وساز ترغیب کنید.

شما این عمل را فقط در صورتی می‌توانید انجام دهید که اژدها در غار باشد و ملکه در اقلیم شما نباشد.

۱. یکی از کاشی‌های ساختمانی صفحه‌ی ساخت‌وساز را انتخاب کنید.

۲. یک سگه به بانک بپردازید.

۳. ساختمان را به آتش بکشید - از صفحه‌ی ساخت‌وساز حذف کرده و اژدها را جایگزین‌اش کنید کاشی را به جعبه‌ی بازی برگردانید.



در هر دور، فقط یک بازیکن می‌تواند از اژدها استفاده کند.

E- (اجباری) با استفاده از آدامک پادشاه خود، یک دومینوی جدید انتخاب کنید.

هر بازیکن، پس از افزودن یک دومینو به قلمرو خود و انجام هر تعداد عملیات دلخواه، پادشاه خود را بر روی یکی از دومینوهای در دسترس گذاشته و آن را از آن خود می‌کند.

نکته: از آنجا که دومینوهای بزرگ‌تر، ارزش بیشتری برخوردارند - چون نواحی جغرافیایی متنوع و نشان‌های تاج بیشتری در خود دارند - انتخاب کردن آن‌ها، شانس انتخاب دومینوهای بهتر را در دور بعد برای شما کم‌تر می‌کند... باید دید استراتژی شما چیست؟



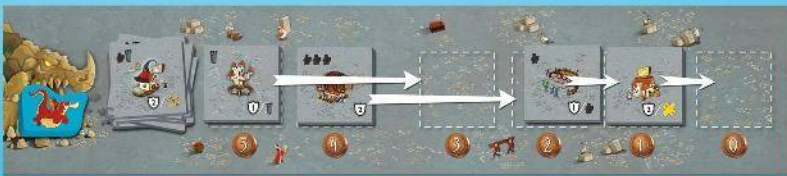
آغاز یک دور جدید

وقتی که همه‌ی بازیکنان، همه‌ی عملیات خود را از A تا E انجام دادند، برای آغاز دور بعدی آماده شوید.

• اژدها را به غار برگردانید.



• کاشی‌های ساختمانی باقی‌مانده در صفحه‌ی ساخت‌وساز را به خانه‌های خالی کم‌ارزش‌تر طرف راست صفحه ببرید و سپس جاهای خالی آن‌ها را با کاشی‌های تازه پر کنید.



• ۴ دومینوی تازه از جعبه برداشته و ستون تازه‌ای از دومینوها، در کنار ستون دومینوهای انتخاب‌شده تشکیل بدهید. باز هم باید دومینوها را از کوچک به بزرگ مرتب کنید و -به شکلی که طرف ناحیه‌ی جغرافیایی‌شان رو به پایین باشد- در کنار دومینوهای قبلی بچینید. سپس آن‌ها را برگردانید (به یاد داشته باشید: در بازی‌های ۳ نفره، در هر دور، چهارمین دومینو را -که کسی انتخاب نکرده- به جعبه برگردانید.

حالا می‌توان یک دور جدید را آغاز کرد.



هر بازی -فارغ از تعداد بازیکنان- در ۱۲ دور و با استفاده از همه‌ی دومینوهای موجود انجام می‌شود.

پایان بازی

وقتی که ۴ دومینوی آخر، برای انتخاب، چیدمان شدند، هر بازیکن، آخرین نوبت خود را با انجام عملیات D تا E (چون دیگر دومینویی برای عملیات E وجود ندارد)، بازی می‌کند.

هر بازیکن اکنون باید یک قلمرو 5×5 (در بازی‌های ۳ و ۴ نفره) یا 7×7 (در بازی ۲ نفره) پیش‌روی خود داشته باشد.

ممکن است بعضی قلمروها -به‌واسطه‌ی باطل شدن اجباری بعضی دومینوها (عملیات A را ببینید)- کامل نشوند.

اگر شما، میزبان ملکه هستید، ایشان را به بزرگ‌ترین اقلیم خود (با احتساب شهرهای قرمز رنگ) ببرید تا در آنجا عملکرد یک تاج را برای شما داشته باشند.

سپس هر بازیکن، به روش زیر، امتیازات قلمرو خود را محاسبه کرده و امتیازات را در خانه‌های مربوطه از امتیاز‌شمار ثبت می‌کند.

• **ثروت:** یک امتیاز به‌ازای هر ۳ سگه‌ی استفاده‌نشده

• **اقلیم‌های دارای نشان تاج** (مزارع گندم، جنگل‌ها، علفزارها، دریاچه‌ها، تالاب‌ها، معادن و شهرها): هر قلمرو، از اقلیم‌های مختلف تشکیل می‌شود؛ یک اقلیم، از تعدادی مربع‌های هم‌سان -از لحاظ ناحیه‌ی جغرافیایی- که در جهت‌های عمودی یا افقی (و نه قطری) به یکدیگر متصل هستند.

بعد از آن که همه‌ی امتیازات، در امتیازشمار ثبت شد، امتیاز نهایی را در آخرین خانه محاسبه کنید (برای توضیحات بیش‌تر به مثال امتیازشماری مراجعه کنید).

بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز را دارد، برنده‌ی بازی است. در صورت تساوی، بازیکنی که بزرگ‌ترین اقلیم (بزرگ‌ترین مجموعه‌ی به‌هم‌پیوسته از مربع‌های هم‌سان) را در قلمرو خود دارد، برنده‌ی بازی است.

در صورت تساوی مجدد، لذت پیروزی، بین بازیکنان تقسیم خواهد شد!



هر تیم، یک رنگ را انتخاب کرده و قلعه‌ی متناسب با آن رنگ را برمی‌دارد ولی هر بازیکن، به صورت جداگانه، آدمک پادشاه خود را دریافت می‌کند. هر تیم، بازی را با یک شوالیه و سکه‌هایی به ارزش مجموع ۷ آغاز می‌کند.

هم‌تیمی‌ها می‌توانند در جریان نوبت خود، با یکدیگر مشورت کنند؛ گرچه اگر باهم تفاهم نداشته باشند، هر بازیکنی آزاد است که:

• دومینوی خود را انتخاب کرده و هر جای قلمرو مشترک‌شان بگذارند!

• از شوالیه و سکه‌هایی که در اختیار دارد (دارند)، در نوبت خودش، استفاده بکند یا نکند!

ترتیب بازی کردن بازیکنان - مثل قبل - بر اساس موقعیت پادشاهان بر روی دومینوها تعیین می‌شود.

برای هر اقلیم، تعداد مربع‌های هم‌سان به‌هم‌پیوسته‌ی آن اقلیم را ضرب‌در تعداد مجموع نشان‌های تاج موجود در آن اقلیم می‌کنید. اقلیم‌های فاقد تاج، امتیازی به‌همراه نخواهند داشت.

ممکن است چند اقلیم مختلف (جدا از هم) در قلمرو خود داشته باشید که همگی از یک نوع ناحیه‌ی جغرافیایی تشکیل شده باشند؛ امتیازات این اقلیم‌ها جداگانه محاسبه خواهد شد.

• ارزش ساختمان‌های داخل شهرها

برای جلوگیری از هرگونه اشتباه در محاسبه‌ی امتیازات ویژه‌ی ساختمانی، برای اقلیم‌های شهری قرمز رنگ، ساختمان‌هایی (کاشی‌هایی) را که ساخته‌اید، یکی‌یکی از قلمروتان برداشته و امتیازهای‌شان را - با توجه به نشانه‌های گوشه‌ی پایین، سمت راست - باهم جمع بزنید.

شیوه‌های ترکیب بازی با کینگ دومینو

اگر شما هر دو بازی کویین دومینو و کینگ دومینو را دارید، می‌توانید با ترکیب آن‌ها، یک **ازدواج شاهانه** ترتیب بدهید! این بازی، به ۳ شیوه‌ی متفاوت انجام می‌شود.

هر شیوه‌ای را که برای بازی انتخاب کنید، دومینوهای هر دو جعبه را مثل همیشه آماده کنید. هر مجموعه دومینو، در جعبه‌ی خود باقی مانده و طرح متفاوت پشت آن‌ها، تشخیص آن‌ها را ساده می‌کند.

قوانین انتخاب و چیدمان دومینوها تغییری نمی‌کند!

نخستین ۴ دومینویی که می‌چینید و انتخاب می‌کنید، باید از جعبه‌ی کویین دومینو و ۴ دومینوی بعدی، باید از جعبه‌ی کینگ دومینو باشند و به‌همین ترتیب الی آخر...

✳ بازی انفرادی

• بازی‌های ۳ و ۶ نفره:

در هر نوبت، ۴ دومینو بچینید و در پایان، یک قلمرو 7×7 بسازید. در بازی ۳ نفره، در هر دور، دومینوی چهارم - دومینوی انتخاب‌نشده - را از بازی حذف کرده و به جعبه برگردانید.

• بازی‌های ۵ و ۶ نفره:

در هر نوبت، ۸ دومینو بچینید و در پایان، یک قلمرو 5×5 بسازید. در هر دور، دومینوهای باقی مانده - دومینوهای انتخاب‌نشده - را از بازی حذف کرده و به جعبه برگردانید.

نکته: می‌توان با ۷ یا ۸ بازیکن نیز به‌صورت انفرادی بازی کرد ولی این کار، توصیه نمی‌شود! بازیکنان، در هر نوبت، ۸ دومینو چیده و در پایان، یک قلمرو 5×5 می‌سازند (و در بازی ۷ نفره، دومینوی اضافی را از بازی خارج می‌کنند). برای گروه‌های بیش‌تر از ۶ نفر، بازی تیمی پیشنهاد می‌شود.

✳ بازی تیمی

۶ یا ۸ بازیکن، می‌توانند در قالب تیم‌های ۲ نفره بازی کنند. بازیکنان هر تیم با کمک یکدیگر تلاش می‌کنند تا یک قلمرو 7×7 پیرامون یک قلعه‌ی مشترک تشکیل دهند. در هر نوبت ۸ دومینو بچینید (در بازی‌های ۶ نفره در قالب تیم‌های ۲ نفره، در هر دور، دومینوهای اضافی را به جعبه برگردانید). پیش‌از شروع، تیم‌ها را مشخص کنید؛ افراد هر تیم، باید کنار یکدیگر بنشینند.

نمونه‌ای برای امتیاز شماری

این قلمرو مثالی، به ترتیب زیر، امتیاز شماری می‌شود:

سکه‌های استفاده نشده:

بازیکن، به اندازه‌ی ۱۱ تا سکه برایش باقی مانده است پس ۳ امتیاز می‌گیرد (یک امتیاز به ازای هر ۳ سکه).

تاج‌ها:

- مزارع (مربع‌های زرد) ۳ امتیاز دارند: ۳ مربع 1×3 تاج
 - جنگل‌ها (مربع‌های سبز تیره) ۳ امتیاز دارند: ۲ مربع 1×3 تاج + ۱ مربع 1×3 تاج
 - دریاچه‌ها (مربع‌های آبی) ۶ امتیاز دارند: ۳ مربع 2×3 تاج
 - علفزارها (مربع‌های سبز روشن) ۱۶ امتیاز دارند: ۴ مربع 3×4 تاج و ملکه (۴ تاج)
- این قلمرو، بیش‌ترین بُرج‌ها را در خود دارد بنابراین میزبان ملکه شده و ملکه را به بزرگ‌ترین اقلیم خود می‌برد؛ ملکه نیز نقش یک تاج اضافی را در این اقلیم بازی می‌کند.
- تالاب‌ها (مربع‌های قهوه‌ای) ۱ امتیاز دارند: ۱ مربع 1×1 تاج
 - معادن (مربع‌های سیاه) ۱۲ امتیاز دارند: ۳ مربع 4×3 تاج
 - شهرها (مربع‌های قرمز) -هیچ- امتیازی ندارند: هیچ نشان تاجی روی هیچ‌یک از کاشی‌های ساختمانی نیست پس این اقلیم -هیچ- امتیازی را نصیب بازیکن نخواهد کرد.

ساختمان‌ها: اقلیم شهری این قلمرو، چندین نوع ساختمان را در خود دارد و هر کدام از آنها - با توجه به نشان‌های گوشه‌ی پایین، سمت راست‌شان - امتیازات مختلفی را در بر خواهند داشت.



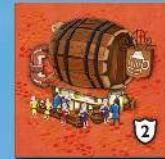
• کارگاه چوب: ۲ امتیاز ویژه به ازای هر اقلیم منفرد جنگلی = ۶ امتیاز (۳ اقلیم 2×3)



• کلیسا: ۲ امتیاز ویژه به ازای هر اقلیم منفرد شهری = ۸ امتیاز (۴ اقلیم 2×4)



• قلعه‌ی متحرک: یک امتیاز ویژه به ازای هر بُرج = ۳ امتیاز (۳ بُرج 1×3)



• میخانه‌ی بزرگ، ۲ امتیاز ویژه، مجسمه، ۵ امتیاز ویژه و برج نگهبانی، ۳ امتیاز ویژه اضافی به این قلمرو می‌دهد.



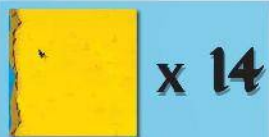
امتیاز نهایی این قلمرو پادشاهی، ۷۱ است...



	White player
3	3
3	3
3	3
6	6
16	16
1	1
12	12
0	0
6	6
8	8
3	3
0	0
10	10
TOTAL	71



Queen domino™



x 14



x 8



x 1



x 5



x 2



x 1



x 11



x 2



x 3



x 6



x 4



x 1



x 8



x 2



x 20



x 6



x 2



نانوایی

x 2



کارگاه چوب

x 2



ماهی فروشی

x 2



کارگاه بافندگی

x 2



مدرسه‌ی جادوگری

x 2



کارگاه ریخته‌گری

x 2



کلیسا

x 2



x 1

خزانه



x 1



میخانه‌ی کوچک

x 2



میخانه‌ی بزرگ

x 1



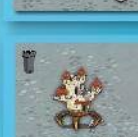
برج نگهبانی

x 2



قلعه‌ی مستحکم

x 1



قلعه‌ی متحرک

x 2



اردوگاه لشکر

x 2



مجسمه‌ها

x 3



برج ملکه

x 3



blue orange
Hot Games Cool Planet

مترجم: کیومرث قنبری آذر
تنظیم راهنمای فارسی: مجید علی نژاد
ارائه‌ای از سرزمین ذهن زیبا
تلفن: ۸۸۷۲۸۹۶۱
ما را در تلگرام و اینستاگرام دنبال کنید:

@LBMind

www.LBMind.com

www.BaziPlanet.com

ذهن زیبا
سرزمین

www.LBMind.com