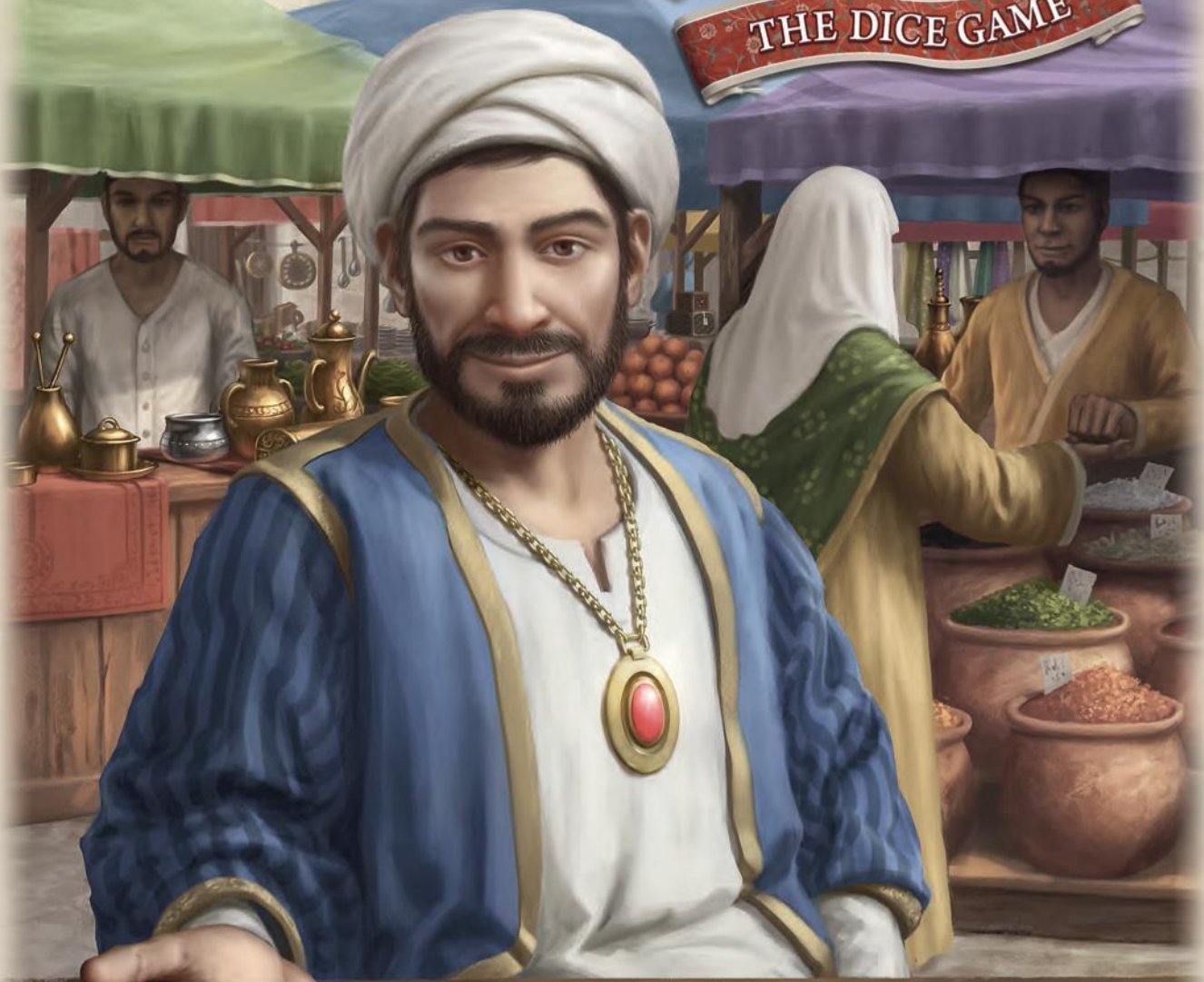


Rüdiger Dorn

Istanbul

THE DICE GAME



Rüdiger Dorn Istanbul™

THE DICE GAME

دیباچه

به بازار استانبول خوش آمدید! برای یک رقابت تجاری آماده‌اید؟! اگر هستید، باید تلاش کنید یاقوت‌های گران‌بها را پیش از رقیب خود به‌چنگ بیاورید! البته شما تنها نیستید؛ دستیاران شما، برای تان پول و کالا فراهم می‌کنند. در آمد خود را به شکلی هوشمندانه برای افزایش قابلیت‌های تان یا خرید یاقوت به‌کار بگیرید! با کمی شانس و یک استراتژی درست، می‌توانید سلطان اتحادیه‌ی بازرگانان شوید!

اجزاء بازی



www.LBMind.com

کلیت و هدف بازی

شما، بازرگانی هستید در بازار استانبول و می‌کوشید نخستین نفری باشید که ۶ یاقوت به‌چنگ می‌آورد (در بازی ۴ نفره: ۵ یاقوت).

شما برای خرید یاقوت، به پول و کالا نیاز دارید و برای تصاحب پول و کالا، به کمک دستیاران تان؛ دستیارانی که تاس‌هایی بیش نیستند!! ۶ نشانه‌ی روی ۶ وجه این تاس‌ها نشان می‌دهند که دستیاران شما، چه چیزهایی را می‌توانند نصیب شما کنند: کارت‌های بازار، پول (لیر) و ۴ نوع کالای مختلف: پارچه (قرمز)، میوه (زرد)، ادویه (سبز) و جواهر (آبی).



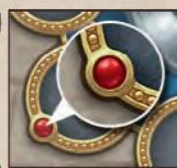
در هر نوبت، شما ۵ دستیار خود را - با ریختن ۵ تاس - به اطراف و اکناف بازار می‌فرستید. با توجه به نتیجه‌ی به‌دست آمده از تاس‌ها و نیز کالانماهایی که از قبل برای خود اندوخته‌اید، می‌توانید یکی از این ۲ عملیات را انتخاب کنید: یا منابع (کالاها، سکه‌ها و کریستال‌ها) را جمع‌آوری و ذخیره کنید یا کارت‌های بازار یا کاشی‌های مسجد را تصاحب کرده و منفعت خویش را افزایش دهید...

چیدمان و آماده‌سازی

بسته به تعداد بازیکنان، یکی از ۲ طرف صفحه را انتخاب کرده و صفحه را در وسط میز بازی بگذارید (بازی‌های ۲ و ۳ نفره / بازی ۴ نفره).



در هر کدام از دایره‌هایی که با نقطه‌های قرمز مشخص شده‌اند، در همه‌ی نواحی خرید و فروش یاقوت روی صفحه، ۱ یاقوت بگذارید. در بازی‌های ۲ نفره، کاری به کار دایره‌هایی که با نشان **3** مشخص شده‌اند، نداشته باشید!
همه‌ی یاقوت‌های باقی‌مانده را به جعبه‌ی بازی برگردانید!



کاشی‌های مسجد را خوب بر زده (به پشت)، ۶ تا از آن‌ها را انتخاب کرده و یک نمایشگاه کاشی تشکیل دهید. کاشی‌های باقی‌مانده، تشکیل یک ستون را می‌دهند (به پشت).
کارت‌های بازار را خوب بر زده و به شکل یک ستون کشیدنی (به پشت) در کنار صفحه بگذارید.

تاس‌ها، سکه‌ها، کالانماها و کریستال‌ها را در کنار صفحه بگذارید.

به هر بازیکن، یک راهنمای اختصاری و یک کریستال بدهید.

بازیکن آغازکننده‌ی بازی را تعیین کرده و ۵ تاس به او بدهید (او هیچ سکه‌ای دریافت نمی‌کند). نفر سمت راست بازیکن آغازکننده، ۱ سکه دریافت می‌کند؛ نفر بعدی، ۲ سکه و نفر بعدی، ۳ سکه (بسته به تعداد بازیکنان).

برای دانلود راهنمای بازی‌ها
به سایت و تلگرام ما مراجعه فرمائید:
www.LBMiND.com
[Telegram.me/BGPersianRules](https://t.me/BGPersianRules)

برای خرید اینترنتی بازی‌ها
به سایت سیاره بازی مراجعه فرمائید:
www.BaziPlanet.com

تلفن تماس: ۰۲۱-۸۸۷۲۸۹۶۱-۲

تنظیم راهنمای فارسی: مجید علی‌نژاد

ترجمه: دکتر کیومرث قنبری آذر

گرافیک: آندره آس رش

طراح: رودیگر دورن



Pegasus Spiele



رَوندِ بازی

بازی در هر دور، با بازیکن آغازکننده، آغاز شده و در جهت ساعت‌گرد ادامه پیدا می‌کند. بازی، در پایان دوری که در آن، یکی از بازیکنان، دست کم ۶ یاقوت به‌چنگ آورده باشد، به پایان می‌رسد (در بازی ۴ نفره: ۵ یاقوت).

چکیده‌ی یک نوبت بازی:

۱. از کاشی‌های مسجد خود درآمد کسب کنید (در صورت امکان!). این درآمد، با توجه به نوع کاشی مسجد، می‌تواند مبلغ ۳ لیر پول، ۱ کریستال یا ۱ کارت بازار باشد (جُزییات مربوط به کاشی‌های مسجد را در صفحه‌ی ۶ ببینید).
۲. تاس بریزید...
- بازیکنان، به‌طور معمول، ۵ تاس می‌ریزند ولی کاشی‌های مسجد می‌توانند این تعداد را افزایش دهند. در این مرحله، شما می‌توانید کریستال‌های خود را خرج کرده (از بازی خارج کرده) و هرچقدر که خواستید، تاس بریزید (به‌ازای هر بار تاس ریختنِ اضافی، ۱ کریستال).
۳. عملیات انجام دهید...
- بازیکنان، به‌طور معمول، ۲ عملیات انجام می‌دهند ولی کاشی‌های مسجد می‌توانند این تعداد را افزایش دهند. انواع مختلف عملیات، در ادامه، توضیح داده شده‌اند.
۴. تاس‌ها را به نفر بعد از خود، در جهت ساعت‌گرد، تحویل دهید...

انواع مختلف عملیات

از نتیجه‌ی نشستنِ تاس‌ها و کالانماها و سگه‌هایی که دارید، برای انجام عملیات، استفاده کنید.

قوانین عمومی:

- ◀ شما از هر تاس در هر نوبت فقط می‌توانید یک‌بار برای یک عملیات استفاده کنید!
- ◀ شما می‌توانید کالانماها را خرج کرده و از آن‌ها به‌جای نشانه‌های روی تاس‌ها (از رنگ مُتناظر) استفاده کنید.
- ◀ یک کالانمای قهوه‌ای، «آزاد» محسوب شده و می‌تواند آزادانه خرج شده و به‌جای هر کالانمای دیگری از هر رنگی، مورد استفاده قرار بگیرد.
- ◀ شما می‌توانید یک عملیات را در یک نوبت، چندبار انجام دهید.
- ◀ پیش از آن‌که بخواهید عملیات بعدی را شروع کنید، حتماً باید عملیات قبلی را تمام کنید!
- ◀ اگر شما بخواهید کالانما، کریستال یا پول (لیر) دریافت کنید و «ذخیره‌ی عمومی»، خالی شده باشد، هر بازیکنی که دست کم ۱ واحد از منبع مورد نظر (کالانما، کریستال، لیر) در اختیار داشته باشد، باید ۱ واحد از آن را به «ذخیره‌ی عمومی» برگرداند (اگر لازم بود، این کار باید تکرار شود)! سپس شما هرآن‌چه را که لازم دارید (نشانگر کریستال، لیر) برمی‌دارید!



راهنمای اختصاری - که در اختیار هر بازیکنی هست - یک نمای کلی از انواع مختلف عملیات، ارائه می‌دهد.

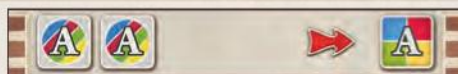
به‌طور کلی:

- ◀ آن‌چه که در سمت چپ پیکان، قرار دارد، باید خرج شود تا آن‌چه که در سمت راست آن است، به‌دست بیاید!
- ◀ شما باید با تاس‌های تان، نشانه‌هایی را که خواسته شده (سمت چپ پیکان) بیاورید. در مورد نشانه‌های راه‌راه رنگین، می‌توانید آن‌ها را هر یک از ۴ نوع کالا در نظر بگیرید. حروف مختلف، نشان‌دهنده‌ی انواع مختلف کالا هستند.

نکته: مراد از واژه‌ی «کالا»، هم نشانه‌های کالای روی تاس‌های تان است و هم کالانماهای تان.

انواع مختلف عملیات:

۲ کالای یکسان خرج کنید (را از بازی خارج کنید):
۱ کالا، متناظر با همان رنگ دریافت کنید!



۲ کالای مختلف خرج کنید:
۱ کریستال دریافت کنید!



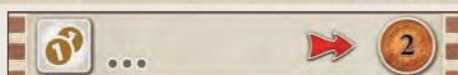
۳ کالای مختلف خرج کنید:
۱ کالای قهوه‌ای دریافت کنید!



۴ کالای مختلف خرج کنید:
۲ کالا، از هر رنگی، به انتخاب خودتان (بجز قهوه‌ای) دریافت کنید!



همه‌ی نشانه‌های سکه (نتیجه‌ی تاس‌های تان) را خرج کنید:
به‌ازای هر یک، ۲ لیر دریافت کنید!



هر تعداد نشانه‌ی کارت (نتیجه‌ی تاس‌های تان) - که می‌خواهید - خرج کنید:
به‌ازای هر یک، ۱ کارت، از ستون کارت‌های بازار بکشید (جزییات مربوط به



کارت‌های بازار را در صفحه‌ی ۷ ببینید).

یکی از کارت‌های بازار رو شده را انتخاب و استفاده کرده و بقیه‌ی کارت‌های بازار رو شده را به دسته‌ی کارت‌های باطله بفرستید.
اگر ستون کارت‌های کشیدنی، خالی شد، کارت‌های باطله را بر زده و یک ستون کشیدنی جدید تشکیل دهید.

از نمایشگاه، یک کاشی مسجد بردارید. به‌نسبت تعداد کالاهایی که در بالای کاشی، مشخص شده، کالا خرج کنید.

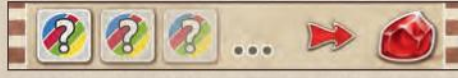


از ستون کشیدنی، یک کاشی مسجد جدید برداشته و جای خالی شده در نمایشگاه را دوباره پر کنید.

نکته‌ی مهم: اگر در حال حاضر، دقیقاً ۵ کاشی مسجد (در بازی ۴ نفره، ۴ کاشی) در اختیار دارید، بلافاصله و فقط یک‌بار، ۱ یاقوت از ناحیه‌ی مسجد در صفحه‌ی بازی بردارید.



بسته‌به نواحی خریدوفروش یاقوت در صفحه‌ی بازی، تعداد و نوع کالای مورد نیاز را خرج کنید: ۱ یاقوت از آن ناحیه دریافت کنید.



نواحی خریدوفروش یاقوت، بر مبنای ۴ نوع کالا:

عدد داخل خانه‌ی خالی (خالی‌شده‌ی) کنار یاقوت، تعداد واحدهای کالا را که باید برای دریافت آن یاقوت، خرج شود، نشان می‌دهد.

مثال: برای یاقوت بعدی، باید ۵ واحد ادویه (سبز) خرج کنید!



نواحی خریدوفروش یاقوت، در فرش قرمز سمت چپ:

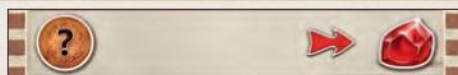
باید همه‌ی کالاهای موجود روی فرش - که روی‌شان یاقوتی قرار ندارد - را خرج کنید.

مثال: برای یاقوت بعدی، باید ۱ واحد از همه‌ی کالاهای موجود و ۲ واحد کالا به‌انتخاب خودتان خرج کنید.



نواحی خریدوفروش یاقوت، در فرش قرمز سمت راست:

عدد داخل خانه‌ی خالی (خالی‌شده‌ی) کنار یاقوت، مقدار پولی را که باید برای دریافت آن یاقوت، خرج شود، نشان می‌دهد.



مثال: برای یاقوت بعدی، باید ۱۴ لیر خرج کنید!

پایان بازی

هرگاه یکی از بازیکنان، در یک دور از بازی، ششمین یاقوتش (در بازی ۴ نفره، پنجمین یاقوتش) را به دست آورد، آن دور را تا انتها بازی کنید؛ در پایان آن دور، بازی، به پایان می‌رسد.

بازیکنی که بیشترین یاقوت را به‌چنگ آورده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود!

اگر دو یا چند بازیکن، در تعداد یاقوت‌ها مساوی بودند، کالاتماهای خود را دانه‌ای ۳ لیر و کریستال‌های خود را دانه‌ای ۲ لیر فروخته و پول به‌دست‌آمده را به سکه‌های خود اضافه می‌کنند؛ بازیکنی که بیشترین مبلغ پول را در اختیار داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. اگر تساوی بازهم ادامه داشت، بازیکنان، پیروزی را باهم شریک می‌شوند!

کاشی‌های مسجد

کاشی‌های مسجد، امتیازات و امکاناتی دائمی (قابل استفاده تا پایان بازی) را نصیب شما می‌کنند؛ شما می‌توانید از یک نوع کاشی، بیش از یک عدد در اختیار داشته باشید.

وقتی یک کاشی مسجد را به دست می‌آورید، تا پیش از آغاز دور بعدی نمی‌توانید از قدرت آن استفاده کنید.

در آغاز نوبت‌تان، ۳ لیر دریافت می‌کنید.



در آغاز نوبت‌تان، ۱ کریستال دریافت می‌کنید.



در آغاز نوبت‌تان، ۱ کارت بازار را رو کرده، عملیاتش را انجام داده و سپس آن را به دسته‌ی کارت‌های باطله می‌فرستید.



شما می‌توانید در نوبت‌تان، عملیات اضافی انجام دهید.



وقتی که عملیات لیر-دریافت‌کنون را انجام می‌دهید، یک کالاتما (از رنگ مشخص شده) نیز دریافت می‌کنید.



وقتی که این کاشی را به دست می‌آورید، ۱ تاس دریافت می‌کنید. از نوبت بعدی‌تان می‌توانید این تاس را به تاس‌های خود اضافه کنید (و بریزید).





کارت‌های بازار

قوانین کُلی:

مناطق که این نشان را دارند، امکان نوبت بازی اوست.



مناطق که این نشان را دارند، امکان ۱ عملیات اضافی را فقط برای بازیکنانی که نوبت بازی‌شان نیست، فراهم می‌کنند برای کارت‌هایی که نشان  و نشان  را باهم دارند، هر دو عملیات، قابل اجرا خواهند بود.



فقط یک‌بار، موارد پُشت پیکان را خرج کرده تا بتوانید موارد جلوی پیکان را به دست بیاورید.



شما باید موارد پُشت پیکان را در اختیار داشته باشید (نه این که خرج کنید) تا بتوانید موارد جلوی پیکان را به دست بیاورید؛ فقط یک بار!



اگر نتوانید یا نخواهید ملزوماتی را که در بالای این کارت گفته شده، فراهم کنید، در عوض، ۱ لیر دریافت می‌کنید.



پُشت یک پیکان سرخ‌رنگ: یکی از کاشی‌های مسجد خود را باطل (از بازی خارج) کنید. جلوی یک پیکان سرخ‌رنگ: یک کاشی مسجد از نمایشگاه بردارید!





۴ لیر دریافت می کنید.



اگر موارد مشخص شده را خرج کنید: ۳ یا ۴ لیر دریافت می کنید (به ترتیبی که در تصویر می بینید).



۱ کالانمای قهوه ای دریافت می کنید.



تک کالانمای مشخص شده را دریافت می کنید.



تک کالانمای مشخص شده را دریافت می کنید.



اگر ۲ لیر خرج کنید: تک کالانمای مشخص شده را دریافت می کنید.



تک مورد مشخص شده را به همراه ۳ لیر دریافت می کنید.



یا تک مورد مشخص شده را دریافت می کنید یا ۳ لیر پول می گیرید.



اگر موارد خواسته شده را خرج کنید: یاقوت بعدی روی صفحه ی بازی (از یکی از نواحی خرید و فروش یاقوت، بجز ناحیه ی مسجد) از آن شما خواهد شد.

در غیر این صورت: ۱ لیر دریافت می کنید.



اگر دست کم از ۲ تاس که نشانه ی کارت را آورده اند، برای عملیات این نوبت استفاده کرده باشید: مورد مشخص شده را دریافت می کنید.

در غیر این صورت: ۱ لیر دریافت می کنید.

نکته: اگر یکی از این کارت ها را در آغاز نوبت خود رو کنید، شما نمی توانید ملزومات استفاده از "کارت" را (دست کم تا پیش از نوبت بعدی تان) فراهم کنید بنابراین فقط ۱ لیر دریافت می کنید.



اگر به تعداد مشخص شده، کالانمای قهوه ای در دست داشته باشید: موارد مشخص شده را دریافت می کنید.

در غیر این صورت: ۱ لیر دریافت می کنید.



اگر موارد مشخص شده در پشت پیکان سرخ رنگ را خرج کنید: می توانید موارد جلوی آن را دریافت کنید.

در غیر این صورت: ۱ لیر دریافت می کنید.

هیجان‌ات پیش‌تر در بازار!

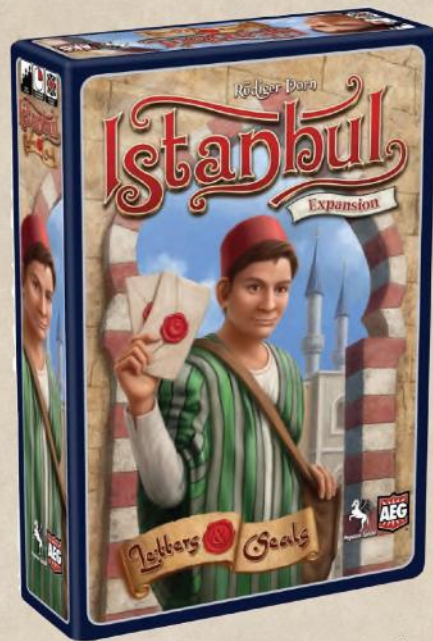


در استانبول (برنده‌ی جایزه‌ی KennerSpiel des Jahres 2014) شما، در هیأت یک بازرگان، در بازاری شلوغ و پرسر و صدا به آن سو و آن سو رفته و تلاش می‌کنید تا زودتر از دیگران، یاقوت‌های گران‌بها را به‌چنگ بیاورید. این بازی فوق‌العاده موفق، از قوانینی ساده، روندی سریع و جذاب، استراتژی‌هایی متعادل و چیدمان‌هایی متنوع، برخوردار است...



قهوه‌ی موکا و انعام

نخستین توسعه‌دهنده‌ی بازی، "قهوه‌ی موکا و انعام"، بازار را به‌اندازه‌ی ۴ ناحیه گسترش داده و امکان خرید و فروش قهوه و همچنین دریافت انعام از اصناف محلی و مشتریان کافه را نیز فراهم می‌کند...



نامه‌های مهرشده

دومین توسعه‌دهنده‌ی بازی، "نامه‌های مهرشده"، امکان تازه و جذاب هم‌کاری با شرکای تجاری و کار در یک منطقه‌ی مشترک را فراهم کرده و دخمه‌ها و انجمن‌های مخفی را نیز به بازی اضافه می‌کند...