

دفترچه قوانین بازی

Scythe



مترجم:

نیما مسقدی

Scyth یک بازی رومیزی است که اتفاقات آن در یک تاریخ فرضی در دهه ۱۹۲۰ اتفاق می‌افتد. زمان کشاورزی و جنگ، قلب‌های شکسته و چرخ دنده‌های زنگ زده، نوآوری و غرور فرا رسیده است.

داستان بازی

خاکسترهای جنگ جهانی اول همچنان در دهه ۱۹۲۰ بر اروپا سایه افکنده است. دولت سرمایه‌داری که از آن با عنوان "کارخانه" یاد می‌شود، با استفاده از ماشین‌های مکانیکی غول پیکر زرهی بر آتش جنگ می‌دمید، درب‌های خود را بسته است، و توجه چندین کشور مجاور را به خود جلب کرده است.

در یک سرزمین کوچک اما بسیار مورد احترام، و با استفاده از پنج شخصیت از پنج جناح مختلف، چه کسی شهرت و ثروت بیشتری را به دست خواهد آورد و رهبری اروپای شرقی را در دست خواهد گرفت؟

هدف بازی

در بازی **Scythe**، هر بازیکن در نقش یک شخصیت قرار خواهد گرفت و سعی می‌کند مردم خود را تبدیل به ثروتمندترین و قدرتمندترین مردم اروپای شرقی کند. بازیکنان در قلمرو بازی حرکت کرده و به فتح قلمرو می‌پردازند، نیروهای جدید استخدام می‌کنند، منابع و کارگر تولید می‌کنند، ساختمان می‌سازند و ماشین‌های زرهی غول پیکر ایجاد می‌کنند. یک بازی **Scythe** معمولاً با ساخت زیرساخت‌ها توسط بازیکنان، جستجو در جهان بازی و نبرد با یکدیگر انجام می‌شود.

پیشرفت بازیکنان در بازی از طریق کسب ستاره (دستاورد) و قرار دادن آن بر روی صفحه‌ی بازی اتفاق می‌افتد و زمانی که یکی از بازیکنان ششمین ستاره خود را بر روی نوار پیروزی قرار دهد، بازی بلافاصله تمام خواهد شد. راه‌های کسب ستاره عبارتند از:

کامل کردن هر ۶ ارتقا (upgrade)

ایجاد ۴ ماشین زرهی (mech)

ساخت ۴ ساختمان

استخدام هر ۴ نیرو

قرار گرفتن تمامی ۸ کارگر (worker) بر روی صفحه بازی

کامل کردن یک کارت هدف (objective card)

برنده شدن در نبرد (حداکثر ۲ مرتبه)

دارا بودن ۱۸ محبوبیت (popularity)

دارا بودن ۱۶ قدرت (power)

هدف بازی

هدف بازی دارا بودن بیشترین ثروت در پایان بازی است. یک ثروت معمول برای برنده شدن بازی حدود ۷۵ سکه است. شما می‌توانید در طول بازی پول جمع کنید، اما اکثر پول‌ها را در انتهای بازی و در سه بخش ذیل کسب می‌کنید:

- به ازای هر ستاره
- به ازای هر ناحیه که تحت کنترل شما باشد
- به ازای هر دو منبعی که تحت کنترل شما باشد

مقدار پولی که به دست می‌آورید بستگی به موقعیت شما بر روی نمودار محبوبیت دارد. هر قدر محبوبیت شما بیشتر باشد، پول بیشتری نصیب شما خواهد شد. همچنین بر اساس محل ساخت ساختمان‌ها، ممکن است مقداری پول بابت جایزه دریافت کنید.





۲۳ کارت هدف (رنگ بژی)



صفحه بازی



۲۸ کارت ملاقات (سبز رنگ)



۸۰ قطعه منابع (۲۰ عدد غذا، ۲۰ عدد فلز، ۲۰ عدد چوب و ۲۰ عدد نفت)



۱۲ کارت کارخانه (بنفش رنگ)



۸۰ عدد سکه



۲ صفحه عقربه دار قدرت



۱۲ توکن تجميع کننده



۵ کارت عبور از رودخانه



۱۲ عدد توکن ملاقات



۵ کارت شروع سریع



۶ کارت امتیازدهی ساختمان

یادداشت طراح بازی

چرا نام Scythe (داس) برای این بازی انتخاب شده است؟ داس هم یک وسیله کشاورزی و هم یک وسیله جنگی است، که کاملاً ترکیب این دو مقوله در این بازی را در خود داراست. همانقدر که کارگران شما بر محافظت نیروهای نظامی شما تکیه دارند، امپراطوری شما هم بر منابعی که کارگران شما تولید می‌کنند تکیه دارد. تلفظ Scythe به شکل سایت است.

اجزای هر جناح

نام جناح رنگ جناح	NORDIC BLUE	SAXONY BLACK	POLANIA WHITE	CRIMEA YELLOW	RUSVIET RED
1 صفحه بازی					
1 توکن اکشن					
1 توکن محبوبیت					
1 توکن قدرت					
6 توکن ستاره	6 x	6 x	6 x	6 x	6 x
4 توکن ساختمان					
4 توکن استخدام	4 x	4 x	4 x	4 x	4 x
4 ماشین زرهی	4 x	4 x	4 x	4 x	4 x
1 مینیاتور شخصیت					
8 کارگر	8 x	8 x	8 x	8 x	8 x
8 مکعب تکنولوژی	6 x	6 x	6 x	6 x	6 x

مفاهیم مهم

ناحیه (قلمرو) : یک ناحیه یا قلمرو، یک شش ضلعی است که با یکی از برجسب‌های ذیل نشانه‌گذاری شده باشد:



پایتخت: این منطقه به عنوان نقطه شروع شما و محلی برای عقب‌نشینی شما بعد از شکست در نبردهاست.

این محل یک ناحیه نیست: پایتخت به عنوان یک ناحیه در نظر گرفته نمی‌شود، بنابراین به صورت پیش‌فرض شما نمی‌توانید مهره‌های خود را به آن حرکت دهید و در آن ساختمان یا ماشین زرهی بسازید، حتی در پایتخت خودتان.

جناح‌های توسعه‌ی بازی: دو پایتخت در بازی وجود دارد که برای آن‌ها مهره‌ای وجود ندارد. این مکان‌ها به منظور توسعه بازی در نظر گرفته شده است.



مفهوم کنترل: زمانی شما کنترل یک ناحیه را در دست دارید که حداقل یک مهره در آن داشته باشید (شخصیت شما، کارگران یا ماشین‌های زرهی) و یا یک ساختمان شما در آن باشد اما هیچ مهره‌ای (شخصیت، کارگر یا ماشین زرهی) از دشمنان در آن ناحیه وجود نداشته باشد. در هر زمان تنها یک بازیکن می‌تواند کنترل یک ناحیه را در دست داشته باشد.

منابع: منابع بازی (چوب، غذا، فلز و نفت) بعد از تولید، بر روی صفحه‌ی بازی باقی می‌مانند. شما تنها می‌توانید از منابعی استفاده کنید که در نواحی تحت کنترل شما باشد.

استفاده از منابعی که در نواحی تحت کنترل شما قرار دارند: شما می‌توانید برای انجام اکشن‌های مربوط به هر ناحیه بر روی صفحه‌ی بازیکن، از منابعی که در نواحی تحت کنترل شما قرار دارند استفاده کنید. به عنوان مثال، شما می‌توانید ۳ فلزی که در یک یا چند ناحیه تحت کنترل دارید را استفاده کنید تا یک ماشین زرهی تولید کنید. این ماشین را می‌توان هم بر روی همان ناحیه‌ای که فلزات در آن قرار داشت قرار داد و هم می‌توان آن را بر روی یک ناحیه دیگر قرار دهید (به شرط اینکه در آن ناحیه کارگر داشته باشید).

ذخیره: زمانی که یک منبع را مصرف می‌کنید، آن را از صفحه بازی برداشته و در انبار عمومی در کنار صفحه بازی قرار دهید. زمانی که یک منبع تولید کرده و یا خریداری می‌کنید (جزئیات آن در بخش **اکشن‌های ردیف آورده شده است**)، آن را از انبار عمومی برداشته و در ناحیه‌ای که آن را تولید کردید قرار دهید. هیچ محدودیتی برای تعداد منابع بازی وجود ندارد، در صورت لزوم از توکن‌های تجمیع‌کننده استفاده کنید.

کارگران منبع نیستند: منابع شامل چوب، غذا، نفت و فلز است. کارگران منبع نیستند.

مثال کنترل منبع: در این عکس، جناح Nordic، تمامی نواحی که در آن یک مهره یا ساختمان دارد را تحت کنترل دارد (مهره‌های آبی، شامل مهره شخصیت که یک دایره با رنگ پایتخت بازیکن در زیر خود دارد). این بازیکن می‌تواند تمامی منابعی که در این نواحی قرار دارد را استفاده کند. اما نمی‌تواند توکن‌های فلزی که در قسمت سمت چپ و پایین صفحه قرار دارد را استفاده کند، زیرا هیچ ساختمان یا مهره‌ای در این ناحیه ندارد.



انواع مهره‌ها

تمامی ۳ نوع مهره‌ی بازی (شخصیت، کارگر و ماشین زرهی) دو شباهت کلیدی دارند:

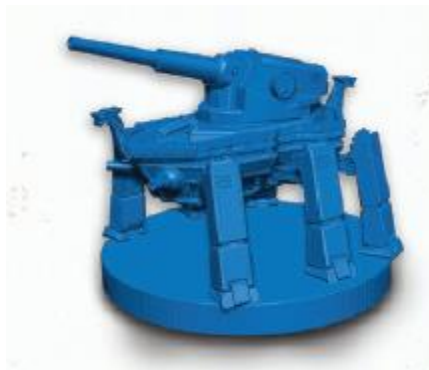
می‌توانند در صفحه بازی حرکت کنند (اما به صورت پیش‌فرض نمی‌توانند از دریاچه رد شوند یا درون دریاچه قرار بگیرند)

می‌توانند همراه خود هر تعداد منبع را جابجا کنند

همچنین هر نوع مهره دارای برخی رفتارهای منحصر به فرد است که با بقیه مهره‌ها فرق دارد. این مفاهیم در ادامه قوانین ذکر خواهد شد.



مهره‌های شخصیت می‌توانند در نبرد شرکت کنند، ملاقات داشته باشند و فقط یکبار در طول بازی در صورتی که حرکت خود را بر روی کارخانه تمام کنند، یک کارت کارخانه دریافت کنند. شما در بازی با مهره‌ی شخصیت خود شناخته می‌شوید و از طرف رهبر جناح خود ماموریت دارید که زمین‌های اطراف کارخانه را تصاحب کنید.



مهره‌های ماشین زرهی می‌توانند در نبرد شرکت کنند، و در زمان حرکت می‌توانند هر تعداد کارگر را با خود حمل کنند. ماشین زرهی قادر به جابجا کردن مهره‌ی شخصیت شما نیست. این ماشین‌ها برای نبرد و جلوگیری از حمله دشمن ساخته شده‌اند و آنقدر بزرگ هستند که هر تعداد کارگر را درون فضای فلزی خود جای دهند!



مهره‌های کارگر می‌توانند منابع و کارگر جدید تولید کنند، و ماشین زرهی و ساختمان بسازند. آن‌ها مردمان این سرزمین هستند که به شما پیوسته‌اند تا یک امپراطوری ایجاد کنید.



توجه داشته باشید که فقط مهره‌های پلاستیکی قادر به شرکت در نبرد هستند (شخصیت و ماشین زرهی). بقیه توکن‌ها از جنس چوب هستند تا مشخص شود که در نبرد شرکت نمی‌کنند (منابع، کارگرها و ساختمان‌ها).

چینش اولیه بازی



بر اساس تصویر بالا و شماره‌ها:

- ۱- **توکن‌های ملاقات (سبز رنگ):** در هر ناحیه با علامت سبز رنگ دایره مانند، یک توکن ملاقات قرار دهید. مجموعاً ۱۱ توکن ملاقات در بازی وجود دارد.
- ۲- **منابع و سکه‌ها:** منابع (چوب، نفت، فلز و غذا)، سکه‌ها و توکن‌های تجمع کننده را در انباری در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید.
- ۳- **کارت‌های نبرد (زرد رنگ):** کارت‌های نبرد را بُر بزنید و در این قسمت بر روی صفحه‌ی بازی قرار دهید. اگر نیاز به برداشتن یک کارت نبرد داشتید اما کارت نبردی موجود نبود، کارت‌های نبرد استفاده شده را بُر بزنید و مجدداً یک پشته درسته کنید. اگر هیچ کارت استفاده شده‌ای وجود نداشت و کارت‌های نبرد هم تمام شده بود، هیچ کارتی برداشته نخواهد شد.
- ۴- **کارت‌های کارخانه (بنفش رنگ):** کارت‌های کارخانه را بُر بزنید و به صورت تصادفی X کارت به پشت از آن بردارید، که X تعداد بازیکنان بعلاوه ۱ است. این کارت‌ها را به پشت در این محل قرار دهید و بقیه کارت‌های کارخانه را به جعبه برگردانید، بدون اینکه به آن‌ها نگاه کنید.
- ۵- **کارت‌های هدف (بژی رنگ):** کارت‌های هدف را بُر بزنید و در این محل قرار دهید.

- ۶- **کارت‌های ملاقات (سبزرنگ):** کارت‌های ملاقات را بُر بزنید و در این محل قرار دهید.
- ۷- **کارت‌های امتیازدهی ساختمان:** به صورت تصادفی یکی از این کارت‌ها را انتخاب کنید و به رو در پایین محبوبیت‌شمار قرار دهید.

انتخاب جناح



صفحات جناحین و صفحات بازیکنان را به صورت تصادفی بُر بزنید ، سپس به هر بازیکن یک صفحه جناح و یک صفحه بازیکن بدهید. هر بازیکن باید در طرفی از صفحه که پایتخت آن مطابق جناح او باشد بنشیند، و صفحات جناح و بازیکن را در مقابل خود قرار دهد. ترتیب نشستن جناح‌ها باید Polania, Saxony, Crimea, Rusviet, Nordic به صورت ساعت گرد از بالا باشد.

کارت‌های شروع و جایگاه اولیه بر روی شمارش‌گرها

بر روی صفحات جناح و بازیکن جایگاه شما در شمارش‌گرها و تعداد کارت‌هایی که باید در ابتدای بازی دریافت کنید، در بخش بالا و سمت راست مشخص شده است.

صفحه جناح



با توجه به عکس بالا و شماره‌ها:

- ۱- **کارت‌های نبرد:** به تعداد مشخص شده در این قسمت، کارت نبرد دریافت کنید. تعداد کارت نبردی که شما در اختیار دارید باید در هر لحظه از بازی برای همه بازیکنان قابل مشاهده باشد، اما محتوای کارت‌های شما مخفی می‌ماند.
- ۲- **توکن قدرت:** توکن قدرت خود را در عدد مشخص شده در این قسمت از شمارش‌گر قدرت قرار دهید (بر روی صفحه‌ی بازی). قدرت همان چیزی است که در نبرد مصرف خواهد شد.

صفحه‌ی بازیکن



با توجه به عکس بالا و شماره‌ها:

- ۱- **توکن محبوبیت:** توکن محبوبیت (قلب) خود را بر روی شمارشگر محبوبیت (در صفحه‌ی بازی) در عدد مشخص شده در این قسمت قرار دهید.
- ۲- **سکه‌ها:** به تعداد مشخص شده در این قسمت سکه دریافت کنید و بر روی صفحه‌ی جناح خود قرار دهید. در حالی که تعداد سکه‌ای که شما در اختیار دارید از بقیه بازیکنان مخفی نیست، اما نیازی نیست جمع ارزش سکه‌های خود را برای کسی فاش کنید. تصمیمات شما در این بازی از مجموع سکه‌های بازیکنان دیگر تاثیر نمیپذیرد.
- ۳- **کارت‌های هدف:** به تعداد مشخص شده در این قسمت کارت هدف بگیرید. محتوای این کارت‌ها باید از بازیکنان دیگر مخفی بماند. بعد از اینکه تمام بازیکنان کارت‌های هدف خود را دریافت کردند، بقیه کارت‌ها را به صفحه برگردانید.

مه‌ره‌ی شخصیت



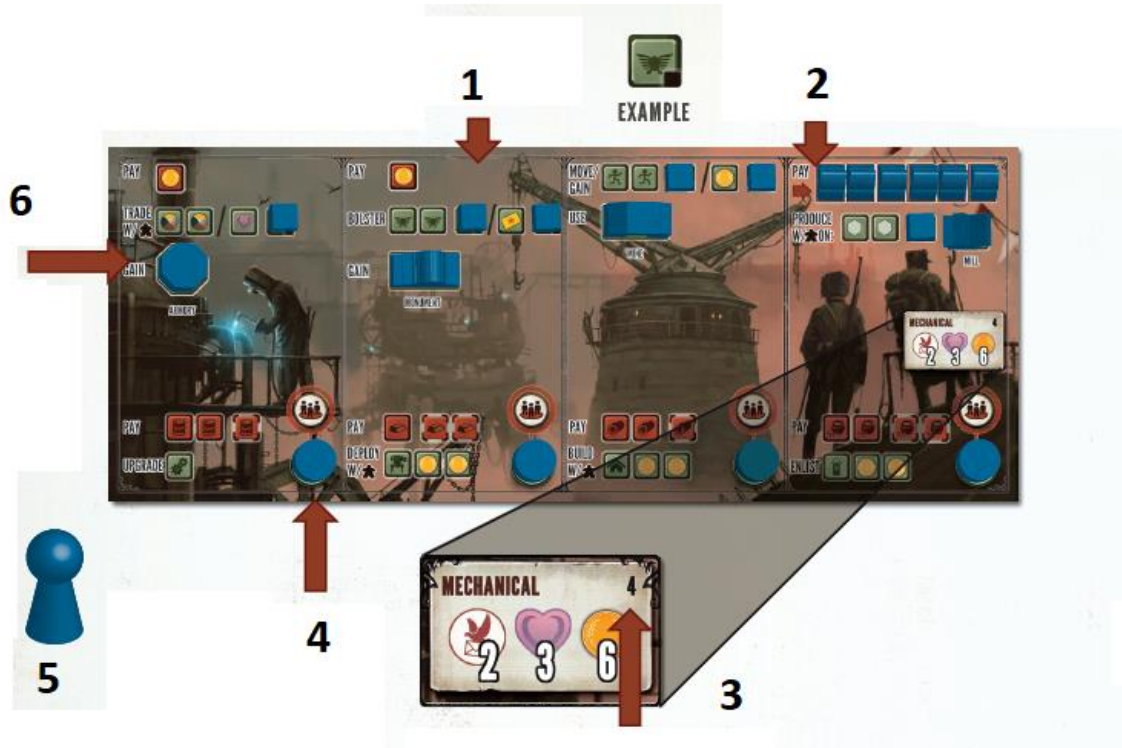
مه‌ره‌ی شخصیت خود را که یک مینیاتور از یک انسان به همراه یک حیوان است، در پایتخت خود قرار دهید.

کارگرها

در هر کدام از دو ناحیه متصل به پایتخت خود، یک کارگر قرار دهید (مجموعاً ۲ کارگر).

صفحه‌ی بازیکن

صفحه‌ی بازیکن محلی است که در طول بازی به وسیله‌ی آن اکشن‌های خود را انتخاب می‌کنید.



با توجه به شکل بالا و شماره‌ها:

- ۱- **مکعب‌های تکنولوژی:** ۶ عدد مکعب تکنولوژی را بر روی صفحه‌ی بازیکن خود و در مکان‌های سبز رنگی که در گوشه سمت راست خود دارای مربع مشکی هستند قرار دهید.
- ۲- **کارگراها:** ۶ کارگر باقی‌مانده (مادامک‌های) خود را در مستطیل‌های بالای اکشن تولید قرار دهید.
- ۳- **بازیکن شروع کننده:** بازیکنی که صفحه‌ی بازیکن او دارای کمترین عدد است بازی را شروع می‌کند. بازی در جهت عقربه‌های ساعت ادامه پیدا میکند.
- ۴- **توکن‌های استخدام:** ۴ توکن استخدام (به شکل سیلندر) خود را در مکان‌های دایره شکل ردیف پایین صفحه‌ی بازیکن خود قرار دهید.
- ۵- **توکن اکشن:** توکن اکشن خود را در کنار صفحه‌ی بازیکن قرار دهید.
- ۶- **توکن ساختمان‌ها:** ۴ توکن ساختمان خودتان (ساختمان‌های چوبی: اسلحه‌خانه، بنای یادبود، تونل و آسیاب) را در مکان‌های مشخص شده برای آنها قرار دهید. ۴ ساختمان تمام بازیکنان مشابه است.

یادداشت طراح: صفحات بازیکنی که دارای شماره بالاتری هستند، نقاط شروع نسبتاً بهتری بر روی نمودارهای بازی ارائه می‌دهند، زیرا این بازیکنان احتمالاً یک نوبت کمتر از بازیکنی که بازی را شروع می‌کند بازی خواهند کرد.

صفحه‌ی جناح

صفحه‌ی جناح شما مکانی است که ماشین‌های زرهی، ستاره‌ها و سکه‌های شما در آن نگهداری می‌شود. همچنین هر صفحه‌ی جناح یک قابلیت ویژه را در گوشه‌ی سمت راست و بالای خود نمایش می‌دهد.



با توجه به شکل بالا و شماره‌ها :

- ۱- **ستاره‌ها:** ۶ ستاره‌ی خود را در این مکان قرار دهید.
- ۲- **ماشین‌های زرهی:** ۴ ماشین زرهی خود را بر روی این ۴ مکان که در هر کدام یک قابلیت ذکر شده است قرار دهید.
- ۳- **منفعت‌های یک بار مصرف استخدام:** هیچ توکنی بر روی منفعت‌های یکبار مصرف استخدام که در این قسمت قرار دارند قرار ندهید، شما با انجام استخدام در طول بازی از این منفعت‌ها بهره‌مند خواهید شد.

کارت‌های شروع سریع

توصیه‌ی ما این است که تمام جزئیات قوانین را به بازیکنان جدید توضیح ندهید. در عوض، به هر بازیکن یک کارت شروع سریع بدهید. در یک طرف این کارت اطلاعات کلیدی در مورد مهره‌ها، و در طرف دیگر آن مفاهیم صفحه‌ی بازی آورده شده است و برای انجام ۵ حرکت ابتدایی، به بازیکنان راهنمایی‌های خاص داده است.

اولین باری که این بازی را انجام می‌دهید، هدف شما طراحی یک نقشه‌ی استادانه یا فهم تمامی جزئیات قوانین نیست. بلکه هدف این است که با اجزای مختلف بازی کنید و بفهمید با توجه به قوانین بازی چگونه عمل می‌کنند.



ترجمه‌ی کارت شروع سریع بالا:

چگونه ببریم: بیشترین سکه را داشته باشید، که شامل سکه‌های به دست آمده از محبوبیت‌شمار و منفعت ساختمان‌ها در انتهای بازی نیز خواهد بود.

نواحی: زمانی یک ناحیه تحت کنترل شماست که حداقل یک ساختمان یا مهره در آن داشته باشید.

منابع: منابع بر روی صفحه‌ی بازی قرار می‌گیرند، فقط از منابعی می‌توانید استفاده کنید که بر روی نواحی تحت کنترل شما باشند.

نوبت شما: یکی از ۴ بخش صفحه‌ی بازیکن را انتخاب کنید (که با انتخاب نوبت قبل شما یکسان نباشد). به ترتیب، یا اکشن ردیف بالا، یا اکشن ردیف پایین، یا هر دو را انجام دهید و یا هیچ‌کدام را انجام ندهید. ابتدا هزینه‌ی کامل انجام اکشن (مربع‌های قرمز رنگ) را پردازید، سپس از منفعت آن بهره‌مند شوید (مربع‌های سبز رنگ).

حرکت اول: یکی از اکشن‌های ردیف بالا را امتحان کنید که هیچ‌کدام از بازیکنان دیگر امتحان نکرده‌اند.

حرکت دوم: هر دو اکشن ردیف بالا و پایین یکی از قسمت‌ها را انجام دهید.

حرکت سوم: در صورت امکان از قابلیت خاص جناح خود استفاده کنید.

حرکت چهارم: به کارت‌های هدف خود نگاه کنید و یکی را انتخاب کرده و در جهت آن حرکت کنید.

حرکت پنجم: یکی از ۱۰ روش مختلف کسب ستاره را انتخاب کنید و در جهت گرفت آن ستاره حرکت کنید.

سعی کنید در ۶ زمینه خوب عمل کنید تا قبل از بقیه به ۶ ستاره برسید.

کارت عبور از رودخانه



کارت‌های عبور از رودخانه در واقع یک راهنماست که مشخص می‌کند هر جناح در صورت فعال کردن قابلیت عبور از رودخانه، قادر به عبور از رودخانه و رفتن به چه نواحی است، زیرا هر قابلیت عبور از رودخانه با بقیه کمی متفاوت است. در ادامه این قابلیت توضیح داده خواهد شد.

روند بازی

در بازی **Scythe**، مفهوم راند یا فاز وجود ندارد و بازیکنان به نوبت بازی می‌کنند. هر بازیکن حرکت خود را انجام می‌دهد تا زمانی که یک بازیکن موفق به کسب ششمین ستاره شود، و فوراً بازی خاتمه پیدا می‌کند.

در نوبت خود، به ترتیب اعمال ذیل را انجام دهید:

۱- توکن اکشن خود را در یکی از محل‌های صفحه‌ی بازیکن که در نوبت قبل انتخاب نکرده‌اید قرار دهید.

۲- در صورت تمایل، اکشن ردیف بالای آن قسمت را انجام دهید (یکبار). انجام این کار اختیاری است.

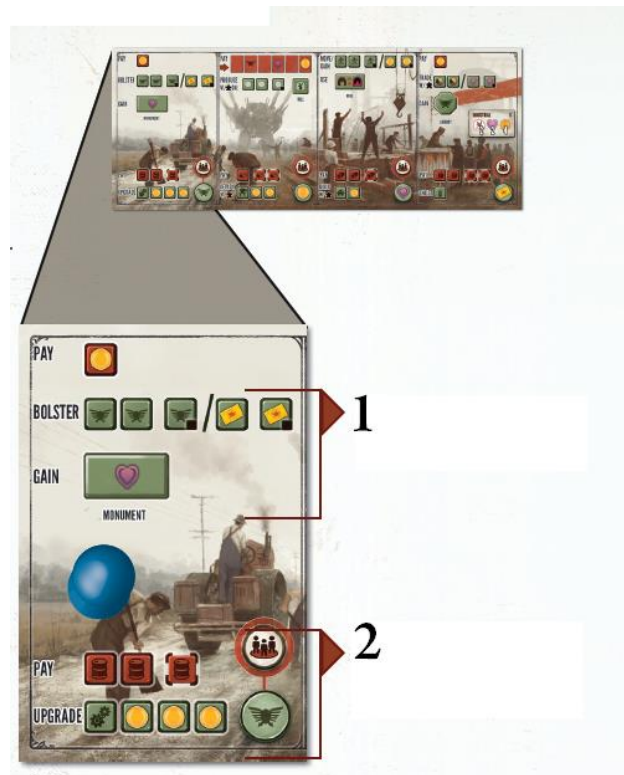
۳- در صورت تمایل، اکشن ردیف پایین آن قسمت را انجام دهید (یکبار). انجام این کار اختیاری است.

بنابراین ممکن است یکی از اکشن‌ها، هر دوی آن‌ها (بالا و پایین) یا هیچکدام را انجام ندهید (اما باید حتماً توکن اکشن خود را حرکت دهید و در یک قسمت دیگر که با حرکت قبل شما تفاوت دارد قرار دهید. استفاده از قابلیت آن ناحیه اختیاری است).

شما می‌توانید از منابعی که از اکشن ردیف بالا کسب کرده‌اید، برای انجام اکشن ردیف پایین استفاده کنید. همچنین می‌توانید در نوبت خود، یک کارت هدف را محقق کنید.

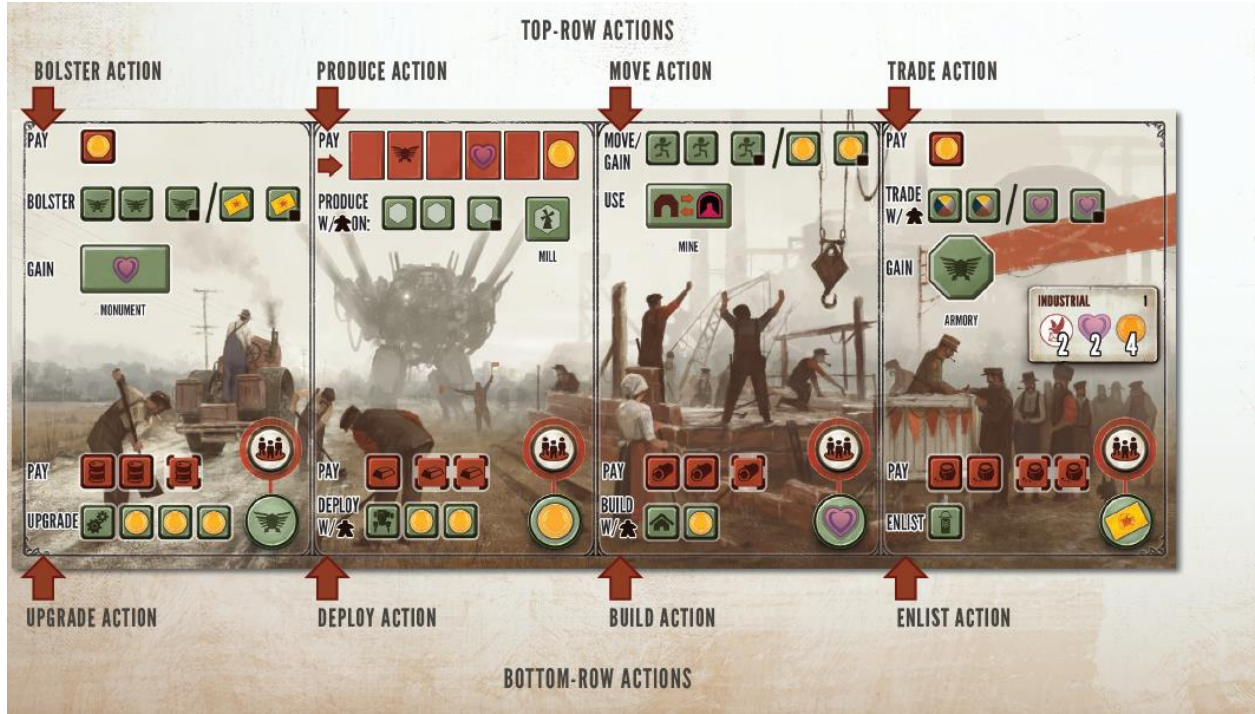
هزینه (مربع قرمز) و منفعت (مربع سبز) هر اکشن در صفحه‌ی بازیکن، با تعداد فضای خالی قبل از انجام اکشن مشخص می‌شود. در زمان انتخاب یک اکشن، ابتدا هزینه‌ی آن را پرداخت کنید، سپس از منفعت آن اکشن به دلخواه خود بهره‌مند شوید. ممکن است نخواهید تمامی منفعت آن را استفاده کنید. انجام هر اکشن در هر نوبت تنها یکبار امکان‌پذیر است و نمی‌توان آن را چندین بار انجام داد.

بعد از اینکه نوبت خود را بازی کردید (و یا در حال تصمیم‌گیری برای انجام اکشن ردیف پایین بودید) - انجام این کار و روی هم افتادن نوبت‌ها جهت یکنواخت شدن جریان بازی ضروری است (بازیکن بعدی در جهت عقربه‌های ساعت نوبت خود را شروع کند).



با توجه به شکل بالا و شماره‌ها:

- ۱- اکشن تجدید قوا (به همراه ساختمانی که در زیر آن قرار می‌گیرد)
- ۲- اکشن ارتقا (به همراه منفعت استخدام که در سمت راست آن قرار گرفته است)



اکشن‌های ردیف بالا

با وجود یکسان بودن اکشن‌های ردیف بالا در تمامی صفحات بازیکنان، محل قرارگیری آن‌ها در هر صفحه متفاوت است. تصاویر، هزینه‌های پیش‌فرض و منفعت‌های توضیح داده شده در این قسمت، بر اساس مکان شروع هر صفحه‌ی بازیکن است.

اکشن حرکت (Move)

یکی از موارد ذیل را انجام دهید:

حرکت: حداکثر ۲ مهره‌ی متفاوت که در کنترل شماست (مهره‌ی شخصیت، کارگر یا ماشین زرهی) را از یک ناحیه (یا پایتخت) به یک ناحیه مجاور حرکت دهید.

دریافت سکه: یک سکه دریافت کنید.

چند نکته مهم در مورد نحوه‌ی حرکت عبارتند از:

منابع و کارگرها: تمامی مهره‌ها می‌توانند در زمان حرکت هر تعداد منبع را با خود جابجا کنند.

ماشین زرهی: علاوه بر منابع، ماشین‌های زرهی می‌توانند هر تعداد کارگر را در زمان حرکت با خود جابجا کنند. اگر این کار انجام شود، به عنوان یک حرکت برای کارگرها محسوب نمی‌شود و فقط حرکت برای

ماشین زرهی به حساب می‌آید. بنابراین شما می‌توانید با ماشین زرهی چند کارگر را جابجا کنید، و بعد یکی از کارگرها به صورت مستقل حرکت انجام دهد. همچنین می‌توانید یک بخش از حرکت خود را به حرکت دادن یک کارگر به ناحیه‌ای که در آن ماشین زرهی دارید اختصاص دهید و سپس آن کارگر را با ماشین زرهی جابجا کنید و به ناحیه‌ی دیگری ببرید.

عبور از رودخانه و دریاچه: به صورت پیش‌فرض، مهره‌ها نمی‌توانند از رودخانه عبور کنند و یا وارد دریاچه شوند. این قانون به وسیله‌ی برخی از قابلیت‌های ماشین‌های زرهی شکسته خواهد شد (بخش قابلیت‌های ماشین‌های زرهی برای Polania و Nordic را مشاهده کنید).

رودخانه (River): رودخانه بخشی از آب است که بین دو ناحیه قرار گرفته است.

دریاچه (Lake): دریاچه بخشی از آب است که یک ناحیه کامل را اشغال کرده است و به خط ساحلی نواحی مجاور متصل است. بنابراین، در این مثال، اگر بازیکن قابلیت خاص عبور از دریاچه را داشته باشد، می‌تواند از هر کدام از نواحی مجاور دریاچه، وارد آن شود.



تونل ها (Tunnel): جهت انجام حرکت با هر مهره، تمامی نواحی که علامت تونل داشته باشند، مجاور یکدیگر در نظر گرفته می شوند.



حرکت کردن به نواحی تحت کنترل حریف

کنترل توسط کارگرها

اگر مهره‌ی شخصیت یا ماشین زرهی شما وارد ناحیه‌ای شود که توسط کارگرهای حریف کنترل می‌شود (و هیچ مهره‌ی دیگری در آن نباشد)، حرکت مهره‌ی شما بلافاصله خاتمه پیدا می‌کند (حتی اگر قابلیت ماشین زرهی که به شما اجازه حرکت بیشتر را می‌دهد داشته باشید). در این حالت، تمامی کارگرهای حریف در آن ناحیه، بلافاصله به پایتخت حریف منتقل می‌شوند، و اگر منبعی در آن ناحیه باشد در همان ناحیه باقی می‌ماند و به کنترل شما در می‌آید. اما شما بابت هر کارگری که حریف در آن ناحیه داشته، یک محبوبیت از دست می‌دهید، زیرا آنها از اینک از سرزمین خود رانده شده‌اند ناراحت می‌شوند (اگر محبوبیت شما صفر باشد، محبوبیتی از دست نمی‌دهید اما کارگرها باید به هر حال به پایتخت خود برگردند).

کارگرهای شما نمی‌توانند خودشان وارد نواحی کنترل شده توسط کارگرهای حریف شوند.

کنترل توسط یک ساختمان

تمامی مهره‌ها می‌توانند وارد نواحی‌ای شوند که فقط با ساختمان تحت کنترل یک بازیکن است. در این حالت، کنترل آن ناحیه در اختیار بازیکنی است که در آن ناحیه مهره داشته باشد و نه بازیکنی که دارای ساختمان است.

کنترل توسط مهره‌ی شخصیت و / یا ماشین زرهی

اگر مهره‌ی شخصیت یا ماشین زرهی شما وارد ناحیه‌ای شود که توسط مهره‌ی شخصیت و / یا ماشین زرهی حریف تحت کنترل باشد، حرکت آن مهره بلافاصله خاتمه پیدا می‌کند (حتی اگر قابلیت ماشین زرهی که به شما اجازه حرکت بیشتر را می‌دهد داشته باشید). همچنان کنترل آن ناحیه به صورت موقت در اختیار حریف است. بعد از اینکه شما به صورت کامل

اکشن حرکت را انجام دادید، اگر مهره‌ی شخصیت یا هر کدام از ماشین‌های زرهی شما، در یک ناحیه که در آن مهره‌ی شخصیت یا ماشین زرهی حریف وجود داشته باشد قرار بگیرد، یک نبرد اتفاق خواهد افتاد (**بخش نبرد را ببینید**).

کارگرهای شما نمی‌توانند خودشان وارد نواحی کنترل شده توسط شخصیت یا ماشین زرهی حریف شوند.

پایتخت: به صورت پیش‌فرض شما نمی‌توانید با انجام یک حرکت وارد هیچ پایتختی (حتی پایتخت خودتان) شوید.

ملاقات‌ها: اگر مهره‌ی شخصیت خود را وارد ناحیه‌ای با توکن ملاقات کنید، حرکت آن مهره شخصیت خاتمه پیدا می‌کند و دیگر قادر به حرکت نیست. بعد از مشخص شدن نتیجه تمام نبردهای این نوبت، اگر مهره‌ی شخصیت شما همچنان در ناحیه‌ی دارای توکن ملاقات باشد، آن توکن ملاقات را بسوزانید و نتیجه‌ی ملاقات را مشخص کنید (**بخش ملاقات را ببینید**).

عدم وجود محدودیت: هیچ محدودیتی برای تعداد مهره‌ی یک جناح در یک ناحیه وجود ندارد.

اکشن تجدید قوا (Bolster)



هزینه این اکشن یعنی ۱ سکه را پرداخت کنید و یکی از موارد ذیل را دریافت کنید:

قدرت: قدرت خود را بر روی قدرت شمار ۲ واحد افزایش دهید. قدرت همان چیزی است که در نبرد مورد استفاده قرار می‌گیرد.

کارت نبرد: یک کارت نبرد بردارید. کارت نبرد همان چیزی است که در نبرد قدرت شما را افزایش می‌دهد (شما می‌توانید به تعداد مهره‌ی شخصیت و ماشین زرهی خود در یک نبرد از کارت نبرد استفاده کنید). اگر پشته کارت‌های نبرد خالی بود، کارت‌های نبرد بازی شده را بُر بزنید و یک پشته جدید بسازید. اما اگر هیچ کارت بازی شده‌ای هم وجود نداشت، نمی‌توانید کارت دریافت کنید.

اکشن تجارت (Trade)



هزینه این اکشن یعنی ۱ سکه را پرداخت کنید و یکی از موارد ذیل را دریافت کنید:

منابع: دو منبع به انتخاب خود دریافت کنید (هر ترکیبی از نفت، فلز، چوب و غذا) و آن‌ها را بر روی یک ناحیه تحت کنترل شما که حداقل یک کارگر در آن باشد قرار دهید. اگر تمام کارگران شما در پایتخت شما باشند، نمی‌توانید منابع را دریافت کنید.

محبوبیت: در محبوبیت شمار، ۱ واحد به محبوبیت خود اضافه کنید. از محبوبیت در ملاقات‌ها استفاده می‌شود و همچنین در امتیازشماری پایانی بازی نیز ضریب امتیاز شما را تعیین می‌کند.

راهنمایی استراتژیک

در حالی که اکشن تولید اکثریت منابع یک بازیکن را تولید می‌کند، اکشن تجارت چند مزیت بر تولید داراست که نباید دست کم گرفته شود. به عنوان مثال، انجام تجارت برای کسب یک منبع، مقرون به صرفه‌تر از حرکت دادن یک کارگر به یک ناحیه جهت تولید آن منبع است. اکشنی که شما باید صرف حرکت کردن بکنید اکنون می‌تواند صرف عملی سازنده‌تر شود. همچنین تجارت به بازیکن امکان دسترسی به منابعی را می‌دهد که در سرزمین او وجود ندارد.



اکشن تولید (Produce)



هزینه این اکشن را پرداخت کنید (هزینه این عمل بستگی به چیزهایی دارد که قبل از انجام این اکشن بر روی مربع‌های قرمز رنگ که بر اثر تولید کارگر نمایان می‌شوند وجود دارد)

دو ناحیه متفاوت تحت کنترل خود را انتخاب کنید، تمامی کارگران آن دو ناحیه منبع تولید می‌کنند.

در هر ناحیه انتخاب شده، هر کارگر یک منبع تولید می‌کند. توکن منابع بر روی همان ناحیه‌ای که تولید در آن صورت گرفته قرار می‌گیرند. اگر توسط کارگری که در یک دهکده قرار دارد، کارگر دیگری تولید شود، سمت چپ‌ترین کارگر را از سمت بالای اکشن تولید برداشته و در آن دهکده قرار می‌دهیم.

نوع ناحیه	منبع تولیدی
کوهستان	فلز
مزرعه	غذا
سرزمین یخ زده	نفت
جنگل	چوب
دهکده	کارگر
دریاچه	
کارخانه	

انواع مختلف ناحیه



مثال: اگر اکشن تولید را بر روی یک ناحیه مزرعه با یک کارگر و یک ناحیه کوهستان با دو کارگر اجرا کنید، ۱ غذا بر روی مزرعه و ۲ فلز بر روی کوهستان تولید خواهد شد.

پرداخت هزینه اجباری است: مثل هر اکشن دیگری، شما باید قادر به پرداخت هزینه تولید باشید. اگر سکه، قدرت یا محبوبیت مورد نیاز را نداشته باشید، باید اکشن‌های دیگری را انتخاب کنید.

عدم وجود محدودیت: هر تعداد منبع و کارگر می‌تواند در یک ناحیه باشد. محدودیتی برای تعداد منابع بازی وجود ندارد. اگر نیاز بود، از توکن‌های جمع‌کننده در کنار منابع استفاده کنید.

کارگرها دائمی هستند: وقتی که یک کارگر را تولید می‌کنید و به صفحه بازی اضافه می‌شود، دیگر به صفحه بازیکن برنمیگردد.

این امکان وجود دارد که در موارد بسیار نادر، بازیکنی باشد که نتواند هیچ اکشنی انجام دهد (اگر بازیکن در حرکت آخر خود اکشن حرکت را انتخاب کرده باشد و حالا هیچ سکه، منبع، قدرت یا محبوبیتی نداشته باشد). در این صورت آن بازیکن باید یک نوبت مرده را بازی کند، یعنی یکی دیگر از اکشن‌ها را انتخاب کند اما آن را انجام ندهد. توصیه ما این است که در ابتدای بازی در مصرف سکه صرفه جویی کنید تا این اتفاق نیفتد.

اکشن‌های ردیف پایین

اکشن‌های ردیف پایین در تمامی صفحات بازیکنان در مکان یکسانی قرار دارند، اما هزینه و منفعت آن‌های متفاوت است. تصاویر، هزینه‌های پیش‌فرض و منفعت‌های توضیح داده شده در این قسمت، بر اساس مکان شروع هر صفحه‌ی بازیکن است.

روی هم افتادن نوبت‌ها: معمولاً وقتی که یک بازیکن در حال انجام اکشن ردیف پایین خود است (که یک عمل تعاملی نیست و معمولاً چند ثانیه طول می‌کشد) بازیکن بعدی می‌تواند نوبت خود را شروع کند.

سکه‌ها: اکثر اکشن‌های ردیف پایین در صورت انجام حداقل ۱ سکه به شما می‌دهند. توصیه ما این است که قبل از انجام اکشن، سکه‌ها را دریافت کنید تا فراموش نکنید که باید سکه بگیرید. البته ممکن است بازیکن نخواهد سکه‌ها را بگیرد (به عنوان مثال اگر دریافت سکه با کارت هدف او مغایرت داشته باشد).

تکمیل اکشن: ممکن است در یک زمان، شما یک اکشن ردیف پایین را "به صورت کامل" انجام داده باشید (به عنوان مثال، اکشن ارتقا (upgrade) که ممکن است شما دیگر چیزی برای به روز رسانی نداشته باشید). در این صورت شما همچنان می‌توانید هزینه اکشن را پرداخت کنید تا سکه‌های آن اکشن (و در صورت امکان منفعت استخدام آن را) را دریافت کنید.

استخدامها: هر کدام از اکشن‌های ردیف پایین، یک منفعت همیشگی استخدام (دایره سبز رنگ) داراست. اگر بر روی این دایره چیزی نباشد، هر زمان که شما یا یکی از بازیکنان همسایه شما این اکشن را انجام دهند، آن منفعت نصیب شما خواهد شد. بخش به استخدام (Enlist) را مشاهده کنید.

اکشن ارتقا (upgrade)

اکشن ارتقا، کارآمدی زیرساخت‌های امپراطوری رو به رشد شما را بهبود می‌بخشد.

منبع مورد نیاز جهت به روز رسانی، نفت است.

جهت انجام این اکشن، هزینه را پرداخت کنید، مکعب تکنولوژی را از یکی از مربع‌های سبز رنگ موجود در صفحه‌ی بازیکن خود بردارید، و آن را روی یکی از مربع‌های قرمز رنگ برکت دار خالی قرار دهید. مربع‌های قرمزی که خط ممتد دارند، قابل تخفیف نیستند.

مثال: شما تصمیم می‌گیرید که از این به بعد بتوانید به جای دو ناحیه، در ۳ ناحیه تولید داشته باشید (برای این مثال ساختمان آسیاب را نادیده بگیرید)، و همچنین می‌خواهید هزینه استخدام را ۱ واحد غذا کاهش دهید. به این منظور،

با انتخاب اکشن به روز رسانی، هزینه نفتی آن را پرداخت و سکه‌ها را دریافت می‌کنید، سپس هر مکعب تکنولوژی که می‌خواهید (در این مثال، منفعت اکشن تولید) را برداشته و به یکی از مربع‌های قرمز رنگ برکت دار منتقل می‌کنید (در این مثال هزینه اکشن استخدام).





اکشن توسعه (Deploy)

شما می‌توانید ماشین‌های زرهی‌ای بسازید تا از کارگران شما دفاع کنند، امپراطوری شما را گسترش دهند و قابلیت‌های جدیدی به مهره‌ی شخصیت و سایر ماشین‌های زرهی شما اضافه کنند. منبع مورد نیاز برای توسعه فلز است.

جهت انجام توسعه، هزینه آن را پرداخت کنید، یکی از ماشین‌های زرهی را از صفحه‌ی جناح خود بردارید، و آن را در یک ناحیه تحت کنترل خود که حداقل یک کارگر در آن داشته باشید قرار دهید. امکان توسعه ماشین زرهی در دریاچه وجود ندارد (حتی اگر قابلیت جناح شما اجازه حرکت ماشین زرهی به داخل دریاچه را به شما بدهد).

از حالا به بعد، مهره‌ی شخصیت و سایر ماشین‌های زرهی شما (و نه کارگران) قابلیتی که در صفحه‌ی جناح و در زیر آن ماشین قرار داشت را پیدا می‌کنند. این قابلیت‌ها برای هر جناح متفاوت است.



Saxony جناح

SAXONY



عبور از رودخانه: مهره‌ی شخصیت و ماشین‌های زرهی شما می‌توانند از طریق رودخانه به نواحی جنگلی و کوهستانی بروند.

راه زیرزمینی: جهت انجام اکشن حرکت برای مهره‌ی شخصیت و ماشین‌های زرهی شما، تمامی کوهستان‌های تحت کنترل شما و تمامی تونل‌ها مجاور هم در نظر گرفته می‌شوند. به عنوان مثال، اگر ماشین زرهی شما در یک کوهستان قرار دارد، می‌تواند از آن کوهستان به هر کدام از کوهستان‌های تحت کنترل شما یا هر تونل (شامل ساختمان تونل شما) برود.

خلع سلاح: قبل از شروع نبرد در یک ناحیه که دارای تونل یا ساختمان تونل شماست، حریف شما ۲ واحد قدرت از دست خواهد داد. این از دست دادن قدرت بر روی نمودار قدرت انجام خواهد شد. در هر نبرد تنها یکبار می‌توانید این کار را انجام دهید، و ربطی به تعداد مهره‌ی شما ندارد.

سرعت: مهره‌ی شخصیت و ماشین‌های زرهی شما می‌توانند در زمان حرکت به اندازه یک ناحیه بیشتر حرکت کنند. اگر هر کدام از این مهره‌ها وارد ناحیه‌ای شود که در آن مهره‌ی شخصیت یا ماشین زرهی یا کارگر حریف باشد، حرکت آن‌ها خاتمه پیدا می‌کند و نمی‌توانند در این نوبت حرکت دیگری انجام دهند. حرکت کردن از یک تونل به تونل دیگر همچنان ۱ حرکت محسوب می‌شود، بنابراین با این قابلیت شما می‌توانید قبل یا بعد از حرکت از طریق تونل یک حرکت دیگر انجام دهید. با وجود این قابلیت، ماشین‌های زرهی شما می‌توانند در میانه‌ی حرکت خود منابع یا کارگرهایی که حمل می‌کنند را در یک ناحیه پیاده کنند.

جناح Rusviet



عبور از رودخانه: مهره‌ی شخصیت و ماشین‌های زرهی شما می‌توانند از طریق رودخانه به نواحی مزرعه و دهکده بروند.

شهرنشینی: جهت انجام اکشن حرکت برای مهره‌ی شخصیت و ماشین‌های زرهی شما، تمام دهکده‌های تحت کنترل شما و کارخانه مجاور یکدیگر در نظر گرفته می‌شوند. به عنوان مثال، اگر ماشین زرهی شما در یک دهکده باشد، می‌تواند از آن دهکده به هر دهکده تحت کنترل شما یا کارخانه برود.

ارتش مردمی: در نبردی که شما حداقل یک کارگر در آن داشته باشید، می‌توانید یک کارت نبرد بیشتر بازی کنید. همچنان شما به مهره‌ی شخصیت یا ماشین زرهی در نبرد نیاز دارید. به عنوان مثال، اگر ۲ ماشین زرهی و ۳ کارگر در یک نبرد داشته باشید، می‌توانید ۳ کارت نبرد بازی کنید (۱ کارت به ازای هر ماشین زرهی و ۱ کارت به خاطر داشتن حداقل یک کارگر در نبرد).

سرعت: مهره‌ی شخصیت و ماشین‌های زرهی شما می‌توانند در زمان حرکت به اندازه یک ناحیه بیشتر حرکت کنند. اگر هر کدام از این مهره‌ها وارد ناحیه‌ای شود که در آن مهره‌ی شخصیت یا ماشین زرهی یا کارگر حریف باشد، حرکت آن‌ها خاتمه پیدا می‌کند و نمی‌توانند در این نوبت حرکت دیگری انجام دهند. حرکت کردن از یک تونل به تونل دیگر همچنان ۱ حرکت محسوب می‌شود، بنابراین با این قابلیت شما می‌توانید قبل یا بعد از حرکت از طریق تونل یک حرکت دیگر انجام دهید. با وجود این قابلیت، ماشین‌های زرهی شما می‌توانند در میانه‌ی حرکت خود منابع یا کارگرهایی که حمل می‌کنند را در یک ناحیه پیاده کنند.

جنج Nordic



عبور از رودخانه: مهره‌ی شخصیت و ماشین‌های زرهی شما می‌توانند از طریق رودخانه به نواحی جنگلی و کوهستانی بروند.

دریانوردی: مهره‌ی شخصیت و ماشین‌های زرهی شما می‌توانند هم وارد دریاچه شوند و هم از دریاچه به نواحی دیگر بروند، همچنین می‌توانند به دریاچه‌های مجاور عقب نشینی کنند (همچنان می‌توانید به جای عقب نشینی به دریاچه به پایتخت عقب نشینی کنید). این قابلیت باعث می‌شود نواحی دریاچه جهت انجام حرکت مثل بقیه نواحی در نظر گرفته شوند. اگر ماشین زرهی شما به همراه خود کارگری را وارد دریاچه کند (در خلال حرکت یا در زمان عقب نشینی) و یا اگر یک مهره‌ی شخصیت یا ماشین زرهی منبعی را وارد دریاچه کند، نمی‌توانید در زمان خارج شدن از رودخانه کارگر(ها) یا منابع را در دریاچه رها کنید، همچنین کارگرها نمی‌توانند بدون استفاده از ماشین زرهی از دریاچه خارج شوند. دریاچه‌ها یک نوع ناحیه هستند، بنابراین اگر دو جناح قابلیت حرکت در دریاچه را داشته باشند، ممکن است در یک دریاچه نبرد شکل بگیرد. قابلیت ساخت ساختمان یا توسعه ماشین زرهی در دریاچه وجود ندارد.

توپخانه: قبل از شروع نبرد، می‌توانید یک قدرت پرداخت کنید تا بازیکن حریف را مجبور به از دست دادن دو قدرت کنید. این از دست دادن قدرت بر روی نمودار قدرت انجام خواهد شد. در هر نبرد تنها یک بار می‌توانید این کار را انجام دهید و ربطی به تعداد مهره‌های شما ندارد.

سرعت: مهره‌ی شخصیت و ماشین‌های زرهی شما می‌توانند در زمان حرکت به اندازه یک ناحیه بیشتر حرکت کنند. اگر هر کدام از این مهره‌ها وارد ناحیه‌ای شود که در آن مهره‌ی شخصیت یا ماشین زرهی یا کارگر حریف باشد، حرکت آن‌ها خاتمه پیدا می‌کند و نمی‌توانند در این نوبت حرکت دیگری انجام دهند. حرکت کردن از یک تونل به تونل دیگر همچنان ۱ حرکت محسوب می‌شود، بنابراین با این قابلیت شما می‌توانید قبل یا بعد از حرکت از طریق تونل یک حرکت دیگر انجام دهید. با وجود این قابلیت، ماشین‌های زرهی شما می‌توانند در میانه‌ی حرکت خود منابع یا کارگرهایی که حمل می‌کنند را در یک ناحیه پیاده کنند.

جناح CRIMEA



عبور از رودخانه: مهره‌ی شخصیت و ماشین‌های زرهی شما می‌توانند از طریق رودخانه به نواحی مزرعه و سرزمین‌های یخ زده بروند.

پیاده‌روی: مهره‌ی شخصیت و ماشین‌های زرهی شما می‌توانند از هر ناحیه یا پایتخت، به هر پایتخت جناح غیرفعال (جناح‌هایی که در بازی حضور ندارند، به همراه جناح‌هایی که در توسعه بازی عرضه می‌شوند) یا پایتخت خود شما بروند، فارغ از اینکه فاصله چقدر باشد. به صورت طبیعی بازیکنان نمی‌توانند وارد هیچ پایتختی بشوند، اما این قابلیت یک استثنا برای این قانون است.

دیده‌بانی: قبل از شروع نبرد، یکی از کارت‌های نبرد حریف را به صورت تصادفی از او بدزدید و به دست خودتان اضافه کنید. به ازای هر نبرد تنها یک بار می‌توانید این کار را انجام دهید و ربطی به تعداد مهره‌های شما در نبرد ندارد.

سرعت: مهره‌ی شخصیت و ماشین‌های زرهی شما می‌توانند در زمان حرکت به اندازه یک ناحیه بیشتر حرکت کنند. اگر هر کدام از این مهره‌ها وارد ناحیه‌ای شود که در آن مهره‌ی شخصیت یا ماشین زرهی یا کارگر حریف باشد، حرکت آن‌ها خاتمه پیدا می‌کند و نمی‌توانند در این نوبت حرکت دیگری انجام دهند. حرکت کردن از یک تونل به تونل دیگر همچنان ۱ حرکت محسوب می‌شود، بنابراین با این قابلیت شما می‌توانید قبل یا بعد از حرکت از طریق تونل یک حرکت دیگر انجام دهید. با وجود این قابلیت، ماشین‌های زرهی شما می‌توانند در میانه‌ی حرکت خود منابع یا کارگرهایی که حمل می‌کنند را در یک ناحیه پیاده کنند.

جناح POLANIA



عبور از رودخانه: مهره‌ی شخصیت و ماشین‌های زرهی شما می‌توانند از طریق رودخانه به نواحی دهکده و کوهستانی بروند.

زیرآبی: مهره‌ی شخصیت و ماشین‌های زرهی شما می‌توانند هم وارد دریاچه شوند و هم از دریاچه به نواحی دیگر بروند. همچنین می‌توانند از یک دریاچه به دریاچه دیگر بروند (مشابه حرکت از طریق تونل‌ها، اما با دریاچه‌ها). اگر ماشین زرهی شما به همراه خود کارگری را وارد دریاچه کند (در خلال حرکت یا در زمان عقب نشینی) و یا اگر یک مهره‌ی شخصیت یا ماشین زرهی منبعی را وارد دریاچه کند، نمی‌توانید در زمان خارج شدن از رودخانه کارگر(ها) یا منابع را در دریاچه رها کنید، همچنین کارگرها نمی‌توانند بدون استفاده از ماشین زرهی از دریاچه خارج شوند. دریاچه‌ها یک نوع ناحیه هستند، بنابراین اگر دو جناح قابلیت حرکت در دریاچه را داشته باشند، ممکن است در یک دریاچه نبرد شکل بگیرد. قابلیت ساخت ساختمان یا توسعه ماشین زرهی در دریاچه وجود ندارد.

وفاداری: بعد از پیروزی در نبرد، در صورت مجبور کردن کارگران حریف به عقب نشینی شما محبوبیت از دست نخواهید داد. این قابلیت در هر نوبت برای هر موقعیتی که مهره‌ی شخصیت یا ماشین‌های زرهی شما کارگری را مجبور به عقب نشینی کنند اعمال می‌شود.

سرعت: مهره‌ی شخصیت و ماشین‌های زرهی شما می‌توانند در زمان حرکت به اندازه یک ناحیه بیشتر حرکت کنند. اگر هر کدام از این مهره‌ها وارد ناحیه‌ای شود که در آن مهره‌ی شخصیت یا ماشین زرهی یا کارگر حریف باشد، حرکت آن‌ها خاتمه پیدا می‌کند و نمی‌توانند در این نوبت حرکت دیگری انجام دهند. حرکت کردن از یک تونل به تونل دیگر همچنان ۱ حرکت محسوب می‌شود، بنابراین با این قابلیت شما می‌توانید قبل یا بعد از حرکت از طریق تونل یک حرکت دیگر انجام دهید. با وجود این قابلیت، ماشین‌های زرهی شما می‌توانند در میانه‌ی حرکت خود منابع یا کارگرهایی که حمل می‌کنند را در یک ناحیه پیاده کنند.

اکشن ساخت و ساز (Build)

شما می‌توانید ساختمان‌های خود را بسازید تا قابلیت‌های اکشن‌ها را افزایش دهید، نواحی را به کنترل خود در بیاورید و از امتیازات پایان بازی بهره‌مند شوید. منبع مورد نیاز برای ساخت و ساز چوب است.

جهت ساخت یک ساختمان، هزینه را پرداخت کنید، سپس یکی از ساختمان‌های روی صفحه‌ی بازیکن خود را بردارید و آن را بر روی یک ناحیه که تحت کنترل شماست و حداقل یک کارگر در آن دارید قرار دهید.

محدودیت یک ساختمان به ازای هر ناحیه: در هر ناحیه فقط یک ساختمان می‌تواند ساخته شود. بنابراین اگر شما اولین بازیکنی باشید که بر روی یک ناحیه ساختمان می‌سازید، شما و دیگر بازیکنان نمی‌توانید هیچ ساختمان دیگری در آن ناحیه بسازید.



کنترل ساختمان: حریفان نمی‌توانند از قابلیت ساختمان شما استفاده کنند.

حتی اگر کنترل نواحی دارای ساختمان شما در دست شما نباشد، باز هم شما از قابلیت آن بهره‌مند خواهید شد (به جز ساختمان آسیاب که اگر کنترل ناحیه‌ی آن در دست شما نباشد نمی‌توانید با آن تولید انجام دهید).

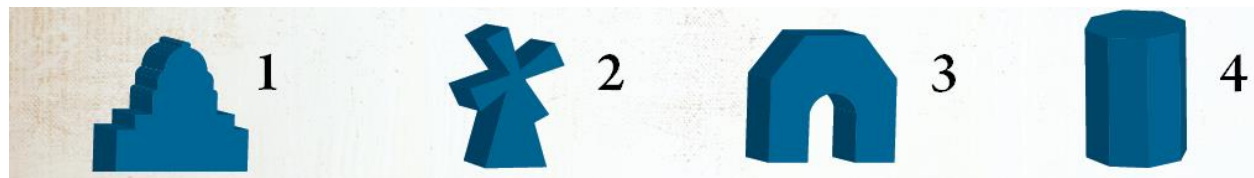
کنترل ناحیه: ناحیه‌ای که ساختمان شما در آن قرار داشته باشد تحت کنترل شماست حتی اگر هیچ مهره‌ی دیگری در آن نداشته باشید. اما اگر یکی از مهره‌های حریف در آن ناحیه قرار بگیرد، کنترل آن ناحیه به حریف واگذار خواهد شد.

پایداری: نمی‌توان ساختمان‌ها را نابود کرد یا از یک ناحیه به ناحیه دیگر منتقل کرد.

کارخانه: می‌توان در ناحیه کارخانه هم ساخت و ساز انجام داد.

مکان‌های غیرمجاز برای ساخت و ساز: شما در پایتخت و دریاچه‌ها نمی‌توانید ساخت و ساز انجام دهید.

منفعت همیشگی: منفعت ایجاد شده در اثر برداشتن و ساخت یک ساختمان از روی صفحه‌ی بازیکن، یک منفعت مضاعف است که در آینده و در زمان انتخاب اکشن ردیف بالای آن ناحیه قابل دستیابی است.



باتوجه به شکل فوق و شماره‌ها:

۱- **بنای یادبود:** در زمان انتخاب اکشن تجدید قوا، یک واحد محبوبیت دریافت کنید.

۲- **آسیاب:** در زمان انتخاب اکشن تولید، ناحیه‌ی حاوی آسیاب به عنوان یک ناحیه اضافی برای تولید در نظر گرفته می‌شود. آسیاب مثل یک کارگر تولید انجام می‌دهد. اگر در آن ناحیه کارگر هم داشته باشید، آن‌ها هم تولید انجام خواهند داد.

۳- **تونل:** تونل مثل تونل‌های قرار گرفته بر روی صفحه عمل می‌کند اما فقط شما می‌توانید از آن استفاده کنید. شما می‌توانید نیروهای خود را از طریق تونل به ناحیه‌ی دیگری ببرید و یا از یک تونل به ناحیه‌ی حاوی تونل خود وارد شوید (حتی اگر کنترل آن ناحیه در دست حریف باشد). برعکس دیگر ساختمان‌ها، این یک قابلیت ماندگار است که برای هر حرکت مهره‌ها در نظر گرفته می‌شوند.

۴- **اسلحه‌خانه:** هر زمان که اکشن تجارت را انتخاب کردید، یک واحد قدرت دریافت کنید.

امتیازات پایان بازی: در پایان بازی، بازیکنان به خاطر رسیدن به اهداف مشخص شده بر روی کارت امتیازات ساختمانی که در ابتدای بازی به صورت تصادفی انتخاب شده است، سکه دریافت می‌کنند. حتی اگر کنترل ناحیه‌ی حاوی ساختمان شما در دست شما نباشد، باز هم از امتیاز آن بهره‌مند خواهید شد. این امتیازات مشخص می‌کنند که چطور دارایی‌های شما امپراطوری‌تان را قدرت‌مند کرده‌اند.

۶ کارت امتیازات ساختمانی به شرح ذیل هستند:

تعداد تونل‌های مجاور با ساختمان‌های شما. هر تونل را فقط یکبار بشمارید. ساختمان تونل به حساب نمی‌آید و رودخانه‌ها مجاورت را از بین نمی‌برند.



تعداد دریاچه مجاور با ساختمان‌های شما. هر دریاچه را فقط یکبار بشمارید.



تعداد ملاقات‌های مجاور با ساختمان‌های شما. هر ملاقات را تنها یک بار بشمارید. مهم نیست که توکن ملاقات آن ناحیه برداشته شده باشد یا هنوز برداشته نشده باشد. رودخانه‌ها مجاورت را از بین نمی‌برند.



تعداد نواحی تونلی که ساختمان‌های شما بر روی آن قرار دارد. برای این منظور ساختمان تونل به حساب نمی‌آید.



تعداد ساختمان‌های شما که در یک ردیف قرار گرفته باشند (هر خط ممتد مستقیم). تنها طولانی‌ترین ردیف خود را در نظر بگیرید. رودخانه‌ها امتداد را از بین نمی‌برند.



تعداد نواحی مزرعه و سرزمین یخ زده که ساختمان‌های شما بر روی آن قرار گرفته باشند.



مثال:



در شکل بالا، کارت امتیاز ساختمانی بازی، تعداد دریاچه مجاور با ساختمان هاست. اگر شما دو ساختمان مشخص شده در شکل را داشته باشید، ۴ دریاچه مجاور ساختمان های شماست (و ۶ سکه دریافت می کنید). حتی اگر کنترل آن نواحی در دست شما نباشد، باز هم این سکه ها را دریافت می کنید.

اکشن استخدام (Enlist)

شما می توانید نیروهای جدیدی را استخدام کنید (توکن های استوانه ای) تا به شما بپیوندند. منبع مورد نیاز برای استخدام غذاست.

منفعت یکبار مصرف: جهت استخدام یک نیرو، هزینه آن را پرداخت کنید، سپس یکی از توکن های استوانه ای را به انتخاب خود از صفحه ی بازیکن بردارید و بر روی یکی از منفعت های یکبار مصرف استفاده نشده بر روی صفحه ی جناح قرار دهید. بلافاصله منفعت مشخص شده بر روی آن قسمت را دریافت کنید. این منفعت، چیزی است که با پیوستن آن نیرو به شما اهدا شده است. این توکن برای همیشه در آن قسمت می ماند و دیگر نمی توان آن را حرکت داد.

۴ منفعت یکبار مصرف وجود دارد:

- دریافت ۲ قدرت
- دریافت ۲ سکه
- دریافت ۲ محبوبیت
- دریافت ۲ کارت نبرد



منفعت همیشگی: علاوه بر منفعت یکبار مصرف، هر نیروی استخدام شده یک منفعت همیشگی متناسب با اکشنی که آن توکن در آن قرار داشته به شما اهدا می کند (منفعت نشان داده شده در دایره قرمز رنگ نشان داده شده اند) این منفعت، مهارتی است که آن نیرو با خود به جمع نیروهای شما آورده است.

در ادامه ی بازی، هر زمان که شما یا یک بازیکن دیگر که بلافاصله در سمت راست یا چپ شما نشسته است (بازیکنان در دایره قرمز رنگ نشان داده شده اند) این اکشن ردیف پایین صفحه ی بازیکن را انجام دهد، شما این منفعت را دریافت می کنید. اکشن های ردیف بالا یا اکشن های مشابه در کارت کارخانه (قسمت کارخانه را ببینید) برای این منظور به حساب نمی آیند.

مثال: هر زمان که بازیکن آبی (Nordic) یا بازیکنی که در سمت راست یا چپ آن بازیکن است اکشن ساخت و ساز را انتخاب کند، بازیکن آبی یک

محبوبیت دریافت می کند (علامت قلبی که در دایره سبز رنگ مشخص شده است).



ترتیب بازیکنان: اگر بیش از یک بازیکن از منفعت همیشگی برخوردار شود، ابتدا بازیکنی که نوبت اوست منفعت را دریافت می‌کند، و بعد از آن بازیکن سمت چپ او و سپس بازیکن سمت راست. اگر یکی از این بازیکنان در نتیجه این کار ششمین ستاره خود را دریافت کند، بازی بلافاصله تمام می‌شود (بخش **پایان بازی و امتیازشماری را ببینید**).

اعلام کردن: شما باید در زمان انجام اکشن ردیف پایین آن را با صدای بلند اعلام کنید تا بازیکنان مجاور شما دریافت منفعت همیشگی را بررسی کنند.

قانون بازی دو نفره: در بازی دو نفره، هر زمان که حریف شما اکشنی را انجام دهد که به شما منفعت همیشگی بدهد، تنها یک بار آن را دریافت می‌کنید.

قابلیت‌های هر جناح

هر جناح دارای قابلیت منحصر به فردی است که در قسمت بالا و سمت راست صفحه‌ی جناح مشخص شده است.

RUSVIET (بی رحمی): شما می‌توانید اکشنی که در نوبت یا نوبت‌های قبل بازی کرده‌اید را باز هم انتخاب کنید.



Rusviet ها به سختی از مردمان خود کار می‌کشند، روزها بعد از روزها، تا به هدف نهایی خود برسند. در حالی که بقیه جناح‌ها اجازه می‌دهند زیرساخت‌هایشان نوبت به نوبت استراحت کنند، جناح Rusviet می‌تواند همان اکشن نوبت قبل را تکرار کند. این قابلیت همچنین بر روی کارت کارخانه هم در صورت وجود اعمال می‌شود (بخش کارخانه را ببینید).

CRIMEA (اضطراب): شما می‌توانید در هر نوبت ۱ کارت نبرد را به جای یک منبع استفاده کنید.



جناح Crimea بر طبق یک سنت دیرینه، اطلاعات را به بیشترین قیمت پیشنهادی می‌فروشند. آن‌ها می‌توانند در هر نوبت یک کارت نبرد را به عنوان یک منبع دلخواه جهت پرداخت استفاده کنند (۱ کارت نبرد = ۱ توکن منبع دلخواه، بدون توجه به عدد روی کارت نبرد). کارت‌های نبرد در پایان بازی هیچ ارزشی ندارند.

NORDIC (شنا): کارگران شما می‌توانند از رودخانه عبور کنند.



کارگران Nordic شناگران ماهری هستند که حتی اگر مجبور به عبور از آب‌های سرد باشند هم گلایه نمی‌کنند. آن‌ها می‌توانند از طریق رودخانه به هر نوع ناحیه وارد شوند (به جز دریاچه).

POLANIA (مسیر پر پیچ و خم): در هر ملاقات دو گزینه را می‌توانید انتخاب کنید.

به لطف خرس کاریزماتیکی که همراه Anna هست (Wojtek)، این دو تمایل دارند ملاقات‌های کوتاه را به ماجراجویی‌های طولانی‌تری تبدیل کنند. به جای انتخاب تنها یک گزینه از هر کارت ملاقات، جناح Polania می‌تواند دو انتخاب متفاوت به ازای هر کارت ملاقات داشته باشد، و به هر ترتیبی آن‌ها را انتخاب کند. می‌توان از منفعت به دست آمده از انتخاب اول جهت پرداخت هزینه انتخاب دوم استفاده کرد. اما تنها یک کارت ملاقات کشیده



می‌شود.

SAXONY (حکمرانی): محدودیت در تعداد ستاره کسب شده توسط کامل کردن هدف یا

پیروزی در نبرد برای شما وجود ندارد.

روش منظم Saxony ها برای فتح زمین‌های شرقی که در اطراف کارخانه قرار دارند این است که از نیروی نظامی استفاده کرده و ماموریت‌های خاصی را کامل کنند. جناح Saxon می‌تواند هر دو کارت هدف خود را کامل کند (بعد از کامل شدن کارت هدف اول، کارت هدف دوم را نمی‌سوزاند)، و محدودیت کسب دو ستاره از راه پیروزی در نبرد را ندارد. اگر Saxony ستاره در اختیار داشته باشد، بعد از پیروزی در نبرد، باید آن‌ها را در بخش ستاره‌ها قرار دهد.



یادداشت طراح بازی: یکی از خوبی‌های برخی از این قابلیت‌های مخصوص هر جناح این است که می‌توان از آن جهت کمک به یادگیری بازیکنان در مورد قوانین کلی Scyth استفاده کرد... با شکستن برخی از قوانین.

به عنوان مثال، وقتی که می‌خوانید جناح Rusviet می‌تواند یک اکشن تکراری را در نوبت بعدی انتخاب کند، یاد می‌گیرید که در شرایط معمول، نمی‌توانید چنین کاری را انجام دهید. در یک بازی با این حجم از قوانین، این قابلیت‌های خاص واقعا به یادآوری قوانین کمک می‌کند.

نبرد

ممکن است در انتهای اکشن حرکت یک بازیکن، نبرد اتفاق بی‌افتد (بعد از اینکه بازیکن تمام حرکت‌های خود را انجام داد اما قبل از انجام اکشن ردیف پایین). اگر مهره‌ی شخصیت و / یا ماشین‌های زرهی بازیکن در یک ناحیه با یکی دیگر از بازیکنان که در آن ناحیه مهره شخصیت و / یا ماشین زرهی دارد شریک شوند، نبرد اتفاق می‌افتد. ممکن است نبرد در بیش از یک ناحیه اتفاق بی‌افتد، در این صورت، بازیکن مهاجم انتخاب می‌کند که به چه ترتیبی نبردها انجام شود.

نبرد تنها بین دو بازیکنی که در یک ناحیه مهره دارند اتفاق می‌افتد، و یکی از آن‌ها در صورت پیروزی در نبرد یک ستاره دریافت می‌کند. بقیه بازیکنان می‌توانند با پرداخت رشوه (سکه) به بازیکنانی که در نبرد هستند سعی کنند در نتیجه نبرد تاثیر بگذارند (بخش پیمان‌ها و رشوه‌ها را ببینید).

انتخاب مقدار قدرت

به صورت همزمان و مخفیانه، یک عدد را بر روی چرخ قدرت انتخاب کنید (عدد را مقابل آیکون بالای چرخ قرار دهید).

این عدد، میزان قدرتی است که می‌خواهید در مبارزه مصرف کنید، بنابراین نمی‌توانید مقداری بیش از تعداد قدرتی که در نمودار قدرت در اختیار دارید انتخاب کنید. نمودار قدرت تا ۱۶ قدرت را شامل می‌شود، اما شما فقط می‌توانید در چرخ قدرت ۷ عدد از آن را استفاده کنید.



اضافه کردن کارت‌های (نبرد اختیاری): به صورت پیش فرض به ازای هر یک از مهره‌های شما که در نبرد حضور دارند (مهره شخصیت و / یا ماشین‌های زرهی)، می‌توانید یک کارت نبرد از دستتان در پشت چرخ قدرت قرار دهید. حتی اگر بر روی چرخ عدد صفر را انتخاب کرده باشید می‌توانید کارت

به آن اضافه کنید.

تعداد کارت‌های نبرد شما باید برای همه مشخص باشد اما در هنگام نبرد و قبل از رو شدن چرخ‌ها، باید اینکه کارتی بازی کرده‌اید یا خیر را مخفی کنید. دسته کارت‌های نبرد شامل کارت‌های ذیل است:

میزان قدرت	تعداد کارت
2	16
3	12
4	8
5	6

یادداشت طراح بازی: ممکن است از اینکه چقدر نبردهای کمی در یک بازی Scythe اتفاق می افتد شگفت زده شوید، به خصوص با وجود ماشین‌های زرهی در اکثر کارت‌های بازی با طراحی Jakub. اما، اگر به تمامی عکس‌ها نگاه کنید، متوجه می‌شوید که فقط تعداد بسیار کمی از این ماشین‌های زرهی در حال نبرد هستند. در واقع، Scythe به همان اندازه که در مورد خود نبرد است، به همان اندازه در مورد تهدید به نبرد است. اگر همسایه شما مقدار قدرت زیاد و کارت‌های نبرد زیادی داشته باشد، احتمال کمتری هست که شما آن‌ها را مورد حمله قرار دهید. به شکلی مشابه، شما می‌توانید کارگران را به نحوی در نواحی کلیدی قرار دهید که بازیکنان تهاجمی‌تر را از حمله به شما منع کنید زیرا در این صورت آن‌ها در صورت پیروزی محبوبیت از دست خواهند داد. همین کشمکش‌هاست که تم اصلی Scythe را تشکیل می‌دهد: تلاقی کشاورزی و جنگ.

رو کردن چرخ قدرت

هر دو بازیکن به صورت همزمان، چرخ‌های قدرت خود را به همراه کارت‌های نبردی که استفاده کرده‌اند رو می‌کنند. عدد روی هر کارت نبرد، به عدد انتخاب شده در چرخ قدرت اضافه می‌شود.

بازیکنی که قدرت بیشتری مورد استفاده قرار داده باشد برنده است (اگر مساوی باشند، بازیکن مهاجم برنده است). سپس هر دو بازیکن به تعداد انتخاب شده بر روی چرخ قدرت از قدرت خود در نمودار قدرت کم می‌کنند، و هر کارت نبردی که استفاده کردند را به رو در بخش کارت‌های نبرد بازی شده قرار می‌دهند (به ازای کارت‌های نبرد چیزی از قدرت خود در نمودار کم نکنید، آن‌ها فقط کمک‌های موقتی در نبرد هستند).

بازیکن پیروز: بازیکن پیروز کنترل آن ناحیه و منابع موجود در آن را به دست می‌آورد (یا حفظ می‌کند). همچنین بازیکن پیروز، در صورتی که قبلاً ۲ ستاره بابت پیروزی در نبرد نگرفته باشد، یک ستاره در بخش مربوطه قرار می‌دهد (بخش قرار دادن ستاره را ببینید). اگر بازیکن مهاجم پیروز شده باشد، به ازای هر کارگری که مجبور به عقب‌نشینی به پایتخت شده باشد، ۱ محبوبیت از دست می‌دهد. همچنین، اگر یک توکن ملاقات در ناحیه نبرد وجود داشته باشد و فرد مهاجم مهره‌ی شخصیت خود را در نبرد داشته باشد، آن ملاقات انجام خواهد شد.

بازیکن مغلوب: بازیکن مغلوب باید تمامی مهره‌های خود – ماشین‌های زرهی، مهره شخصیت و کارگران – را از محل نبرد به پایتخت خود منتقل کند (تمام مهره‌ها را بردارید و در پایتخت خود قرار دهید). تمامی منابعی که در ناحیه نبرد بوده در آنجا باقی می‌ماند و تحت کنترل فرد پیروز قرار می‌گیرد. **اگر فرد مغلوب حداقل یک قدرت از طریق چرخ قدرت یا کارت نبرد استفاده کرده باشد، یک کارت نبرد برای عقب‌نشینی دریافت می‌کند.**

ستاره‌های محدود و پایان بازی: هر بازیکن حداکثر می‌تواند ۲ ستاره بابت پیروزی در نبرد کسب کند (به جز جناح Saxon که می‌تواند هر تعداد ستاره بابت پیروزی در نبرد کسب کند)، اما همچنان پس از کسب ۲ ستاره می‌تواند در نبرد شرکت کند. اگر ششمین ستاره شما کسب شد اما یک نبرد اتفاق افتاده بود، بازی تمام می‌شود و هر مهره‌ای که به آن ناحیه وارد کرده بودید، به ناحیه‌ای که از آن حرکت کرده بودید برمی‌گردد.

نبرد در دریاچه: ممکن است بین دو جناح مثل Polania و Nordic که دارای قابلیت ماشین زرهی مربوط به دریاچه هستند، در دریاچه نبردی در بگیرد. اگر ماشین زرهی که در حال حمل کارگر است در دریاچه مورد حمله واقع شود و بازیکن مهاجم پیروز شود، بازیکن مهاجم به ازای هر کدام از آن کارگرها ۱ محبوبیت از دست خواهد داد (کارگرها باید به همراه ماشین زرهی به پایتخت خود بازگردند).

مثال: John اکشن حرکت را انتخاب می‌کند، در ابتدا مهره‌ی شخصیت خود را به یک ناحیه مزرعه اشغال نشده می‌برد، سپس یک ماشین زرهی خود را به همراه دو کارگر به یک ناحیه کنترل شده توسط Sandra می‌برد. Sandra در این ناحیه مهره‌ی شخصیت خود، یک ماشین زرهی و یک کارگر، به همراه ۳ توکن غذا دارد.

John ده قدرت و Sandra چهار قدرت دارد (بر روی نمودار قدرت). John چرخ قدرت را بر روی عدد ۷ قرار می‌دهد، و چون یک ماشین زرهی در نبرد دارد، می‌تواند یک کارت نبرد هم بازی کند، اما تصمیم می‌گیرد این کار را نکند.

Sandra تصمیم می‌گیرد هر ۴ قدرت خود را استفاده کند پس چرخ را بر روی عدد ۴ تنظیم می‌کند. او هم مهره‌ی شخصیت و هم یک ماشین زرهی در این ناحیه دارد، پس می‌تواند دو کارت نبرد هم استفاده کند. او تصمیم می‌گیرد که فقط یک کارت نبرد با مقدار ۳ بازی کند و آن را در پشت چرخ قرار می‌دهد.

وقتی که این دو بازیکن چرخ‌ها را رو می‌کنند، Sandra فریاد می‌زند – قدرتی که او استفاده کرده برابر با قدرتی است که John استفاده کرده (۷ در برابر ۷)، اما در صورت تساوی مهاجم پیروز می‌شود!

بنابراین، John کنترل آن ناحیه و ۳ توکن غذای موجود در آن را در دست می‌گیرد. مهره‌های Sandra به پایتخت او عقب نشینی می‌کنند. John یک واحد محبوبیت از دست می‌دهد زیرا او یک کارگر را مجبور به عقب نشینی کرده است. همچنین John یک ستاره بابت پیروزی در نبرد بر روی محل مشخص شده در صفحه‌ی بازی قرار می‌دهد.

تنها دستاورد Sandra این است که یک کارت نبرد دریافت می‌کند زیرا حداقل یک قدرت از طریق چرخ یا کارت نبرد استفاده کرده است.

راهنمای استراتژیک

تنها به این دلیل که حریف شما مقدار بسیار بیشتری قدرت نسبت به شما دارد به این معنی نیست که در نبرد بر علیه شما پیروز شود. آن‌ها نمی‌دانند شما چه مقدار قدرت استفاده می‌کنید یا عدد کارت‌های نبرد شما چند است (کارت‌های نبرد در پایان بازی ارزشی ندارند بنابراین آن‌ها را هرچه زودتر و به کرات استفاده کنید). پازل نبرد حریف شما را گول می‌زند، مخصوصاً اگر آن‌ها فکر کنند که برنده خواهند شد.

ملاقات‌ها



همانطور که مهره‌ی شخصیت شما از اروپای شرقی عبور می‌کند، با چند نفر از مردم محلی و شرایط خاص روبرو می‌شود. در هر ملاقات شما با ۳ انتخاب مواجه می‌شوید که مشخص می‌کند شما می‌خواهید به چه شکلی با آن موقعیت روبرو شوید. معمولاً انتخاب شما در نگاه مردم به شما تاثیر می‌گذارد، که در بازی به شکل محبوبیت بروز می‌کند.

هنگامی که مهره‌ی شخصیت خود را وارد یک ناحیه با توکن ملاقات می‌کنید، حرکت آن مهره تمام می‌شود و دیگر در این نوبت نمی‌تواند حرکتی انجام دهد. بعد از اینکه اکشن حرکت شما به صورت کامل انجام شد، و تمامی نبردها را انجام دادید (اما قبل از انجام اکشن ردیف پایین، در صورت امکان انجام آن)، توکن ملاقات را از بازی خارج کنید و یک کارت ملاقات دریافت کنید. تنها مهره‌ی شخصیت می‌تواند یک ملاقات را فعال کند.

عکس هنری روی کارت را به بقیه بازیکنان نشان دهید و متن آن را برای بازیکنان بخوانید. سپس هزینه و منفعت هر انتخاب را بخوانید و یکی را انتخاب کنید (شما باید در صورت امکان حتماً یکی از موارد را انتخاب کنید، هزینه آن را پردازید و به هر اندازه که می‌خواهید از منفعت آن منتفع شوید). بعد از اینکه گزینه مورد نظر را انتخاب کردید، کارت ملاقات را در زیر دسته کارت‌های ملاقات قرار دهید.

هزینه اجباری و منفعت اختیاری: اگر محبوبیت یا سکه مورد نیاز برای یک گزینه را در اختیار نداشتید، نمی‌توانید آن‌ها را انتخاب کنید. شما می‌توانید به هر اندازه که دوست داشته باشید از منفعت یک گزینه بهره‌مند شوید (به عنوان مثال، اگر یک گزینه به شما ۲ فلز و یک کارگر می‌دهد، اما نمی‌خواهید کارگر را دریافت کنید، می‌توانید فقط ۲ فلز را دریافت کنید).

محل قرار دادن منفعت: هر منبع، ساختمان، ماشین زرهی یا کارگری که از طریق ملاقات کسب می‌کنید، در همان ناحیه که ملاقات رخ داده قرار می‌گیرد.

هزینه و منفعت ایزوله شده: اگر یک کارت ملاقات به شما گفت که چیز خاصی را کسب کنید یا یک اکشن را انجام دهید، هیچ هزینه اضافی پرداخت نمی‌کنید و هیچ منفعت بیشتری نسبت به آنچه که کارت ملاقات گفته دریافت نمی‌کنید، همچنین هیچ امتیاز همیشگی استخدامی توسط کارت ملاقات فعال نمی‌شود.

نبرد: اگر مهره‌ی شخصیت شما وارد ناحیه‌ای شود که در آن توکن ملاقات وجود دارد ولی ماشین زرهی حریف هم هست، و نبرد رخ دهد، ملاقات تنها در صورتی رخ خواهد داد که مهره‌ی شخصیت شما در نبرد پیروز شود. در غیر اینصورت توکن ملاقات در همان ناحیه باقی می‌ماند.

عدد کارت ملاقات: عدد نوشته شده در گوشه سمت چپ و بالای هر کارت فقط جهت ارجاع به آن و ارسال پرسش در سایت‌هایی مثل BoardGameGeek.com یا stonemaiergames.com است.

یادداشت طراح بازی: ما یک تصمیم خاص برای طراحی زیبای کارت‌های ملاقات گرفتیم: به جای اینکه از طریق یک برجسب یا متن طولانی به بازیکنان بگوییم که با چه چیزی طرف هستند، به آن‌ها اجازه می‌دهیم با چشمان خودشان صحنه را ببینند. معمولا در هر صحنه چند اتفاق در حال رخ دادن است (اینگونه نیست که همیشه یک اتفاق در حال رخ دادن باشد)، و ۳ انتخاب توضیح داده شده راه‌های مختلفی را مشخص می‌کنند که شما می‌توانید در برابر آن صحنه عمل کنید. شما طرح کارت را به بازیکنان دیگر نشان می‌دهید تا آن‌ها به هر اندازه که بخواهند از داستان آن کارت در بازی **Scythe** خود بهره ببرند. ما به جای اینکه شما را محدود به متن‌های طولانی کنیم، همان آزادی بصری را به شما می‌دهیم که در صورت مواجهه با این صحنه‌ها در واقعیت خواهید داشت، هر چه نباشد، یک عکس گویا تر از هزار کلمه است.

کارخانه (Factory)

کارخانه مرکزی‌ترین ناحیه‌ی صفحه‌ی بازی **Scythe** است. این مکان، محل نوآوری‌های تکنولوژیکی و قدرت دست نخورده است. برخلاف اکثر نواحی دیگر، کارخانه هیچ منبعی تولید نمی‌کند. در پایان بازی، برای بازیکنی که کارخانه را تحت کنترل داشته باشد، ناحیه کارخانه به اندازه ۳ ناحیه حساب خواهد شد (و نه ۱ ناحیه).

زمانی که اکشن حرکت شما پایان یافت (و بعد از پیروزی در نبرد در صورت لزوم)، اگر مهره‌ی شخصیت شما برای اولین بار در ناحیه‌ی کارخانه قرار گرفته باشد، کارت‌های کارخانه را بردارید و به آن‌ها نگاه کنید. شما باید یکی از آن‌ها را انتخاب کنید و بقیه را برگردانید. اولین بازیکنی که به این کارت‌ها نگاه کند به تعداد بازیکنان +۱ عدد کارت می‌بیند، اما هر بازیکن بعدی که به کارت‌ها

نگاه کند، کارت‌های کمتری را خواهد دید. بنابراین، خوب است که نفر اولی باشید که به این ناحیه می‌رسد.



کارت‌های کارخانه

هر کارت کارخانه معادل پنجمین بخش از صفحه‌ی بازیکن شماس (این کارت را در کنار صفحه‌ی بازیکن خود قرار دهید).

استفاده از اکشن کارخانه: کارت کارخانه به عنوان یکی از بخش‌های صفحه‌ی بازیکن شما عمل می‌کند. در نوبت خود، می‌توانید توکن انتخاب اکشن را بر روی کارت کارخانه قرار دهید و یک یا هر دو اکشن آن را انجام دهید (ابتدا اکشن ردیف بالا و سپس در صورتی که خواستید اکشن ردیف پایین).

جدایی از منفعت‌های صفحه‌ی بازیکن: حتی اگر اکشن کارت کارخانه شما اکشن مشابهی با یکی دیگر از اکشن‌های صفحه‌ی بازیکن شما دارد، این دو کاملاً از هم جدا هستند. بنابراین کارت کارخانه هیچ کدام از منفعت‌های استخدام، ساختمان یا سکه‌هایی که اکشن‌های مشابه به شما می‌دهند را شامل نمی‌شود.

حرکت: تمامی کارت‌های کارخانه در ردیف پایین خود دارای اکشن حرکت هستند. اما این حرکت با حرکت استاندارد متفاوت است: "یک مهره را حداکثر دو خانه در یک اکشن حرکت دهید".

مثال: این کارت کارخانه که در تصویر بالا مشاهده می‌شود، به شما این امکان را می‌دهد تا با پرداخت یک واحد محبوبیت، یک استخدام یا یک به روز رسانی انجام دهید (و یا اکشن ردیف بالا را نادیده بگیرید). سپس می‌توانید یک مهره را به اندازه دو ناحیه حرکت دهید.

همخوانی با سایر قوانین: تمامی قوانین مربوط به حرکت همچنان پا برجاست، به خصوص آن‌هایی که می‌گوید کل حرکت در صورت ورود مهره‌ی شخصیت شما به یک ناحیه که در آن توکن ملاقات یا شخصیت / ماشین زرهی حریف قرار دارد بشود تمام می‌شود.

تونل: اگر یک تونل دارید، می‌توانید با این حرکت از طریق تونل حرکت انجام دهید.

سرعت: اگر قابلیت سرعت را در ماشین زرهی فعال کرده باشید، یکی از ماشین‌های زرهی شما و یا مهره‌ی شخصیت شما می‌تواند با این اکشن حرکت، حداکثر ۳ ناحیه را طی کند.

محدودیت یک کارت: شما حداکثر می‌توانید یک کارت کارخانه داشته باشید (کارتی که در اولین ملاقات مهره‌ی شخصیت شما از کارخانه دریافت می‌کنید).

انتخاب بدون تغییر: انتخاب شما قابل تغییر نیست، شما نمی‌توانید با پایان دادن حرکت مهره‌ی شخصیت خود در کارخانه، کارت کارخانه خود را با کارت کارخانه دیگر تعویض کنید.



راهنمایی استراتژیک

قابلیت حرکت در هر نوبت را دست کم نگیرید. بدون کارت کارخانه، شما در هر دو حرکت یکبار می‌توانید حرکت کنید، اما وقتی که این کارت را داشته باشید، چابک‌تر و انعطاف‌پذیر تر از بازیکنان دیگر خواهید بود.

اهداف

هر بازیکن بازی را با دو کارت هدف شروع می‌کند که از سایر بازیکنان مخفی است. شما می‌توانید در نوبت خودتان بعد یا قبل از کامل کردن یک اکشن ردیف بالا یا ردیف پایین، یک کارت هدف را کامل کنید. اگر چنین کاری انجام دادید، ۱ توکن ستاره در محل مشخص شده بر روی صفحه‌ی بازی قرار دهید و هر دو کارت هدف خود را در محل مخصوص کارت‌های هدف بازی شده قرار دهید. شما فقط می‌توانید ۱ ستاره از طریق کامل کردن کارت هدف به دست بیاورید، مگر اینکه جناح Saxon باشید، که در این صورت می‌توانید



دو ستاره از این طریق به دست بیاورید.

اگر بخواهید می‌توانید زمان رو کردن کارت هدف را به تعویق بی‌اندازید، اما باید حتما در زمان رو شدن کارت، موارد خواسته شده در کارت را به صورت کامل در اختیار داشته باشید.

یادداشت طراح بازی: ممکن است کمی عجیب باشد که هر بازیکن ۲ کارت هدف دارد اما فقط می‌تواند یکی از آن‌ها را کامل کند. چند دلیل برای این کار وجود دارد. اول اینکه راهکار جایگزین این بود که به هر بازیکن در ابتدای بازی ۲ کارت داده شود و بازیکن یک کارت را به انتخاب خود حذف کند، اما من ترجیح دادم قبل از شروع بازی از بازیکنان نخواهم تصمیمی بگیرند. زیرا این کار بازی را برای بازیکنان تازه وارد مطلوب تر می‌کند و به بازیکنان با تجربه آزادی بیشتری بر اساس روند بازی می‌دهد. دومین دلیل این که این عمل به بازیکنان انعطاف‌پذیری می‌دهد تا بتوانند استراتژی خود را در میانه بازی عوض کنند. ممکن است شما یک استراتژی را در پیش بگیرید، اما آن استراتژی به خوبی عمل نکند، مشکلی نیست – شما یک کارت هدف دیگر دارید که می‌توانید بر مبنای آن جلو بروید.

پیمان‌ها و رشوه‌ها

بازیکنان می‌توانند توافقات غیر رسمی داشته باشند (به عنوان مثال "من در این نوبت به تو حمله نمی‌کنم اگر تو هم در نوبت بعد به من حمله نکنی"). تنها کالای قابل استفاده در این نوع توافقات سکه است. در مسابقات تورنومنتی، سکه‌ها را نمی‌توان برای انجام این کار استفاده کرد.

شما نمی‌توانید در زمانی که یک نبرد شروع شده مذاکره کنید – بنابراین، اگر یک بازیکن مهره‌ی شخصیت یا ماشین زرهی خود را به ناحیه‌ای که توسط مهره‌ی شخصیت و / یا ماشین زرهی حریف کنترل می‌شود وارد کند، در پایان اکشن حرکت، دو بازیکن باید وارد نبرد شوند (شما نمی‌توانند با پرداخت سکه نبرد نکنید، هرچند می‌توانید سعی کنید بر روی نتیجه تأثیر بگذارید).

توافقات انجام شده بین بازیکنان الزام آور نیست.



قرار دادن ستاره

هنگامی که به یکی از قلعه‌های تشکیل امپراطوری برسید، جناح شما یک ستاره دریافت می‌کند. ستاره‌ها در پایان بازی تبدیل به سکه می‌شوند.

راه‌های دریافت ستاره عبارتند از:

- ✚ کامل کردن هر ۶ ارتقا
- ✚ دارا بودن ۸ کارگر بر روی صفحه
- ✚ پیروزی در نبرد (حداکثر ۲ بار)
- ✚ توسعه هر ۴ ماشین زرهی
- ✚ ساخت هر ۴ ساختمان
- ✚ انجام یک کارت هدف

دارا بودن ۱۸ محبوبیت

دارا بودن ۱۶ قدرت

هنگامی که به یکی از این اهداف می‌رسید، باید یک ستاره در محل مشخص شده از صفحه‌ی بازی قرار دهید. **بعد از قرار دادن ستاره آن را از دست نخواهید داد.** به عنوان مثال، اگر یک ستاره برای دارا بودن ۱۸ محبوبیت بگیرید، و بعد محبوبیت شما کمتر از ۱۸ شود، آن ستاره را از دست نمی‌دهید.

به صورت پیش‌فرض، هر بازیکن فقط می‌تواند هر هدف را تنها یک بار کامل کند. داشتن ستاره بر روی یک هدف بازیکنان دیگر را از انجام آن هدف و دریافت ستاره برای آن هدف محروم نمی‌کند و هر بازیکن می‌تواند تمامی اهداف بالا را انجام دهد.



راهنمایی استراتژیک

شما نمی‌توانید بیشتر از ۶ ستاره کسب کنید، بنابراین بهتر این است که بر ۶ هدف مشخص تمرکز کنید تا اینکه از هر هدف یک مقدار انجام دهید.



پایان بازی و امتیاز شماری

بلافاصله بعد از اینکه یک بازیکن ششمین ستاره را کسب کنید، بازی تمام می‌شود، حتی اگر آن بازیکن بتواند کارهای دیگری در آن حرکت انجام دهد و یا بعد از کسب ششمین ستاره اتفاق خاصی بیفتد.

موارد حاشیه‌ای

اگر ششمین ستاره در اثر انجام یک اکشن ردیف پایین کسب شد، منفعت اصلی، سکه‌ها و منفعت همیشگی استخدام آن اکشن را قبل از گرفتن ستاره بگیرید.

اگر مهره‌هایی (شامل مهره شخصیت، ماشین زرهی یا کارگر) بر روی یک ناحیه دارید که مهره‌های یک حریف دیگر در آن قرار دارد (در اثر اکشن حرکت)، باید آن بخش از اکشن حرکت را برگردانید، و مهره‌ها را به جایی که از آن شروع به حرکت به آن ناحیه کردند برگردانید.

اگر ستاره‌ای بابت دارا بودن محبوبیت کامل یا قدرت کامل کسب کردید، مثلاً در اثر کسب منفعت استخدام در نوبت حریف، قرار دادن ستاره بعد از انجام اکشن توسط حریف (مثل ساختن ساختمان) اتفاق می‌افتد و ترتیب انجام آن به صورت ساعت‌گرد است و تنها اگر حریف ششمین ستاره خود را در اثر آن حرکت کسب نکند شما ستاره کسب می‌کنید.

یادداشت طراح بازی: Scythe بازیکنان را تشویق می‌کند تا با کسب ستاره بازی را پایان دهند زیرا ستاره تبدیل به سکه می‌شود و نوبت‌های بعدی را از بازیکنان حریف می‌گیرد. در اثر انجام این کار ممکن است برخی از بازیکنان تعداد نوبت کمتری نسبت به کسی که ستاره آخر را کسب می‌کند بازی کنند.

رانند امتحانی امتیاز شماری

پیشنهاد ما این است که در دفعه اولی که **Scythe** بازی می‌کنید، یک رانند را به امتیاز شماری امتحانی اختصاص دهید تا همه بازیکنان در مورد امتیاز شماری پایانی بازی حس پیدا کنند. بعد از اینکه یک بازیکن ستاره دریافت کرد، بازی را نگه دارید و اجازه دهید بازیکنان امتیاز خودشان را حساب کنند. این کار فقط به عنوان یک مثال است و هیچ امتیاز شماری واقعی تا پایان بازی اتفاق نمی‌افتد.

امتیاز شماری پایان بازی

تمام ثروت خود را جمع بزنید، سکه‌هایی که تا قبل از پایان بازی جمع کرده بودید با سکه‌هایی که در پایان بازی به دست می‌آورید جمع بزنید تا برنده مشخص شود. بهتر است قبل از اعلام مجموع سکه‌ها به بازیکنان دیگر، یک پشته از سکه در مقابل خود داشته باشید.

برای محاسبه اینکه در هر کدام از سه بخش امتیازگیری چقدر سکه کسب می‌کنید، به سطح محبوبیت خود در نمودار نگاه کنید و سکه‌های آن بخش را دریافت کنید (خودتان این کار را انجام دهید، نیازی به بازیکن بانگذار نیست).

مثال: اگر محبوبیت شما ۱۰ باشد، به ازای هر ستاره ۴ سکه، به ازای هر ناحیه تحت کنترل شما ۳ سکه و به ازای هر ۲ منبعی که کنترل کنید ۲ سکه دریافت می کنید. اگر محبوبیت شما ۱۸ باشد، امتیاز شماری شما در محدوده ۱۳-۱۷ محبوبیت انجام می شود.

نوع دیگر بازی

ایجاد تاخیر در بازی: به دلیل وجود چند بخش امتیازگیری در پایان بازی و ارتباط آن با محبوبیت، برای بازیکنان دیگر سخت است که بفهمند در حال حاضر چه کسی در امتیازات جلوست (این کار عمده بوده است). اما، ممکن است یک بازیکن بازی را متوقف کند تا قبل از طرح ریزی چند حرکت بعد خود امتیازات بازیکنان را بشمارد. این کار برای بازیکنان دیگر جالب نیست. در این حالت، اگر بازیکنی در طول بازی، بیشتر از ۱۰ ثانیه بازی را متوقف کند تا امتیازات را بشمارد، ۲ محبوبیت از دست خواهد داد.

بخش های امتیاز گیری

سکه های هر بازیکن: سکه هایی که در طول بازی به دست آورده باشید در امتیاز شماری انتهای بازی محاسبه می گردد.

ستاره های کسب شده: برای هر ستاره کسب شده در طول بازی سکه دریافت کنید.

نواحی تحت کنترل: به ازای هر ناحیه که تحت کنترل شماست (شامل دریاچه ها)، سکه دریافت کنید. پایتخت جزو ناحیه تحت کنترل محسوب نمی شود. هر ناحیه که در آن کارگر، ماشین زرهی، مهره شخصیت یا ساختمان داشته باشید (ولی در آن مهره حریف نباشد) تحت کنترل شماست.

کارخانه: در پایان بازی، کارخانه برای بازیکنی که آن را کنترل کند ۳ ناحیه محسوب می شود.

هر ۲ منبع تحت کنترل: به ازای هر ۲ منبع تحت کنترل شما سکه دریافت کنید (به عنوان مثال اگر ۱۳ توکن منبع را تحت کنترل داشته باشید و محبوبیت شما ۱۰ باشد، ۱۲ سکه دریافت می کنید). کارگران جزو منابع نیستند. شما منابعی را کنترل می کنید که در آن ناحیه کارگر، مهره شخصیت یا ماشین زرهی یا ساختمان شما باشد (ولی مهره های بازیکنان دیگر در آن ناحیه نباشد).

امتیازات ساختمان: بر اساس تعداد منفعتی که از ساخت ساختمان بر اساس شرایط کارت امتیاز ساختمان کسب کرده اید سکه دریافت کنید. حتی اگر مکان ساخت ساختمان اکنون در کنترل شما نباشد، باز هم به ازای آن سکه دریافت می کنید.



اعلام برنده

مجموع سکه‌های خود را اعلام کنید، و بازیکنی که بیشترین سکه را دارد برنده است! اگر چند بازیکن تعداد یکسانی سکه داشتند، از موارد ذیل به عنوان تساوی شکن استفاده کنید:

۱- تعداد کارگران، ماشین‌های زرهی و ساختمان‌ها

۲- میزان قدرت

۳- میزان محبوبیت

۴- تعداد منابع تحت کنترل

۵- تعداد نواحی تحت کنترل

۶- تعداد ستاره کسب شده

صفحه‌ی دستاورد: بازیکن برنده می‌تواند نام خود را ۲ بار بر روی صفحه‌ی دستاورد بنویسد تا پیروزی‌اش را به خاطره‌ها بسپارد. این دفترچه اولین باری که هر کسی توانسته بازی را تحت شرایط خاصی ببرد یادآوری می‌کند (به عنوان مثال، اولین پیروزی با یک جناح خاص).

شخصیت‌ها

نماینده شما بر روی صفحه‌ی بازی مهره‌ی شخصیت شماست که به یک ماموریت فرستاده شده تا سرزمین‌های اطراف کارخانه‌ی مرده را به نفع جناح شما مصادره کند. هر شخصیت شامل یک انسان و یک حیوان به همراه آن‌هاست.

در حالی که هر کدام از شخصیت‌ها به شکل یکسانی عمل می‌کنند، قابلیت خاص آن‌ها در جناح و ماشین‌های زرهی آن‌ها منعکس شده است. یک داستان از زندگی‌نامه هر کدام را می‌توانید در سایت **Stonemaier Games** بخوانید، اما یک توصیف کوتاه از هر کدام در این بخش آمده است:

ANNA & WOJTEK (جمهوری پولانی): یک تیرانداز ماهر و یک

خرس یاری‌رسان، Anna و Wojtek در طول جنگ بزرگ، از حومه شهر عبور کردند، و از طریق نشان دادن خود در جنگ و دلرهمی نسبت به حتی فقیرترین کشاورزان، توانستند خود را به عنوان قهرمانان زنده به مردم بشناسانند. با خاموش شدن کارخانه و ایجاد شایعه در مورد یک نیروی در حال رشد Anna، Rusviet و Wojtek ماموریتی را قبول کردند تا از وحدت و استقلال Polania به وسیله‌ی ایمن‌سازی مرز شرقی و گشت‌زنی در زمین‌های اطراف کارخانه مطمئن شوند.



TAG و NACHT به همراه GUTER VON DUISBURG

(امپراطوری Saxony): در طی جنگ، Gunter و گرگ‌های او، گروهی از نیروهای نخبه را در سراسر جنگل‌ها و کوهستان‌های Saxony و اروپا رهبری میکردند. نام او هم مورد احترام هم هراس‌انگیز بود، و لباس او پر از مدال‌های افتخار بود. حالا که جنگ تمام شده، امپراطوری از او خواسته برای یک ماجراجویی جدید به سمت شرق برود، جایی که او فرصت جدیدی برای گسترش Saxony از طریق تصاحب زمین‌های بدون صاحب اطراف کارخانه دارد. Tag (نام گرگ دیگر او) بر روی چندین کارت ملاقات به تصویر کشیده شده، اما به عنوان بخشی



از مینیاتور شخصیت وجود ندارد.

Zehra و Kar (قلمرو حکومت خان Crimean)

خان تاتارهای Crimean، می‌تواند از طریق چشم‌های عقابش ببیند، که این قابلیت مهارت بسیار زیاد او در تیراندازی با کمان را بالا می‌برد. چون نظر پدرش این بود که خود را با پیشرفت کارخانه تطبیق دهد، او متوجه شد که جهان در حال تغییر است و نمی‌تواند خانات را در مقابل رقیبان باز گذاشت. بنابراین، به رغم میل باطنی، به دخترش ماموریت داد به منظور دستیابی بیشتر به تکنولوژی جدید و اطمینان از صلح پایدار برای مردم خود به سمت شمال حرکت کند.



BJORN و MOX (پادشاهی NORDIC): Bjorn، فرزند یک خانواده

وایکینگ مشهور است که از یک کولاک جان سالم به در برده است. بعد از زنده ماندن در آن مصیبت، موجودی را به عنوان مرکب خود انتخاب کرد و آن را MOX نامید. این دو با هم یک سری از ماجراجویی‌ها را آغاز کردند، به عنوان سفیر به قبایل دیگر رفتند، عملیات نظامی انجام دادند و به جستجوی منابع جدید نفت پرداختند. حالا پادشاه آن‌ها را برای فتح دهکده‌ها و مزارع جدید به سمت جنوب فرستاده است، چه با دپلماسی یا با جنگ، همچنین هدف دیگر او رسیدن به کارخانه به امید به دست آوردن برتری تکنولوژیکی برای جنگ‌های آینده است.



OLGA ROMANOVA و CHANGA (RUSVIET متحد): وقتی که عشق اول Olga، Viktor، در جریان جنگ بزرگ گم شد، او قسم خورد که او را پیدا کند. او به همراه CHANGA، ببر سیبریایی خود، به سرویس جاسوسی ارتش Rusviet پیوست. او با هوش و جاه طلبی خود، بسیار زود مدارج طرقي را طی کرد و از اعتبار به دست آمده برای یک تهاجم تمام عیار به سرزمین های غربی استفاده کرد، یک تلاش جانانه برای پیدا کردن معشوقش Viktor، با قدرت کامل ارتش Rusviet در پشت سر او!



خلاصه قوانین مهم

منابع: تمامی مهره‌ها شامل مهره‌ی شخصیت، ماشین‌های زرهی و کارگران، می‌توانند به همراه خود هر تعداد منبع را جابجا کنند.

نوبت و صفحات بازیکنان: در نوبت خود، شما باید یکی از بخش‌های صفحه‌ی بازیکن که متفاوت با بخش انتخاب شده در نوبت قبلی شما باشد را انتخاب کنید. یا اکشن ردیف بالا، یا اکشن ردیف پایین یا هر دو اکشن را انجام دهید (با شروع از اکشن ردیف بالا). ابتدا هزینه کامل اکشن را پرداخت کنید (تمامی آیکون‌های قابل مشاهده در مربع‌های قرمز رنگ)، سپس منفعت آن اکشن را به دست آورید (مربع‌های سبز رنگ قابل مشاهده). اگر یک اکشن ردیف پایین را انتخاب کردید، تا زمانی که شما تصمیم بگیرید دقیقا چه چیزی را ارتقا دهید، چه ساختمان یا ماشین زرهی یا استخدامی را انجام دهید، بازیکن سمت چپ شما نوبت خود را شروع می‌کند. به یاد داشته باشید که سکه‌های اکشن ردیف پایین را دریافت کنید!

اکشن حرکت: شما باید مهره‌های متفاوتی را حرکت دهید (و نه یک مهره را چند بار). اگر می‌خواهید فقط یک مهره را حرکت دهید، می‌توانید تنها بخشی از اکشن حرکت را انجام دهید. ماشین زرهی می‌تواند کارگران را به عنوان بخشی از حرکت خود جابجا کند، و سپس یکی از آن کارگران می‌تواند خودش حرکت کند.

اکشن تولید: بر روی دو ناحیه مجزا تولید انجام دهید. به ازای هر کارگر در آن نواحی یک توکن منبع تولید می‌کنید. بنابراین اگر ۳ کارگر در جنگل و ۲ کارگر در یک مزرعه داشته باشید، با یک اکشن تولید، ۳ چوب در جنگل و ۲ غذا در مزرعه تولید می‌کنید.

کارگراها: کارگراها منبع نیستند، اما برای تولید آن‌ها مثل منابع که بر روی نواحی دیگر تولید می‌شوند، از دهکده استفاده می‌شود. درست مثل هر اکشن تولید دیگر، ابتدا هزینه کامل آن شامل تمامی مربع‌های قابل مشاهده قرمز رنگ بر روی اکشن تولید را پرداخت کنید، سپس سمت چپ ترین کارگر بر روی صفحه‌ی بازیکن را، در آن ناحیه قرار دهید. شما می‌توانید در صورت انتخاب اکشن تولید، کارگر تولید نکنید زیرا این کار هزینه تولید شما را در آینده افزایش می‌دهد. بعد از تولید کارگر، آن کارگر تا انتها در صفحه‌ی بازی می‌ماند و به صفحه‌ی بازیکن بازمی‌گردد.

تجارت: در زمان انتخاب اکشن تجارت، دو توکن را به دلخواه انتخاب کنید (یا دو منبع یکسان یا متفاوت)، و آن‌ها را بر روی یک ناحیه که کنترل آن در دست شماست و حداقل یک کارگر دارید قرار دهید.

تجدید قوا: قدرت خود را بر روی نمودار قدرت افزایش دهید و یا کارت نبرد دریافت کنید. اگر پشته‌ی کارت‌های نبرد خالی بود، کارت‌های نبرد استفاده شده را بر بزنید و استفاده کنید.

اکشن‌های ردیف پایین: شما می‌توانید حتی بعد از دریافت ستاره برای یک اکشن ردیف پایین، به انتخاب و انجام آن ادامه دهید و هزینه‌ی آنرا پرداخت کنید، تا سکه‌های آن و تمامی منفعت‌های همیشگی استخدام آن را دریافت کنید.

ارتقا: یک مکعب تکنولوژی از یکی از مربع‌های سبز رنگ صفحه‌ی بازیکن بردارید و آن را بر روی یکی از مربع‌های قرمز رنگ براکت دار در صفحه‌ی بازیکن قرار دهید.

ماشین زرهی: تنها ماشین‌های زرهی می‌توانند کارگر حمل کنند (به هر تعداد) - ولی نمی‌توانند مهره‌ی شخصیت را حمل کنند. قابلیت ماشین زرهی بر تمامی ماشین‌های زرهی و مهره‌ی شخصیت شما اعمال می‌شود. هر جناح یک قابلیت عبور از رودخانه کمی متفاوت با بقیه جناح‌ها داراست. اگر یک ماشین زرهی دارای قابلیت سرعت باشد، می‌تواند در میانه‌ی حرکت خود منابع / کارگرانی که حمل می‌کند را در یک ناحیه پیاده کند.

عبور از رودخانه: هر جناح یک نسخه‌ی کمی متفاوت عبور از رودخانه داراست، که به آن جناح اجازه می‌دهد از رودخانه عبور کنند و به دو نوع ناحیه خاص وارد شوند.

ساختمان‌ها: در هر ناحیه فقط یک ساختمان می‌تواند ساخته شود. نمی‌توان بر روی دریاچه‌ها ساختمان ساخت.

استخدام‌ها: در زمان انجام اکشن استخدام، یک منفعت استخدام یکبار مصرف دریافت کنید. از حالا به بعد، هر زمان که شما یا بازیکنی که در سمت چپ یا راست شماست آن اکشن ردیف پایین را انجام دهد، یک منفعت همیشگی استخدام متناظر با آن اکشن دریافت می‌کنید.

نبرد: تنها مهره‌های شخصیت و ماشین‌های زرهی می‌توانند در نبرد شرکت کنند (حرکت کردن یک مهره‌ی شخصیت یا ماشین زرهی به ناحیه‌ای که تنها شامل کارگران حریف باشد، نبرد ایجاد نمی‌کند). در صورت تساوی، فرد مهاجم برنده می‌شود. اگر فرد بازنده حداقل یک قدرت در نبرد استفاده کرده باشد (یا با چرخ قدرت یا از طریق بازی کردن کارت نبرد)، یک کارت نبرد دریافت می‌کند. هم فرد پیروز و هم مغلوب، باید مقدار قدرت مشخص شده بر روی چرخ قدرت را پرداخت کنند.

عقب‌نشینی کارگرا (اجباری): شما تنها در اثر مجبور کردن کارگران به عقب نشینی محبوبیت از دست می‌دهید. بنابراین، اگر توسط یک ماشین زرهی که حامل چند کارگر باشد مورد حمله واقع شوید و نبرد را ببرید، برای عقب نشینی آن کارگرا محبوبیتی از دست نخواهید داد. در نوبت خودتان، شما می‌توانید کارگران حریف را حتی در صورت نداشتن محبوبیت مجبور به عقب نشینی کنید.

ملاقات‌ها: تنها مهره‌ی شخصیت می‌تواند ملاقات انجام دهد. برای انتخاب یک گزینه بر روی کارت ملاقات، باید قادر به پرداخت هزینه آن باشید. تمامی منابع، مهره‌ها یا ساختمان‌های به دست آمده از کارت ملاقات در محل ملاقات قرار می‌گیرند. منفعت‌های به دست آمده از ملاقات هیچ منفعت همیشگی استخدامی را فعال نمی‌کند.

کارخانه: تنها مهره‌های شخصیت می‌توانند کارت کارخانه کسب کنند (۱ کارت به ازای هر بازیکن). اکشن‌های انجام شده بر روی کارت کارخانه هیچ منفعت همیشگی استخدام یا منفعت ساختمانی را فعال نمی‌کند.

اهداف: شما می‌توانید در نوبت خود یک هدف کامل شده را رو کنید. کارت هدف بعدی را بسوزانید (مگر اینکه جناح Saxony باشید).

کسب ستاره: زمانی که یک بازیکن یک ستاره در محل مشخص شده از صفحه‌ی بازی قرار دهد، نمی‌توان آن را حذف کرد. داشتن یک ستاره بر روی یک هدف بازیکنان دیگر را از انجام آن هدف و کسب ستاره برای آن منع نمی‌کند. اگر یک

بازیکن ششمین ستاره خود را کسب کند، بازی فوراً تمام می‌شود. هیچ چیز دیگری به جز امتیاز شماری پایان بازی انجام نمی‌شود.

امتیاز شماری پایانی: در پایان بازی، به یاد داشته باشید که سکه‌های کسب شده در طول بازی را به عنوان بخشی از سکه‌های پایانی خود حساب کنید. زمانی که امتیاز کنترل نواحی را حساب می‌کنید، به یاد داشته باشید که شما یک ناحیه و تمامی منابع روی آن را در صورتی کنترل می‌کنید که یک مهره یا ساختمان در آن داشته باشید (مگر اینکه بازیکن دیگری در ناحیه شامل ساختمان شما مهره داشته باشد). به یاد داشته باشید که تنها به ازای هر دو منبعی که تحت کنترل شماست امتیاز می‌گیرید و نه به ازای هر منبع.



سایت سرزمین ذهن زیبا:

www.LBMind.Com

سایت سیاره بازی:

www.BaziPlanet.com

نیما مسقدي

Nima.Masghadi@Yahoo.com