

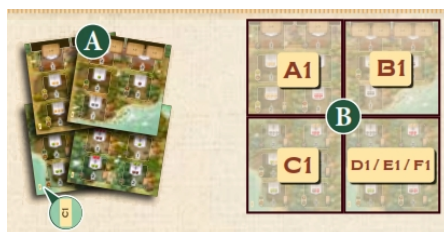
«قرن (۳): دنیای جدید»

«طراح: امیرسون ماتسوئوچی»

«مترجم: کیومرث قنبری آذر»

قرن‌ها پیش، تجارتِ «آدویه»، مهم‌ترین تجارتِ دنیا محسوب می‌شد؛ تجارتِ ادویه، امپراتوری‌های بسیاری را بنیان گذاشت و امپراتوری‌های بسیاری را به خاکِ نابودی کشاند؛ مردان بسیاری را به جست‌وجوی گوشه و کنارِ ناشناخته‌ی گره‌ی خاکی فرستاد و باعث اکتشافِ دنیاهایی جدید شد...

## چیدمان ابتدایی و آماده‌سازی



۱) از بین «صفحه‌های مکان» (A)، صفحه‌های A1، B1 و C1 را به همراه یکی از صفحه‌های D1، E1 یا F1 برداشته و با کنار هم گذاشتن‌شان، صفحه‌ی بازی را شکل دهید (B) (صفحه‌های اضافی را به جعبه‌ی بازی برگردانید).



۲) از بین «کارت‌های امتیاز»، همه‌ی آن‌هایی را که نشان «ستاره‌ی سفید» را در گوشه‌ی پایین سمت چپ خود دارند، حذف کرده و به جعبه‌ی بازی برگردانید. در بازی‌های ۳ نفره به پایین، باید بر اساس تعداد بازیکنان، کارت حذف کنید: در بازی‌های ۲ نفره، همه‌ی کارت‌هایی را که نشان «3+» یا نشان «4» را در گوشه‌ی پایین سمت راست خود دارند، از بازی خارج کنید. در بازی‌های ۳ نفره، همه‌ی کارت‌های «4» دار را از بازی خارج کنید!

سپس کارت‌های امتیاز را بُرزده و در بالای هر یک از بندرهای صفحه، یک کارت -به‌رو- بگذارید (به شکل تصادفی)(C). بقیه‌ی کارت‌های امتیاز را نیز به شکل یک ستون، در کنار ۴ کارت چیده‌شده بگذارید -کارت‌ها باید به‌رو باشند (D).

۳) از بین «کاشی‌های جایزه» (E)، همه‌ی کاشی‌هایی را که نشان «I» یا «III» را در خود دارند، به جعبه برگردانید. ۱۷ کاشی جایزه‌ی باقی‌مانده را بُرزده و در هر یک از خانه‌های مخصوص، یک دسته کاشی جایزه بگذارید (F)؛ تعداد کاشی‌هایی که باید -به شکل تصادفی- در هر خانه قرار بگیرند، در همان خانه نوشته شده‌است. کاشی‌های باقی‌مانده را نیز به جعبه‌ی بازی برگردانید.

۴) ۱۰ «کاشی اکتشاف» را بُرزید (G). به شکل تصادفی، در هر یک از مکان‌هایی که نشان «اکتشاف» را در خود دارند، یک کاشی اکتشاف -به‌رو- بگذارید. در بازی‌های ۲ نفره و ۳ نفره، در هر یک از مکان‌هایی که نوشته‌ی «2-3» را در خود دارند، یکی از کاشی‌های اکتشاف باقی‌مانده را بگذارید.



در بازی‌های ۴ نفره، ۲ کاشی اکتشاف باقی‌مانده را به جعبه‌ی بازی برگردانید؛ بگذارید روی مکان‌های دارای نوشته‌ی «2-3» باز بماند.

۵) به هر بازیکن، یک صفحه‌ی بازی (H) بدهید (به شکل تصادفی)؛ یکی از این صفحه‌ها حتماً باید صفحه‌ای باشد که نشان‌گر بازیکن آغازکننده (🎲) را در خود دارد. بازیکنان، صفحه‌های خود را طوری پیش‌روی خود می‌گذارند که روی A شان بالا باشد. بازیکنی که نشان‌گر آغازکننده را دارد، بازی را آغاز می‌کند.

۶) هر بازیکن، یک رنگ را انتخاب کرده و ۱۲ آدامک مربوط به آن رنگ را برای خود برمی‌دارد؛ ۶ تا از آن‌ها را در صفحه‌ی خود گذاشته (در بازی‌های ۲ نفره: ۷ تا) (I) و بقیه را به‌عنوان ذخیره در کنار صفحه می‌گذارد (J)؛ از این آدامک‌ها فعلاً نمی‌شود استفاده کرد.

۷) ژتون‌های کالا (مکعب‌های رنگی) را در کنار صفحه دسته‌بندی و مرتب کنید (K): از پایین به بالا و از کوچک به بزرگ: ذرت (زرد)، گوشت (قرمز)، تنباکو (سبز) و خز (قهوه‌ای).

۸) بازیکنان، با توجه به ترتیب نوبت‌شان، ژتون دریافت می‌کنند:

بازیکن اول: ۳ ژتون زرد / بازیکن دوم: ۴ ژتون زرد

بازیکن سوم: ۴ ژتون زرد / بازیکن چهارم: ۳ ژتون زرد و ۱ ژتون قرمز

\*\*\*\*\*

## یک نوبت بازی

«دنیای جدید» در چند «دور» بازی می‌شود. هر بازیکن، در هر دور، یک «نوبت» بازی می‌کند (به ترتیب، در جهت ساعت‌گرد و اول از همه، بازیکن آغازکننده). بازیکنان، در هر نوبت، می‌توانند یکی از این عملیات را انجام دهند:

**کار:** یکی از مکان‌های صفحه را با گذاشتن آدمک‌های مورد نیاز انتخاب کنید.

**تجدید قوا:** همه‌ی آدمک‌های خود را از صفحه‌بازی به صفحه‌ی خودتان برگردانید.

## کار



یکی از مکان‌های صفحه‌ی بازی را انتخاب کنید؛ می‌توانید هر یک از مکان‌هایی را که هیچ کاشی اکتشافی یا هیچ یک از آدمک‌های خودتان در آن نباشد، انتخاب کنید. سپس:

الف) آدمک‌های مورد نیاز را در آن مکان بگذارید... و

ب) عملیات (عملیات‌های) آن مکان را اجرا کنید...

\*\*\*\*\*

## الف) گذاشتن آدمک در یک مکان

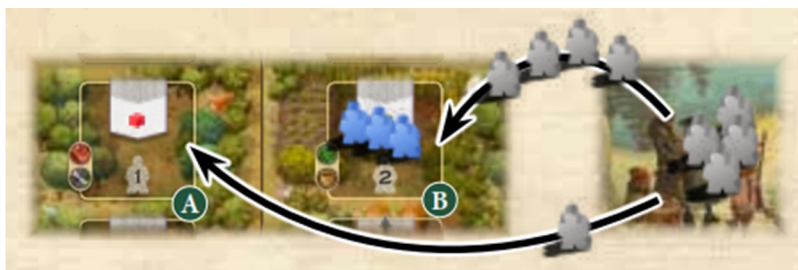
آدمک‌های مورد نیاز را از صفحه‌ی خود برداشته و در مکان انتخاب‌شده بگذارید. تعداد آدمک‌های مورد نیاز، به این شکل مشخص می‌شود:



- اگر هیچ آدمکی در آن مکان نبود، به اندازه‌ی عددی که نوشته شده، آدمک در آن بگذارید.



- اگر چندتا از آدمک‌های یکی از رُقا در آن مکان باشد، باید با گذاشتن همان تعداد آدمک + یک آدمک بیش‌تر، آدمک‌های رقیب را از آن مکان بیرون بیندازید.



\* **مثال:** اگر **تام** بخواهد مکان **A** را انتخاب کند، باید از صفحه‌اش **۱** آدمک در مکان **A** بگذارد... اما اگر بخواهد مکان **B** را انتخاب کند، باید **۴** آدمک در آن گذاشته و **۳** آدمک آبی رنگ را به صاحب‌شان برگرداند!

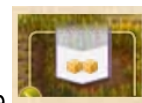
\* **نکته:** به لطف «کارت‌های کمک‌های بومیان» ممکن است بتوان مکانی را با آدمک‌هایی کم‌تر از تعداد مورد نیاز نیز تصاحب کرد.

\*\*\*\*\*

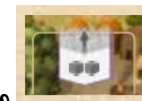
### (ب) اجرای عملیات (عملیات‌های) یک مکان

پس از آن که آدمک‌های خود را در مکانی گذاشتید، باید بلافاصله عملیات (عملیات‌های) مربوط به آن مکان را انجام دهید:

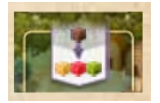
**۴** نوع مکان اصلی در بازی داریم:



مکان‌های تولید: که در آن‌ها، شما ژتون‌هایی مشخص را از ذخیره‌ی اصلی (بانک) دریافت می‌کنید.

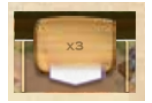


مکان‌های ارتقاء: که در آن‌ها، شما کالاهای خود را **۱** واحد ارتقاء می‌دهید.



مکان‌های داد و ستد: که در آن‌ها، کالاهایی مشخص از ذخیره‌ی خود را با کالاهایی مشخص از بانک

داد و ستد می‌کنید.



مکان‌های بندرگاهی (بندرها): جایی که با ارائه‌ی ژتون‌های خود، برای دریافت کارت‌های امتیاز یا

کاشی‌های جایزه اقدام می‌کنید.

برای اطلاعات بیشتر و دقیق‌تر، به «برگه‌ی راهنما» (در انتهای همین متن) مراجعه کنید!

\*\*\*\*\*

## تجدید قوا

اگر نخواستید یا نتوانستید هیچ یک از مکان‌های صفحه را انتخاب کنید، در عوض باید همه‌ی آدمک‌های خود را از روی صفحه جمع کرده و به صفحه‌ی خود برگردانید.

\*\*\*\*\*

## محدودیتِ محموله

اگر در پایان هر نوبت، بیش از گنجایشِ ذخیره‌تان، ژتون کالا داشته باشید، باید تعدادی از آن‌ها را انتخاب کرده و بسوزانید تا تعداد ژتون‌های‌تان با گنجایشِ ذخیره‌تان مطابقت داشته باشد. حداکثر گنجایشِ هر ذخیره، ۱۰ ژتون است.

## محدودیتِ ژتون‌های کالا

مخزن کالاها (بانک) هیچ محدودیتی ندارد! اگر یکی از ظروف کالا، خالی شد، می‌توانید از هر آیتمِ توافقی دیگری، برای پُر کردن آن استفاده کنید!

\*\*\*\*\*

## پایان بازی

هرگاه یکی از بازیکنان، هشتمین کارت امتیاز خود را تصاحب کند، پایان بازی آغاز می‌شود!! بازی، با تمام شدن دور جاری، به پایان می‌رسد. سپس بازیکنان، امتیازات خود را محاسبه می‌کنند:



امتیازات کارت‌های امتیازشان... +



امتیازات کاشی‌های جایزه‌ای که به دست آورده‌اند... +



امتیازات کاشی‌های اکتشافی که به واسطه‌ی کارت‌های امتیاز خاصی به دست آورده‌اند... +



ژتون‌های باقی‌مانده در ذخیره‌شان (هر ژتون غیر زرد رنگ = ۱ امتیاز).

بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تساوی، بازیکنی که آخرین نوبت را بازی کرده، برنده‌ی بازی خواهد بود.

\*\*\*\*\*



\* طراح بازی: **Emerson Matsuuchi** \* مترجم: کیومرث قنبری آذر \*

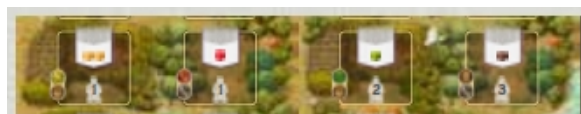
\* ارائه‌ای منحصر به فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: [www.LBMind.com](http://www.LBMind.com) \*

\* شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: [۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸](tel:021-88482038) \*

\* Follow us on **Telegram** and **Instagram**: **@LBMind** \*

## \* برگه‌ی راهنما \*

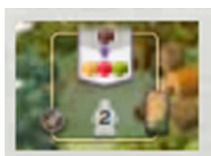
مکان‌های اصلی:



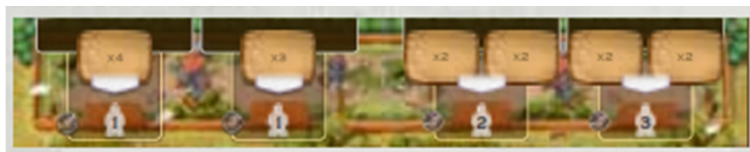
**مکان‌های تولید:** به اندازه‌ی عدد نوشته‌شده در مرکز مکان، ژتون برداشته و به ذخیره‌ی خود اضافه کنید.



**مکان‌های ارتقاء:** به ازای هر ژتون خاکستری تصویر-شده در مرکز مکان، یکی از ژتون‌های کالای خود را ارتقاء ببخشید: ژتون مورد نظر را به بانک برگردانده و در عوض، ژتونی از یک سطح بالاتر بردارید. می‌توانید یک ژتون را چند بار ارتقاء دهید.



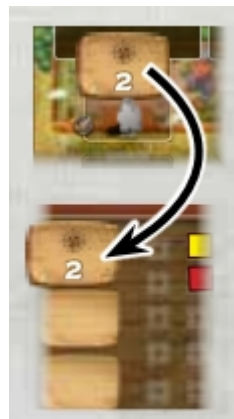
**مکان‌های داد و ستد:** معامله‌ی نشان داده‌شده در مکان را هر چند بار که می‌خواهید (دست کم یک بار) انجام دهید. در هر معامله، ژتون‌های نشان داده‌شده در بالای پیکان را از ذخیره‌ی خود به بانک فرستاده و در عوض، ژتون‌های نشان داده‌شده در پایین پیکان را از بانک برای خود بردارید.



**مکان‌های بندرگاهی (بندرها):** در بندرها می‌توانید یکی از این دو عملیات یا هر دوی آن‌ها را انجام دهید:



**الف)** بالاترین کاشی جایزه‌ی بندر را - اگر امکان‌آش بود - برداشته و در یکی از خانه‌های خالی مخصوص کاشی‌های جایزه در صفحه‌ی خود بگذارید. اگر ۲ ستون کاشی جایزه در بندر بود، کاشی بالایی یکی از ستون‌ها را انتخاب کنید. اگر همه‌ی ۳ خانه‌ی مخصوص کاشی‌های جایزه در صفحه‌تان پُر بود، نمی‌توانید کاشی جایزه‌ی دیگری بردارید!!



**ب)** کارت امتیاز بالای بندر را تصاحب کنید؛ برای این کار، ژتون‌های خواسته‌شده در کارت را به بانک بپردازید. سپس کارت امتیاز را در کنار صفحه‌ی خود بگذارید. اگر کارت‌های امتیازی دیگری نیز دارید، کارت‌ها را طوری روی هم بچینید که فقط لبه‌ی بالایی کارت‌ها مشخص باشد. پس از برداشتن یکی از کارت‌های امتیاز، بقیه‌ی کارت‌ها را به چپ کشیده و سپس جای خالی به وجود آمده در سمت چپ دسته‌ی کارت‌ها را با کارت جدیدی که می‌کشید، پُر کنید. هر کارت امتیاز، نشان‌دهنده‌ی یکی از ۴ نماد دنیای جدید است و منفعتی لحظه‌ای یا دائمی را نصیب شما می‌کند.

به‌علاوه، هر کارت امتیاز، در پایان بازی، به‌اندازه‌ی عدد نوشته‌شده در پایین کارت، امتیاز نصیب بازیکن می‌کند.

## کارت‌های امتیاز:

کارت‌های امتیاز بر ۴ نوع‌اند که هر کدام، دارای یکی از نمادهای دنیای جدید - در گوشه‌ی بالا سمت راست‌شان - هستند:

**کارت‌های کمک‌های بومیان (دائمی):** هرگاه از مکانی استفاده کنید که نماد مشخص‌شده را در دایره نشان می‌دهد، تعداد آدمک‌هایی که باید در این محل بگذارید، یکی کم‌تر می‌شود. اگر چند کارت با یک نماد داشته باشید، تعداد آدمک‌های مورد نیازتان به‌ازای هر کارت، یکی کم‌تر می‌شود. البته هر بار باید دست‌کم یک آدمک بگذارید.

**کارت‌های ابزار (دائمی):** هرگاه از مکانی استفاده کنید که نماد مشخص‌شده را در دایره نشان می‌دهد، پیش از انجام عملیات آن مکان، بلافاصله ژتون مشخص را دریافت می‌کنید. اگر چند کارت با یک نماد داشته باشید، به‌ازای هر کدام، یک ژتون دریافت می‌کنید.

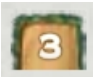
**آدمک‌های بیش‌تر (لحظه‌ای):** کارت را که برداشتید، آدمک‌های مشخص‌شده را از ذخیره‌تان برداشته و در صفحه‌ی خود بگذارید. اگر آدمکی در ذخیره‌تان باقی نمانده باشد، آدمکی هم نمی‌توانید به صفحه بفرستید (ولی در هر حال می‌توانید از این نوع کارت بردارید).

**اکتشاف (لحظه‌ای):** کارت را که برداشتید، یک کاشی اکتشاف از صفحه‌ی اصلی برداشته و پیش‌روی خود بگذارید. اگر کاشی، یک جایزه‌ی فوری را نشان می‌داد، بلافاصله آن را بردارید. با برداشتن کاشی اکتشاف از صفحه، محل تازه‌ای را باز می‌کنید که همه‌ی بازیکنان می‌توانند از آن استفاده کنند.

## جایزه‌های (امتیازات ویژه‌ی) کاشی‌های اکتشاف:

جایزه‌ی فوری: ژتون‌های مشخص‌شده را از ذخیره‌ی اصلی (بانک) بردارید.

جایزه‌ی فوری: یک آدمک از ذخیره‌ی خود به صفحه‌ی خود اضافه کنید.



جایزه در پایان بازی: ۳ امتیاز.



جایزه در پایان بازی: یک نماد دنیای جدید اضافی در هنگام امتیازشماری کاشی‌های جایزه.

## کاشی‌های جایزه:



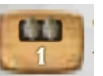
بیش‌تر کاشی‌های جایزه، ملزوماتی دارند! در هنگام امتیازشماری در پایان بازی، برای هر کاشی به‌طور جداگانه بررسی کنید که ملزومات هر کاشی را چند بار می‌توانید تأمین کنید. به‌ازای هر بار، امتیازی را که در پایین کاشی نوشته شده، دریافت می‌کنید.



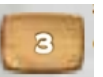
به‌ازای هر نماد دنیای جدید مشخص شده که به دست آورده‌اید (جمع کرده‌اید) (در کارت‌های امتیاز و در کاشی‌های اکتشاف)، ۲ امتیاز می‌گیرید.



به‌ازای هر جفت نماد دنیای جدید مشخص شده که به دست آورده‌اید (جمع کرده‌اید) (در کارت‌های امتیاز و در کاشی‌های اکتشاف)، ۳ امتیاز می‌گیرید.



به‌ازای هر ۲ آدمکی که به دست آورده‌اید، ۱ امتیاز بگیرید. این، شامل همه‌ی آدمک‌هایی می‌شود که در صفحه‌ی خودتان یا در صفحه‌ی اصلی دارید (آدمک‌هایی که در ذخیره‌ی خود دارید، به حساب نمی‌آیند).



۳ امتیاز می‌گیرید (مفت و مسلّم)!

**مثال:** در پایان بازی، گام ۷ نماد دنیای جدید به دست آورده‌است:



کاشی‌های جایزه‌ی او، در مجموع، ۱۸ امتیاز نصیب‌اش می‌کنند:



\*\*\*\*\*



\*\*\*\*\*



\* طراحی بازی: **Emerson Matsuuchi** \* مترجم: کیومرث قنبری آذر \*

\* ارائه‌ای منحصربه‌فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: [www.LBMind.com](http://www.LBMind.com) \*

\* شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: [۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸](tel:021-88482038) \*

\* Follow us on **Telegram** and **Instagram**: [@LBMind](https://www.instagram.com/LBMind) \*