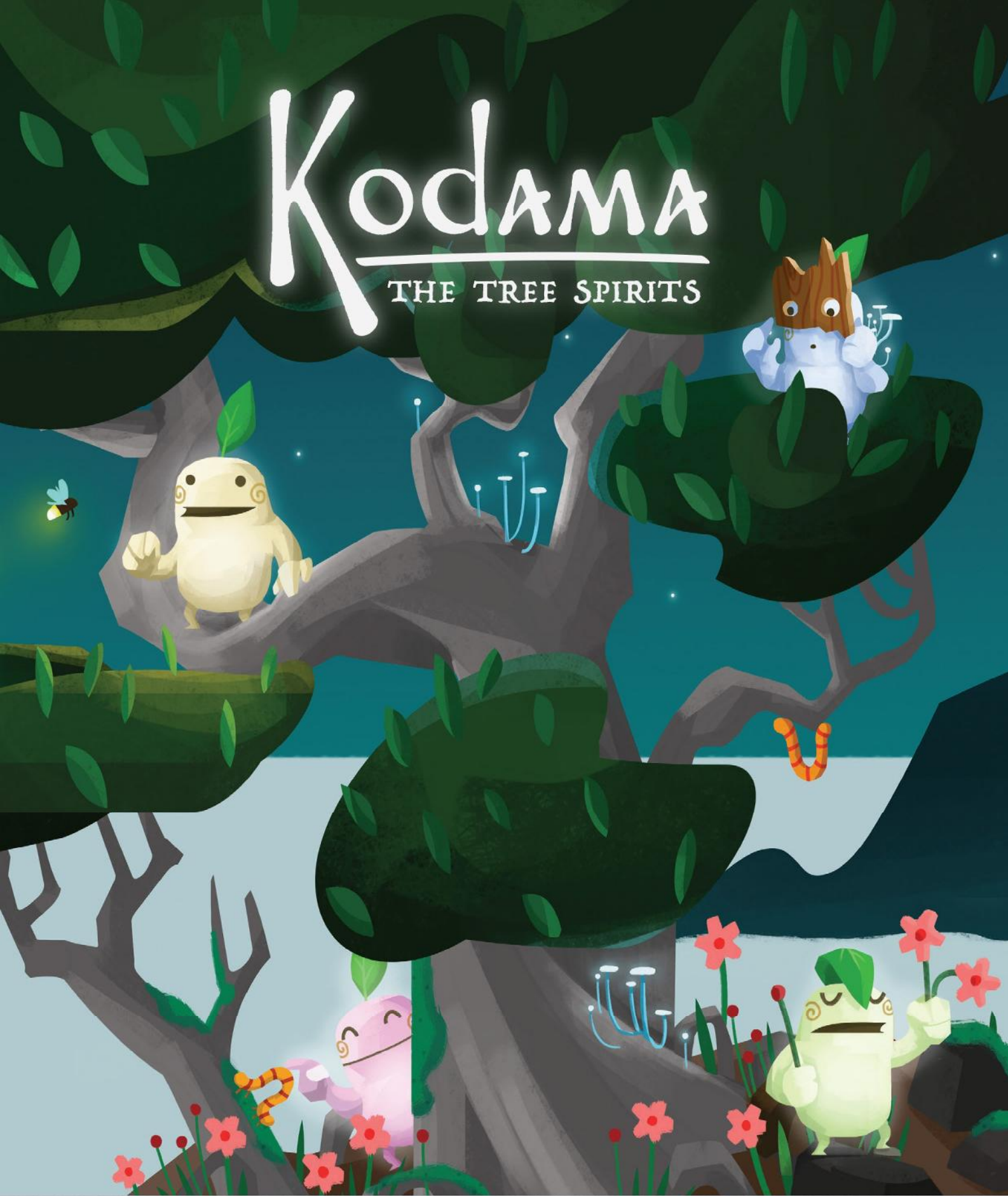


# Kodama

THE TREE SPIRITS



Scan the QR code to have the rules explained to you!

جنگل به سرعت رشد می کند. شما به عنوان محافظ Kodama یعنی ارواح درخت، باید جنگل را سلامت نگاه دارید و آن را مانند یک خانه سرسبز برای دوستان کوچک تان حفظ کنید. در سه فصل رشد، شما باید درختانی را با ترکیب مناسبی از گل ها، حیوانات و ترتیب شاخه ها طوری پرورش دهید که در نهایت Kodama شما تا حد امکان شاد باشد. هرکسی که بیشتر از Kodama خود مراقبت کند، تا نسل ها یادش زنده خواهد بود.

**Kodama: The Tree Spirits** این امکان را به بازیکنان می دهد که با جایگذاری کارت های شاخه به ترتیبی هوشمندانه، فضای مناسب برای رشدهای آبی را باقی بگذارند. در انتهای هر دور، یک Kodama با توجه به اینکه درخت شما تا چه حد نیازهای وی را برطرف کرده باشد، برای شما امتیازاتی به ارمغان خواهد آورد. Kodama با آرت بسیار زیبا و تاکتیک های خلاقانه، یک بازی بسیار عالی برای تمام اعضای خانواده است.

برنده Kodama بازیکنی است که بیشترین امتیاز را کسب کرده باشد که با علامت (برگ) در بازی مشخص می شود. بازیکنان از ۲ طریق در بازی امتیاز می گیرند:

(۱) با جایگذاری کارت های شاخه با آیکنی که مطابق با آیکن روی کارت های متصل به آن باشد و

(۲) با بازی کردن کارت های Kodama

## اجزاء بازی



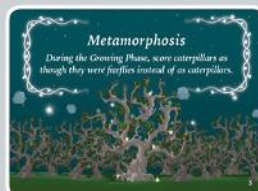
کارت شاخه ۶۵



کارت ۲۳ Kodama



+ ۹ کارت جوانه Kodama



۱۵ کارت فرمان (۵ کارت از فصل های بهار، تابستان و پاییز)



کارت تنه ۶



۶ توکن بازیکن



یک توکن فصل



۵ توکن ۵۰/۱۰۰ امتیاز



یک صفحه امتیاز شمار



توکن بازیکن شروع کننده

## آناتومی کارت ها:



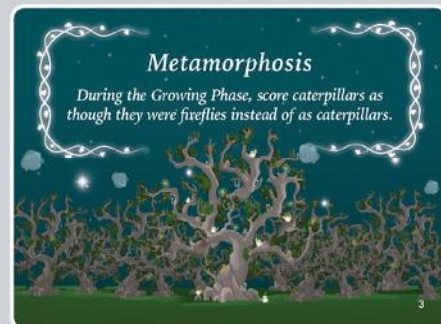
کارت تنه: هر کارت تنه یک آیکن خاص و منحصر به فرد خود را داراست. چندین شاخه از هر تنه پدید می آید که می توانند گسترش یابند.



کارت شاخه: هر کارت شاخه دارای ترتیبی از برخی ۶ آیکن موجود است: کرم های ابریشم، ابرها، کرم های شب تاب، گل ها، قارچ ها و ستارگان. شاخه ها نیز خودشان شکل های متنوعی دارند.



کارت های Kodama و جوانه Kodama: هر کارت Kodama یکی از ارواح درخت را ترسیم می کند و شرایطی را که آنها برای خانه جدیدشان ترجیح می دهند مشخص می کند. کارت های جوانه Kodama کارت های مخصوصی هستند که می توانید هنگام بازی با بازیکنان جدیدتر از آنها استفاده کنید. این کارت های Kodama های کوچکتری را در خود دارند. به جای کارت های Kodama، یک دسته از کارت های جوانه Kodama را به بازیکنان جدید بدهید که حرف مشترکی روی آنهاست (A، B و ...) و آنها را تشویق کنید که هر کارت را در فصلی بازی کنند که روی آن نوشته شده است.



کارت فرمان: هر کارت فرمان، شرایط خاصی را برای بهار، تابستان یا پاییز تعیین می کند. می توانید با نگاه کردن به پشت کارت، تشخیص دهید که کارت فرمان مربوط به کدام فصل است.

## چیدمان:

۱. صفحه امتیاز شماری را روی میز قرار دهید. توکن فصل را در شمارنده فصل ها روی کلمه «بهار» قرار دهید.
۲. به هر بازیکن به صورت تصادفی یک کارت تنه دهید. کارت تنه خود را لبه میز قرار دهید تا درخت بتواند به سمت مرکز میز رشد کند.
۳. توکن های بازیکن تان را که با آیکون روی کارت تنه مربوط به شما هماهنگ است، روی دو فضای مشخص شده با عدد ۰ در صفحه امتیاز شماری قرار دهید. مثال: اگر تنه شما آیکون قارچ را داراست، توکن های شما دو توکنی است که علامت قارچ روی آنها وجود دارد.
۴. تمام کارت های Kodama را بُر بزنید و به هر بازیکن ۴ کارت بدهید.
۵. کارت های فرمان هر فصل را جداگانه بُر بزنید و یک کارت فرمان از هر فصل را به پشت و در کنار منطقه بازی قرار دهید.
۶. باقی کارت های Kodama، فرمان و تنه و همچنین توکن های بازیکن بدون استفاده را به جعبه بازی بازگردانید.
۷. تمام کارت های شاخه را با هم بُر بزنید و یک دسته کارت ایجاد کنید. این دسته را به پشت در کنار منطقه بازی قرار دهید.
۸. چهار کارت شاخه رویی دسته را به رو در مرکز میز بازی قرار دهید و با این کار قسمت «نمایشگاه» را شکل دهید.
۹. بازیکنی که سبزترین لباس را پوشیده بازی را آغاز می کند. توکن بازیکن آغاز کننده را به این بازیکن بدهید.



## انجام بازی:

**Kodama: The Tree Spirits** طی سه فصل انجام می شود. هر فصل به سه فاز تقسیم می شود: (۱) فاز فرمان، (۲) فاز رشد و فاز **Kodama** در فاز فرمان، نگهبانان جنگل شرایط ویژه ای را برای بازیکنان تعیین می کنند. در طی هر فاز رشد، بازیکنان درختان خود را گسترش می دهند تا آنها را برای **Kodama**ها فریبنده تر و جذاب تر گردانند. فاز رشد به ۴ دور تقسیم می شود که در هر دور هر بازیکن یک نوبت برای رشد درخت خود خواهد داشت. در فاز **Kodama**، بازیکنان یکی از **Kodama**های خود را انتخاب می کنند تا در درخت شان زندگی کند و این **Kodama** امتیازاتی را برای آنها به ارمغان خواهد آورد. فاز فرمان:

یک کارت فرمان را رو کنید و بازیکن اول آن را با صدای بلند برای همه بازیکنان بخواند. این کارت یک قانون مخصوص را برای بازیکنان در طول فصل اجرا خواهد کرد. خواندن باقی کارت های فرمان در درک بهتر کارت ها به شما کمک خواهد کرد، اما فعلا این کارت فرمان را به صورتی که برای همه بازیکنان قابل مشاهده و دسترسی باشد روی میز قرار دهید. در طول فازهای فرمان دوم و سوم، کارت فرمان فصل قبلی را از بازی خارج کنید.

اصطلاحات کارت های **Kodama** و فصول:

کارت پایانی: کارت شاخه ای است که تنها با یک کارت دیگر در تماس است. حداکثر دو فاصله از تنه: یک کارت زمانی در این فاصله از تنه شما قرار دارد که با کارت تنه در تماس باشد یا با کارتی در تماس باشد که با تنه در تماس است.



توکن های ۵۰/۱۰۰ امتیازی:

در امتیاز شمار شما حداکثر می توانید ۴۹ امتیاز ثبت کنید. به محض اینکه امتیاز شما به ۵۰ رسید، توکن امتیاز شمار خود را به عدد صفر منتقل کنید و در عوض یک توکن با امتیاز ۵۰ دریافت نمایید. هرگاه به امتیاز ۱۰۰ رسیدید، این توکن را بچرخانید و از دیگر سمت آن استفاده کنید.



## فاز رشد:

این فاز با بازیکن شروع کننده آغاز می شود و سپس دیگر بازیکنان در جهت حرکت عقربه های ساعت نوبت خود را انجام می دهند. در این فاز باید به ترتیب مراحل زیر را طی کنید:

۱. یک کارت شاخه بازی کنید: یک کارت شاخه از دست خود انتخاب کنید و آن را به درخت خود اضافه نمایید. در اضافه کردن کارت های شاخه به درخت، باید قوانین زیر را رعایت کنید:

الف) حتما متوجه قسمتی از شاخه که از گوشه کارت گسترش یافته شده اید. این قسمت باید در تماس با شاخه یکی دیگر از کارت ها قرار بگیرد (به عبارت دیگر، باید مانند یک شاخه در حال رشد به نظر برسد).

ب) شاخه جدیدی که اضافه می کنید، تنها باید با یک کارت در تماس باشد.  
پ) نباید هیچ یک از آیکن های کارت های قبلی را با کارت جدیدی بپوشانید.  
ت) شاخه ای که اضافه می کنید نباید از لبه میز خارج شود (یعنی طوری کارتی را بازی نکنید که از سطح تحتانی تنه درخت پایین تر قرار بگیرد. به مثال پایین تر توجه کنید)  
ث) نباید کارت شاخه را طوری بازی کنید که باعث شود در این نوبت بیش از ۱۰ امتیاز بگیرید (توضیحات مرحله دوم این فاز را ببینید). این محدودیت ۱۰ امتیازی، به هیچ وجه شامل امتیازات کسب شده از کارت های فرمان نمی شود.

ج) هیچ یک از کارت های دیگری که روی درخت تان وجود دارد را جا به جا نکنید. زمانی که یک کارت شاخه روی درخت قرار گرفت و برای تان امتیاز به ارمغان آورد دیگر از جای خود تکان نخواهد خورد.

مثالی از جایگذاری کارت شاخه:

فرض کنید کارتی از دست خود برداشته اید و می خواهید آن را به سمت راست درخت خود اضافه کنید. ابتدا چند محل را بررسی می کنید که ببینید آیا از نظر قوانین بازی مجاز هستید یا خیر:

(A) کارت از لبه میز خارج می شود، بنابراین مجاز نیستید.  
(B) به طرز آشکاری با بیش از یک کارت همپوشانی دارد و همچنین بخشی از یک آیکن کارت زیرین خود را می پوشاند، بنابراین مجاز نیستید.  
(C) به طور مستقیم تنها در تماس با یک کارت است، هیچ آیکنی را نپوشانده و از لبه میز نیز خارج نمی شود، بنابراین مجاز هستید.



۲. کسب امتیاز: بعد از جایگذاری کارت شاخه، به آیکون آن کارت نگاه کنید. شما به ازای هر آیکون مشابه در خط ممتد کارت ها تا تنه یک امتیاز خواهید گرفت. اما اگر آیکون های مشابه در این خط ممتد باشند هیچ امتیازی برای شما نخواهد داشت (مثال پایین تر را ببینید).

چند نکته:

- شما تنها براساس آیکون هایی امتیاز می گیرید که روی کارت شاخه جدید وجود دارد.
- این آیکون ها باید بخشی از خط ممتد کارت هایی باشد که کارت جدیدتان نیز جزئی از آن است. باقی آیکون ها، هر جایی از درخت که باشند امتیازی برای شما نخواهند داشت.
- خط ممتد کارت ها از کارت جدیدی که شروع کرده اید آغاز می شوند و تا تنه ادامه می یابد، یا اینکه در میانه راه آیکون مشترک روی کارتی وجود نداشته باشد.

مثالی از امتیازگیری:

(A) شما کارتی با دو آیکون کرم شب تاب، یک گل صورتی و یک کرم ابریشم را بازی کرده اید. با دنبال کردن این خط کارت ها به سمت تنه، شما به ازای هر کرم شب تاب و هر کرم ابریشم روی کارت های خط ممتد یک امتیاز خواهید گرفت که این شامل کارتی که به تازگی بازی کرده اید نیز می شود (به علامت های تیک سبز روی تصویر دقت کنید)، در مجموع ۹ امتیاز.

(B) اگرچه شما یک آیکون گل روی کارت جدیدی که بازی کرده اید دارید، اما بابت گل ها امتیازی نخواهید گرفت چرا که این کارت خط ممتد را قطع می کند.

(C) شما برای کرم های شب تاب روی این کارت امتیازی نخواهید گرفت زیرا بخشی از خط ممتد کارت ها، از کارت جدید تا کارت تنه، مسیر امتیاز شماری هرگز به عقب بازمی گردد حتی اگر شاخه چند انشعاب داشته باشد.



۳. پر کردن مجدد قسمت «نمایشگاه»: یک کارت از روی دسته کارت های شاخه به منطقه نمایشگاه اضافه کنید. اگر بازیکن شروع کننده هستید، توکن فصل را در روی فصل شمار یک خانه به جلو ببرید.

فاز Kodama:

بعد اینکه هر بازیکن ۴ نوبت در یک فصل بازی کرد، باید یک کارت Kodama بازی کند. بازیکنان باید به ترتیب نوبت یکی از کارت های Kodama خود را بازی کرده و براساس شرایطی که روی آن کارت گفته شده است امتیاز کسب کنند. بعد از اینکه از یک کارت Kodama استفاده شد و امتیازش دریافت گردید، آن را به جعبه بازی بازگردانید. این کارت ها تا پایان بازی دیگر مورد استفاده قرار نخواهند گرفت. پس از اینکه همه بازیکنان یک کارت Kodama بازی کردند، بازیکن شروع کننده، نشانگر بازیکن نخست را به بازیکنی با کمترین امتیاز می دهد، اگر امتیاز دو یا چند بازیکن برابر بود، نشانگر به بازیکنی با کمترین امتیاز می رسد که نزدیک ترین بازیکن از سمت چپ به شروع کننده فعلی باشد. سپس فاز فرمان بعدی را شروع کنید. پایان بازی:

در انتهای سومین فاز Kodama بازی به پایان می رسد. هر بازیکن یک کارت Kodama در دست خواهد داشت که مورد استفاده قرار نخواهد گرفت. بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده بازی لقب خواهد گرفت.

*Game Design*  
Daniel Solis



*Illustration*

Kwanchai Moriya

*Game Development*

Nick Little and Travis R. Chance

*Art Direction and Graphic Design*

Scott Hartman

*Editor*

Jim Spivey

*Manufactured by*

Strom Manufacturing, Inc.

**Playtesters:** Ruth Boyack, Heather Brutz, Kelsie Clegg, Jason Funk, Bruce Guild, Jacob Guild, Drew Hicks, Brian “Big Mac” McCarthy, Stacey Montalvo, Terry Murray, Nelson Nogales, Lewis Pulsipher, Benjamin Reinhart, Graham Russell, Suzanne Sheldon, Greg and Sarah Shoemaker, Adam Skelding, and the Interactions play group.

**Special Thanks to:** Our collective special ladies, who put up with much and ask for little in return: Kristen, Jennifer C., Jennifer W., Megan, and Denice. We also want to thank Guro Bjerkan, Alana Davis, Richard Ham, Jason Low, Natalia Matukhno, Lance Myxter, Daniel Noriega, Pether Olsson, J. Ramón Palacios, Caroline Remmers, Paul Wysocki, as well as The Game Preserve and Game Time for providing us a place to call home.

© 2016 Lone Oak Games - Oakland, CA 94610. All rights reserved.