

QUESTS OF VALERIA



DAILY MAGIC™
GAMES

داستان ماموریت های والریا

در میان تهاجم هیولاها و درگیری های جزئی دوک ها و دوشیزه ها، رؤسای اتحادیه های نیوشیلینا برای اطمینان از رونق اقتصادی قلمرو در پشت پرده فعالیت می کردند. شما در این بازی در نقش یکی از رؤسای اتحادیه مشهور قرار می گیرید و بخش اعظمی از تجارت خود را در میخانه باشکوه گوتروت انجام خواهید داد که در قلب نیوشیلینا قرار دارد. برای موفقیت در بازی تنها استخدام شهروندان و فرستادن آنها برای انجام ماموریت ها کافی نیست، بلکه باید از قابلیت های خاص آنها نیز استفاده کنید تا دست بالا را داشته باشید. با ساخت آبشارهایی از اقدامات مفید، دیگر رؤسای انجمن را گول زده، پرستیز را برای انجمن خود به ارمغان آورده و پادشاه و مردمان والریا را به تحسین وادر کنید.

نگاه کلی به بازی:

در بازی ماموریت های والریا شما در نقش یک رئیس اتحادیه قرار می گیرید و با استخدام شهروندان در میخانه شهر، آنها را برای انجام ماموریت های مختلف می فرستید. به ازای هر ماموریتی که به طور کامل انجام دهید، امتیازات پیروزی دریافت خواهید کرد و رئیس اتحادیه تان به شما کمک خواهد کرد امتیازات پیروزی را به عنوان جایزه از ماموریت های خاص کسب کنید. بازیکنی که در پایان بازی بیشترین امتیاز پیروزی را داشته باشد برنده بازی است و تمام قلمرو والریا به او و انجمنش حسادت می کنند.



۸۴ کارت سیتیزن



۳۲ کارت ماموریت



۶ کارت Guild Master



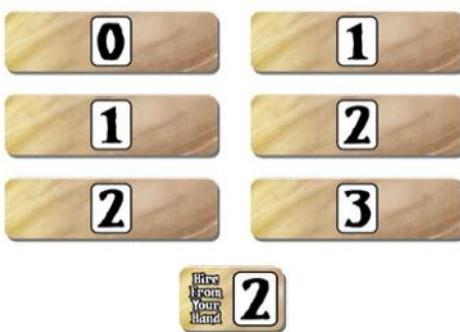
۲ نشان اکشن و یک نشان بازیکن شروع کننده



۵ کارت راهنمای بازیکن



۷ نشان هزینه کارت



آماده سازی بازی:

کارت های Guild Master را بُر زده و به پشت به هر بازیکن یکی بدهید. این کارت ها و نقش شان باید در طول بازی از دیگر بازیکنان مخفی بمانند، اما خودتان می توانید در هر زمانی از بازی به آن نگاه کنید. کارت های باقی مانده را به جعبه بازی بازگردانید و به هر بازیکن یک کارت راهنمای مانده را بدهید.

نشان های هزینه کار را در وسط، طوری که در دسترس همه بازیکنان باشد قرار داده و آنها را به ترتیب از چپ به راست بچینید: ۰, ۱, ۱, ۲, ۲, ۳ و «استخدام از دست خودتان = ۲»

کارت های Citizen را بُر زده و به هر بازیکن سه کارت بدهید.

۶ کارت Citizen را به رو و به ترتیب زیر ۶ نشان هزینه کارت قرار دهید. این ردیف شش تایی، کارت های سیتیزنی هستند که می توانند استخدام شوند. باقی کارت های سیتیزن را زیر نشان «استخدام از دست خودتان = ۲» قرار دهید تا دسته کارت های سیتیزن را شکل دهند.

کارت های مأموریت را بُر زده و ۶ کارت را (در بازی دو نفره ۴ کارت) در قسمت بالای نشان های هزینه کارت قرار دهید تا مأموریت های فعال را در میخانه تشکیل دهند (محلى که قهرمانان برای نوشیدن مراجعه می کنند و با پیشنهادات مختلف برای مأموریت رو به رو خواهند شد). باقی کارت های مأموریت را نیز بالای نشان «استخدام از دست خودتان = ۲» قرار دهید تا دسته کارت های مأموریت را شکل دهند.

به صورت تصادفی یا توافقی بازیکن شروع کننده را تعیین کرده و ۲ نشان اقدام و نشان بازیکن شروع کننده را به او بدهید. بازی از این بازیکن شروع شده و به صورت ساعت گرد ادامه پیدا می کند.



نکته: در این دفترچه راهنمایی که در برابرتان قرار دارند، تحت عنوان اتحادیه شما یاد خواهد شد.

نشانه ها

نشانه های زیر که علامتی از نقش های شهروندان هستند، بر روی کارت های سیتیزن و مأموریت دیده می شود و هر یک معنایی دارد:



کاگر



سرباز



سایه



قدس

نشانه های زیر نیز علامتی از ۳ منبع موجود در بازی هستند که روی کارت های سیتیزن و ماموریت دیده می شوند:



طلاء



نیرو



جادو

اگر روی هر یک از این نشانه ها عددی وجود داشته باشد، نشان دهنده تعداد آن منبع است. اگر روی هر یک از این نشانه ها علامت «=» وجود داشته باشد، یعنی برابر با تعدادی از آن منبع که در همان دور بازی می کنید.

مثال: ماریا یک کارت شوالیه - Knight (با ۱ نیرو) و یک کارت تیرانداز - Archer (با نیروی ۲) را بازی می کند که در مجموع ۳ قدرت می دهنده، اما او برای تکمیل ماموریتی که انتخاب کرده است نیاز به ۵ نیرو دارد. بنابراین ماریا یک کارت جنگجو (Warlord) را بازی میکند که دارای علامت = بر روی نشانه نیرو است و بنابراین ۳ نیروی دیگر (برابر با تعدادی از آن منبع که در همان دور بازی می کند) به او می دهد و می تواند ماموریت مورد نظر خود را انجام دهد.

شما می توانید کارت های سیتیزنی که یک علامت «=» در بالای یکی از منابع دارند را بسوزانید (از بازی خارج کنید)، بدون اینکه کارت سیتیزن دیگری با همان منبع را از بازی خارج نمایید. در این صورت هیچگونه منبعی از آن نوع را نخواهید داشت، اما همچنین می توانید از نقش سیتیزنی آن کارت استفاده کنید.

آیکون های زیر نشان دهنده اکشن هایی هستند (بخش اکشن ها را در ادامه دفترچه بخوانید) که در طول بازی انجام می دهید و روی کارت های سیتیزن و ماموریت دیده می شوند:



کشیدن کارت



استخدام



رزرو



ماموریت

آیکن های زیر به عنوان اپراتور و آیکون مرجع بر روی کارت های سیتیزن استفاده می شود:

کارت سیتیزن: کارت سیتیزن مربوط به یک بازیکن یا اتحادیه. معمولاً توسط بازیکن دیگری گرفته می شود.

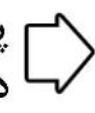
یک کارت سیتیزن بسوزانید: یک کارت سیتیزن از دست یک بازیکن یا اتحادیه سوزانده می شود.

یک کارت ماموریت بسوزانید: یک کارت ماموریت را از میخانه یا ماموریت های رزرو شده بازیکنان بسوزانید.

دست بازیکن: به این معنا که یک کارت از دست بازیکنی که انتخاب می کنید گرفته می شود.

اتحادیه بازیکن: به این معنا که یک کارت از اتحادیه انتخابی شما گرفته می شود.

میخانه (Tavern): به این معنا که یک کارت از میخانه یا ماموریت های فعال گرفته می شود.

پرداخت: آیتم سمت چپ این آیکون باید پرداخت شود تا آیتم سمت راست آن را به دست آورید. 

گرفتن: آیتم سمت چپ این آیکون از آیتم سمت راست آن گرفته خواهد شد. 

یا: تنها یکی از آیتم های لیست شده در دو سمت این آیکون باید انتخاب شود. 

آیکون زیر نشان دهنده امتیازات پیروزی است و بر روی کارت های ماموریت وجود دارد.

امتیاز پیروزی: عدد بالای این علامت، نشان دهنده تعداد امتیاز پیروزی است که در انتهای بازی از آن کارت دریافت می کنید. 

مشخصات کارت

سه نوع کارت اصلی در بازی وجود دارد: سیتیزن، ماموریت و **کارت سیتیزن:**

کارت های سیتیزن نشان دهنده افرادی هستند که در میخانه حضور دارند و شما می توانید آنها را استخدام کنید تا به اتحادیه تان بپیونددن.



نقش های سیتیزن:

هر کارت سیتیزن یک آیکون نقش سیتیزن دارد (کارگر، سرباز، سایه و مقدس) که در گوشه سمت چپ و بالای کارت مشخص شده است. برای تکمیل ماموریت ها نیاز به کارت های سیتیزن با نقش های خاصی است که از بازی خارج شوند و ماموریت تکمیل شود.

منبع تولیدی:

هر سیتیزن نوعی از منابع را تولید می کند که در سمت چپ کارت مشخص شده است (طلا، جادو یا نیرو). برای تکمیل ماموریت ها منابع خاصی نیاز است که باید از بازی خارج شوند تا آن ماموریت کامل شود.

نام سیتیزن: هر سیتیزن نامی دارد که می توانید آن را در مرکز کارت مشاهده کنید.

قدرت استخدام: اکثر سیتیزن ها یک قدرت استخدام دارند که در پایین کارت مشخص شده است، زمانی که شما یک سیتیزن را برای اتحادیه خودتان استخدام می کنید، بلافاصله آن قدرت استخدام را به دست می آورید.

کارت های ماموریت:

کارت های ماموریت نشان دهنده ماموریت هایی هستند که در میخانه وجود دارد و شما می توانید با تکمیل آنها امتیاز دریافت کنید.



نام ماموریت: هر ماموریت نامی دارد که می توانید آن را در قسمت بالای کارت مشاهده کنید.

الزمات: هر ماموریت نیازمند این است که شما کارت هایی با مقادیر و ترکیب خاصی از نقش های سیتیزن و منابع را از بازی خارج کنید. شما می توانید با خارج کردن مواردی بیش از الزامات ماموریت آن را تکمیل کنید، اما باید حداقل نقش ها و منابع مورد نیاز که در کارت ماموریت مشخص شده است را بسوزانید تا آن ماموریت تکمیل شود.

پاداش ها: هر ماموریت تکمیل شده امتیازات پیروزی به شما می دهد که در انتهای بازی محاسبه خواهد شد. همچنین بیشتر ماموریت ها نیز اکشن های جایزه ای را به شما اعطا خواهند کرد که می توانید بلافاصله بعد از تکمیل ماموریت، آنها را به کار ببرید. بعد از تکمیل اکشن یا اکشن های جایزه، کارت ماموریت را به سمت پشت برگردانید.

نوع ماموریت: ۴ نوع ماموریت در بازی وجود دارد (ماجراجویی، نبرد، تجارت و فریب).
Guild Master های مختلف در انتهای بازی برای تکمیل برخی انواع خاص از ماموریت‌ها، امتیازات پیروزی ویژه‌ای را دریافت خواهند کرد.
توضیح داستان: در هر کارت ماموریت یک توضیح کوتاه داستانی وجود دارد تا شما را در حال و هوای سرزمین والریا قرار دهد.

کارت **Guild Master**

کارت‌های **Guild Master** نشان دهنده شخصیت مخفی شما در بازی هستند. آنها را تا پایان بازی از دیگر بازیکنان پنهان نگهدارید.



نام **Guild Master**: هر **Guild Master** یک نام دارد که در مرکز کارت مشخص شده است.

قدرت پایان بازی: هر **Guild Master** امتیازهای پیروزی اضافه‌ای را در انتهای بازی به بازیکن دارنده خود اعطا می‌کند که این امتیازها به نوع ماموریت‌هایی که بازیکن تکمیل کرده است بستگی دارد.

جريان بازی:

بازی از بازیکن شروع کننده آغاز می‌شود و بازیکنان به ترتیب نوبت خود را بازی می‌کنند. هر نوبت ۲ فاز دارد: فاز اکشن و فاز پایان.

فاز اکشن:

در فاز اکشن بازیکن باید ۲ اکشن از ۴ اکشن زیر را انجام دهد:
۱) کارت کشیدن: یک کارت دسته کارت های سیتیزن بکشد.

۲) استخدام: یکی از کارت های سیتیزن میخانه را با پرداخت هزینه آن به استخدام خود درآورد.

۳) رزرو: یکی از ماموریت های موجود در میخانه را رزرو کرده و آن را مقابل خودتان قرار دهید. یا همه ماموریت های موجود در میخانه را سوزانده و میخانه را با ماموریت های جدید پر کنید و سپس یکی از آنها را رزرو نمایید.

۴) ماموریت: یکی از ماموریت های موجود در میخانه یا ماموریتی که رزرو کرده اید را تکمیل کنید.

در ادامه دفترچه هر یک از این اکشن ها توضیح داده می شود.

شما می توانید یک اکشن را نیز دوبار انجام دهید. ممکن است به خاطر اکشن های جایزه و قدرت های استخدام، فراموش کنید که در حال انجام کدام اکشن هستید. ما توکن های اکشن را در بازی قرار دادیم تا به شما کمک کند اکشن مورد نظرتان را به یاد آورید. زمانی که یک بازیکن اکشن اول خود را شروع می کند، توکن اکشن شماره ۱ را به بازیکن سمت چپ خود می دهد و پس از آغاز اکشن دوم، توکن اکشن شماره ۲ را به نفر سمت چپ خود می دهد. پس از انتقال توکن اکشن شماره ۲ و تکمیل اکشن، بازیکن وارد فاز پایان می گردد.

فاز پایان:

در فاز پایان بازیکن فعال باید تمام ۶ جایگاه مربوط به کارت های ماموریت را در میخانه پر کند (۴ جایگاه در بازی دو نفره). اگر دسته کارت های ماموریت به اتمام رسید، کارت های ماموریت سوخته را مجدد بُر زده و دسته جدیدی تشکیل دهید.

سپس بازیکن کارت های سیتیزن باقی مانده در میخانه را به سمت چپ منتقل می کند تا تمام هزینه های کارت خالی پر شود و سپس از دسته کارت های سیتیزن کارت برداشته و آن را در سمت راست ترین فضای خالی قرار می دهد تا جایی که تمام ۶ قسمت پر شود. اگر دسته کارت های سیتیزن به اتمام رسید، کارت های سوخته را مجدد بُر زده و دسته جدیدی تشکیل دهید.





مثال: ماریا کارت زیر توکن هزینه کارت «۱» را در نوبت خود از میخانه به استخدام درآورده است. در انتهای نوبت و در فاز پایان، او Sorceress را به سمت چپ منتقل می کند تا فضای خالی را پر کند، سپس همین کار را ادامه می دهد تا قسمت مربوط به هزینه کارت «۳» خالی بماند.



سپس یک کارت از دسته کارت های سیتیزن برداشته و آن را به رو در زیر توکن هزینه کارت «۳» قرار می دهد.

شما می توانید در انتهای نوبت قان حداکثر ۸ کارت در دست قان و حداکثر ۸ کارت در اتحادیه خود داشته باشید. در صورتی که کارت های بیشتری از این محدوده داشتید، به انتخاب خود قان کارت های اضافه را بسوزانید.

اکشن ها:

زمانی که یک بازیکن اکشنی را انجام می دهد، ممکن است با استخدام سیتیزن یا تکمیل یک ماموریت، اکشن های جایزه ای را فعال کند. تمامی این اکشن ها باید به محض فعال شدن توسط بازیکن انجام شوند.

نکته: ممکن است سیتیزن یا ماموریت، چندین اکشن جایزه را به بازیکن بدنهند که در این صورت بازیکن می تواند به هر ترتیبی که مایل بود آنها را انجام دهد.

کشیدن کارت:

یک کارت از دسته کارت های سیتیزن بکشید و به دست خود اضافه کنید. اگر دسته کارت های سیتیزن به اتمام رسید، کارت های سیتیزن سوخته را مجدد بُر زده و دسته جدیدی تشکیل دهید.

در انتهای نوبت تان، شما می‌توانید حداکثر ۸ کارت در دست خود داشته باشید. در طول نوبت خود می‌توانید اکشن کشیدن کارت را انجام دهید، اما در انتهای نوبت، باید کارت‌های اضافه را به میل خودتان بسوزانید.

استخدام:

یک کارت سیتیزن از میخانه انتخاب کنید و با پرداخت هزینه‌ای که روی توکن هزینه کارت مربوط به آن مشخص شده است، آن را به استخدام خود درآورید. این کارت را پس از استخدام از میخانه برداشته و به رو در اتحادیه خود قرار دهید. اگر نمی‌توانید هزینه کارتی را پرداخت کنید، قادر به استخدام آن نخواهید بود.

نکته: می‌توانید کارت‌های دست تان را با پرداخت هزینه کارت برابر با ۲، به استخدام خود درآورید.

مثال: سارا ۳ کارت در دست خود دارد (Archer, Blacksmith و Monk). او در نوبت خود با سوزاندن دو کارت از دستش، Monk را استخدام کرده و آن را به رو در اتحادیه خود قرار می‌دهد.

شما می‌توانید هزینه استخدام را با استفاده از کارت‌های دست یا کارت‌های اتحادیه خود بپردازید.

مثال: ماریا می‌خواهد Champion را که هزینه کارت برابر با «۱» دارد را استخدام کند اما هیچ کارتی در دست خود ندارد. بنابراین یک کارت Knight از اتحادیه خود می‌سوزاند و Champion را استخدام می‌کند.

وقتی یک سیتیزن را استخدام می‌کنید و به اتحادیه تان اضافه می‌شود، بلافاصله قدرت استخدام آن کارت را به دست خواهید آورد. قدرت استخدام تنها زمانی فعال می‌شود که یک کارت را از طریق اکشن استخدام یا به عنوان پاداش تکمیل یک ماموریت به اتحادیه خود اضافه کنید. اگر اضافه شدن کارت به اتحادیه به دلیل قدرت استخدام یک کارت دیگر باشد، قدرت استخدام کارت دوم فعال نخواهد شد.

مثال: ماریا از Bishop خود استفاده می‌کند تا Wizard سارا را بذدد و آن را در اتحادیه خود قرار دهد. قدرت استخدام جادوگر فعال نمی‌شود زیرا ماریا این کارت را استخدام نکرده است.

در انتهای نوبت تان، شما می‌توانید حداکثر ۸ کارت در دست خود داشته باشید. در طول نوبت خود می‌توانید اکشن کشیدن کارت را انجام دهید، اما در انتهای نوبت، باید کارت‌های اضافه را به میل خودتان بسوزانید.



رزو:

در این اکشن دو انتخاب دارید:

۱. یک ماموریت موجود در میخانه برداشته و آن را به رو به عنوان ماموریت رزو شده در اتحادیه خود قرار دهید و یا

۲. تمام ماموریت های موجود در میخانه را بسوزانید و بلاfacile میخانه را با کارت های دسته ماموریت پر کنید. سپس یک ماموریت جدید موجود در میخانه را انتخاب کرده و به عنوان ماموریت رزو شده در اتحادیه خود قرار دهید.

شما تنها می توانید یک ماموریت رزو شده در اتحادیه خود داشته باشید. البته همچنان می توانید این اکشن را انجام دهید، اما باید قبل رزو کارت جدید، ماموریت قبلی که در اتحادیه تان دارید را بسوزانید.

می توانید ماموریت رزو شده را در نوبت ها یا اکشن های بعدی (حتی در همان نوبت) تکمیل کنید. بازیکنان دیگر نمی توانند ماموریتی که در اتحادیه خود رزو کرده اید را تکمیل کنند.

ماموریت رزو شده ای که تکمیل نشده باشد، در انتهای بازی امتیاز پیروزی برای شما نخواهد داشت. همچنان در امتیازاتی که از Guild Master خود کسب می کنید نیز تأثیر گذار نخواهد بود.

ماموریت:

برای تکمیل یک ماموریت، ماموریت رزو شده خود یا یک ماموریت موجود در میخانه را انتخاب کرده و سیتیزن های مطابق با نیاز آن ماموریت را از اتحادیه خود انتخاب کرده و بسوزانید. شما می توانید از تمام آیکون های منبع و نقش کارت های سیتیزن برای تکمیل ماموریت ها استفاده کنید.

نکته: برای تکمیل ماموریت نمی توانید از کارت های دست خود استفاده کنید و اگر تمام الزامات ماموریت را در اتحادیه خود ندارید، نمی توانید آن ماموریت را تکمیل کنید. بعد از سوزاندن سیتیزن های مطابق با نیاز ماموریت، آن کارت را از میخانه بردارید و به رو در اتحادیه خود قرار دهید (اگر ماموریت رزو شده خود را تکمیل می کنید، پیش از این در اتحادیه شما وجود دارد). به محض تکمیل ماموریت، تمام اکشن های جایزه آن کارت را کسب می کنید. پس از انجام تمام این اکشن های جایزه، کارت ماموریت را به پشت برگردانید.

مثال: ماریا ماموریت Repair The Bridges of Pratchett's Plateau را تکمیل می کند. اون بلاfacile اکشن کشیدن کارت جایزه این ماموریت را با کشیدن یک کارت از دسته کارت های سیتیزن انجام می دهد. سپس ماموریت انجام شده را به پشت بازمی گرداند تا مشخص شود که تمام اکشن های جایزه آن را انجام داده است. امتیازات پیروزی ماموریت های تکمیل شده در انتهای بازی شمارش می شوند.

پایان بازی: بازی زمانی به پایان خود نزدیک می شود که یکی از بازیکنان پنجمین ماموریت خود را تکمیل کنند. در این حالت بازی در آخرین دور خود قرار دارد و بازیکنان یکی پس از دیگری نوبت خود را انجام می دهند تا نوبت به بازیکنی که دارای توکن بازیکن نخست است برسد و اینجا بازی متوقف می شود.

امتیازات ماموریت ها و امتیازاتی که به واسطه Guild Masters نیز به دست می آید شمارش می شوند. بازیکنی که بیشترین امتیاز پیروزی را داشته باشد برنده بازی خواهد بود. اگر امتیازات دو یا چند بازیکن برابر باشد، بازیکنی که کارت های سیتیزن بیشتری در اتحادیه خود دارد برنده بازی است. اگر باز هم تساوی حاکم باشد، بازیکنی که کارت های سیتیزن بیشتری در دست خود داشته باشد پیروز بازی است و در صورت تساوی مجدد، هر دو یا چند بازیکن برنده بازی خواهند بود.

بازی یک نفره:

پادشاه چندین کاندیدا را برای ریاست دفتر ماموریت ها مدنظر قرار داده است و نام شما نیز در میان این کاندیداهای دیده می شود. برای اثبات توانایی های قدرتمندی برای بررسی مهارت های شما در تکمیل ماموریت ها اعزام شده است. تمام تلاش خود را به کار گیرید تا در برابر این مامور مخصوص پادشاه توانایی های خود را بروز دهید.

قوانين بازی تک نفره مشابه با بازی چند نفره است به استثناء تغییرات زیر:
چیدمان:

کارت های Guild Master را بُر زده و یکی از آنها را به طور تصادفی به رو بازگردانید.
باقي کارت ها را به جعبه بازی برگردانید.

پیش از بُر زدن کارت های سیتیزن، تمام کارت های Assassin, Sapper, Mage, Squire و Bishop, Butcher, Baron, Champion را جدا کرده و به جعبه بازی برگردانید. باقی کارت ها را مطابق بازی معمول ادامه دهید.



پس از بُر زدن کارت های ماموریت، دسته این کارت ها را بالای توکن «استخدام از دست خود = ۲» قرار دهید. ۴ کارت ماموریت را به رو و از چپ به راست بالای توکن های هزینه کارت ۳، ۲، ۲ و ۱ قرار دهید.

دسته های کارت سوخته در بازی تک نفره به سمت چپ منتقل می شود.
انجام بازی:

بعد از هر نوبت، هر کارت بالا و پایین توکن هزینه کارت + سوزانده می شود. همه کارت های ماموریت و سیتیزن به سمت دسته کارت های سوخته جا به جا می شوند تا قسمت های خالی را پر کنند و سپس کارت های جدید از دسته های کارت به صف اضافه می شوند.

نکته: بعد از اولین نوبت تان، کارت های ماموریت تنها یک خانه به سمت دسته کارت های سوخته جا به جا می شوند اما در نوبت های بعدی همانطور که در بالا توضیح داده شد جا به جا خواهند شد.

اکشن رزرو:

تنها می توانید به عنوان اکشن ابتدایی خود رزرو انجام دهید. یعنی یک ماموریت فعال را از میخانه برداشته و آن را به رو در اتحادیه خود به عنوان ماموریت رزرو شده قرار دهید.

پایان بازی:

بازی زمانی به پایان می رسد که یکی از دو صف کارت (ماموریت های یا کارت های سیتیزن) به طور کامل خالی شود. کارت های سوخته را در حالت بازی تک نفره نباید بُر بزنید.

امتیاز شماری:

تمام امتیازات پیروزی مربوط به ماموریت های تکمیل شده را بشمارید تا از نظر مامور سلطنتی نسبت به عملکرد خود آگاه شوید:

بیش از ۴۰ امتیاز: «رئیس دفتر ماموریت ها»: پادشاه! این کاندیدا مهارت های حل مسئله فوق العاده ای را داراست و به شدت وی را برای تصدی پست وزارت ماموریت ها پیشنهاد می کنم.

بین ۳۵-۳۹ امتیاز: «معاون دفتر ماموریت ها»: پادشاه! این کاندیدا دارای مهارت های سازمانی عالی است و تشنہ انجام کارهاست. اگر گزینه مناسب تری وجود نداشته باشد، این شخص به بهترین نحو به شما خدمت خواهد کرد.

بین ۲۴-۳۴ امتیاز: «فرمانده ماموریت ها»: پادشاه! این کاندیدا ممکن است مارا به سمت موفقیت یا نابودی سوق دهد. می توانیم ۳ ماه بدون حقوق او را آزمایش کنیم و ببینیم ما را به چه سمتی هدایت خواهد کرد.

بین ۱۳-۲۳ امتیاز: «ناشی در ماموریت ها»: سرورم! به خاطر دارم که پیش از این از وضعیت کاندیداها ابراز نگرانی و تأسف کرده بودم. باید بگویم که بعد از ارزیابی این کاندیدا نیز نظرم تغییری نکرده است.

۱۲ امتیاز و کمتر: «ریاست دلچک خانه»: پادشاه! بعد از بررسی وضعیت این کاندیدا، باید بگویم اگر به دنبال فردی برای ریاست بر دلچک خانه هستید این فرد بهترین گزینه است.

توضیح کارت ها:

(در هنگام خواندن توضیحات کارت ها، به علامت ها و آیکون های روی کارت ها توجه کنید تا به راحتی عملکردها و قدرت های آنها را به خاطر بسپارید)

قدرت استخدام Assassin:  به شما این امکان را می دهد که یکی از کارت های سیتیزن موجود در اتحادیه یکی از دیگر بازیکنان را به دلخواه بسوزانید.

قدرت استخدام Bishop:  به شما این امکان را می دهد که یکی از کارت های سیتیزن موجود در اتحادیه یکی از دیگر بازیکنان را برداشته و به اتحادیه خود اضافه کنید. قدرت استخدام کارتی که انتخاب می کنید فعال نخواهد شد.

قدرت استخدام Bard:  به شما این امکان را می دهد که یک کارت سیتیزن از دست یا اتحادیه خود بسوزانید و در عوض ۲ اکشن کشیدن کارت انجام دهید.

قدرت استخدام Bogatry:  یک اکشن ماموریت اضافه به شما می دهد. با این حال باز هم باید برای تکمیل ماموریت منابع و سیتیزن های مورد نیاز آن را بسوزانید.

قدرت استخدام Sorceress:  به شما این امکان را می دهد که یک کارت سیتیزن را از صفحه میخانه یا یک ماموریت را از میان ماموریت های فعال بسوزانید.

قدرت استخدام Thief:  این امکان را به شما می دهد که یک کارت سیتیزن را به صورت تصادفی از دست یکی از بازیکنان بکشد و به دست خود اضافه کنید.

قدرت استخدام Baron:  این امکان را به شما می دهد که با سوزاندن یک کارت سیتیزن از دست یا اتحادیه تان یک اکشن استخدام انجام دهید.

قدرت استخدام Sapper:  این امکان را به شما می دهد که یک کارت سیتیزن را به طور تصادفی از دست یک بازیکن انتخاب کرده و بسوزانید.

قدرت استخدام Captain:  این امکان را به شما می دهد که با سوزاندن ماموریت رزرو شده تان، یک اکشن کشیدن کارت و یک اکشن استخدام به دست بیاورید. اگر ماموریت رزرو نداشته باشد، این دو اکشن را نیز به دست نخواهید آورد.

قدرت استخدام Necromancer:  این امکان را به شما می دهد که یک کارت سیتیزن از دست یا اتحادیه تان بسوزانید و در عوض یک اکشن کشیدن کارت و یک اکشن استخدام به دست آورید.



@BaziRoomizi



@Bazi.Roomizi