

RAIDERS OF THE NORTH SEA

مُهاجمان دریای شمال
طراح بازی: شم فیلیپس
تصویرساز: میهایلی دیمیتریوسکی
مترجم: کیومرث قنبری آذر

روزگار، روزگار "وایکینگها"ست! بازیکنان، در نقش "وایکینگها"ی جنگجو، می‌کوشند تا با حمله به مکان‌های مسکونی دور افتاده و چپاول آن‌ها، دل "رییس قبیله" را به دست بیاورند؛ آن‌ها باید گروه تشکیل داده، آذوقه تدارک دیده و برای غارت طلا، آهن و حیوانات اهلی، عازم شمال شوند.

هر آن‌چه در جنگ فراچنگ می‌آید، افتخار است؛ حتی مرگ در دستان "والکری‌ها"... پس جنگجویان خود را فرا بخوانید که زمان، زمان حمله است! (توضیح مترجم: "والکری‌ها" - در باور مردمان شمال اروپا - الاهکاتی هستند که نتیجه‌ی جنگ‌هارا تعیین کرده و نیمی از کشتگان را با خود به "والهالا"، تالار مقدس کشتگان می‌برند.)

هدف بازی

هدف "مهاجمان دریای شمال"، داشتن بیشترین امتیاز در پایان بازی و تحت تأثیر قرار دادن "رییس قبیله" است. امتیازات، بیش از هر چیز، با حمله به مکان‌های مسکونی، غارتگری و ارائه‌ی پیشکش به "رییس قبیله" به دست می‌آیند. چگونگی استفاده از "غنایم" نیز در موفقیت بازیکنان موثر است. بازی، در ۳ حالت به پایان می‌رسد: فقط ۱ مجموعه از ۶ مجموعه‌ی غنایم قلعه‌ها فتح نشده باقی مانده باشد... یا همه‌ی "والکری‌ها" از بازی خارج شده باشند... یا همه‌ی پیشکش‌ها ارائه شده باشند.

اجزاء بازی



۴ کارت کشتی
(در ۴ رنگ)

۱۸ آهن

۲۶ گاو

۳۲ آذوقه

۷ آدمک سیاه

۱۱ آدمک خاکستری

۱۲ آدمک سفید

۲ تاس

۱۸ والکری

۱۸ طلا

۳۲ نقره

کیف سیاه رنگ

۱ صفحه‌ی بازی



۱۶ کاشی پیشکش

۱۲ نشان‌گر امتیاز
(در ۴ رنگ)

بهتر است بازیکنان، پیش از شروع بازی، با صفحه و کارت‌های بازی و نشانه‌های آن‌ها آشنا شوند:

قدرت تهاجمی
هزینه‌ی اجیر کردن
(نقره)
عنوان



عملیات
تالار شهر
(Town Hall)

عملیات
گروه

کارت دست

امتیاز

کارت گروه

قدرت تهاجمی

کاشی پیشکش

والکری

امتیاز به دست آمده

غنایم



غنایم و / یا نقره‌ی
لازم برای پیشکش
کردن کاشی



آهن



گاو

تاس‌هایی که باید
در یک حمله انداخته شوند...



محل جای‌گذاری آدمک‌ها (برخی از محل‌ها، دارای محدودیت‌های رنگی هستند - که با تصویر آدمک‌های رنگی، مشخص شده‌اند. چنین محل‌هایی، فقط برای رنگ‌های مشخص شده، مجاز هستند. محل‌هایی که تصویر آدمکی در آن‌ها رسم نشده، برای همه‌ی رنگ‌ها مجاز هستند.)

نکاتی برای تازه‌کارها

در هنگام اولین بازی یا در هنگام یاد دادن بازی به دیگران، یک نکته‌ی ساده را در نظر داشته باشید:

بازیکنان همیشه نوبت خود را با ۱ آدمک در "دست" شروع کرده و با ۱ آدمک در "دست" خاتمه می‌دهند.

- هر بازیکن، نوبت خود را با ۱ آدمک شروع می‌کند.

- هر بازیکن، در نوبت خود، آدمک خود را در صفحه گذاشته و عملیاتی را انجام می‌دهد.

- پس از این کار، بازیکن، آدمک دیگری را - از صفحه - برداشته و عملیات دوم را انجام می‌دهد.

- این، روند کلی بازی است و نوع عملیاتی که بازیکنان انجام می‌دهند، تغییری در آن ایجاد نمی‌کند!

چیدمان آغازین و آماده‌سازی

۱۴

آماده‌سازی، در چند گام انجام می‌شود:

۱) صفحه‌ی بازی را در وسط محوطه‌ی بازی بگذارید.

۲) کارت‌های افراد (۷۱ کارت) را -بهم‌پشت- -بزرده و به شکل یک ستون، در جایی در دسترس همه‌ی بازیکنان بگذارید؛ به این ترتیب، ستون کارت‌های افراد تشکیل می‌شود. کمی جا هم برای ستون کارت‌های سوخته در نظر بگیرید!

۳) کاشی‌های پیشکش (۱۶ کاشی) را -بهم‌پشت- -بزرده و در کنار صفحه‌ی بازی، روی هم بچینید ("ستون کاشی‌های پیشکش"). ۳ تا از کاشی‌های را روکرده و -بهرو- در سمت راست "کلبه‌ی بزرگ" (Long House) بچینید (۳ جایگاه پایین - سمت راست صفحه).

۴) همه‌ی توکن‌های والکری و همه‌ی غنایم (طلایها، آهن‌ها و گاوها) را در کیف سیاه‌رنگ ریخته و خوب با هم مخلوط کنید! سپس بدون آن که نگاه کنید، به تعداد لازم برای هر "غارتکده" (به اندازه‌ی عدد داخل نشانه‌ی سبز) در قسمت بالا - سمت چپ هر "غارتکده"؛ توکن خارج کرده و در "غارتکده" بگذارید. همه‌ی والکری‌ها و غنایم باقی‌مانده را از کیف سیاه‌رنگ خارج کنید؛ این توکن‌ها در کنار صفحه‌ی بازی قرار گرفته و "ذخیره‌ی مرکزی" را تشکیل می‌دهند.

نکته: غارتکده، مستطیل‌های شفاف بالای مکان‌های مسکونی، یعنی بندرها (Harbours)، ایستگاه‌های مرزی (Outposts)، کلیساها (Monasteries) و قلعه‌ها (Fortresses) هستند.

۵) آدمک‌های خاکستری و سفید را در غارتکده‌های مناسب قرار دهید (طبق نشانه‌ی آدمک در قسمت بالا - سمت راست غارتکده). بازیکنان، این آدمک‌های را طی حمله‌های خود تصاحب خواهند کرد. ۳ آدمک سیاه در "شهر" (در قسمت‌های دروازه Gate House)، تالار شهر و خزانه Treasury، یعنی ساختمان‌هایی با نشانه‌ی کارت آبی (Blue Card) بگذارید.

۶) همه‌ی نقره‌ها و آذوقه‌ها را در کنار صفحه، در ذخیره‌ی مرکزی بگذارید. تاس‌ها را هم می‌توانید در همین محوطه بگذارید.

۷) به هر بازیکن، ۲ نقره، ۱ آدمک سیاه و ۱ کارت کشتنی و ۳ نشان‌گر امتیاز از رنگ انتخابی‌اش بدهید (طرف ۵۰ امتیازی کارت کشتنی باید رو به پایین باشد).

۸) هر بازیکن باید در هر یک از ۳ خانه‌ی "صفر" از ردیفهای امتیاز دور صفحه، یکی از نشان‌گرهاییش را بگذارد. این نشان‌گرهای تعداد سلاح‌ها (Red Card) و میزان امتیازات بازیکنان (Yellow Card) را نشان می‌دهند.



۹) کیف سیاه‌رنگ را به همراه آدمک‌های سیاه، کارت‌های کشتی و نشان‌گرهای اضافی، به جعبه‌ی بازی برگردانید.

۱۰) از ستون کارت‌های افراد، به هر بازیکن ۵ کارت بدهید. **بیش از شروع، هر بازیکن باید ۳ تا از این کارت‌ها را انتخاب کرده و در دست خود نگه دارد.** سایر کارت‌ها – به پشت – در زیر ستون کارت‌های افراد قرار می‌گیرند.

۱۱) بازیکنان تاس می‌اندازند و کسی که مجموع اعداد تاس‌هاییش بیشتر باشد، می‌شود آغازکننده‌ی بازی!

ذخیره‌ی مرکزی

ذخیره‌ی مرکزی، محدود می‌شود به موجودی لحظه‌ای آن (نقره، آذوقه و غنایم): بازیکنان فقط می‌توانند چیزهایی را به دست بیاورند که در لحظه، در ذخیره‌ی مرکزی موجود باشند!

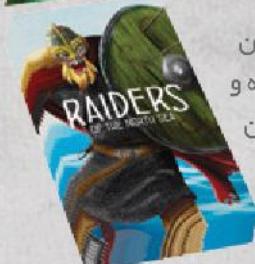


ستون کاشی‌های پیشکش

ستون کاشی‌های پیشکش در کنار صفحه‌ی بازی قرار می‌گیرد. با خالی شدن این ستون، بازی به پایان می‌رسد. ارائه‌ی پیشکش به ریس قبیله، از مهم‌ترین روش‌های کسب امتیاز است. برای این کار، بازیکنان باید مجموعه‌های مختلفی از نقره و غنایم را (که در کاشی‌های پیشکش ذکر شده) جمع‌آوری کنند.

ذخایر بازیکنان

هیچ بازیکنی نمی‌تواند در پایان نوبت‌اش، بیش از ۸ نقره، ۸ آذوقه و ۸ کارت در دست خود داشته باشد. البته بازیکنان در طول نوبتشان می‌توانند بیش از این‌ها توکن به دست بیاورند (و در همان نوبت هم خروج کنند). در مورد توکن‌های غنیمتی که بازیکنان در دست خود دارند، محدودیتی وجود ندارد.



ستون کارت‌های افراد

اگر این ستون خالی شود، بازیکنان

ستون کارت‌های سوخته را بُر زده و

ستون جدیدی برای کارت کشیدن

تشکیل می‌دهند.



بازیکنان یک بهیک بازی می‌کنند؛ بهنوبت، در جهت ساعت‌گرد و اول از همه، بازیکن آغازکننده! هر بازیکن باید تصمیم بگیرد که در نوبت‌اش "کار می‌کند" یا "حمله می‌کند". بازیکنان بهنوبت بازی می‌کنند تا این‌که یکی از ۳ حالت پایان بازی پیش بیاید (بخش "پایان بازی" را ببینید). بدون توجه به تصمیماتی که بازیکنان می‌گیرند و عملیاتی که انجام می‌دهند، هر نوبت بازی به این ترتیب برگزار می‌شود:

۱) جای‌گذاری آدمک و انجام عملیات مربوطه

۲) برداشت یک آدمک دیگر و انجام عملیات مربوطه

کار

داشتن یک گروه خوب و آذوقه و تدارکات کافی، لوازم یک حمله موفقیت‌آمیز هستند. بنابراین پیش از اقدام به حمله، بازیکنان نیاز دارند که "کار"‌هایی انجام داده تا گروه خود را آماده کرده و منابعی گردآوری کنند. همه‌ی این امور، در "شهر" (در بخش پایینی صفحه‌ی بازی) انجام می‌شوند. ۸ نوع ساختمان مختلف، با عملیات متنوع، در بازی وجود دارند (برای جزئیات دقیق، بخش "ساختمان‌های شهر" را ببینید). در آغاز بازی، آدمک‌هایی در قسمت‌های دروازه، تالار شهر و خزانه قرار گرفته‌اند پس در این ساختمان‌ها، نمی‌توان آدمک دیگری گذاشت. هر بازیکن، در نوبت‌اش، آدمک‌اش را در یکی از ساختمان‌های قابل جای‌گذاری (خالی) می‌گذارد. فراموش نکنید که آدمک‌ها ۳ دسته‌اند؛ در برخی موارد، رنگ آدمک، عملیات ساختمان را اندکی تغییر می‌دهد!

آغازکننده‌ی بازی می‌تواند آدمک خود را در آسیاب (Mill: برای دریافت ۱ توکن آذوقه)، سربازخانه (Barracks: برای اجیر کردن ۱ عضو جدید) یا کارگاه نقره‌سازی (Silversmith: برای دریافت ۳ توکن نقره) بگذارد. برای کار در اسلحه‌خانه (Armoury) و کلبه‌ی بزرگ، به آدمک‌های خاکستری و سفید نیاز دارید. هر بازیکن، پس از جای‌گذاری آدمک و انجام عملیات مربوطه، یک آدمک دیگر را از ساختمانی دیگر برداشته و عملیات مربوط به آن را انجام می‌دهد. بازیکنان آدمکی را که برخی دارند، در دست خود نگه می‌دارند تا در نوبت بعد، دوباره آن را جای‌گذاری کرده و عملیات‌اش را انجام دهند.

مثلاً آغازکننده‌ی بازی، تصمیم می‌گیرد که آدمک‌اش را در آسیاب گذاشته و ۱ توکن آذوقه دریافت کند؛ این توکن، از ذخیره‌ی مرکزی برداشته شده و به ذخیره‌ی بازیکن اضافه می‌شود. او سپس تصمیم می‌گیرد یک آدمک از دروازه بردارد. او ۲ کارت از ستون کارت‌های افراد کشیده و به دست‌اش اضافه می‌کند.

- بازیکنان نمی‌توانند آدمکی را که در همان نوبت جای‌گذاری کرده‌اند، بردارند!

- بازیکنان می‌توانند آدمکی را جای‌گذاری کنند یا بردارند بدون آن‌که عملیات مربوط به آن را انجام دهند!

- بازیکنان، در هر نوبت، عملیات مربوط به هر ساختمان را فقط یکبار می‌توانند انجام دهند (البته بجز "دانشمند" / کلبه‌ی بزرگ).

پس از برداشتن آدمک دوم و انجام عملیات مربوطه، نوبت بازیکن به پایان می‌رسد. سپس بازی در جهت ساعت‌گرد ادامه پیدا می‌کند. بازیکن جدید نیز می‌تواند بین کار کردن و حمله کردن، یکی را انتخاب کند.

حمله

وقتی که بازیکنان، به اندازه‌ی کافی برای گروهشان عضوگیری کرده و آذوقه و تدارکات گردآوری کردند، می‌توانند در نوبت خود دست به حمله بزنند. برای حمله به یک مکان مسکونی (بندر، ایستگاه مرزی، کلیسا یا قلعه)، بازیکنان باید ۳ شرط لازم را داشته باشند:

۱) داشتن گروهی به اندازه‌ی کافی بزرگ (با تعداد افراد کافی)

۲) داشتن آذوقه‌ی کافی (به علاوه‌ی توکن‌های طلا ، برای کلیساها / قلعه‌ها)

۳) داشتن آدمک از رنگ مناسب



هر مکان مسکونی، شرایط خاص خود را دارد.
مثلًا برای حمله به این کلیسا، به گروهی با دست کم ۳ عضو، ۳ آذوقه، ۱ طلا و ۱ آدمک خاکستری یا ۱ یا سفید نیاز دارید.

بازیکنی که تصمیم به حمله به یک مکان مسکونی می‌گیرد، باید این مراحل را طی کند:
البته در هنگام حمله به بنادر، مرحله‌ی ۳ را نادیده بگیرید! (حمله به بنادر، در هر صورت، ۱ امتیاز نصیبتان می‌کند.)

۱) آدمک خود را در یکی از ۲ یا ۳ محل مخصوص در مکان مربوطه بگذارد. (این آدمک، تا پایان بازی، همانجا می‌ماند.)

۲) توکن‌های طلا و آذوقه‌ی لازم را به ذخیره‌ی مرکزی پردازد.

۳) تاس‌های لازم را انداخته و با محاسبه‌ی مجموع قدرت تهاجمی‌اش، امتیازی را که نصیب‌اش شده، مشخص کند.

۴) به واسطه‌ی (برخی از) افرادی که اجیر کرده، امتیاز اضافه دریافت کند.

۵) آدمک جدید و غنایم خود را برداشته و به ذخیره‌ی خود اضافه کند.

۶) عملیات والکری‌ها را انجام بدهد.

نکته: مراحل ۳ تا ۶، در بخش "امتیاز‌شماری حمله"، توضیح داده شده‌اند.

پس از برداشتن آدمک جدید و غنایم و انجام عملیات والکری‌ها، نوبت بازیکن به پایان می‌رسد. سپس نوبت به نفر بعدی، در جهت ساعت‌گرد می‌رسد. طبق معمول، بازیکن جدید می‌تواند تصمیم بگیرد که کار کند یا حمله کند.

مثلًا بازیکن تصمیم می‌گیرد آدمک خاکستری‌اش را در کلیسا‌یی که در تصویر بالا نشان داده شده، بگذارد. اول از همه، او باید در گروه‌اش دست کم ۳ عضو داشته باشد! او ۳ توکن طلا به ذخیره‌ی مرکزی می‌پردازد. او سپس ۲ تاس را پرتاب کرده و مجموع قدرت تهاجمی خود را محاسبه می‌کند تا میزان امتیازی که دریافت می‌کند، مشخص شود. پس از امتیاز‌شماری، او، غنایم خود و آدمک تازه‌اش را برداشته و به دست اش اضافه می‌کند.

امتیاز شماری حمله



۳ منبع برای امتیازگیری در یک حمله وجود دارند:

- ۱) قدرت تهاجمی
- ۲) افراد گروه
- ۳) غنایم و والکریها

۱) قدرت تهاجمی

هر کدام از مکان‌های مسکونی (بجز بندرها)، بسته به میزان قدرت تهاجمی بازیکنان، امتیازاتی متفاوت را نصیب‌شان می‌کنند.



مثلاً کلیسا‌ی که در تصویر سمت راست می‌بینید، در صورتی که بازیکن با ۱۲ (الی ۱۹)

واحد قدرت تهاجمی به آن حمله کند، ۴ امتیاز نصیب بازیکن می‌کند. اگر قدرت تهاجمی بازیکن، ۵ واحد یا بیشتر باشد، فتح این کلیسا، ۶ امتیاز نصیب او می‌کند. از طرفی، حمله با کمتر از ۱۲ واحد، هیچ امتیازی بابت قدرت تهاجمی، نصیب بازیکن نمی‌کند!

در هنگام حمله، بازیکنان ۱ یا ۲ تاس می‌اندازند (بسته به آنچه که در خود مکان مربوطه ذکر شده؛ البته باز هم بجز بنادر). آن‌ها سپس مجموع قدرت تهاجمی خود را محاسبه و امتیاز دریافتی خود را تعیین می‌کنند. قدرت تهاجمی هر بازیکن، بر اساس ۴ عامل محاسبه می‌شود:

۱) عدد تاس (اعداد تاس‌های) بازیکن

نکته: ۱ تاس، دستکم ۲ واحد قدرت تهاجمی را تضمین می‌کند و ۲ تاس، دستکم ۴ واحد.

۲) مجموع قدرت گروه بازیکن (مجموع اعداد نوشته شده در گوشی بالا – سمت چپ کارت‌های گروه)

۳) عملیات‌های " فقط قابلیت‌های" گروه بازیکن (نوشته شده در گوشی پایین – سمت چپ هر کارت): برخی از افراد، در هنگام حمله به مکان‌هایی مشخص، قدرت تهاجمی بازیکن را چند واحد افزایش می‌دهند. بازیکنان باید در هنگام حمله، این نکته را مد نظر داشته باشند!

۴) تعداد سلاح‌های بازیکن: سلاح‌ها را می‌توان در اسلحه‌خانه، با پرداخت آهن یا نقره، خریداری کرد. سلاح‌ها در طبق حمله، مصرف نمی‌شوند بلکه قدرت تهاجمی بازیکن را افزایش می‌دهند! (عدد خانه‌ای از ردیف سلاح‌ها که نشان‌گر بازیکن در آن است، تعداد سلاح‌های بازیکن را مشخص می‌کند).

$$\text{قدرت تهاجمی} = \text{نتیجه‌ی تاس (تاس‌ها)} + \text{مجموع قدرت گروه} + \text{نتیجه‌ی "قابلیت‌های" گروه} + \text{سلاح‌ها}$$

پس از محاسبه مجموع قدرت تهاجمی، بازیکنان امتیازات دریافتی خود را تعیین می‌کنند؛ اگر اصلًا امتیازی در کار باشد! این امتیازات بلافاصله با تنظیم نشان‌گر بازیکنان روی ردیف امتیازات، ثبت می‌شود.

اگر امتیاز بازیکنی به ۵۰ برسد، بازیکن باید کارت کشتی خود را برگردانده و طرف ۵۰ امتیازی آن را روکند. سپس بازیکن، نشان‌گر امتیاز خود را به خانه‌ی "صفر" برگردانده و مطابق معمول امتیازشماری را ادامه می‌دهد. از این به بعد، مجموع امتیازات بازیکن برابر خواهد بود با "امتیاز لحظه‌ای اش روی ردیف امتیازات + ۵۰".



۲) افراد گروه

برخی از افراد، در هنگام فتح برخی مکان‌های مسکونی مشخص، امتیازاتی اضافه را نصیب بازیکنان می‌کنند. این امتیازات، به امتیازات کسب شده بابت قدرت تهاجمی، اضافه شده (حتی اگر امتیاز کسب شده "صفر" باشد) و به همان روش، روی ردیف امتیازات ثبیت می‌شوند.

۳) غنایم و والکری‌ها

بازیکن، پس از تعیین امتیازات آش بابت قدرت تهاجمی و افراد گروه، آدمک تازه‌ی خود و غنایم خود را برمی‌دارد. بازیکن باید یکی از مجموعه‌های باقی‌مانده‌ی غنایم را از (یکی از غارتکده‌های) مکان فتح شده بردارد.

وقتی همه‌ی مجموعه‌های غنایم یک مکان برداشته شدند، بازیکنان دیگر نمی‌توانند به آن مکان حمله کنند! (هیچ کدام از محل‌های جای‌گذاری آدمک‌ها خالی نخواهد بود).

غنایم در پایان بازی، امتیاز نصیب شما می‌کنند. ۱ امتیاز ۱ امتیاز ۱ امتیاز
البته می‌توان آن‌ها را -در جریان بازی- برای کمک به حمله‌های بعدی یا کسب امتیازات بیشتر خرج کرد! فعلاً بازیکن، غنایم را برداشته و به ذخیره‌ی خود اضافه می‌کند.

برخی از فتوحات، ممکن است علاوه‌بر غنایم، ۱ یا چند والکری نیز نصیب بازیکن کنند. برداشتن والکری‌ها باعث مرگ افراد گروه می‌شود ولی این نیز روشی است برای کسب امتیاز! برداشتن والکری‌ها به این ترتیب انجام می‌شود:

۱) به‌ازای هر والکری برداشته شده، بازیکن باید یکی از افراد گروه خود را -آزادانه و به‌انتخاب خودش- فدا کند (کارت آش را بسوزاند). برخی از افراد، اگر در طی یک حمله، کشته شوند، به بازیکنان امکان انجام یک عملیات اضافه می‌دهند. چنین عملیاتی بلافاصله انجام می‌شود. اگر بازیکن، بیشتر از تعداد افراد گروه آش، والکری بردارد، نمی‌تواند والکری‌های اضافی را برای امتیاز‌گیری‌های بعدی پیش خودش نگه دارد؛ والکری‌های اضافی، بدون هیچ عملیاتی از بازی بیرون گذاشته شده و به ذخیره‌ی مرکزی برمی‌گردند.

۲) بازیکنان به‌ازای هر والکری که در طی یک حمله برمی‌دارند، نشان‌گر امتیاز خود را روی ردیف والکری‌ها، یک خانه بالا می‌برند. در پایان بازی، بازیکنان، امتیازات خود را -به نسبت تعداد والکری‌هایی که در طول بازی برداشته‌اند- تعیین می‌کنند. بازیکنان می‌توانند در طول بازی، بیش از ۷ والکری بردارند (و کماکان افراد خود را از دست بدهنند) ولی در نهایت فقط ۷ والکری، امتیاز نصیب‌شان خواهد کرد (نهایتاً ۱۵ امتیاز).

۳) بازیکنان همه‌ی والکری‌های برداشته شده را به ذخیره‌ی مرکزی برمی‌گردانند (آن‌ها را در دست خود نگه نمی‌دارند)!

بازی در ۳ حالت، به پایان می‌رسد:

- ۱) فقط ۶ مجموعه از ۶ مجموعه‌ی غنایم قلعه‌ها فتح نشده باقی مانده بشد (یکی از ۶ غارتکده‌ی قلعه‌ها فتح نشده باقی مانده باشد)...
 - ۲) ستون کاشی‌های پیشکش خالی شده باشد...
 - ۳) هیچ‌کدام از والکری‌ها در صفحه باقی نمانده باشند...
- اگر هر یک از این ۳ حالت پیش آمد، بازیکنی که نوبت بازی با اوست، نوبت خود را به پایان رسانده و همه‌ی عملیات‌های ناتمام خود را انجام می‌دهد. سپس هر بازیکن (از جمله همین بازیکن) یک دور دیگر (دور پایانی) بازی کرده و سپس بازی به پایان می‌رسد!

امتیاز‌شماری پایان بازی

وقتی بازی به پایان رسید، بازیکنان امتیازات اضافه‌ی پایان بازی را دریافت می‌کنند. این امتیازات، با کمک نشان‌گرها در ردیف‌های امتیازات تثبیت می‌شوند. امتیاز‌شماری پایانی به این شکل انجام می‌شود:

- ۱) ردیف والکری‌ها: بازیکنان بر مبنای این‌که نشان‌گرšان چقدر در این ردیف بالا رفته، امتیاز می‌گیرند. امتیازات کسب شده، در سمت راست ردیف والکری‌ها نوشته شده‌اند.
 - ۲) ردیف سلاح‌ها: مثل ردیف والکری امتیاز‌شماری می‌شود.
 - ۳) کاشی‌های پیشکش جمع‌آوری شده: این کاشی‌های روشده و ارزش‌هایشان به امتیازات بازیکن روی ردیف امتیازات اضافه می‌شود.
 - ۴) افراد گروه: برخی از افراد، همان‌طور که در کارت‌شان نوشته شده، در پایان بازی، امتیازات اضافه‌ای را نصیب بازیکنان می‌کنند.
 - ۵) غنایم: بازیکنان، امتیازات غنایم خود را محاسبه می‌کنند:
 - ۱ توکن طلا = ۱ امتیاز
 - ۱ توکن آهن = ۱ امتیاز
- ۲ توکن گاو = ۱ امتیاز (۱ توکن به تنها یک هیچ امتیازی نصیب بازیکن نمی‌کند)

بعد از آن‌که همه‌ی بازیکنان، امتیازات پایان بازی خود را محاسبه کردند، بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود! در صورت تساوی، بازیکنی که در ردیف والکری‌ها بالاتر باشد، برنده خواهد بود. در صورت تساوی دوباره، بازیکنی که در ردیف سلاح‌ها بالاتر باشد، برنده خواهد بود.

توضیحات تکمیلی در باره‌ی افراد (اهالی شهر)

کمان‌دار (Archer) – عملیات تالار شهر: آدمک‌یکی از رُقبا را با یکی از آدمک‌های شهر جابه‌جا کنید! این جابه‌جایی باید مجاز باشد! اگر رقیب، یک آدمک سیاه داشته باشد، نمی‌توان آن را با آدمکی از اسلحه‌خانه یا کلبه‌ی بزرگ جابه‌جا کرد (در این ساختمان‌ها فقط می‌توان آدمک سفید یا خاکستری گذاشت).

انتقام‌جو (Avenger) – عملیات گروه: اگر کُشته شد، یکی از رُقبا را وادار کنید که یکی از افراد گروه خود را از دست بدھد! خود رقیب تصمیم می‌گیرد که کدام‌یک از افرادش را فدا کند (نه شما)!

تدارکات‌چی (Forager) – عملیات گروه: در آسیاب، ۱ توکن آذوقه بیشتر دریافت کنید! این عملیات، فقط در هنگام دریافت آذوقه قابل انجام است (نه در هنگام دریافت طلا).

گورکن (Gravedigger) – عملیات تالار شهر: یکی از کارت‌های گروهتان را با یکی از کارت‌های دست‌ستان جابه‌جا کنید! این عملیات، چیزی است بین بازیکن و گروه‌اش! کارت انتخاب شده، به دست بازیکن بر می‌گردد. سپس بازیکن، از دست‌اش، یک عضو جدید اجیر می‌کند (بدون هیچ پرداختی)!

مُزدور (Mercenary) – عملیات تالار شهر: هر بازیکن باید ۱ توکن نقره یا ۱ توکن آذوقه به شما بدھد! خود بازیکنان تصمیم می‌گیرند که نقره بدھند یا آذوقه! اگر نقره نداشته باشند، باید آذوقه تقدیم کنند و برعکس! اگر هیچ کدام را نداشته باشند، هیچ اتفاقی نمی‌افتد!

دانشمند (Sage) – عملیات تالار شهر: هر ۳ کاشی پیشکش را به زیر ستون کاشی‌ها بفرستید! کاشی‌هارا به زیر ستون کاشی‌ها فرستاده و در عوض، ۳ کاشی پیشکش جدید رو کنید.

پیشاہنگ (Scout) – عملیات تالار شهر: تعدادی از کارت‌های خود را با همان تعداد از کارت‌های یکی از رُقبا عوض کنید! یکی از بازیکنان را انتخاب کرده و بگویید که می‌خواهید چه تعداد کارت عوض کنید. هر دو، مخفیانه کارت‌های خود را انتخاب کرده و معاوضه را انجام دهید.

عباراتی که زیاد به کار می‌روند و ارزش توضیح دادن را دارند!
"اگر کُشته شد...": چنین عملیات‌هایی فقط در صورتی انجام‌پذیر می‌شوند که بازیکن، توکن والکری بردارد؛
مرگی که به‌واسطه‌ی "انتقام‌جو" تحمیل می‌شود، چنین عملیات‌هایی را انجام‌پذیر نمی‌کند!

"۱ توکن ... کمتر بپردازید": چنین عملیات‌هایی (یا قابلیت‌هایی) ممکن است باعث شوند که بازیکن، هیچ توکن طلا، نقره یا آذوقه‌ای در هنگام انجام برخی عملیات‌ها نپردازد. مثلاً اگر قرار باشد برای حمله به قلعه‌ای، ۱ توکن طلا بپردازید، با کمک "نقشه‌بردار" می‌توانید بدون پرداخت طلا، به آن قلعه حمله کنید!



ساختمان‌های شهر

۱۲

دروازه (Gate House): ۲ کارت از ستون کارت‌های افراد بکشید!

بازیکنان نمی‌توانند بیشتر از ۸ کارت در دست خود نگه دارند. البته این نکته فقط در پایان نوبت بازیکن معنا پیدا می‌کند! اگر در پایان نوبتتان، بیشتر از ۸ کارت در دست داشته باشید، باید تعدادی از کارت‌ها را انتخاب کرده و بسوزانید تا حد اکثر ۸ کارت در دستتان باقی بماند.



تالار شهر (Town Hall): ۱ کارت از دستتان بازی کنید!

کارت‌های بازی شده، در ستون کارت‌های سوخته قرار گرفته و عملیات‌شان بالا‌فصله انجام می‌شود. عملیات تالار شهر، در گوشی‌پایین - سمت راست هر کارت (بجز کارت‌های "قهرمان‌ها")، نشان داده شده است.



خزانه: ۱ کارت از دستتان بسوزانید و در عوض، ۲ نقره بگیرید یا ۲ کارت بسوزانید و ۱ طلا بگیرید! کارت‌ها در ستون کارت‌های سوخته قرار می‌گیرند. طلا و نقره همیشه از انبار مرکزی برداشته می‌شوند.



سربرازخانه: ۱ عضو جدید اجیر کنید!

بازیکن، یکی از کارت‌های دست خود را انتخاب کرده و توکن‌های نقره‌ی لازم را به انبار مرکزی می‌پردازد (بهای هر کارت، در کناره‌ی سمت چپ کارت، ذکر شده). کارت فرد تازه-اجیر-شده، بهرو پیش روی بازیکن قرار می‌گیرد. **بازیکنان به هیچ وجه نمی‌توانند بیشتر از ۵ عضو در گروه خود داشته باشند.** البته بازیکنان می‌توانند قبل از اجیر کردن یک فرد جدید، یکی از اجیر-شدگان خود را اخراج کنند (کارت اش را بسوزانند)!



نکته: بازیکنان می‌توانند در صورت تمایل، چند کارت مشابه در گروه خود داشته باشند (مثلًا ۲ یا ۳ "وحشی" (Barbarian) اجیر-کنند!!)

اسلوجهخانه: با پرداخت ۱ توکن آهن، ۲ سلاح یا با پرداخت ۲ توکن نقره، ۱ سلاح دریافت کنید! نقره با آهن، به انبار مرکزی پرداخت می‌شود. سپس بازیکن، نشان‌گر امتیاز خود را در ردیف سلاح‌ها، ۱ یا ۲ خانه بالا میرد. بازیکنان نمی‌توانند بیشتر از ۵ سلاح بخرند!



آسیاب: آذوقه یا طلا دریافت کنید!

این توکن‌ها را از انبار مرکزی دریافت می‌کنید. یک آدمک سیاه، ۱ توکن آذوقه دریافت می‌کند. یک آدمک خاکستری، ۲ توکن آذوقه دریافت می‌کند. یک آدمک سفید، ۲ توکن آذوقه یا ۱ توکن طلا دریافت می‌کند.



نقره‌سازی: نقره دریافت کنید!

از انبار مرکزی، یک آدمک سیاه، ۳ نقره دریافت می‌کند. یک آدمک خاکستری یا سفید، ۲ توکن نقره دریافت می‌کند.



کلیه‌ی بزرگ: این ساختمان به شما امکان می‌دهد **یکی از این ۲ عملیات** را انجام دهید:

- ۱) بادادن ۱ گاو، ۲ آذوقه دریافت کنید (مبادله با انبار مرکزی).
- ۲) به ریس قبیله، پیشکش ارائه کنید: غنایم و / یا نقره‌های لازم (شرح داده شده در کاشی پیشکش) را به انبار مرکزی پرداخت نمایید. کاشی مربوطه - به پشت - پیش روی شما قرار می‌گیرد. بلایاً کاشی پیشکش جدید روشده و جای خالی کاشی برداشته شده را پُر می‌کند. بازیکنان، امتیازات کاشی‌های پیشکش خود را در پایان بازی محاسبه می‌کنند.

