

SURVIVE

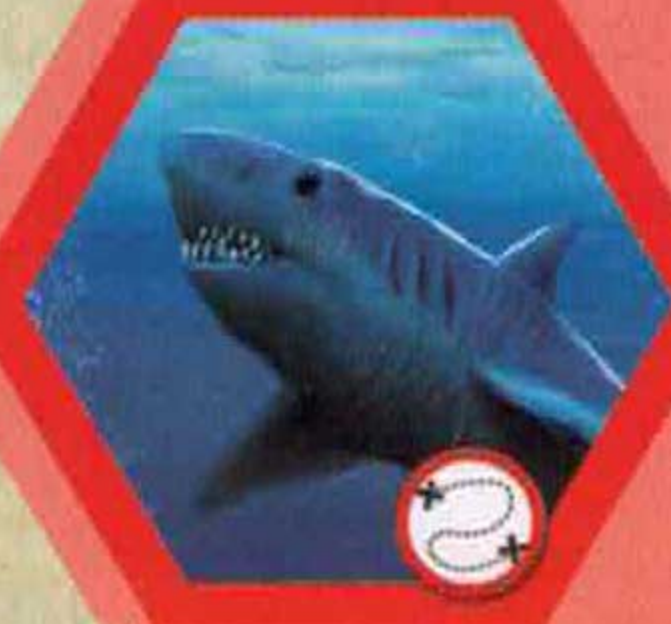
فردا از آنجا که نیستی

راهنما
و بازی



کاشه‌هایی که در آغاز نوبت‌تان بازی می‌کنید

((کوسه)): یکی از کوسه‌هایی را که در صفحه هستند - به انتخاب خودتان - برداشته و به یک خانه دریایی خالی - به انتخاب خودتان - ببرید.



((نهنگ)): یکی از نهنگ‌هایی را که در صفحه هستند - به انتخاب خودتان - برداشته و به یک خانه دریایی خالی - به انتخاب خودتان - ببرید.



((باد)): باد به کمک شما می‌شتابد! یکی از قایق‌هایی را که در کنترل شماست، ۱ تا ۳ خانه - در دریا - حرکت بدهید.



((دلفین)): یک دلفین به کمک یکی از شناگران شما می‌آید! یکی از شناگران‌تان را ۱ تا ۳ خانه - در دریا - حرکت بدهید.



((اژدهای دریایی)): یکی از اژدهای دریایی‌ای را که در صفحه هستند - به انتخاب خودتان - برداشته و به یک خانه دریایی خالی - به انتخاب خودتان - ببرید.



کاشه‌هایی که بلافاصله بازی می‌کنید

((کوسه)): یکی از مهره‌های کوسه را از بیرون بازی برداشته و در خانه‌ای بگذارید که این کاشی در آن بوده! هر شناگری که در این خانه باشد، بلافاصله از بازی حذف می‌شود!



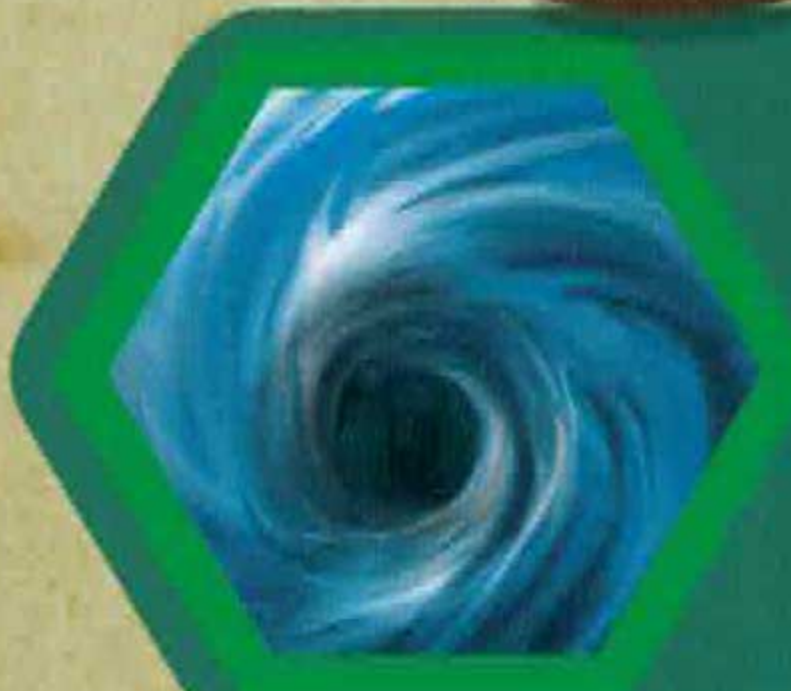
((نهنگ)): یکی از مهره‌های نهنگ را از بیرون بازی برداشته و در خانه‌ای بگذارید که این کاشی در آن بوده!



((قایق)): یکی از مهره‌های قایق را از بیرون بازی برداشته و در خانه‌ای بگذارید که این کاشی در آن بوده! اگر یک یا چند شناگر در آن خانه بود، قایق‌شان کنید. اگر بیش‌تر از ۳ شناگر در خانه بود، بازیکنی که کاشی را بازی کرده، تصمیم می‌گیرد که کدام ۳ شناگر می‌توانند سوار قایق شوند!



((گرداب)): همگی شناگرها، اژدهای دریایی، کوسه‌ها، نهنگ‌ها، قایق‌ها و کاشفان را از خانه‌ای که کاشی در آن بوده و از همگی خانه‌های دریایی مجاورش، برداشته و از بازی حذف کنید.



((آتش‌فشان)): برای اطلاعات دقیق‌تر، بخش «پایان بازی» را بخوانید.



کاشه‌هایی که در نوبت دیگران بازی می‌کنید

((کوسه)): وقتی که بازیکنی، کوسه‌ای را به خانه‌ای از دریا ببرد که شناگر شما در آن است، با بازی کردن این کاشی می‌توانید کوسه را از بازی حذف کنید (پیش از آن‌که به مسیر دهان کوسه بپیچید و کوسه، شناگران را حذف کند)!! همگی شناگران در خانه‌ی دریایی باقی می‌مانند.



((نهنگ)): وقتی که بازیکنی، نهنگی را به خانه‌ای از دریا ببرد که یکی از قایق‌های شما در آن است، با بازی کردن این کاشی می‌توانید نهنگ را از بازی حذف کنید (پیش از آن‌که نهنگ، قایق‌تان را متلاشی کند)!! قایق‌تان در خانه‌ی دریایی باقی می‌ماند.



SURVIVE

فرار از آفات تیسرا

چیدمان و آماده‌سازی



- ۱) ۵ مهره اژدهای دریایی را در خانه‌های مخصوص صفحه‌ی بازی - که نماد اژدها را در خود دارند - بگذارید.
- ۲) کاشی‌های زمین را - به‌رو، یعنی به شکلی که تصاویر ساحل، جنگل و کوهستان‌شان نمایان باشد - آزادانه و بدون هیچ ترتیب خاصی، در بخشی از فضای دریا که با مرز سیاه‌رنگ مشخص شده، بچینید. به این ترتیب، جزیره‌ای تشکیل خواهد شد شامل زمین‌های ساحلی، جنگل و کوهستان که در خانه‌ی دریایی مرکزی‌اش، یک اژدهای دریایی سکونت دارد!
- ۳) هر بازیکن، یک رنگ را انتخاب کرده و هم‌همی مهره‌های کاشف آن رنگ را برمی‌دارد.
- ۴) هر بازیکن ۲ مهره قایق دریافت می‌کند.
- ۵) بقیه‌ی مهره‌های قایق را به‌همراه مهره‌های کوسه و مهره‌های نهنگ فعلاً در کناری بگذارید؛ این مهره‌ها بعداً وارد بازی خواهند شد!

ابتدای قرن بیستم: زمانی برای ماجراجویی و اکتشاف! جزیره‌ی اسرارآمیز «آتلانتیس» از قلب اقیانوس، رُخ عیان کرده و بویی که از این جزیره‌ی افسانه‌ای به مشام می‌رسد، بوی پول است! پس از فتح گنجینه‌ها و آثار هنری «آتلانتیس»، اینک کاشفان ماجراجو آماده‌ی بازگشت به خانه‌اند... اما «آتلانتیس» دارد به زیر آب برمی‌گردد! چه‌کسی خواهد توانست دوباره رنگ زندگی در خشکی را ببیند!؟

هدف



در پایان بازی، امتیازات هم‌همی مهره‌های کاشفی را که توانسته‌اید به جزایر امن برسانید، باهم جمع کنید (امتیاز هر آدمک کاشف، در قسمت زیرین آن - کف پایش! - نوشته شده‌است). بازیکنی که بیش‌ترین مجموع امتیازات را داشته باشد (و نه لزوماً بازیکنی که بیش‌ترین کاشفان را نجات داده)، برنده‌ی بازی خواهد بود.

اجزاء بازی



۱ صفحه‌ی بازی

۴۰ کاشی زمین

(۱۶ کاشی ساحل، ۱۶ کاشی جنگل و ۸ کاشی کوهستان)

۴۰ آدمک کاشف

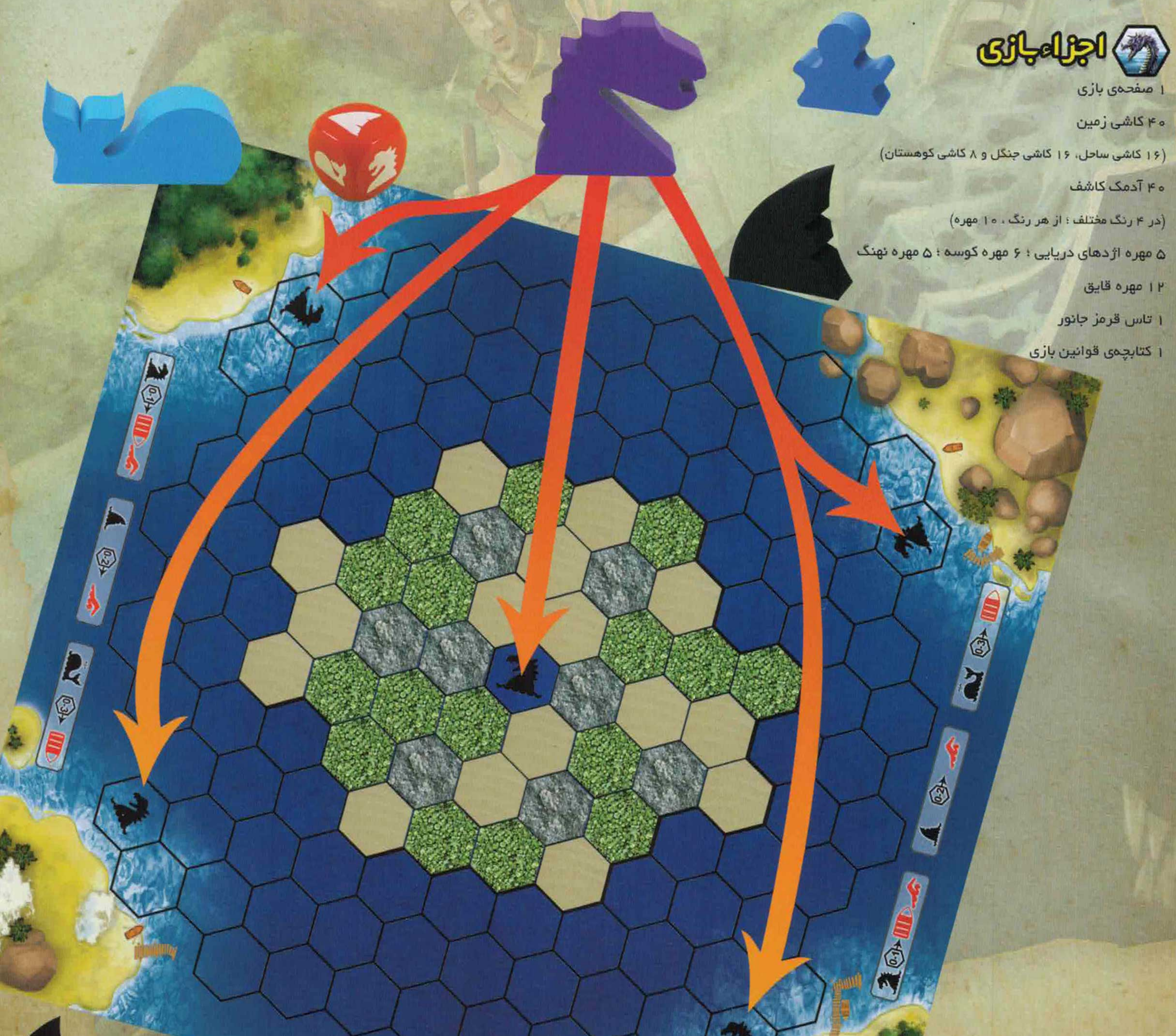
(در ۴ رنگ مختلف: از هر رنگ، ۱۰ مهره)

۵ مهره اژدهای دریایی؛ ۶ مهره کوسه؛ ۵ مهره نهنگ

۱۲ مهره قایق

۱ تاس قرمز جانور

۱ کتابچه‌ی قوانین بازی





نگاه به بازی

بازیکنان، یکی یکی و نوبت به نوبت - در جهت ساعتگرد - بازی می‌کنند؛ اول از همه، «بازیکن اول»! در طول نوبت‌تان، باید این چند عملیات را - به ترتیب - انجام دهید:

۱. یکی از کاشی‌های زمین خود را بازی کنید

در هر نوبت یکبار و فقط یکبار می‌توانید یکی از کاشی‌های زمینی را که در دورهای قبل به دست آورده‌اید، بازی کنید. واضح و مبرهن است که در دور اول و در هر دوری که کاشی زمینی در دست‌تان نباشد، این عملیات را انجام نمی‌دهید!

۲. مهره‌های کاشف و / یا قایق‌تان را حرکت دهید

می‌توانید کاشف‌ها و / یا قایق‌های خود را به هر ترتیبی که خواستید، حرکت دهید. شما در مجموع (کاشف‌ها و / یا قایق‌ها) اجازه دارید ۳ خانه در خشکی و / یا دریا حرکت کنید. مثلاً می‌توانید دو آدمک کاشف را - هر کدام - ۱ خانه حرکت دهید تا به یک قایق برسند و سپس قایق مذکور را ۱ خانه حرکت دهید. هدف این است که کاشفان خود را سوار قایق‌ها کرده و به جزایر امن برسانید. برای اطلاعات دقیق‌تر، بخش «حرکت دادن کاشفان و قایق‌ها» را بخوانید.

۳. یکی از کاشی‌های زمین را از بازی حذف کنید

باید با دقت تمام، یکی از کاشی‌های زمین را از جزیره جدا کرده و از بازی حذف کنید! اگر کاشفی روی کاشی مذکور بود، بدانید و آگاه باشید که هم‌اکنون آن کاشف در دریا افتاده است! بدون آن که دیگران ببینند، نگاهی به پشت کاشی مذکور بیندازید. برای اطلاعات دقیق‌تر، بخش «استفاده از اطلاعات کاشی‌های زمین» را بخوانید.

در هنگام حذف کاشی‌های زمین، این شرایط را حتماً مد نظر داشته باشید: اول این‌که باید کاشی ای را انتخاب کنید که در مجاورت - دست‌کم - یک خانه دریایی باشد (خانه‌ای که از ابتدا دریایی بوده یا در طی بازی، دریایی شده)! دوم این‌که اول باید کاشی‌های ساحل از بازی حذف شوند؛ بعد کاشی‌های جنگل و در نهایت، کاشی‌های کوهستان - این قانون برای بازآفرینی این قانون طبیعت است که ابتدا زمین‌هایی که به دریا نزدیک‌ترند، به زیر آب می‌روند. اگر یکی از کاشی‌های ساحل به طور کامل در محاصره‌ی کاشی‌های جنگل و / یا کوهستان بود، به‌عنوان آخرین کاشی ساحل، از بازی حذف کنید (حتی اگر در مجاورت دریا نبود). همین امر درباره‌ی هر کاشی جنگلی که در محاصره‌ی کامل کاشی‌های کوهستان باشد نیز صدق می‌کند.

۶) آغازکننده‌ی بازی را به شکل توافقی تعیین کنید (اسم این بازیکن را می‌گذاریم «بازیکن اول»). در قسمت زیرین هر کاشف - کف پایش - یک عدد - از ۱ تا ۶ - نوشته شده است.

مهره‌های خودتان را خوب بررسی کنید ولی اعداد آن‌ها را به دیگران نشان ندهید. خوب به خاطر بسپارید که کدام کاشف را در کدام خانه می‌گذارید زیرا کاشفانی که اعداد بزرگ‌تری دارند، اگر جات پیدا کنند و به جزایر امن برسند، امتیازات بیشتری را نصیب‌تان می‌کنند؛ این اعداد امتیازات، در حقیقت، نشان‌دهنده‌ی تعداد گنجینه‌هایی هستند که هر کاشف با خودش از «آتلاتیس» خارج کرده است!

۷) بازیکنان، یکی یکی و به نوبت - در جهت ساعتگرد - هر کدام ۱ آدمک کاشف روی یکی از کاشی‌های خالی زمین می‌گذارند؛ اول از همه، «بازیکن اول». کاشی خالی، کاشی‌ای است که هیچ کاشفی در آن نباشد! مراقب باشید که در هنگام جای‌گذاری، امتیازات مهره‌ها دیده نشود! وقتی که همگی بازیکنان همگی ۱۰ مهره خود را در صفحه گذاشتند، مرحله‌ی جای‌گذاری به پایان می‌رسد. واضح و مبرهن است که اگر تعداد بازیکن‌ها کم‌تر از ۴ نفر باشد، بعضی کاشی‌های زمین خالی باقی خواهند ماند!

۸) بازیکنان، یکی یکی و به نوبت - در جهت ساعتگرد - هر کدام ۱ مهره قایق روی یکی از خانه‌های دریایی خالی - در مجاورت یکی از کاشی‌های زمین - می‌گذارند؛ اول از همه، «بازیکن اول». خانه‌ی خالی، خانه‌ای است که هیچ قایق یا اژدهایی در آن نباشد! وقتی که همگی بازیکنان هر دو قایق خود را در صفحه گذاشتند، مرحله‌ی جای‌گذاری به پایان می‌رسد.

نکته‌ی مهم درباره‌ی مهره‌های کاشف

وقتی که بازی شروع شد، دیگر اجازه ندارید به قسمت زیرین هیچ‌یک از کاشفان خود (به امتیازشان) نگاه کنید یا آن‌ها را به دیگران نشان دهید؛ حتی اگر آن کاشف به یک جزیره‌ی امن رسیده یا از بازی حذف شده باشد!



حرکت دادن کاشفان و قایق‌ها



کاشفان در خشکی



- می‌توانید یک کاشف را از یک کاشی زمین به یکی از کاشی‌های مجاور ببرید؛ حتی اگر یک یا چند کاشف از قبل در کاشی مقصد باشند.

- می‌توانید یک کاشف را از یک کاشی زمین به یک قایق که در یک خانه دریایی مجاور قرار دارد، ببرید.

- می‌توانید یک کاشف را از یک قایق به یک قایق دیگر در یک خانه دریایی مجاور ببرید.

- می‌توانید یک کاشف را به قایقی ببرید که از قبل کاشفی از رنگ دیگر در آن هست (ولی در یک قایق نمی‌توان بیش از ۳ کاشف گذاشت).

- نمی‌توانید مهره‌های کاشف دیگران را حرکت بدهید!

- کاشفی که جزیره را ترک می‌کند (سوار قایق می‌شود یا «شناگر» می‌شود)، دیگر نمی‌تواند به کاشی‌های زمین پا بگذارد!

کاشفان در دریا (شناگرها)



- کاشف، با حرکت از یک کاشی زمین به یک خانه دریایی مجاور، یا با پریدن از قایق به خانه دریایی‌ای که قایق در آن است (در هنگام انتقال آدمک کاشف به جزایر امن)، یا با افتادن در آب وقتی که کاشی زمین زیر پایش از بازی حذف می‌شود یا با غرق شدن قایق‌اش به توسط نهنگ و افتادن در آب، تبدیل به «شناگر» می‌شود!

- شما در نوبت‌تان فقط می‌توانید یک شناگر را یک خانه -در دریا- حرکت بدهید. وقتی که شناگری از یک کاشی زمین یا از یک قایق به یک خانه دریایی می‌رود، این جابه‌جایی، یک حرکت ۱ خانه‌ای محسوب می‌شود.

- نمی‌توانید یک شناگر را از یک کاشی دریایی به یک قایق در یک خانه دریایی مجاور ببرید (زیرا این جابه‌جایی، ۲ حرکت محسوب می‌شود ولی یک شناگر فقط می‌تواند در هر نوبت فقط ۱ خانه حرکت کند). یک شناگر فقط در صورتی می‌تواند سوار یک قایق شود که هر دو در یک خانه دریایی باشند.

- چند شناگر می‌توانند هم‌زمان در یک خانه دریایی باشند.

- اگر شناگری را به خانه‌ای ببرید که ازدهای دریایی یا کوسه در آن هستند، شناگر بخت‌برگشته بلافاصله از بازی حذف می‌شود! بدیهی است که شناگران نمی‌توانند -شناکنان- از چنین خانه‌هایی عبور کنند!

۴ تاس بریزید و یک از موجودات را حرکت بدهید



باید تاس جانور را بیندازید.

سپس می‌توانید بسته به نتیجه تاس، یکی از جانورانی را که هنوز در بازی هستند (ازدهای دریایی، کوسه یا نهنگ)، ۱ خانه یا بیش‌تر -در دریا- حرکت بدهید تا به کاشفان دیگران حمله کنید یا خطر را از کاشفان خود دور کنید. برای اطلاعات دقیق‌تر، بخش «استفاده از نتیجه تاس» را بخوانید.



استفاده از نتیجه تاس



ازدهای دریایی، کوسه و نهنگ، هیچ تأثیری بر یکدیگر ندارند. آن‌ها

می‌توانند هم‌زمان یک خانه دریایی را اشغال کنند. اگر جانوری که تاس

نشان می‌دهد، در بازی نباشد (وارد صفحه نشده باشد)، هیچ اتفاقی نمی‌افتد!

ازدهای دریایی



اگر نتیجه تاس، یک ازدهای دریایی بود، یکی از ازدهاها را ۱ خانه -در دریا- حرکت دهید. اگر ازدها وارد خانه‌ای شد که یک قایق حامل مسافر در آن بود، قایق و مسافران‌اش از بازی حذف می‌شوند! همی «شناگران» موجود در آن خانه را نیز از بازی حذف کنید! اگر ازدها وارد خانه‌ای شد که یک قایق خالی در آن بود، قایق در بازی باقی می‌ماند.

کوسه



اگر نتیجه تاس، یک کوسه بود، یکی از کوسه‌ها را ۱ یا ۲ خانه -در دریا- حرکت بدهید. اگر کوسه وارد خانه‌ای شود که یک یا چند «شناگر» در آن باشند، حرکت‌اش بلافاصله به پایان می‌رسد. همی آن «شناگرها» را از بازی حذف کنید (پس مراقب باشید به مسیر دهان کوسه نیفتید)! کوسه هیچ تأثیری بر قایق‌ها و کاشفانی که در قایق‌ها هستند، ندارد.

نهنگ



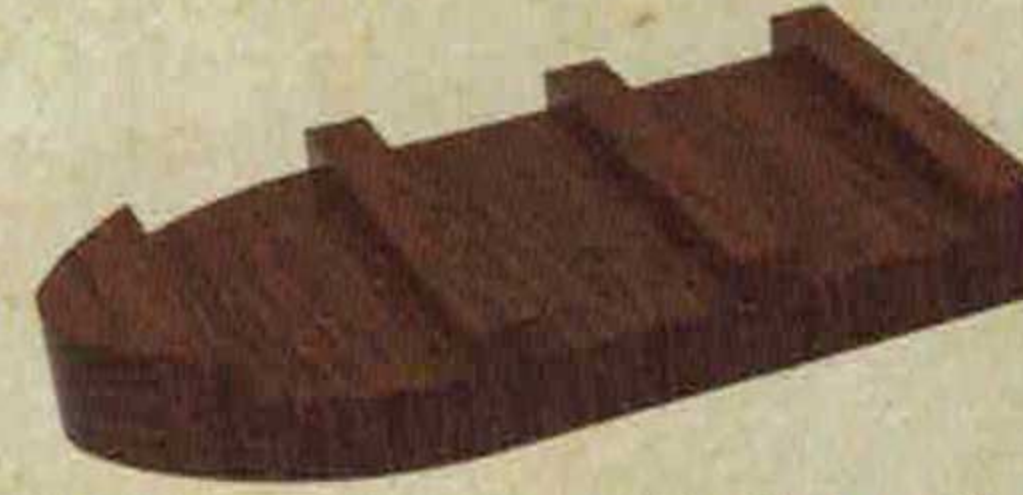
اگر نتیجه تاس، یک نهنگ بود، یکی از نهنگ‌ها را ۱ تا ۳ خانه -در دریا- حرکت بدهید. اگر نهنگ وارد خانه‌ای شود که یک قایق حامل مسافر در آن باشد، حرکت‌اش بلافاصله به پایان می‌رسد. قایق از بازی حذف شده و مسافران‌اش تبدیل به «شناگر» می‌شوند! اگر در این خانه، کوسه‌ای هم حضور داشته باشد، «شناگران» از بازی حذف می‌شوند! نهنگ هیچ تأثیری روی «شناگران» یا قایق‌های خالی ندارد.



قایق‌ها



وقتی که یک قایق خالی است، هر بازیکنی که بخواهد، می‌تواند آن را از یک خانه‌ی دریایی به خانه‌ی دیگر ببرد (هر جایگاه ۱ خانه‌ای، یک حرکت محسوب می‌شود).



هر خانه‌ی دریایی در هر لحظه فقط می‌تواند یک قایق را در خود داشته باشد.

هر قایق حداکثر می‌تواند ۳ آدمک کاشف را در خود داشته باشد (رنگ مهره‌ها اهمیتی ندارد).

اگر کاشفانی از دو یا سه بازیکن مختلف در یک قایق باشند، کنترل قایق در اختیار بازیکنی خواهد بود که بیش‌ترین کاشف را در قایق داشته باشد. کسی که کنترل قایق را در اختیار دارد، تنها کسی است که می‌تواند قایق را حرکت دهد!

اگر دو یا سه بازیکن، به تعداد مساوی کاشف در قایقی داشته باشند، هر دو یا هر سه می‌توانند قایق را کنترل کنند!

اگر قایقی با یک یا چند کاشف را به خانه‌ای از دریا ببرید که یک اژدهای دریایی در آن است، قایق و کاشفان بلافاصله از بازی حذف می‌شوند؛ اگر قایقی با یک یا چند کاشف را به خانه‌ای از دریا ببرید که یک نهنگ در آن است، قایق بلافاصله از بازی حذف شده و مسافران قایق تبدیل به شناگر می‌شوند! البته اگر کوسه‌ای هم در این خانه باشد، مسافران «شناگر-نشده» و از بازی حذف می‌شوند!!

رسیدن به یک جزیره‌ی امن



بازیکنان می‌توانند از قایقی که در یکی از ۲ خانه‌ی دریایی مجاور با یکی از جزایر امن قرار دارد، پیاده شده و پا به جزایر امن بگذارند. پیاده شدن هر کاشف از قایق، یک حرکت محسوب می‌شود.

قایق در همان خانه‌ی دریایی باقی می‌ماند تا این‌که بعداً بازیکنی جایگاهش کند!

بردن یک شناگر از یکی از ۲ خانه‌ی دریایی مجاور یک جزیره‌ی امن به جزیره‌ی امن، یک حرکت محسوب می‌شود.

کاشفان شما می‌توانند در هر جزیره‌ی امنی از قایق پیاده شوند؛ لازم نیست این جزیره نزدیک یا پیش‌روی شما باشد!

استفاده از اطلاعات کاشف‌های زمین



وقتی که یک کاشف زمین را از بازی حذف می‌کنید (گام سوم از بخش «نگاهی به بازی»)، یواشکی بدون آن‌که دیگران ببینند - نگاهی به پشت آن بیندازید؛ ۳ نوع کاشف زمین در بازی داریم که هر کدام به شکلی متفاوت بازی می‌شوند:

۱) آن‌هایی که بلافاصله بازی می‌کنند...

۲) آن‌هایی که در آغاز نوبت‌تان بازی می‌کنند...

کاشف‌هایی که بلافاصله بازی می‌کنند (باقاب سبز)



اگر یکی از این نشانه‌ها را دیدید، بلافاصله کاشف را به سایر بازیکنان نشان داده، عملیات مخصوص کاشف را انجام داده و در آخر، کاشف را از بازی حذف کنید:

((کوسه)): یکی از مهره‌های کوسه را از بیرون بازی برداشته و در خانه‌ای بگذارید که این کاشف در آن بوده! هر شناگری که در این خانه باشد، بلافاصله از بازی حذف می‌شود!



((نهنگ)): یکی از مهره‌های نهنگ را از بیرون بازی برداشته و در خانه‌ای بگذارید که این کاشف در آن بوده!



((قایق)): یکی از مهره‌های قایق را از بیرون بازی برداشته و در خانه‌ای بگذارید که این کاشف در آن بوده! اگر یک یا چند شناگر در آن خانه بود، سوار قایق‌شان کنید. اگر بیش‌تر از ۳ شناگر در خانه بود، بازیکنی که کاشف را بازی کرده، تصمیم می‌گیرد که کدام ۳ شناگر می‌توانند سوار قایق شوند!

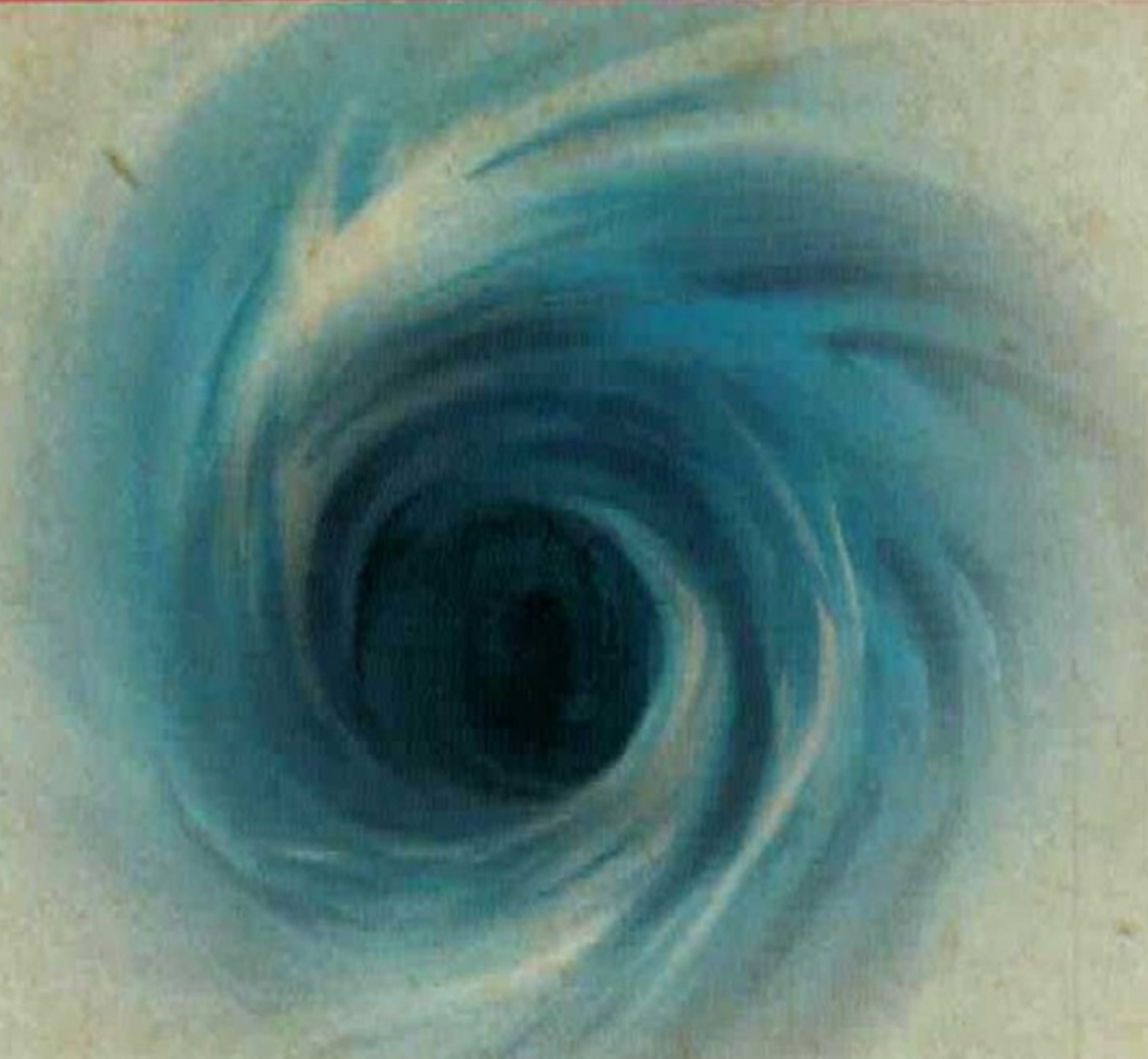


((گرداب)): همگی شناگرها، اژدهای دریایی، کوسه‌ها، نهنگ‌ها، قایق‌ها و کاشفان را از خانه‌ای که کاشف در آن بوده و از همگی خانه‌های دریایی مجاورش، برداشته و از بازی حذف کنید.



((آتش‌فشان)): برای اطلاعات دقیق‌تر، بخش «پایان بازی» را بخوانید.





کاشی‌های که در آغاز نوبت‌تان بازی می‌کنید (با قاب قرمز)

اگر یکی از این نشانه‌ها را دیدید، کاشی را -به پشت (طوری که بازیکنان دیگر زیر آن را نبینند) - پیش‌روی خود بگذارید. سپس در هر نوبت، در گام اول از نوبت‌تان، می‌توانید فقط یکی از این کاشی‌ها را بازی کنید (بخش «نگاهی به بازی» را ببینید):
هر کاشی‌ای که به این شیوه بازی شد، باید بلافاصله از بازی بیرون گذاشته شود.



((دلفین)): یک دلفین به کمک یکی از شناگران شما می‌آید! یکی از شناگران‌تان را ۱ تا ۳ خانه -در دریا- حرکت بدهید.



((باد)): باد به کمک شما می‌شتابد! یکی از قایق‌هایی را که در کنترل شماست، ۱ تا ۳ خانه -در دریا- حرکت بدهید.



((اژدهای دریایی)): یکی از اژدهاهای دریایی‌ای را که در صفحه هستند -به انتخاب خودتان- برداشته و به یک خانه‌ی دریایی خالی -به انتخاب خودتان- ببرید.



((کوسه)): یکی از کوسه‌هایی را که در صفحه هستند -به انتخاب خودتان- برداشته و به یک خانه‌ی دریایی خالی -به انتخاب خودتان- ببرید.



((نهنگ)): یکی از نهنگ‌هایی را که در صفحه هستند -به انتخاب خودتان- برداشته و به یک خانه‌ی دریایی خالی -به انتخاب خودتان- ببرید.

کاشی‌های که در نوبت دیگران بازی می‌کنید (با قاب و ضربدر قرمز)

و در نهایت، اگر یکی از این نشانه‌ها را دیدید، کاشی را -به پشت- پیش‌روی خود بگذارید. این کاشی‌ها را فقط می‌توانید در نوبت دیگران بازی کنید، نه در نوبت خودتان! این کاشی‌ها، کاشی‌های «دفاعی» هستند زیرا در واکنش به جابه‌جایی یکی از جانوران دریایی به دست یکی از رقبای بازی می‌شوند!

هر کاشی‌ای که به این شیوه بازی شد، باید بلافاصله از بازی بیرون گذاشته شود.



((کوسه)): وقتی که بازیکنی، کوسه‌ای را به خانه‌ای از دریا ببرد که شناگر شما در آن است، با بازی کردن این کاشی می‌توانید کوسه را از بازی حذف کنید (پیش از آن که به مسیر دهان کوسه بیفتید و کوسه، شناگران را حذف کند)!! همگی شناگران در خانه‌ی دریایی باقی می‌مانند.



((نهنگ)): وقتی که بازیکنی، نهنگی را به خانه‌ای از دریا ببرد که یکی از قایق‌های شما در آن است، با بازی کردن این کاشی می‌توانید نهنگ را از بازی حذف کنید (پیش از آن که نهنگ، قایق‌تان را متلاشی کند)! قایق‌تان در خانه‌ی دریایی باقی می‌ماند.

پایان بازی

در زیر یکی از کاشی‌های کوهستان، نشان یک آتش‌فشان نقش بسته است. به محض آن‌که این کاشی رو شود، یک فوران آتش‌فشانی، هر چیزی را که از جزیره باقی مانده، نابود می‌کند؛ از جمله همه‌ی کاشفانی که به جزایر امن نرسیده‌اند. بازی در همین لحظه تمام می‌شود! در پایان بازی، همه‌ی مهره‌های کاشفی را که به جزایر امن رسانده‌اید، سrote کنید و عدد (امتیاز) نوشته‌شده در زیر آن‌ها را باهم جمع کنید. بازیکنی که بیش‌ترین مجموع امتیازات را داشته باشد (و نه لزوماً بازیکنی که بیش‌ترین کاشفان را به جزایر امن رسانده)، برنده‌ی بازی خواهد بود. ممکن است پیش از آن‌که بازی به پایان برسد، حالتی پیش بیاید که شما هیچ کاشفی برای حرکت دادن نداشته باشید! در چنین حالتی، بازی را ادامه بدهید ولی گام دوم نوبت‌تان (مهره‌های کاشف و / یا قایق‌تان را حرکت بدهید) را نادیده بگیرید (بخش «نگاهی به بازی» را ببینید).



بازی دو نفره

در بازی دو-نفره می‌توانید تصمیم بگیرید که هر بازیکن با ۲ رنگ مهره بازی کند. این کار باعث می‌شود جمعیت جزیره کاهش نیافته و بازی جذاب‌تر شود. در پایان بازی، برای تعیین برنده، مجموع امتیازاتی را که هر بازیکن، با دو مجموعه مهره خود کسب کرده، محاسبه کنید.

چالش‌ها

این چند چالش می‌توانند بازی شما را متنوع‌تر و پیچیده‌تر کنند:

چالش ۱: تراکم جمعیت

در هنگام آماده‌سازی، بازیکن می‌تواند روی هر کاشی زمین، ۲ کاشف بگذارد؛ البته در کاشی‌های مجاور دریا (ساحل جزیره) فقط ۱ آدمک کاشف می‌توان گذاشت.

چالش ۲: تا آخرین نفر!

بازی وقتی به پایان می‌رسد که آخرین کاشف از صفحه بازی خارج شود (یا به یکی از جزایر امن برسد یا به‌توسط یکی از جانوران دریایی یا گرداب، از بازی حذف شود). وقتی که کاشی آتش‌فشان رو می‌شود، آن را یک کاشی گرداب در نظر بگیرید و اگر هنوز کاشفی در صفحه باقی مانده، بازی را ادامه بدهید.

چالش ۳: همه باهم برابرند!

برنده، بازیکنی است که بیش‌ترین کاشفان خود را به جزایر امن رسانده باشد؛ امتیازات مختلف کاشفان نادیده گرفته می‌شود!

چالش ۴: آتلانتیس غرق می‌شود!

بازی وقتی به پایان می‌رسد که آخرین کاشی زمین از صفحه‌ی بازی حذف شود. وقتی که کاشی آتش‌فشان رو می‌شود، آن را یک کاشی گرداب در نظر بگیرید و اگر هنوز کاشی زمینی در صفحه باقی مانده، بازی را ادامه بدهید.



طراح: جولین کورت‌لند - اسمیت

مترجم: دکتر کیومرث قنبری آذر