

SILVER BULLET



توضیحات قابلیت‌های ویژه‌ی کارت‌ها



0

شکارچی

0

در زمان امتیازشماری، به ازای هر کارت «شکارچی» که در دهکده شما «رو» است، شما می‌توانید یک کارت از هر دهکده‌ای (خودتان یا سایر بازیکنان) را حذف کنید. عدد کارت حذف شده در امتیازشماری آن دور، محاسبه نمی‌شود.

اگر بیش از یک «شکارچی» در دهکده‌ها وجود داشت، ابتدا، بازیکن آغازکننده بازی در همین دور، از قابلیت کارت «شکارچی» اش استفاده می‌کند که می‌تواند کارت «شکارچی» بازیکن دیگر را از بازی حذف کند تا آن بازیکن نتواند در نوبتش، کارتی را از بازی خارج کند! زمان فعالسازی قابلیت «شکارچی»، قبل از امتیازشماری در پایان دور بازی است.

اگر شما یک کارت «گرگنما» «به رو» در دهکده خود دارید، شما می‌توانید ۱ عدد به مقدار یکی از کارت‌هایی را که بصورت هم‌سان قصد سوزاندن دارید، اضافه کنید. به عنوان مثال، یک کارت «گرگنما» «رو» شده، امکان سوزاندن کارت ۶ و کارت ۷ از دهکده‌تان را در نوبت‌تان به شما می‌دهد. (۱+ به کارت ۶ اضافه می‌شود تا هر دو کارت ۷ در نظر گرفته شوند).

کارت‌های «گرگنما» از دهکده‌تان سوزانده نمی‌شوند، مگر بعنوان کارت‌های هم‌سان در زمان سوزاندن بیش از ۱ کارت (معاوضه). همچنین قابلیت کارت «گرگنما» در زمانی که در حال قرارگیری در دهکده‌تان است (در زمان معاوضه) نیز فعال است.

اگر شما چندین کارت «گرگنما» «به رو» در دهکده‌تان داشته باشید، شما می‌توانید آن‌ها را با هم، به مقدار یک کارت اضافه کنید و یا بین کارت‌های مختلف تقسیم کنید. همیشه استفاده از قدرت «گرگنما» در زمان سوزاندن بیش از ۱ کارت (معاوضه) به دلخواه بازیکنان است.

هر یک از کارت‌های «دراکولا» می‌تواند ارزش ۱۱ داشته باشد به جای ۱۰، پس ۳ کارت می‌تواند برای سوزاندن هم‌سان تلقی شوند.



هر «گرگنما» ۱ عدد به مقدار کارت‌های «دراکولا» اضافه می‌کند.

زمانی که کارت‌هایی را با مقادیر مختلف می‌سوزانید، همیشه کارت با کمترین عدد ثبت شده بر روی آن در بالا و بیشترین عدد ثبت شده بر روی کارت‌ها در پایین قرار می‌گیرند. کارت «گرگنما» در زمان امتیاز شماری در پایان دور بازی، ۱ امتیاز ارزش دارد.

در ازای هر کارت «کشیش» در حالت «رو» در دهکده شما، شما می‌توانید در هر زمانی از نوبت‌تان یکی از کارت‌های دهکده‌تان را برگردانید (به پشت و یا به رو) حتی در دوری از بازی که شما یک کارت «کشیش» به حالت «رو» دریافت کرده‌اید و یا یک کارت «کشیش» را «رو» کرده‌اید.

در دهکده شما، در ازای هر کارت «دختر مرموز» در حالت «رو»، شما می‌توانید یکی از کارت‌های سوخته‌تان را در انتهای «ستون کارت‌ها» قرار دهید به جای قرار دادن در «ستون کارت‌های سوخته»! این کارت را در همان حالت «به رو» یا «به پشت» قرار دهید (حتی کارتی را که در دهکده‌تان برای سوزاندن «رو» کرده‌اید، مجدداً «به پشت» و به حالت اولش برگردانید و سپس در انتهای «ستون کارت‌ها» قرار دهید). از قابلیت این کارت، برای هر کارتی را که سوزانده باشید، می‌توانید استفاده کنید که شامل این‌ها می‌شود: کارتی که از دهکده‌تان سوزانده‌اید یا کارتی که از «ستون کارت‌ها» کشیده‌اید و سوزانده‌اید (فقط در صورتی که از قابلیت کارت استفاده نکرده باشید) و یا کارتی که از دهکده شما به دلیل نتیجه عمل کارتی دیگر سوزانده شده باشد (اگر از قابلیت «جادوگر» از نسخه «طلسم» توسط بازیکنی دیگر استفاده شده باشد تا کارتی را از «ستون کارت‌ها» به شما بدهد، شما کارت‌تان که باید موعوضه شود را می‌توانید به انتهای «ستون کارت‌ها» انتقال دهید به جای قرار دادن در «ستون کارت‌های سوخته»).

قابلیت کارت «دختر مرموز» در زمانی که در حال قرارگیری در دهکده‌تان است (در زمان موعوضه) نیز فعال است و یک کارت «دختر مرموز» در زمان سوختن، همیشه در انتهای «ستون کارت‌ها» قرار می‌گیرد.

اگر شما چندین کارت «دختر مرموز» در حالت «رو» در دهکده‌تان داشته باشید، به همان تعداد می‌توانید کارت در زمان سوزاندن به انتهای «ستون کارت‌ها» انتقال دهید. (اما تنها به شرطی که به همان تعداد کارت سوزانده باشید).

قابلیت کارت «دختر مرموز» می‌تواند سبب این شود که بعضی از کارت‌ها «به رو» و بقیه «به پشت» در «ستون کارت‌ها» قرار گیرند.

در ازای هر کارت «گورکن» که در حالت «رو» در دهکده شما قرار دارد، می‌توانید قابلیت () یکی از کارت‌هایی را که در حال سوزاندن از دهکده شما هستند را فعال کنید. اگر شما چندین کارت «گورکن» در حالت «رو» در دهکده‌تان داشته باشید و چندین کارت با قابلیت () داشته باشید که بخواهید بیشتر از یکی از این قابلیت‌ها را فعال کنید، کارت‌های سوخته را یکی یکی در «ستون کارت‌های سوخته» قرار دهید و با سوزاندن هر کارت، در همان لحظه قابلیت‌اش را فعال کنید و تمامی تاثیرات آن بر بازی را انجام دهید و سپس کارت سوخته بعدی را قرار دهید و قابلیت‌ش را فعال کنید. اگر در این حالت شما کارتی را به دلیل عملیات کارتی دیگر سوزانید، شما تنها زمانی می‌توانید از قابلیت کارت جدید استفاده کنید که یک کارت «گورکن» دیگر (اضافی) داشته باشید. هر کارتی با قابلیت ()، بدلیل قرار دادن کارت «گورکن» در دهکده‌تان، بسوزد، می‌تواند در همان زمان فعال شود.

«ستون کارت‌ها» را بردارید و برگردانید. بمحض اینکه «ستون کارت‌ها» را برگردانید و کارت انتهایی را (که حالا کارت اول ستون شده است) دیدید، می‌توانید تصمیم بگیرید که این کار را انجام ندهید. اگر بازیکنی کارتی را از «ستون کارت‌ها» که «رو» بردارد، باید به همان حالت «رو» در دهکده‌اش قرار دهد. کارت را از «ستون کارت‌ها» که «رو» شده بادقت و به آرامی بردارید تا کارت‌های زیرین ستون دیده نشوند.



6

تُخس

6

یک کارت را برگردانید، از جهت «پشت» به «رو» و یا از جهت «رو» به «پشت». این کار را می‌توانید در هر دهکده‌ای یا در کارت بالایی «ستون کارت‌ها» و یا در کارت بالایی «ستون کارت‌های سوخته» انجام دهید. کارتی که به واسطه قابلیت کارت «تُخس» تغییر جهت داده، در همان جهت جدید در دهکده بازیکنان قرار می‌گیرد.

7

خواب‌زده

7

تمامی کارت‌های دهکده‌تان را ببینید.

8

چیز!

8

تمامی کارت‌های «به پشت» یکی از دهکده‌ها را بردارید، بُر بزنید و مجدداً در دهکده‌ای که از آن برداشتید، قرارشان دهید. (همچنان «به پشت»). شما می‌توانید کارت‌های «به پشت» دهکده خودتان را نیز بُر بزنید.

9

تک‌تیر انداز

9

از قابلیت () یکی از کارت‌های «رو» در یکی از دهکده‌ها استفاده کنید.

10

در اکولا

10

یکی یکی، ۱۰ کارت از «ستون کارت‌ها» را «به رو» در «ستون کارت‌های سوخته» قرار دهید. (بسوزانید)

زمانی که ۱۰ کارت و یا کمتر در «ستون کارت‌ها» وجود داشته باشد و این قابلیت فعال شود، بلافاصله بعد از سوزاندن آخرین کارت و قراردادن آن در «ستون کارت‌های سوخته»، بازی به پایان می‌رسد.

شما می‌توانید قبل از فعال کردن این قابلیت، تعداد کارت‌های باقی مانده در «ستون کارت‌ها» را بشمارید.

در دسر ساز

11

11

یک کارت از یکی از دهکده‌ها (حتی خودتان) بردارید و با یک کارت از یک دهکده دیگر تعویض کنید. کارت‌های «به پشت» را «به رو» و کارت‌های «به رو» را «به رو» قرار دهید. به هیچ یک از کارت‌های «به پشت» نگاه نکنید.

شیطونک!

12

12

کارت «شیطونک» را «به رو» در انتهای دهکده یکی از بازیکنان اضافه کنید (حتی خودتان). بازیکنی که این کارت را دریافت می‌کند هیچ کارتی را در عوضش نمی‌سوزاند و این کارت به دهکده‌اش اضافه می‌شود. هیچ محدودیتی در تعداد کارت‌هایی که می‌تواند در دهکده یک بازیکن وجود داشته باشد، نیست.

تقلیدکار

13

13

در هنگام امتیازشماری این کارت برابر با کمترین کارت دهکده شما محاسبه می‌شود. اگر این تنها کارت شما در زمان امتیاز شماری باشد، امتیاز شما ۱۳ در نظر گرفته می‌شود.

