

The Quest for
EL DORADO برگرفته از بازی

REINER KNIZIA

معمبد ! الی دورادو



قوانین بازی



داستان بازی

در بستر عمیقترین و ترسناکترین بخش جنگلهای متراکم آمریکای جنوبی «ال دورادو»، معبد طلا قرار دارد. گنجینه‌ای عظیم از طلا، جواهرات و آثار باارزش در این پادشاهی گمشده نهفته است. شما گروهی از ماجراجویان جسور هستید که به جستجوی شهر گمشده می‌پردازید. شما باید در نقش رهبرانی شجاع، گروه خود را به سمت ال دورادو هدایت کنید. رهبر باید تیمی از متخصصان را برای سفر خود انتخاب و تجهیزات مهم را گردآوری و سفر خود را عاقلانه برنامه‌ریزی کند. هر کس از مرز شهر طلایی عبور کند، برنده بازی می‌شود و تمام گنجهای معبد ال دورادو را تصاحب می‌کند. قبل از خواندن قوانین بازی، لطفا راهنمای مونتاژ را مطالعه و بازی را مطابق توضیحات، چیدمان کنید.

مرور کلی بازی

هر بازیکن در ابتدا، بازی را با یک دسته ۸ تایی کارت (به پشت) شروع می‌کند: یک کارت ملوان (Sailor) | سه کارت کاوشگر (Explorer) | چهار کارت گردشگر (Traveler) شما در ابتدای هر نوبت فقط ۴ کارت از دسته کارت های خود را در اختیار دارید و با استفاده از این کارتها، باید سفر خود را در مسیر ادامه داده یا افراد بیشتری را به تیم خود اضافه کنید. توجه: کارتهای ابتدای بازی با نشانه ♣ مطابق با رنگ هر بازیکن در گوشه سمت راست کارت مشخص شده است.

کارت اکیپ



قوانین هر نوبت

نوبت هر بازیکن از سه فاز تشکیل شده است

<p>۳ کشیدن کارت جدید</p> <p>به تعدادی کارت جدید بکشید تا چهار کارت در دست خود داشته باشید</p>	<p>۲ سوزاندن کارتهای بازی شده</p> <p>تمام کارتهای بازی شده در نوبت خود را در دسته کارتهای سوخته قرار دهید</p>	<p>۱ بازی کردن کارت</p> <p>با بازی کردن کارتهای دست خود، می‌توانید مهره خود را حرکت داده و یا کارت جدید خریداری کنید</p>
--	--	---

بازیکنی که کلاه نفر اول را در اختیار دارد بازی را آغاز کرده و هر سه فاز نوبت خود را انجام می‌دهد و سپس نوبت به نفر سمت چپ او می‌رسد و بازی ساعتگرد ادامه پیدا می‌کند

هدف رسیدن به معبد ال دورادو است!

فاز یک - بازی کردن کارت

هر بازیکن در نوبت خود می‌تواند هر تعداد کارت از دست خود را برای حرکت مهره خود و یا خرید یک کارت جدید استفاده کند.

هرکدام از کارتهای موجود در دست بازیکنان، فقط برای حرکت مهره یا خرید کارت استفاده می‌شود و نمیتوان از یک کارت برای هر دو عمل فوق استفاده کرد. بهتر است ابتدا، با استفاده از کارتهای خود مهره تیمتان را در مسیر ال‌دورادو حرکت داده و سپس با بقیه کارتهای دست خود، در صورت امکان یک کارت جدید خریداری کنید.

● حرکت مهره

مسیر ال‌دورادو در گذر از انواع مختلف زمین پیموده می‌شود



منظره‌ها (سبز، زرد، آبی)، صخره‌های سنگ (خاکستری) و اردوگاه‌ها (قرمز)

هر فضای شش ضلعی قدرتی را که باید برای ورود به آن داشته باشید را نشان می‌دهد. هرچه تعداد نمادها در یک خانه بیشتر باشد، جابجایی در آنجا دشوارتر است. تعداد نمادها برابر است با قدرت آن خانه.

● فضاهای منظره

یک کارت را از دست خود بازی کرده و آن را بالای برد شخصی خود قرار دهید. اکثر کارت‌ها دارای قدرت هستند. میزان قدرت کارت‌ها به شما امکان می‌دهد مهره خود را، یک یا چند فضای مشابه به سمت ال‌دورادو جابجا کنید. سپس، ممکن است کارت دیگری را بازی کنید تا حرکتی اضافی انجام دهید.



مثال: سارا یک کاوشگر را بازی می‌کند و یک فضای سبز جابجا می‌شود.



سپس او یک پیشاهنگ بازی می‌کند و دو خانه جابجا می‌شود.



سرانجام، او یک تریلر بازی می‌کند و به خانه‌ای با قدرت سه، حرکت می‌کند.



هر کارت بازی شده باید دو ویژگی زیر را داشته باشد:
 ۱- نماد موجود در کارت باید با نماد موجود در خانه‌ای که می‌خواهید به آن بروید مطابقت داشته باشد.
 ۲- قدرت کارت باید برابر یا بیشتر از قدرت آن خانه باشد.
 اگر هر دو شرط برآورده شود، می‌توانید به آن خانه حرکت کنید. اگر قدرت "باقی مانده" دارید، می‌توانید از آن برای ادامه حرکت به خانه بعدی استفاده کنید. ولی همان دو ویژگی باید رعایت شود. توجه کنید که شما برای این کار ابتدا باید قدرت استفاده شده را از قدرت کارت بازی شده کسر کنید.

شما می‌توانید حرکت خود را در هر زمان متوقف کنید. در این حالت، شما هرگونه قدرت استفاده نشده را بلافاصله از دست می‌دهید.

نکته مهم: شما نمی‌توانید برای حرکت به یک خانه (سبز/آبی/زرد)، کارت‌های مختلف را باهم ترکیب کنید.

● خانه‌های ویژه

برای حرکت به داخل یک فضای صخره یا اردوگاه، باید به تعداد مورد نیاز کارتهای دست خود را بسوزانید. تعداد نمادهای موجود در خانه، نشانگر تعداد کارتهای مورد نیاز برای بازی است. نوع کارتهایی که باید مصرف شود تفاوتی ندارد.



کارتهایی که برای ورود به فضای اردوگاه بازی می‌کنید علاوه بر اینکه سوزانده می‌شوند، باید کاملاً از بازی حذف شوند و دیگر در این بازی از آنها استفاده نمی‌شود.



نکته: این یک روش عالی برای خلاص شدن از کارت‌های ضعیف از تیم شما و بهینه کردن دسته کارتهای شماست. این کار باعث می‌شود تا بتوانید کارتهای قدرتمند خود را، بیشتر استفاده کنید.

نکته: شما هرگز نمی‌توانید بر روی کوه (خانه سیاه) یا فضاهایی که قبلاً توسط سایر بازیکنان



اشغال شده‌اند، حرکت کنید.

• خرید کارت جدید

هر بازیکن در نوبت خود میتواند حداکثر یک کارت جدید خریداری کند، بدون توجه به اینکه حرکت کرده یا نه. کارت های با نماد سکه، به اندازه عددشان، ارزش دارند. ولی کارتهای دیگر ارزشی معادل نصف سکه دارند. ارزش هر تعداد کارتی را که می‌خواهید بازی کنید با هم جمع بزنید، این کل پولی است که می‌توانید برای کارت جدید خرج کنید. کارتی را که توانایی خرید آن را دارید از صفحه فروشگاه انتخاب کنید و آنرا به رو، در دسته کارتهای سوخته خود قرار دهید. شما نه تنها نمی‌توانید از این کارت در این نوبت استفاده کنید، بلکه اجازه ندارید آنرا در دست خود نیز نگه دارید. این کارت در نهایت با بقیه کارتهای سوخته بر خورده و به بازی برمی‌گردد.

مثال: جان تصمیم می‌گیرد که در این دور حرکت نکند. در عوض، وی قصد خرید بزرگی را دارد. ابتدا، او همه کارتهای دست خود بازی می‌کند: ۱ مسافر (Traveler)، ۱ عکاس (Photographer)، ۱ کاوشگر (Explorer) و ۱ ملوان (Sailor). سپس ارزش سکه آنها را جمع می‌کند.



نیم سکه + نیم سکه + دو سکه + یک سکه = چهار سکه

قیمت خرید: چهار سکه
جان هم اکنون می‌تواند هر کارت از بازار که قیمت چهار سکه یا کمتر دارد، تهیه کند. او تلگراف (قیمت خرید ۴ سکه) را انتخاب کرده و آنرا به همراه بقیه کارتهای دست خود در دسته کارتهای سوخته خود قرار می‌دهد.

چگونه می‌توانم بقیه کارت های بازی را خریداری کنم؟

در ابتدای بازی، شما می‌توانید از میان شش کارت مختلف، کارت مورد نیاز خود را در صفحه فروشگاه انتخاب کنید. پس از فروش هر سه کارت یک دسته، به کارتهای موجود در کنار فروشگاه دسترسی پیدا خواهید کرد. اگر حداقل یک جای خالی در صفحه فروشگاه وجود داشته باشد، می‌توانید هر کارتی را که توانایی خرید آنرا دارید، انتخاب کنید، حتی اگر آن کارت در صفحه فروشگاه نباشند. اگر کارت انتخاب شده از یکی از دسته های موجود در کنار فروشگاه است، دسته آن را روی جای خالی صفحه فروشگاه قرار دهید. هر بار که جای خالی در صفحه فروشگاه وجود دارد، به کلیه کارتهای بازی دسترسی خواهید داشت.

• کارتهای ویژه



این کارتها با نماد ضربدر \otimes مشخص شده اند. کارت های مورد نظر فقط یک بار در هر بازی قابل استفاده هستند. سپس باید آنها را از بازی خارج کنید (در جعبه قرار دهید) و نباید آنها را در دسته کارتهای سوخته قرار دهید.

استثنا: اگر بدون استفاده از ویژگی یک کارت ویژه، آن کارت را بازی کنید (مثلاً برای گذشتن از صخره، یا اینکه آن را به عنوان سکه هزینه کنید)، باید کارت را پس از بازی، بالای برد شخصی خود قرار داده و در انتهای

نوبت خود آن را در دسته کارتهای سوخته قرار دهید. (جهت آشنایی با کارتها به صفحه ۸ رجوع شود)

فاز دو - سوزاندن کارت

در پایان نوبت خود، تمام کارتهایی که بازی کرده اید به استثنای کارتهایی که کاملاً از بازی حذف شده اند بر روی دسته کارتهای سوخته خود قرار دهید.

اگر هنوز کارت در دست خود دارید، تصمیم با شماست که آنها را برای نوبت بعدی خود نگه دارید یا آنها را بسوزانید.

شما می‌توانید برای هر کارت به صورت جداگانه تصمیم بگیرید.

فاز سه - کشیدن کارت جدید

در آخر، از دسته کارتهای بازی نشده، به اندازه ای کارت بکشید که تعداد کارتهای دست شما به چهار کارت برسد.

در صورتی که دسته کارتهای شما به اندازه کافی کارت نداشت، ابتدا به هر اندازه ممکن کارت بکشید و سپس دسته کارتهای سوخته را بر زده آنها را به پشت در قسمت دسته کارتهای بازی نشده قرار دهید، آنگاه به اندازه لازم کارت بردارید و نوبت شما به پایان می رسد.

مسدودکننده ها در مسیر شما به ال دورادو قرار میگیرند! بومی های ال دورادو به آنها سدره می گویند. اولین بازیکنی که می خواهد سدره ای را پشت سر بگذارد، باید با پرداختن هزینه های آنها (تعداد نمادهای موجود در سدره) از آنها عبور کند. برای انجام این کار، شما کارت هایتان را درست مثل آنچه برای حرکت خرج می کردید، بازی می کنید. پس از عبور از سدره بازیکن می تواند آن را نگه دارد و در پایان بازی از آنها به عنوان ژتون برتری استفاده کند. پس از حذف سدره، همه بازیکنان اکنون می توانند آزادانه وارد فضاهای پیش رو شوند.

سدره ها دقیقاً مانند سایر فضاها عمل می کنند. به عنوان مثال، بازیکنی با خرج کردن یک کارت پیشاهنگ با قدرت ۲ می تواند از سدره سبز رنگ با قدرت ۱ عبور کرده و از الباقی قدرت کارتش برای پیشروی در مسیر استفاده کند.

پایان بازی



هنگامی که یک بازیکن به یکی از سه فضای پایانی می رسد، دور نهایی بازی را اعلام می کند. سپس آن بازیکن باید مهره بازی خود را روی ال دورادو قرار دهد تا فضای پایانی را برای دیگر بازیکنان خالی کند.

هر بازیکن باقیمانده در آن دور، نوبت نهایی خود را انجام می دهد و پس از اتمام دور، بازی به پایان می رسد.

اگر آخرین بازیکن یک دور، نخست به یکی از فضاهای پایان برسد، بازی بلافاصله به پایان می رسد.

اگر در بازی چند بازیکن به ال دورادو برسند چه اتفاقی می افتد؟

اگر دور آخر با رسیدن چندین بازیکن به ال دورادو تمام شود، بازیکنی که بیشترین سدره را جمع کرده است، برنده بازی می شود. و اگر در این حالت نیز برابر بودند، بازیکنی با بالاترین قدرت سدره برنده بازی می شود.

قوانین بازی دو نفره

بازی را مطابق حالت معمول چیدمان کنید. قوانین حرکت، فروشگاه و سوزاندن کارتها تغییری نمی کند. هر بازیکن دو مهره بازی یک رنگ با توجه به برد خود دریافت می کند. بازیکن شروع کننده مهره های بازی خود را بر روی فضاهای شروع ۱ و ۳ قرار میدهد، بازیکن دیگر در فضاهای ۲ و ۴. برای برنده شدن، باید با هر دو مهره خود به ال دورادو برسید. اگر هر دو بازیکن در راند آخر، موفق به دستیابی به ال دورادو شوند، از قوانین سدره استفاده کنید.

هنگام حرکت در نوبت خود، برای هر کارتی که بازی می کنید، یکی از مهره های خود را انتخاب و آن مهره را جابجا کنید، سپس برای کارت بعدی خود، مجدداً تصمیم می گیرید کدام مهره خود را حرکت دهید.

شما نمی توانید با تقسیم قدرت یک کارت، هر دو مهره خود را حرکت دهید. علاوه بر این، همه مهره های بازی هنوز به عنوان مانع عمل می کنند یعنی شما نمی توانید به فضایی که قبلاً توسط یک مهره دیگر اشغال شده است بروید - حتی اگر مهره خود شما باشد.

مثالی برای یک دور کامل

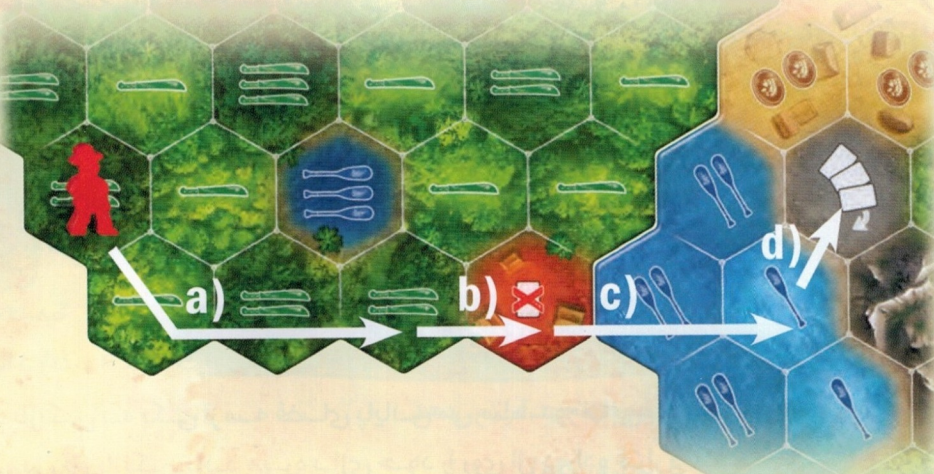
آنا، این چهار کارت را در دستش دارد



فاز اول : بازی کردن کارت

+

ابتدا آنا کارت کارتوگراف را بازی میکند و دو کارت اضافه از دسته کارتهای خودش برمی دارد



(a) سپس آنا شروع به حرکت می کند، او کارت "پیشقدم" (PIONEER) رو بازی کرده و سه خانه رو به جلو حرکت می کند. (دو خنجر + دو خنجر + یک خنجر)



(b) سپس او به خانه اردگاه که در مجاورش قرار دارد می رود. برای این کار او باید یکی از کارتهای دستش را سوزانده و از بازی خارج کند. او کارت "گردشگر" (TRAVELER) را انتخاب کرده و آنرا از بازی خارج می کند.



(c) در ادامه از حرکتش، آنا کارت "هواپیمای پشتیبان" (PROP PLANE) را بازی کرده و از قابلیت "پارو زدن" آن استفاده می کند تا دو خانه در رودخانه پیشروی کند. (یک پارو + دو پارو) از آنجایی که او نمی تواند از یک قدرت باقیمانده هواپیمای خود استفاده کند، بدون استفاده از دست می رود. او باید (PROP PLANE) را از بازی خارج کند و آن را به جعبه برگرداند.



(d) بعد، او کارت "بومی" (NATIVE) را بازی می کند و مهره خود را روی خانه صخره (خانه خاکستری رنگ) می گذارد. "بومی" به او اجازه می دهد الزامات یک خانه را نادیده بگیرد، این بدان معناست که او مجبور نیست سه کارت را از دست خود بسوزاند.

آنا از کارت نهایی خود برای خرید کارت جدید استفاده می کند. او برای به دست آوردن سه سکه، کارت "روزنامه نگار" (JOURNALIST) را بازی می کند. از آنجا که جای خالی در صفحه فروشگاه وجود دارد، او می تواند هر کارت شخصیتی را که دوست دارد خریداری کند. او "قطب نما" (CARTOGRAPHER) را با هزینه دو سکه را انتخاب کرده و آن را دسته کارتهای سوخته خود قرار می دهد. از آنجا که خرید فقط یک کارت در هر نوبت امکان پذیر است، سکه نهایی وی بدون استفاده می ماند و عملاً سوخته می رود. سرانجام، او کارت های باقی مانده از دسته کارت "قطب نما" را در جای خالی روی صفحه فروشگاه قرار می دهد.

فاز دوم و فاز سوم

آنا تمام کارتهای بازی شده را در این نوبت را بر روی دسته کارتهای سوخته قرار می دهد و چهار کارت از جدید از دسته کارت های خود بر می دارد.

توکن های غار

وقتی با انجام چند بازی قدرت کاوش خود را ثابت کردید، توکنهای غار را امتحان کنید. هدف شما هنوز رسیدن به ال دورادو است، اما علاوه بر این، شما گزینه ای را برای کشف غارهای موجود در راه دارید. در درون غارها نشانه‌هایی پیدا می‌کنید که قابلیهای ویژه ای به شما می‌دهد.



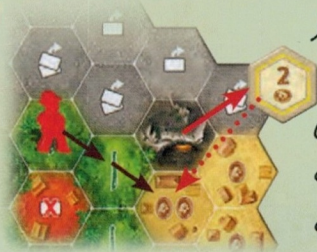
هنگام چیدمان بازی، همه ۳۶ توکن غار را بر زده و آنها را در دسته های چهارتایی رو به پایین در خانه های غار موجود در برد بازی قرار دهید.

اگر مهره شما در کنار غار متوقف شده است، می‌توانید آن را اکتشاف کنید. (مهره شما باید در آنجا متوقف شود، شما نمی‌توانید هنگام عبور از یک غار آن را اکتشاف کنید.) برای کشف غار، توکن بالایی غار را از روی دسته چهارتایی برداشته و جلوی خود قرار دهید. محدودیتی برای برداشتن توکن های غار وجود ندارد و می‌توانید هر تعداد توکن غار که دوست دارید کشف کنید.

توجه: برای کشف دوباره همان غار، ابتدا باید از غار دور شوید، و در خانه ای که مجاور غار نباشد، توقف کنید. سپس می‌توانید مهره خود را دوباره به یک خانه کنار غار منتقل کنید. شما نمی‌توانید برای به دست آوردن چندین توکن، در کنار یک غار حرکت کنید.

پس از جمع آوری توکن غار، می‌توانید در نوبت فعلی یا در نوبتهای بعدی خود آن را استفاده کنید. توکن های غار بازی شده از بازی حذف می‌شوند. آنها را بعد از استفاده به جعبه بازی برگردانید.

مثال: جولی یک کارت "دانشمند" (SCIENTIST) را بازی می‌کند و مهره خود را روی خانه جنگل کنار غار حرکت می‌دهد.



او توکن غار بالایی را برمی‌دارد و روبروی خود قرار می‌دهد. جولی بلافاصله از توکن غار خود برای حرکت به خانه بعدی استفاده می‌کند. آن خانه نیز در کنار غار قرار دارد، اما از آنجا که او از یک فضای مجاور به فضای دیگر منتقل شده است، دیگر توکنی از غار را به دست نخواهد آورد. به صورت اختیاری، جولی می‌توانست توکن غار خود را برای حرکت بعدی و یا خرید کارت ذخیره کند.

این توکن به شما کمک می‌کند که از خارج شدن یک کارت به طور کامل از بازی، جلوگیری کنید.



2x

همانند کارتها، می‌توانید از این توکن ها برای حرکت روی خانه های (خنجر/سبز | پارو/آبی | سکه/زرد) استفاده کنید.



باید علامت روی توکن با نماد آن خانه یکسان باشد

از طرف دیگر می‌توانید برای خرید کارت از توکن‌هایی با نشانه سکه/زرد استفاده کنید.



این توکن به شما اجازه عبور یا توقف در یک خانه اشغال شده را می‌دهد. البته شما نمیتوانید در کوه توقف یا از آن عبور کنید.



2x

این توکن ها به شما امکان می‌دهند، یک کارت اضافی را از دسته کارتهای خود بکشید و در دست خود قرار دهید.



4x

با استفاده از این توکن می‌توانید به یک خانه پیش روی خود بروید و شرایط آن را پرداخت نکنید (رایگان). شما نمی‌توانید از این توکن برای حرکت به یک فضای اشغالی یا کوه استفاده کنید.



2x

هنگام بازی کردن این توکن، می‌توانید هر کارت موجود در دست خود را از بازی حذف کنید.



4x

برای تغییر نماد کارت بعدی خود، این توکن را بازی کنید. به عنوان مثال، می‌توانید از یک کارت با نماد سه خنجر به عنوان سه سکه یا سه پارو استفاده کنید.



2x

این توکن‌ها به شما امکان می‌دهند کارت ها را در دست خود جایگزین کنید. هنگامی که این توکن را بازی می‌کنید، حداکثر ۴ کارت از دست خود را در دسته کارتهای سوخته قرار دهید و به همان تعداد کارت جدید بکشید.

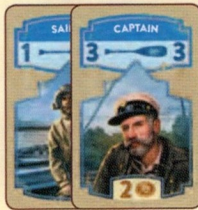


3x

آموزش کارت‌ها

● کارت‌های اکیب

کارت‌های آبی به شما پارو می‌دهند تا در رودخانه‌ها حرکت کنید.



کارت‌های سبز به شما کمک می‌کنند مسیری را از طریق جنگل طی کنید.



کارت‌های پشتیبانی (سفید) به شما امکان می‌دهند هر زمان که آنها را بازی کردید یکی از سه نماد را انتخاب کنید: خنجر، پارو یا سکه



کارت‌های زرد به شما سکه می‌دهد تا در دهکده‌ها سفر کنید یا اعضای جدید تیم را استخدام کنید.



● کارت‌های اکشن

هنگامی که این کارت را بازی می‌کنید، توانایی این را دارید که یک کارت به رایگان از فروشگاه بازی خریداری کنید. حتی می‌توانید کارت‌های غیرفعال فروشگاه را نیز خریداری کنید. این کارت بعد از استفاده از بازی حذف می‌شود.



کارت‌های اکشن (بنفش) را می‌توان در هر زمان و در حین نوبت خودتان، هنگام حرکت یا هنگام خرید بازی کرد. دستورالعمل‌های کارت را دنبال کرده و بازی را ادامه دهید. فراموش نکنید که کارت‌های با نماد را بعد از استفاده آنها از بازی حذف کنید.

کارت "کارتوگراف" به شما اجازه می‌دهد تا دو کارت اضافه بکشید و در این نوبت آنها را بازی کنید. اگر دسته کارت‌های شما خالیست، ابتدا کارت‌های سوخته شده را بر زده و سپس کارت بکشید.



برای بهینه سازی سفر خود از "دانشمند" استفاده کنید. او به شما امکان می‌دهد بلافاصله یک کارت اضافی بکشید و در صورت تمایل، می‌توانید یک کارت در دست خود را از بازی حذف کنید.



کارت "قطب نما" به شما امکان می‌دهد سه کارت بکشید، اما باید این کارت را پس از استفاده، از بازی حذف کنید.



کارت "سفرنامه" به شما امکان می‌دهد دو کارت بکشید و سپس حداکثر دو کارت در دست خود را از بازی حذف کنید. متأسفانه، سفرنامه خودش هم از بازی حذف می‌شود.



بومیان از رازهای زمین باخبرند و همیشه به شما امکان می‌دهد هنگام بازی به یک خانه رفته و الزامات آن خانه را نادیده بگیرید و فقط مهره خود را روی آن قرار دهید. بومیان همچنین می‌توانند سدراه را خراب کنند، اما شما نمی‌توانید از آن برای رفتن به یک فضای اشغالی یا کوه استفاده کنید.



برای مشاهده ویدئو آموزش کامل این بازی به زبان شیرین فارسی به کانال آپارات گروه چارپایه مراجعه و یا کد روبرو را اسکن نمایید.

تولیدی از گروه سرگرمی چارپایه
طراح بازی: راینر کنیزیا
تصویرگر: فرانس ووینکل
طراح لوگو فارسی: علی محمد دوست‌حسینی
مترجم: سعید شیخ