

دفترچه قوانین

اجزای بازی

۲ صفحه بازی



۱۵ کارت اشخاص



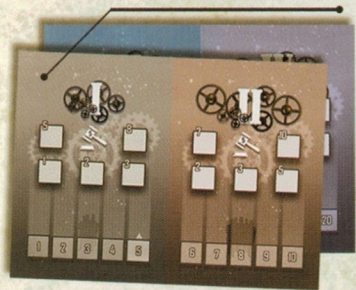
۲۲ کارت رخداد



۵۴ کارت ابزار



۹ کارت مزدور



۲۵ مکعب امتیاز شماری و قیمت گذاری



۴۸ اسکناس (کاف: واحد پول آرمادا)



۵ دیواره پنهان کننده



سرزمین آرمادا سال ۲۲۱۸

بامرگ فرمانروای بزرگ آرمادا، فرزندان وی در سودای جانشینی پدر هستند. آنها با تکیه بر خون پادشاهی که از پدر به ارث برده‌اند خود را شایسته فرمانروایی می‌دانند. رقابت بین فرزندان، جنگی بی‌رحم اما آرام و بدون خونریزی به همراه خواهد داشت. آنها برای نشستن بر تخت پادشاهی باید بتوانند رای فرماندهان ارشد آرمادا را به خود جلب کنند. اما برای این کار فرصت زیادی باقی نمانده چرا که آرمادا از ابتدای تاریخ تاکنون مورد تهدید موجودات زیرزمینی بوده است.

در این برهه تاریخی که آرمادا رهبر خود را از دست داده، بهترین فرصت برای دشمنانش است تا به آرمادا ضربه بزنند، بنابراین فرماندهان ارشد وقت زیادی برای انتخاب ندارند و باید تا قبل از بالا گرفتن جنگ، یک نفر را به عنوان رهبر خود انتخاب کند. سوال اینجاست که فرماندهان چقدر به فکر آرمادا و چقدر به فکر منافع شخصی خودشان هستند؟

هدف بازی

در این بازی شما در تلاشید تا با خریدن فرمانده‌ها از حمایت آنها مطمئن شوید و مسیر خودتان را برای رسیدن به تخت پادشاهی هموار کنید.

در طول بازی اتفاقات زیادی ممکن است باعث از دست دادن و یا به دست آوردن حمایت آنها شود که همین مسئله، مکعب امتیاز شماری شما را در صفحه بازی به عقب و جلو حرکت خواهد داد و در پایان، بازیکنی که بیشترین فرمانده را داشته باشد، برنده بازی و فرمانروای جدید آرمادا خواهد بود.



چیدمان اولیه:

۱ صفحه بازی:

دو صفحه بازی را طوری کنار هم قرار دهید که اعداد امتیاز شمار از ۱ تا ۲۰ پشت سر هم قرار بگیرند.

۲ اسکناس‌ها:

به بازیکن شروع‌کننده ۱۰ کاف بدهید، سپس ساعتگرد به هر بازیکن سه کاف بیشتر از بازیکنان قبلی پول بدهید. (بازیکن اول ۱۰، بازیکن دوم ۱۳، بازیکن سوم ۱۶ و...) بعد از آن مابقی پول‌ها را به بانک بازی برگردانید.

۳ مکعب‌ها و دیواره‌های پنهان‌کننده:

به هر بازیکن یک دیواره پنهان‌کننده و پنج مکعب از یک رنگ بدهید. همه بازیکنان یکی از مکعب‌های خودشان را روی امتیاز ۵ در صفحه بازی قرار می‌دهند. یک نفر را به دلخواه به عنوان شروع‌کننده بازی انتخاب کنید.

۵ کارت‌های اشخاص:

کارت‌های اشخاص را به هم بزنید، سپس آن‌ها را بالای صفحه بازی در جای مناسب قرار دهید. (دسته کارت‌های اشخاص بالای نماد IV در صفحه بازی قرار می‌گیرد: مطابق تصویر مقابل)

۴ کارت‌های ابزار:

کارت‌های ابزار را به سه دسته مختلف تقسیم کنید. (I, II, III) آن‌ها را جداگانه به هم زده و از هر دسته یک کارت به هر بازیکن بدهید، سپس هر دسته را بالای صفحه بازی در جای مناسب قرار دهید. (هر دسته بالای نماد یکسان قرار می‌گیرد: مطابق تصویر مقابل)

۷ کارهای مزدور (پیشرفته):

از بین ۹ کارت مزدور به تعداد بازیکنان به صورت اتفاقی کارت کشیده و آن‌ها را به رو (face up) وسط میز قرار دهید. بازیکن سمت راست شروع‌کننده یک مزدور را انتخاب می‌کند و آن را، به رو جلوی خودش قرار می‌دهد. این روند تا زمانی که همگی یک کارت مزدور داشته باشند ادامه پیدا می‌کند. نوبت انتخاب برای برداشتن مزدور خلاف عقربه‌های ساعت می‌باشد.

۶ کارت‌های رخداد:

کارت‌های رخداد را به هم زده و سپس آن‌ها را به پشت (face down) جایی کنار برد اصلی قرار دهید.

* اگر اولین باری است که وارث بازی می‌کنید پیشنهاد می‌کنیم از کارت‌های مزدور استفاده نکنید.

روش بازی:

در طول بازی هر بازیکن در نوبت خود، ابتدا یک کارت رخداد می‌کشد و بعد از آن از بین "مزایده"، "اخاذی" و "خرید و فروش" یک اقدام را انتخاب و آن را اجرا می‌کند.

اکنون نوبت شماست...

الف) یک کارت رخداد بکشید:

از روی دسته کارت‌های رخداد یک کارت بکشید و متن روی آن را اجرا کنید سپس کارت کشیده شده را از بازی خارج کنید.

اگر کارت کشیده شده جنگ بود بعد از اجرا، آن را از دیگر رخدادها انجام شده جدا نگه دارید، تا به راحتی حساب رخدادها جنگ بازی را در اختیار داشته باشید، چرا که بلافاصله بعد از کشیدن چهارمین کارت جنگ، بازی تمام می‌شود.





ب) یکی از ۳ اقدام زیر را انجام دهید: مزایده، اخاذی، خرید و فروش

۱. مزایده:

اگر اقدام به مزایده کردید، ابتدا یک کارت از روی هر دسته کارت ابزار و دسته کارت اشخاص کشیده و به رو، روی دسته مربوطه قرار دهید. کارت‌های رو شده قرار است در مزایده به فروش برسند.

قیمت‌گذاری از نفر سمت چپ شما شروع می‌شود. او می‌تواند مکعب‌های قیمت‌گذاری خود را روی یکی از قیمت‌های پیشنهادی که زیر هر کارت، روی صفحه بازی درج شده قرار دهد.





این روند در جهت عقربه‌های ساعت ادامه پیدا می‌کند تا همه بازیکنان قیمت پیشنهادی خود را روی صفحه اصلی بازی مشخص کنند. آن‌ها می‌توانند در نوبت قیمت‌گذاریشان، روی همه، هیچ، یک و یا تعدادی از چهار کارت رو شده، قیمت‌گذاری کنند.
(این روند فقط یکبار اتفاق می‌افتد و بازیکنان فرصت افزایش قیمت پیشنهادی را نخواهند داشت.)

اکنون نوبت شماسست تا درباره هر چهار کارت قیمت‌گذاری شده یک به یک تصمیم بگیرید:

- یا آن را به بازیکنی که بیشترین قیمت را برای آن کارت پیشنهاد داده، بفروشید.
 - یا آن را از بازیکنی که بیشترین قیمت را برای آن کارت پیشنهاد داده، بخرید.
 - ترتیب اینکه چه کارتی را اول بخرید و یا بفروشید با خودتان است.
 - اگر کارتی توسط هیچ یک از بازیکنان قیمت‌گذاری نشود، آن کارت به رایگان به شما خواهد رسید.
- تمامی کارتهایی که از طریق مزایده به دست می‌آیند جلوی دیواره پنهان‌کننده شما به رو قرار خواهند گرفت، که به این کارتها، کارتهای عمومی گفته می‌شود.

۲. اخاذی:

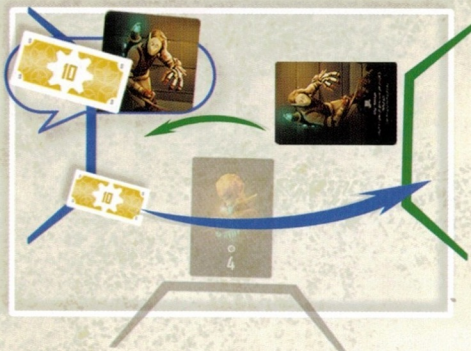
اگر اقدام به اخاذی کردید ابتدا ۳ کاف از بانک بازی دریافت کنید.

اخاذی به این صورت است که روی یکی از کارتهای عمومی تمامی بازیکنان قیمتی می‌گذارید، اکنون نوبت آن‌هاست تا در مورد کارتی که مورد هدف اخاذی قرار گرفته تصمیم بگیرند.

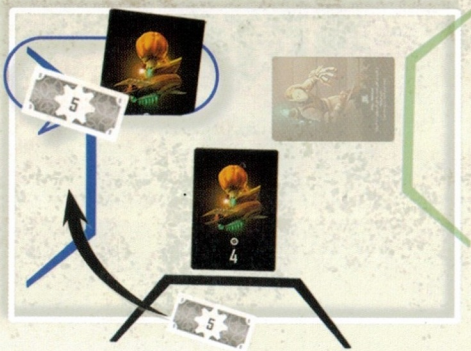
یا باید آن را با رقم پیشنهادی شما، به شما بفروشند. یا باید آن را به رقم پیشنهادی شما، از شما بخرند تا آن را در دستشان نگه دارند.

اخاذی را باید از نفر سمت چپ خود شروع کنید و در جهت ساعتگرد این روند را روی هر بازیکن اجرا کنید. تا قبل از مشخص شدن نتیجه هر اخاذی سراغ بازیکن بعدی نروید.

عمومی به حالت خصوصی در می‌آیند و از این به بعد در دست بازیکنان به صورت پنهانی نگه داشته می‌شوند. چه کارتهایی که نگه داشته می‌شوند، از حالت • کارتهای خصوصی قابل اخاذی نمی‌باشند.



بازیکن سبز قصد نگه داشتن کارت "سردسته‌ریا" را ندارد، پس آنرا به بازیکن آبی می‌فروشد.
 ● کارت های اشخاص خصوصی نمی‌شوند.



بازیکن مشکی، قصد دارد کارت "هوانورد" را حفظ کند، پس قیمت پیشنهادی را به بازیکن آبی می‌پردازد و کارت را به حالت خصوصی در می‌آورد.

۳. خرید و فروش:

هنگامی که اقدام به خرید و فروش می‌کنید، ابتدا بقیه بازیکنان می‌توانند با پرداخت ۵ کاف به شما، قبل از خودتان اقدام به خرید و فروش کنند. (ترتیب و اولویت بازیکنانی که می‌خواهند اقدام به خرید و فروش کنند از نفر سمت چپ شما در جهت ساعت گرد می‌باشد)
 در آخر، زمانی که بقیه داوطلبان خرید و فروش خود را انجام دادند، نوبت شماست تا خرید و فروش خود را انجام دهید.
 در خرید و فروش می‌توانید هر کدام از عملیات‌های زیر را به میل خودتان و با هر ترتیبی که می‌خواهید انجام دهید:

■ فروش ابزار و کسب درآمد:

کارت‌های ابزار "ست" شده را به بانک بفروشید. (محدودیت برای تعداد ست‌هایی که به فروش می‌رسند، وجود ندارد)

ست چیست؟

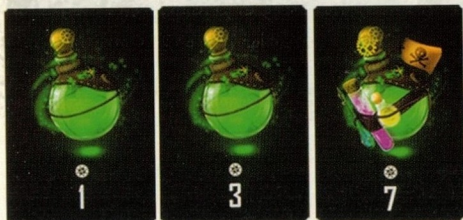
به سه کارت که یا از یک نوع و یا از یک ارزش یکسان باشند "ست" گفته می‌شود.
 با فروش ست‌های خود به ارزش اعداد نوشته شده روی کارت‌های "ست" شده، کاف از بانک بازی دریافت خواهید کرد.

اگر "ست" ای که قصد فروشش را دارید هم از یک نوع و هم از سه عدد پشت سر هم تشکیل شده باشد، شما ۱۵ کاف اضافه دریافت خواهید کرد.



سه کارت با عدد یکسان

$$8+8+8=24$$



سه کارت از یک نوع

$$1+3+7=11$$



سه کارت از یک نوع و سه عدد پشت سر هم



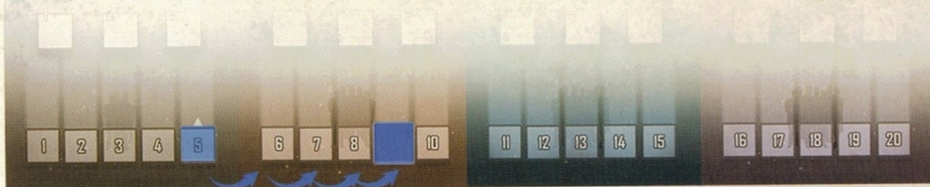
$$5+6+7=18$$



$$+15$$

■ خرید فرمانده و پیشروی در امتیاز شماری

قیمت هر فرمانده ۱۰ کاف می باشد. با خرید فرماندها حمایت آن‌ها را کسب کنید و امتیاز خود را در صفحه بازی جلوبرید.



$$= 4 \times \blacksquare$$

پایان بازی

با کشیده شدن چهارمین کارت رخداد جنگ، بازی بلافاصله تمام می‌شود و نیاز به اجرای دستور چهارمین کارت جنگ نیست. بازیکنی که در این لحظه بیشترین فرمانده را داشته باشد برنده بازی است. در صورت تساوی، بازیکنی که پول بیشتر داشته باشد برنده بازی خواهد بود.



عمومی و خصوصی

پول هایتان همیشه در حالت خصوصی هستند و آنها را پشت دیواره های پنهان کننده نگه می دارید. کارت های اشخاص همیشه در حالت عمومی قرار دارند و جلوی دیوارهای پنهان کننده شما، به رو و در معرض دید هستند.

کارت های ابزاری که در ابتدای بازی به بازیکنان داده می شود در حالت خصوصی و در دستشان نگهداری می شود. کارت هایی که از طریق مزایده به شما می رسند عمومی هستند با این حال کارت های عمومی که مورد هدف اخاذی قرار می گیرند در هر دو صورت به حالت خصوصی در می آیند.

بی پولی

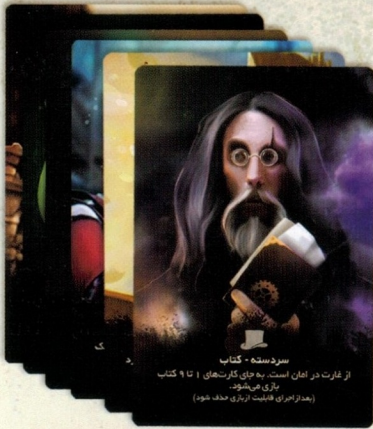
در هر زمان از بازی می توانید با دستبرد زدن به خزانه آرمادا پنج کاف از آن بردارید، اما با این کار حمایت یک فرمانده را از دست خواهید داد. (هر پنج کاف یک فرمانده). شما ممکن است که این کار را به دلایل استراتژیک و یا بی پولی انجام دهید، بازیکنی که آخرین فرمانده خود را از دست بدهد از بازی حذف می شود.

کارت های اشخاص

کارت های اشخاص همیشه در حالت عمومی قرار دارند و جلوی دیواره پنهان کننده شما به رو و در معرض دید هستند. این کارت ها حتی بعد از اخاذی هم به حالت خصوصی در نمی آیند. محدودیتی برای نگه داشتن تعداد کارت های اشخاص وجود ندارد. کارت های اشخاص فقط در طول اجرای خرید و فروش استفاده می شوند و بعد از استفاده باید از بازی خارج شوند.

سر دسته ها (۶ کارت، یک سر دسته برای هر نوع ابزار)

سر دسته‌ها افراد حریصی هستند که تأثیرشان در روند اداره حکومت کم نیست، دسترسی آنها به ابزاری که در تخصصشان است نامحدود بوده و در این زمینه، قدرت مسلم هستند. هر کارت سردسته مربوط به یک نوع از ابزارها می‌باشد. هر سردسته می‌تواند به جای کارت ۹ تا همان ابزار استفاده شود (مثال: از سر دسته عینک می‌توانید به جای کارت ۹ تا عینک استفاده کنید)



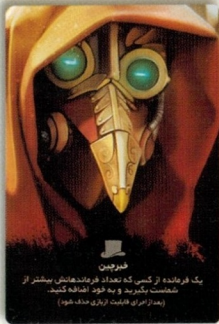
سر دسته - کتاب

از لغات در امان است. به‌دوای کارت‌های ۱ تا ۹ کتاب بازی می‌شوند.
(بعد از اجرای قابلیت اثری حذف شود)

- کارت لغات روی بازیکنانی که کارت سردسته دارند تأثیری ندارد.
- بلافاصله بعد از رو شدن کارت "محاکمه سردسته" همه کارت‌های سردسته‌ای که در آن لحظه به رو (face up) جلو بازیکنان باشد از بازی خارج می‌شود.

خبرچین (۵ کارت)

در میان افراد حکومتی، خبرچینها نقش اساسی در انتقال اطلاعات دارند. آنها می‌توانند با جابجایی راز و رمزشا، جناح افراد را تغییر دهند اما علیرغم کارآمد بودنشان محبوبیت چندانی ندارند.



خبرچین

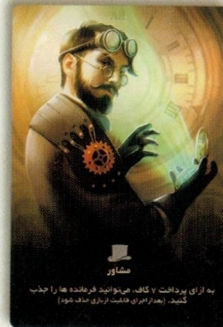
یک فرمانده از کسی که تعداد فرماندهانش بیشتر از محسنت مگرورد و همه افراد شبکه است.
(بعد از اجرای قابلیت اثری حذف شود)

بازیکنی که کارت خبرچین را بازی کند، یک فرمانده از کسی که تعداد فرماندهانش بیشتر از خودش است می‌گیرد و به خودش اضافه می‌کند.

- این کارت روی بازیکنی که فرماندهاش کمتر یا مساوی با شماست اثری ندارد.

مشاور (۲ کارت)

مشاوران از مهمترین اشخاصی هستند که یک فرمانروا به آن نیاز خواهد داشت. تیزروشی و ذکاوت آنها در تمامی تعاملات و مذاکرات تأثیر مثبت داشته و از ارزشمندترین افراد آزما محسوب می‌شوند.



مشاور

به ازای پرداخت ۷ کاف می‌توانید فرمانده‌ها را جذب کنید.
(بعد از اجرای قابلیت اثری حذف شود)

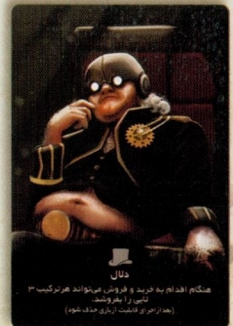
با استفاده از کارت مشاور در طول اقدام خرید و فروش خود، هر تعداد فرمانده‌ای که می‌خواهید را به ارزش ۷ کاف بخرید. (مثال: هنگام خریدن فرمانده با پرداخت ۲۱ کاف، ۳ فرمانده بخرید)

دلال (۲ کارت)

چرخه اقتصاد آزما تحت تأثیر عملکرد دلال‌هاست، آنها با دور زدن قوانین می‌توانند ابزارها را با سرعت بیشتر فراهم کرده و به فروش برسانند توانایی آنها در برقرار کردن معاملات، بزرگترین نقطه قوت آنهاست.

با استفاده از کارت دلال می‌توانید بدون توجه به عدد و نوع ابزارها هر ۳ کارتی را که می‌خواهید، "ست" کنید و بفروشید. برای مثال اگر ۶ کارت در دست دارید که به هیچ روشی "ست" نمی‌شوند، می‌توانید با استفاده از کارت دلال آنها را به ۲ "ست" تقسیم کرده و به فروش برسانید.

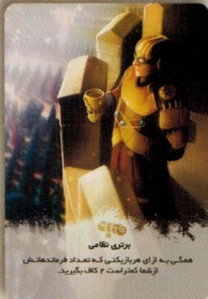
- فروش "ست"‌ها توسط دلال شامل امتیاز ویژه‌ی ۱۵ کاف نخواهد شد.



دلال

هنگام اقدام به خرید و فروش می‌توانید هر ترکیب ۳ تایی را بفروشید.
(بعد از اجرای قابلیت اثری حذف شود)

برتری نظامی (کارت ۶)



برتری نظامی
ممکن است از آن هرزبازیکنی که تعداد فرماندهانش
زیادتر است ۲ کاف بگیرد.

فرماندهان بیشتر به معنی لشکریان بیشتر خواهد بود. بنابراین، آنها نیاز به بودجه بیشتری خواهند داشت. همگی به ازای هر بازیکنی که تعداد فرماندهانش (امتیاز) از شما کمتر است، ۲ کاف بگیرید (مثال: دانیال ۷ فرمانده دارد، مریم و امیر هر کدام ۴ فرمانده و بردیا تنها ۲ فرمانده دارد، بنابراین دانیال ۶ کاف، مریم و امیر هر کدام ۲ کاف دریافت می‌کنند در حالی که بردیا هیچ کاف‌ای دریافت نخواهند کرد.)

جنگ (کارت ۵)



جنگ
پول هایشان را پولشان بر مشت خود بگذراند و تعدادشان
بیشترین کاف یک فرمانده بگیرد.

موجودات زیرزمینی از هیچ فرصتی برای ضربه زدن به آمادا دریغ نمی‌کنند. اکنون به آمادا حمله شده و وقت آن رسیده تا میهن‌پرستی خود را به مردم و فرماندهان نشان دهید، چرا که حمایت آنها به عملکرد شما در جنگ بستگی دارد.

همه بازیکنان به صورت پنهانی پول‌هایشان را در مشت خود قرار می‌دهند و همزمان با هم مشت‌هایشان را باز می‌کنند، بازیکنی که بیشترین هزینه را در جنگ پرداخت کرده باشد یک فرمانده خواهد گرفت و همه پول‌هایی که در جنگ خرج می‌کنید به بانک بازی می‌رود بدون توجه به اینکه فرمانده‌ای گرفته‌اید یا خیر.

- در صورت تساوی هر کدام یک فرمانده می‌گیرند.
- می‌توانید در مشت‌تان پولی قرار ندهید.

کسری بودجه (کارت ۳)



کسری بودجه (۳۰)

پول هایشان را پولشان بر مشت خود بگذراند و تعدادشان
بیشترین کاف یک فرمانده بگیرد.

کسری بودجه (۱۵)

پول هایشان را پولشان بر مشت خود بگذراند و تعدادشان
بیشترین کاف یک فرمانده بگیرد.

کسری بودجه (۱۰)

پول هایشان را پولشان بر مشت خود بگذراند و تعدادشان
بیشترین کاف یک فرمانده بگیرد.

آمادا در حال دست و پنجه نرم کردن با بحران‌های اقتصادی است و همین حالا باید بتواند بدهی‌های خود را به سرزمین‌های هم پیمان پرداخت کند. اینکه کدام یک از فرزندان می‌تواند بیشترین کمک را به شرایط کنونی آمادا داشته باشد حتما در ذهن مردم و فرماندهان خواهد ماند.

همه بازیکنان به صورت پنهانی پول‌هایشان را در مشتشان قرار می‌دهند و هم زمان با هم مشت‌هایشان را باز می‌کنند. اگر تعداد کاف‌های جمع شده بیشتر یا مساوی با میزان کسری مشخص شده روی کارت بود، بازیکنی که بیشترین کاف را پرداخت کرده یک فرمانده می‌گیرد اما اگر تعداد کاف‌های جمع شده کمتر از میزان کسری مشخص شده روی کارت بود، بازیکنی که کمترین کاف را پرداخت کرده یک فرمانده از دست می‌دهد.

- می‌توانید در مشتتان پولی قرار ندهید.
- در صورت تساوی هر کدام، یک فرمانده می‌گیرند / از دست می‌دهند.
- پول‌هایی که برای کسری بودجه پرداخت می‌کنید به بانک بازی بر می‌گردد. بدون توجه به اینکه فرمانده‌ای گرفته‌اید یا خیر.



همه به کاف از دست بدهند، بازیکنان که کارت "سردسته" دارند، از غارت در امتداد.

غارت (۳ کارت)

دست‌های پشت پرده خواهان برکناری خاندان پادشاهی شده است. آن‌ها با هماهنگی در اطراف خاندان پادشاهی دست به حملات نامنظم می‌زنند تا بتوانند به شما ضرر برسانند.

همه بازیکنان باید ۵ کاف به بانک بازی بپردازند به جز کسانی که کارت سردسته دارند.



اولین بازیکنی که پیشنهاد فرمانده تازه کار را قبول کند، فرمانده می‌گردد. این پیشنهاد از ۱۵ کاف شروع شده و با هر بار زدن، کاف آن کمی می‌شود. (بسته‌ای)

محاکمه سردسته (۲ کارت)

بوی فساد و ارتباطات پنهان و همچنین خیانت به مشام خاندان پادشاهی رسیده و آنها برای حفظ ثبات خود در این لحظه تاریخی باید افراد خاصی را مجازات کنند اول از همه سردسته‌ها محاکمه خواهند شد تا درس عبرتی برای پیروان آن‌ها باشد.



همه بازیکنان سردسته هایشان را از دست بدهند.

همه بازیکنان سر دسته هایشان را از دست می‌دهند. اگر بازیکنی "وکیل مدافع" را به عنوان مزدور در دست داشته باشد در مقابل این کارت ایمن خواهد بود.

فرمانده تازه کار (۳ کارت)

فرمانده‌ای تازه کار اما دوره دیده و کاریزماتیک، که هر کسی قادر به جذب آن نیست! بیشتر از آن که شما آن را جذب خود کنید او شما را به خود جذب خواهد کرد. بازیکنی که این کارت را کشیده، می‌تواند این فرمانده را با ۱۵ کاف بخرد اگر او این فرصت را رد کند، نوبت خریدن به صورت ساعتگرد (به سمت چپ هر بازیکن) ادامه پیدا می‌کند و با هر بار خریدن، یک کاف از قیمت این فرمانده کم خواهد شد. این روند تا جایی ادامه پیدا می‌کند که یکی از بازیکنان آن را خریده و یک امتیاز به امتیازات خود اضافه کند.



شما در مقابل کارت "خرچین" در امتداد.

چهار چشم

Martha Cnockaert

او از جاسوسان قدیمی و موفق آزمادا به حساب می‌آید. همچنان نقش او در حکومت مشخص نیست اما بسیاری از خرچین‌های کاخ، خود را شاگرد Martha می‌دانند.

کارت "خرچین" بر بازیکنی که کارت "چهار چشم" دارد، اثری ندارد.

کارت های مزدور



مزدورها، افرادی هستند که هر کدام توانایی‌های مخصوص به خود را دارند. آنها عموماً چهره خوبی از خود به جای نگذاشته‌اند اما نمی‌توان از تاثیر و قدرتشان چشم پوشی کرد.

- کارت‌های مزدور حتی پس از اقدام به اخاذی به حالت خصوصی در نمی‌آیند.
- هیچ محدودیتی در نگه داشتن کارت‌های مزدور نیست.
- اثر آنها در طول بازی ادامه دار است. به این معنی که بعد از اجرا از بازی حذف نمی‌شوند بلکه کماکان در دست دارند و کارت باقی مانده و قابل استفاده هستند.

کارچاق کن

Jeremy Smith

کهنه سربازی که همکاری خود را به عنوان سرباز با حکومت آمریکا قطع کرده اما همچنان ارتباط قوی با فرماندها دارد.



کارچاق کن
هر زمانی که در نوبتتان اقدام به خرید و فروش می‌کنید، فرزند و دیگران در نوبت می‌کنند.

وکیل مدافع

Saul Rickman

وکیلی خبیره و کاربلد. او تا به حال در هیچ پرونده‌ای شکست نخورده و همیشه شایعات در رابطه با ارتباط او با دستگاه قضاوت آرمادا بوده است.



وکیل مدافع
از سر دسته های خود در مقابل کارت می‌کنند سر دست مخالف کنید.

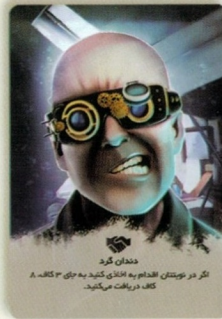
بازیکنی که این کارت را داشته باشد، با روشن کردن کارت "محاکمه سر دسته"، سر دسته ای از دست نمی‌دهد.

تا زمانی که این کارت در اختیار شما باشد، اگر اقدام به خرید و فروش کنید یک فرمانده به صورت رایگان دریافت می‌کنید.

دندون گرد

Billy Corgan

او از افراد ثروتمند آرمادا محسوب می‌شود که به واسطه ثروت زیادش درگیر مسائل سیاسی هم شده، همکاری با او همیشه منفعت مالی دارد. بسیاری از بزرگان آرمادا او را به حسابگر بودن، می‌شناسند.



دندون گرد
تکر در نوبتتان اقدام به اختار کنید به برای ۳ کلاف. ۸ کلاف دریافت می‌کنید.

دارنده این کارت اگر در نوبتش اقدام به اخاذی کند، به جای ۳ کلاف، ۸ کلاف دریافت می‌کند.

دستکج

John Dillinger

خرانه جنگ آرمادا، سال ها توسط او اداره می‌شد، اما پس از درز شایعات از اختلاس های او، این مسئولیت از ایشان سلب شد. با این حال روابط و نفوذ او همچنان انکار ناپذیر است.



دستکج
همیشه ۳ کلاف به پولی که در دست می‌تواند دریافت می‌شود.

بعد از اجرای کارت جنگ و مشخص شدن مقدار پولی که هر بازیکن در جنگ پرداخت کرده است، ۳ کلاف به مقدار پولی که دارنده این کارت در جنگ پرداخته، اضافه خواهد شد.

شرخر

Roman Delgado

فرماندهی خشن، قوی و کاربازیماتیک با یک ایراد بزرگ، که آن هم افراط در جنگ طلبی بود. او هیچ وقت در هیچ جنگی شکست نخورد. اما در سال 2225، جسد وی در ملک شخصی اش پیدا شد و هیچ وقت قاتلان این فرمانده شناسایی نشدند.



شرخر
زمانی که کارت برتری نظامی، رو شود به برای ۳ کلاف. ۳ کلاف دریافت می‌کنید.

با روشن کردن کارت رخداد "بترری نظامی"، دارنده این کارت به ازای هر بازیکنی که از او در امتیاز شماری عقب‌تر باشد، سه کلاف از بانک بازی دریافت خواهد کرد.

شیاد

Jeffer Dahmer

او به طرز نامعلومی به نامه‌های سر بسته‌ای که طی مزایده‌ها رد و بدل می‌شوند دسترسی دارد. اینکه او چگونه می‌تواند به آنها دست پیدا کند برای همه میهمر است.



شیاد
هر بار که نوبتتان اقدام به مزایده کنید، می‌توانید بکنی از کارت‌ها را به ارزش ۱ کلاف برای خود بخرید.

تا زمانی که این کارت در اختیار شما باشد، اگر در نوبتتان اقدام به مزایده کنید، می‌توانید یکی از کارت‌های مورد مزایده را صرف نظر از قیمتی که برای آن تعیین شده، به ارزش ۱ کلاف بخرید.

کلاش

Barry Minkow

وی توانایی خاصی در فروش و دلالی ابزار در آرما داشت. بسیاری از معاملات توسط او صورت می‌گرفت، اما بارها مردم متوجه کلاهبرداری‌هایی در معاملاتی که پای Barry وسط بود، شدند تا جایی که او را به شهر "آنخالر" تبعید کردند.



کتابی
هنگامی که اقدام به فروش می‌کنید کارت‌های مشابهی که ارزششان باشد، به قیمت ۱ کاف به فروش می‌رسند.

نگهبان

Adrian Alexander Veidt

او از نگهبانان ارشد کاخ پادشاهی بود، که روابط خوبی با فرزندان فرمانروای فقید آرما داشت. Adrian فردی وفادار و مورد اعتماد بود.



نگهبان
با فرار دادن این کارت روی یکی از کارت‌های خود، از آن در برابر اعضای دیگران محافظت کنید.

زمانی که یکی از بازیکنان اقدام به اخاذی کند، ابتدا دارنده این کارت، نگهبان را روی یکی از کارت‌های عمومی خود قرار می‌دهد تا در مقابل اخاذی، از آن کارت محافظت کند. (کارت نگهبان قابل اخاذی است)

تا زمانی که این کارت را در اختیار داشته باشید، حین خرید و فروش، اگر ابزاری به ارزش یک کاف داشته باشید، در فاز فروش به جای دریافت ۱ کاف، ۹ کاف دریافت می‌کنید. شما همچنین می‌توانید با تبدیل کردن سرده‌ها خود به ارزش ۱ کاف، از این قابلیت استفاده کنید.

کارت‌های ابزار



اکسیر



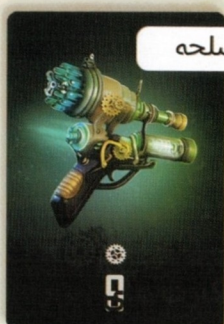
9

کتاب



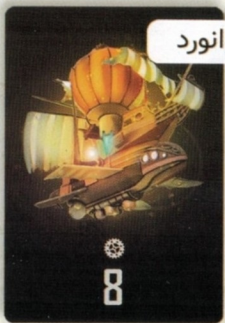
9

اسلحه



9

هوانورد



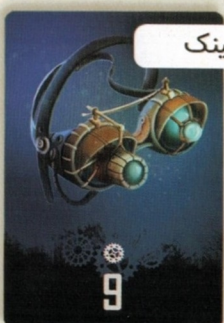
8

ربات



9

عینک



9

سرگذشت بازی:

بازی وارث، برگردانی از بازی Senators است که سال ۲۰۱۷ روانه بازار شد. سناریو بازی سناتورز، در رابطه با مجلس سنا رم و برهه تاریخی است که رم، سزار خود را از دست داده و سناتورها باید با رای گیری، سزار بعدی را انتخاب کنند.

یکی از نقاط قوت این بازی سناریو قوی و داستان کامل این بازی بود، به طوری که تمام کارت‌ها، داستان خاص خود را داشتند و هیچ چیز بی‌دلیل اتفاق نمی‌افتاد، که این امر هنرنمایی تیم خوب La mame games بود.

ما طی مکاتباتی که با آقای تاهتا داشتیم، توانستیم اجازه نشر بازی را در ایران بگیریم، که این اتفاق بدون لطف و مهربانی ایشان میسر نبود اما به دلیل برخی مسائل کپی رایت، باید تصویر سازی بازی را تغییر میدادیم تا بتوانیم این بازی را به شکل کاملاً قانونی منتشر کنیم، پس با خلق یک فضای خیالی در یک دوره علمی تخیلی به نام Steam punk، تصمیم به فضا سازی مجدد بازی گرفتیم که البته کلیه این روند تحت نظارت شخص آقای تاهتا انجام گرفت.

امیدواریم از بازی سناتورز که حالا بعد از کلی تغییرات به بازی "وارث" تبدیل شده است، لذت ببرید؛ چرا که ما در القان از تمام پتانسیل‌های موجود برای تولید هر چه با کیفیت تر این محصول استفاده کرده‌ایم. در آخر باید باز هم از آقایان ریکی و هایگ تاهتا تشکر کنیم، چرا که بدون اجازه و همراهی ایشان قادر به تولید این محصول نبودیم.

ایده اولیه: Haig Tahta

طراحان بازی: Rikki Tahta, Haig Tahta, La mame games

سناریو و بازگردانی: فرشاد نیک نژاد

تصویرگر و گرافیکست: سمانه خدمتلو

مدیر تولید: شایان شهیدی

مشاور تبلیغات: استدیو میلدران



با تشکر از

مرتضی آشوری، امیرحسین اسماعیلی، عرفان محمدپور، هانیه شوشتریان، مریم پنجوانی، هامون دهچائی، تایماز نیازی، رامتین وفاپور و همهی عزیزانی که ما را در تولید و بازگردانی بازی کمک کردند.



www.elefungames.org





با حفظ قانون کپی رایت ©

کلیه حقوق این اثر برای الفان گیمز محفوظ است.