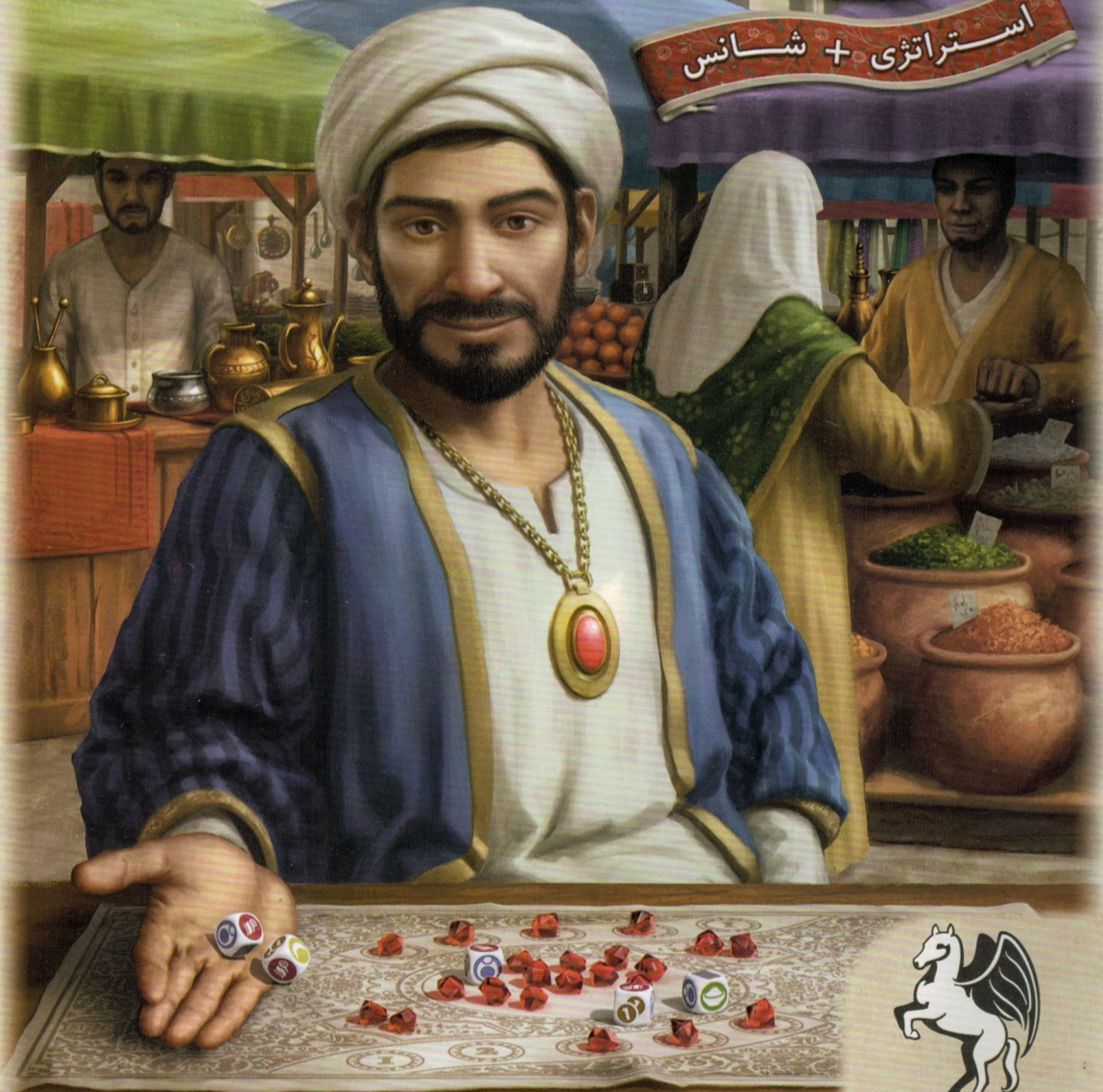


Rüdiger Dorn

الاستانبول

استراتژی + شانس



Pegasus Spiele

به بازار "استانبول" خوش آمدید! برای یک رقابت تجاری آماده‌اید؟! پس تلاش کنید یاقوت‌های گران‌بها را پیش از رقبای خود به چنگ بیاورید!
 البته شما تنها نیستید: دستیاران شما، برای تان پول و کالا فراهم می‌کنند. درآمد خود را به شکلی هوشمندانه برای افزایش قابلیت‌های تان یا برای خرید یاقوت به کار بگیرید! با کمی شانس و یک استراتژی درست، می‌توانید "سلطان اتحادیه‌ی بازرگانان" شوید.

اجزاء بازی

<p>1x</p>  <p>صفحه‌ی بازی</p>	<p>42x</p>  <p>۴۲ توکن کالا (توکن‌های قرمز، سبز، زرد و آبی هر کدام ۸ تا ۱۰ توکن قهوه‌ای)</p>	<p>36x</p>  <p>۳۶ سکه (۳ سکه‌ی ده لیری، ۶ سکه‌ی پنج لیری و ۲۷ سکه‌ی یک لیری)</p>
<p>9x</p>  <p>۹ تاس (دستیارها)</p>	<p>33x</p>  <p>۳۳ کارت بازار</p>	<p>4x</p>  <p>۴ راهنمای اختصاری</p>
<p>24x</p>  <p>۲۴ کاشی مسجد</p>	<p>31x</p>  <p>۳۱ یاقوت</p>	<p>12x</p>  <p>۱۲ کریستال</p>

کلیت و هدف بازی



شما، بازرگانی هستید در بازار استانبول و می‌کوشید نخستین نفری باشید که ۶ یاقوت به چنگ می‌آورد (در بازی ۴ نفره: ۵ یاقوت).

شما برای خرید یاقوت، به پول و کالا نیاز دارید و برای تصاحب پول و کالا، به کمک دستیاران تان؛ دستیارانی که تاس‌هایی بیش نیستند!! ۶ نشانه‌ی روی ۶ وجه این تاس‌ها نشان می‌دهند که دستیاران شما، چه چیزهایی را می‌توانند نصیب شما کنند: کارت‌های بازار، پول (لیر) و ۴ نوع کالای مختلف: پارچه (قرمز)، میوه (زرد)، ادویه (سبز) و جواهر (آبی).

در هر نوبت، شما ۵ دستیار خود را - با ریختن ۵ تاس - به اطراف و آکناف بازار می‌فرستید؛ با توجه به نتیجه‌ی به‌دست‌آمده از تاس‌ها و نیز توکن‌های کالایی که از قبل برای خود اندوخته‌اید، می‌توانید ۲ عملیات انجام بدهید؛ مثلاً منابع (کالاها، سکه‌ها و کریستال‌ها) جمع‌آوری و ذخیره کنید یا کارت‌های بازار یا کاشی‌های مسجد را تصاحب کرده و افزایش منافع خویش را تضمین کنید.

1 بسته به تعداد بازیکنان، یکی از ۲ طرف صفحه را انتخاب کرده و صفحه را در وسط میز بازی بگذارید (بازی‌های ۲ و ۳ نفره یا بازی ۴ نفره).



2 در هر کدام از دایره‌هایی که با نقطه‌های قرمز مشخص شده‌اند، در همه‌ی نواحی خرید و فروش یاقوت روی صفحه، ۱ یاقوت بگذارید. در بازی‌های ۲ نفره، کاری به کار دایره‌هایی که با نشان 3 مشخص شده‌اند، نداشته باشید! همه‌ی یاقوت‌های باقی‌مانده را به جعبه‌ی بازی برگردانید!



3 کاشی‌های مسجد را خوب بُر زده (به‌پشت)، ۶ تا از آن‌ها را انتخاب کرده و یک "نمایشگاه کاشی" تشکیل دهید. کاشی‌های باقی‌مانده را به شکل یک ستون، در کنار صفحه بگذارید (به‌پشت).

4 کارت‌های بازار را خوب بُر زده و به شکل یک ستون کشیدنی (به‌پشت) در کنار صفحه بگذارید.

5 تاس‌ها، سکه‌ها، توکن‌های کالا و کریستال‌ها را در کنار صفحه بگذارید.

6 به هر بازیکن، ۱ راهنمای اختصاری و ۱ کریستال بدهید.

7 آغازکننده‌ی بازی را تعیین کرده و ۵ تاس به او بدهید (او هیچ سکه‌ای دریافت نمی‌کند). نفر سمت چپ بازیکن آغازکننده، ۱ سکه دریافت می‌کند؛ نفر بعدی، ۲ سکه و نفر بعدی، ۳ سکه (بسته به تعداد بازیکنان)!

روند بازی

بازی در هر دور، با بازیکن آغازکننده، آغاز شده و در جهت ساعت‌گرد ادامه پیدا می‌کند. بازی، در پایان دوری که در آن، یکی از بازیکنان، دست‌کم ۶ یاقوت به چنگ آورده باشد، به پایان می‌رسد (در بازی ۴ نفره: ۵ یاقوت).

۱) از کاشی‌های مسجد خود درآمد کسب کنید (در صورت امکان). این درآمد، با توجه به نوع کاشی مسجد، می‌تواند مبلغ ۳ لیر پول، ۱ کریستال یا ۱ کارت بازار باشد (جزییات مربوط به کاشی‌های مسجد را در صفحه‌ی ۶ ببینید).

۲) تاس بریزید: بازیکنان، به طور معمول، ۵ تاس می‌ریزند ولی کاشی‌های مسجد می‌توانند این تعداد را افزایش دهند. در این مرحله، شما می‌توانید یک کریستال خرج کرده (به "ذخیره‌ی عمومی" برگردانده) و هر تعداد از تاس‌ها را که خواستید، دوباره بریزید. این عمل را می‌توانید هر چند بار که خواستید، تکرار کنید به شرط آنکه کریستال برای خرج کردن داشته باشید.

۳) عملیات انجام دهید: بازیکنان، به طور معمول، ۲ عملیات انجام می‌دهند ولی کاشی‌های مسجد می‌توانند این تعداد را افزایش دهند. انواع مختلف عملیات، در ادامه، توضیح داده می‌شوند.

۴) تاس‌ها را به نفر بعد از خود (در جهت ساعت‌گرد) تحویل دهید.

انواع مختلف عملیات

از توکن‌های کالا و سکه‌هایی که دارید و نتیجه‌ی تاس‌های تان، برای انجام عملیات، استفاده کنید.

قوانین عمومی:

◀ شما از هر تاس، در هر نوبت، فقط می‌توانید یک بار برای یک عملیات استفاده کنید!

◀ شما می‌توانید توکن‌های کالا را خرج کرده و از آن‌ها به جای

نشانه‌های روی تاس‌ها (از رنگ متناظر) استفاده کنید.

◀ یک توکن قهوه‌ای، "آزاد" محسوب شده و می‌تواند آزادانه خرج شده و

به جای هر توکن دیگری از هر رنگی، مورد استفاده قرار بگیرد.

◀ شما می‌توانید یک عملیات را در یک نوبت، چند بار انجام دهید.

◀ پیش از آن که بخواهید عملیات بعدی را شروع کنید، حتماً باید عملیات قبلی را تمام کنید!

◀ اگر شما بخواهید توکن کالا، کریستال یا پول (لیر) دریافت کنید و "ذخیره‌ی عمومی"، خالی شده

باشد، هر بازیکنی که دست کم ۱ واحد از آیتم مورد نظر (توکن، کریستال، لیر) در اختیار داشته باشد،

باید ۱ واحد از آن را به "ذخیره‌ی عمومی" برگرداند (اگر لازم بود،

این کار باید تکرار شود)! سپس شما هرآنچه را که لازم

دارید، برمی‌دارید!

راهنمای اختصاری - که در اختیار هر بازیکنی هست - یک

نمای کلی از انواع مختلف عملیات، ارائه می‌دهد.

به‌طور کلی:

◀ آن چه که در سمت چپ پیکان، قرار دارد، باید خرج

شود تا آن چه که در سمت راست آن است، به دست بیاید!

◀ شما باید با تاس‌های تان، نشانه‌هایی را که خواسته

شده (سمت چپ پیکان)، بیاورید. در مورد نشانه‌های راه‌راه

رنگین، می‌توانید آن‌ها را هر یک از ۴ نوع

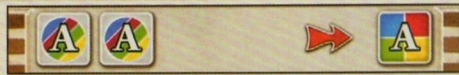
کالا در نظر بگیرید. حروف مختلف، نشان‌دهنده‌ی انواع

مختلف کالا هستند.

نکته: مُراد از واژه‌ی "کالا"، هم نشانه‌های کالای روی تاس‌های تان

است و هم توکن‌های کالای تان.





۲ کالای یک‌سان خرج کنید (به ذخیره‌ی عمومی برگردانید):
۱ توکن کالا، مُتناظر با همان رنگ دریافت کنید!



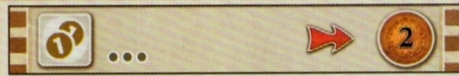
۲ کالای مختلف خرج کنید:
۱ کریستال دریافت کنید!



۳ کالای مختلف خرج کنید:
۱ توکن کالای قهوه‌ای دریافت کنید!



۴ کالای مختلف خرج کنید:
به انتخاب خودتان، ۲ توکن کالا، از هر رنگی (بجز قهوه‌ای) دریافت کنید!



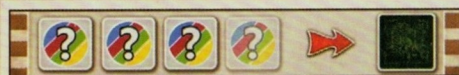
به‌ازای هر نشانه‌ی سکه‌ای که تاس‌های تان نشان می‌دهند، ۲ لیر دریافت کنید!



به‌ازای هر تعداد نشانه‌ی کارت که تاس‌های تان نشان می‌دهند،
۱ کارت از ستون کارت‌های بازار بکشید. یکی از آن‌ها را

انتخاب و بلافاصله استفاده کرده و بقیه را به دسته‌ی کارت‌های سوخته بفرستید!
(جزییات مربوط به کارت‌های بازار را در صفحه‌های ۶ و ۷ ببینید).

اگر ستون کارت‌های کشیدنی خالی شد، کارت‌های سوخته را بُر زده و یک ستون کشیدنی جدید تشکیل دهید.

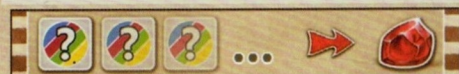


از "نمایشگاه"، یک کاشی مسجد بردارید. به تعدادی
که در بالای کاشی مشخص شده، کالا خرج کنید!



از ستون کشیدنی، یک کاشی
مسجد جدید برداشته و جای خالی‌شده در
"نمایشگاه" را دوباره پُر کنید.

نکته‌ی مهم: اگر در حال حاضر، دقیقاً ۵ کاشی
مسجد (در بازی ۴ نفره، ۴ کاشی) در اختیار دارید،
بلافاصله و فقط یک بار، ۱ یاقوت از ناحیه‌ی مسجد
در صفحه‌ی بازی بردارید.



بسته به نواحی خرید و فروش یاقوت در صفحه، از کالای مورد نظر،
به تعداد لازم خرج کنید: ۱ یاقوت از آن ناحیه دریافت کنید.



نواحی خرید و فروش یاقوت، در فرش قرمز سمت چپ:

باید، همه‌ی کالاهای موجود روی فرش را -که روی‌شان یاقوتی قرار ندارد- خرج کنید!

مثال: برای یاقوت بعدی، باید ۱ واحد از همه‌ی کالاهای موجود و ۲ واحد کالا به انتخاب خودتان خرج کنید!

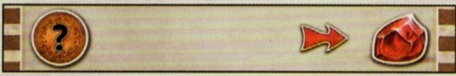


نواحی خرید و فروش یاقوت، بر مبنای ۴ نوع کالا:

عدد داخل خانه‌ی خالی (خالی‌شده‌ی) کنار یاقوت، تعداد واحدهای کالایی را که باید برای دریافت آن یاقوت، خرج شود، نشان می‌دهد.

مثال: برای یاقوت بعدی، باید ۵ واحد ادویه (سبز) خرج کنید!

نواحی خرید و فروش یاقوت، در فرش قرمز سمت راست: عدد داخل خانه‌ی خالی (خالی‌شده‌ی) کنار یاقوت، مقدار پولی را که باید برای دریافت آن یاقوت، خرج شود، نشان می‌دهد.



مثال: برای یاقوت بعدی، باید ۱۴ لیر خرج کنید!

پایان بازی

هرگاه یکی از بازیکنان، در یک دور از بازی، ششمین یاقوت‌اش (در بازی ۴ نفره، پنجمین یاقوت‌اش) را به دست آورد، آن دور را تا انتها بازی کنید؛ در پایان آن دور، بازی، به پایان می‌رسد. بازیکنی که بیش‌ترین یاقوت را به چنگ آورده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود! اگر دو یا چند بازیکن، در تعداد یاقوت‌ها مساوی بودند، توکن‌های کالای خود را دانه‌ای ۳ لیر و کریستال‌های خود را دانه‌ای ۲ لیر فروخته و پول به‌دست‌آمده را به سگه‌های خود اضافه می‌کنند؛ بازیکنی که بیش‌ترین مبلغ پول را در اختیار داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. اگر تساوی بازم برقرار بود، بازیکنان، افتخار پیروزی را باهم شریک می‌شوند!

کاشی‌های مسجد

کاشی‌های مسجد، امتیازات و امکاناتی دائمی (قابل استفاده تا پایان بازی) را نصیب شما می‌کنند؛ شما می‌توانید از یک نوع کاشی، بیش از ۱ عدد در اختیار داشته باشید. وقتی یک کاشی مسجد را به‌دست می‌آورید، تا پیش از آغاز دور بعدی نمی‌توانید از قدرت آن استفاده کنید!

در آغاز نوبت‌تان، ۱ کریستال دریافت می‌کنید.



در آغاز نوبت‌تان، ۳ لیر دریافت می‌کنید.



شما می‌توانید در نوبت‌تان، ۱ عملیات اضافی انجام دهید.



در آغاز نوبت‌تان، ۱ کارت بازار رو کرده، عملیات‌اش را انجام داده و سپس آن را به دسته‌ی کارت‌های سوخته می‌فرستید.



وقتی که این کاشی را به دست می‌آورید، ۱ تاس دریافت می‌کنید. از نوبت بعدی‌تان می‌توانید این تاس را به تاس‌های خود اضافه کنید (و بریزید).



وقتی که عملیات دریافت پول (لیر) را انجام می‌دهید، یک توکن کالا (از رنگ مشخص شده) نیز دریافت می‌کنید.



کارت‌های بازار

قوانین کلی (توجه داشته باشید که بازیکنان به محض تصاحب یک کارت، باید آن را بازی کنند):

بخش‌هایی از کارت‌ها که این نشان را دارند، امکان ۱ عملیات اضافی را فقط برای بازیکنانی که نوبت بازی‌شان نیست، فراهم می‌کنند. کارت‌هایی که نشان‌های و و را باهم دارند، امکان اجرای هر دو عملیات را خواهند داشت.



مناطق‌ی که این نشان را دارند، فقط به کار بازیکنی می‌آیند که نوبت بازی اوست!



موارد قبل از پیکان را خرج کرده تا بتوانید موارد بعد از پیکان را به دست بیاورید؛ فقط یک بار!



شما باید موارد قبل از پیکان را داشته باشید (نه این که خرج کنید) تا موارد بعد از پیکان را به دست بیاورید؛ فقط یک بار!



قبل از پیکان سرخ‌رنگ: یکی از کاشی‌های مسجد خود را به ذخیره‌ی عمومی برگردانید! بعد از پیکان سرخ‌رنگ: یک کاشی مسجد از "نمایشگاه بردارید!"



اگر نتوانید یا نخواهید ملزوماتی را که در بخش بالایی این کارت گفته شده، فراهم کنید، در عوض، ۱ لیر دریافت می‌کنید.



۴ لیر دریافت می‌کنید.



اگر موارد مشخص شده را خرج کنید: ۳ یا ۴ لیر دریافت می‌کنید (به ترتیبی که در تصویر می‌بینید).



یک توکن کالای قهوه‌ای دریافت می‌کنید.



یک توکن از کالای مشخص شده دریافت می‌کنید.



یک توکن از کالای مشخص شده دریافت می‌کنید.



اگر ۲ لیر خرج کنید: یک توکن از کالای مشخص شده دریافت می‌کنید.



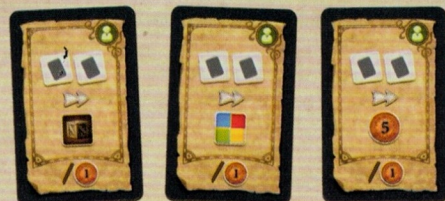
یک توکن از مورد مشخص شده و ۳ لیر پول دریافت می‌کنید.



یا یک توکن از مورد مشخص شده دریافت می‌کنید یا ۳ لیر پول می‌گیرید.



اگر موارد خواسته شده را خرج کنید: یاقوت بعدی روی صفحه‌ی بازی (از یکی از نواحی خرید و فروش یاقوت، بجز ناحیه‌ی مسجد) از آن شما خواهد شد. در غیر این صورت: ۱ لیر دریافت می‌کنید.



اگر این کارت را با استفاده از دست‌کم ۲ تاس که نشانه‌ی "کارت" را آورده‌اند، تصاحب کرده باشید: مورد مشخص شده را دریافت می‌کنید. در غیر این صورت: ۱ لیر دریافت می‌کنید. اگر این کارت را به عنوان پاداش در آغاز نوبت‌تان دریافت کرده باشید، فقط می‌توانید ۱ لیر پول دریافت کنید.





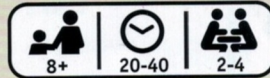
اگر به تعداد مشخص شده، توکن کالای قهوه‌ای در دست داشته باشید: موارد مشخص شده را دریافت می‌کنید. در غیر این صورت: ۱ لیر دریافت می‌کنید.



اگر موارد مشخص شده قبل از پیکان سرخ‌رنگ را خرج کنید: می‌توانید موارد بعد از آن را دریافت کنید. در غیر این صورت: ۱ لیر دریافت می‌کنید.



Autor: Rüdiger Dorn · Illustration: Andreas Resch
 Realisation: Ralph Bruhn
 © 2017, 2020 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany. Alle Rechte vorbehalten. All rights reserved.



توجه این بازی به دلیل داشتن قطعات ریز که ممکن است بلعیده شوند برای کودکان زیر ۳ سال مناسب نیست.

LBMind
 @LBMind
 www.LBMind.com

مترجم: کیومرث قنبری آذر

با حفظ قانون کپی رایت و خرید امتیاز تکثیر

کلیه حقوق این بازی برای شرکت سرزمین ذهن زیبا محفوظ است.

