

MUNCHKIN[®]

DELUXE



راهنمای بازی

مانچکین

(«مانچکین»ها شخصیت‌هایی بودن که اولین بار، در کتاب «جادوگر شهر آرز» (The Wonderful Wizard of Oz) نوشته‌ی ال. فرانک باوم، ظاهر -یا در واقع، بهتره بگیم «خلق»- شدن...)
بازی «مانچکین» به احساسی بتون می‌ده که انگار دارین آروم آروم به اعماق به «سیاهچال» می‌خزین... بدون این‌که خودتون و درگیر اون همه «نقش-بازی-کردن»های دست‌وپاگیر کنین! می‌دونین که چی دارم می‌گم؟! آره...!!

این بازی تشکیل شده از ۹۵ تا کارت «دَر»، ۷۳ تا کارت «کنج»، ۱۲ تا آدمک (۶ تا مرد و ۶ تا زن)، ۱۰ صفحه‌ی بازی، ۱ تاس ۶-وجهی و همین کتابچه‌ی قوانین! از ۳-نفره تا ۶-نفره هم می‌شه بازی‌ش کرد!



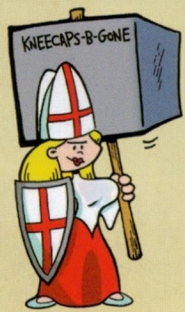
آماده‌سازی



هر کدوم از بازیکن‌ها، ۲ تا آدمک هم‌رنگ و برای خودش برمی‌داره؛ یکی شونو می‌ذاره تو خونه‌ی شماره «۱» از صفحه‌ی بازی و دومیه رَم می‌ذاره پیش روش که -خیر سرش!- یادش نره داره با کدوم رنگ بازی می‌کنه! (همه‌ی آدمک‌ها و رنگ‌ها توی بازی به اندازه ارزش دارن، بیخودی سر انتخابشون دعوا نکنین!!)
کارت‌های دَر و کارت‌های کنج و جُدا جُدا بُر بزنین و از هر دسته، به هر بازیکن ۴ تا کارت بدین (جمعاً میشه ۸ تا کارت برای هر بازیکن)، کارت‌های باقی‌مونده رو در جاهای مخصوص، روی صفحه‌ی بازی بذارین!
خونه‌های شماره‌دار صفحه‌ی بازی، نشون می‌دن که شما در چه سطحی هستین (صفحه‌ی ۵ رو ببینین)، وقتی که کاراکتر شما بالا می‌ره (یا زبونم لال، پایین می‌ره)، آدمکتونو به همون نسبت حرکت بدین! شما هیچ‌وقت پایین‌ترتر از سطح ۱ نمی‌رین و اگه با کُشتن به هیولا، به سطح ۱۰ برسین، بازی رو بُردین! خیلی خیلی مُتَمَلِّه و اصلاً عجیب نیست که چندتا بازیکن، هم‌زمان توی به سطح باشن!

«ان-قُلت» بین کتابچه‌ی قوانین و کارتها

روی کارته نوشته شده باشه که ایشون اجازه داره گنده‌تر از دهن‌شَم حرف بزنه!!:
۱) هیچی نمی‌تونه به بازیکن و بفرسته پایین‌تر از سطح ۱، اگرچه تأثیرات کارتها ممکنه «قدرت مبارزه»ی به بازیکن یا به هیولا رو ببرن زیر ۱ (صفحه‌ی ۹ رو ببینین).
۲) شما بعد از مبارزه با به هیولا، فقط در صورتی به سطح بالاتر می‌رین که هیولا رو کُشته باشین! نه پس...!!



این کتابچه، قوانین عمومی بازی رو بیان می‌کنه، خیلی از کارتها، قوانین ویژه‌ای رو به بازی اضافه می‌کنن بنابراین اگه جایی، ان-قُلتی چیزی پیش اومد، حتماً ببینین کارت چی می‌گه؛ هرچی کارت بگه -ندید- دُرسته!! البته اگه به کارتی داشت گنده‌تر از دهن‌ش حرف می‌زد و یکی از این قانون‌ها رو می‌شکست، به‌ش رو ندین و نادیده بگیرینش (مگه این‌که صراحتاً

۳) شما نمی‌تونین برای شکست دادن به هیولا، وسط مبارزه، پاداش ماداش بگیرید (یعنی مثلاً گنج گیتون بیاد یا ارتقاء سطح پیدا کنین)؛ برای این‌که پاداش نصیب‌تون بشه، باید اول مبارزه رو تموم کنین؛ نه پس...!!!

۴) اونجایی از بازی که می‌خواین برسین به سطح ۱۰، باید خودتون با دست‌های مبارک خودتون، به هیولا رو بکشین و نمی‌تونین دیگران و وادار کنین که تو این کار، کمک‌تون کنن! نه پس...!!!!

سایر اختلافات هم باید از طریق گفت‌وگو و گفت‌مان حل بشن؛ البته رأی نهایی رو «صاحب بازی» صادر می‌کنه!! البته به کار دیگه هم می‌تونین بکنین: می‌تونین برین تو پیج «munchkin.game» و به نگاهی به قسمت‌های «FAQ» (سوال‌های پُرکرار) و «Errata» (سوتی‌ها) بندازین... یا برین تو پیج «forums.sjgames.com/munchkin...» و با بقیه‌ی کاربرها وارد گفت‌وگو بشین... ولی خودتون گفت‌مان کنین، باحالت‌ره!

مدیریت کارتها

کارتهای سوخته‌ی هر دسته (درها / گنج‌ها) رو در جاهای مخصوص کارتهای سوخته، روی صفحه‌ی بازی بذارین. حق ندارین کارتهای سوخته رو دید بزینن مگه این‌که کارتی بازی کنین که به «مجزر دید زدن» براتون صادر کنه! هر کدوم از کارتها که تموم شدن، کارتهای سوخته‌شونو بر بزینن و جایگزین کنین!

کارتهای بازی‌شده باید طوری قرار بگیرن که همه‌ی بازیکن‌ها به راحتی بتونن ببینن‌شون!

کارتهای دست‌تون: کارتهایی که توی دست‌تون، «بازی‌شده» محسوب نمی‌شن؛ اون‌ها کمکی به‌تون نمی‌کنن ولی نمی‌شه هم ازتون گرفت‌شون مگه به‌زور کارتهایی که تخصص‌شون «گند زدن به دست شما» ست!

کارتهای بازی‌شده: این‌ها کارتهایی هستن که روی میز بازی و پیش روی شما قرار دارن و «نژاد» و «طبقه»‌ی شما رو نشون می‌دن (البته اگه نژاد یا طبقه‌ای داشته باشین) و نشون می‌دن که چه «وسيله»‌هایی رو دارین با خودتون «حمل» می‌کنین. «نفرین‌های ادامه‌دار» و بعضی کارتهای دیگه هم بعد از این‌که بازی می‌شن، روی میز می‌مونن.

در پایان نوبت‌تون، نباید بیش‌تر از ۵ تا کارت تو دستتون باشه (صفحه‌ی ۵، بخش «خبریه» رو ببینین).

کارتهای بازی‌شده عمراً نمی‌تونن برگردن به دست - اگه می‌خواین از شرشون خلاص بشین، یا باید معامله‌شون کنین یا باید بسوزونین‌شون!

خلق کاراکتر

همه‌ی بازیکن‌ها، بازی رو به‌عنوان به «آدم‌معمولی سطح‌یک بی طبقه (بی بی‌کلاس)» شروع می‌کنن!! کاراکترهای «نانچکین»، هم می‌تونن زن باشن، هم مرد؛ جنسیت کاراکتر شما، در ابتدای بازی، با توجه به آدمک‌های روی صفحه تعیین می‌شه. اگه تغییرجنسیت دادین - البته تو بازی - آدمک‌تونم عوض کنین!!



می‌تونین از هر کدوم، به‌دونه بازی کنین و بذارین پیش روتون - البته اگه دل‌تون خواست! اگه «وسيله»‌های به‌دربخوری هم داشتن (صفحه‌ی ۷)، می‌تونین بازی‌شون کنین و بذارین‌شون پیش روتون! اگه شک داشتن که باید به کارتی رو بازی کنین یا نکنین، می‌تونین ادامه راهنما رو بخونین یا این‌که دل و بزینن به دریا و بازی‌ش کنین!

یه نگاهی به ۸ تا کارت اولیه‌تون بندازین! اگه کارت نژاد یا کارت طبقه تو دستتون داشتن،

آغاز و پایان بازی

بازی، نوبت به نوبت انجام می‌شه و نوبت هر بازیکن، شامل چند مرحله‌ست (صفحه‌ی بعد رو ببینین). بازیکن اول که کارش تموم شد، نوبت به بازیکن سمت چپی اون می‌رسه و همین‌طور الی آخر...



با تاس ریختن و بحث و گفت‌وگو درباره‌ی نتیجه‌ی تاس‌ها و درباره‌ی معنی این جمله (!!) و درباره‌ی این حقیقت که آیا به نظر می‌آد کلمه‌ها، تأثیرشون و از دست داده باشن، آغازکننده‌ی بازی رو تعیین کنین (خلاصه‌ش یعنی هر جور که عشق‌تون کشید)!!

اولین بازیکنی که به سطح ۱۰ برسه، بازی رو بُرده... آما... آما شما حتماً باید با کشتنِ په هیولا به سطح ۱۰ برسین مگه این که کارتتی مشخصاً بتون اجازه بده که جورِ دیگه‌ای به سطح ۱۰ برسین و برنده بشین!!

این عملیات‌ها رو هر وقت عشق تون کشید، می‌تونین به‌شون دست بزنین!!:

- ☞ به کارت طبقه یا به کارت نژاد بسوزونین!
- ☞ به کارت «به سطح می‌رین بالا!» یا به کارت «نوکر» بازی کنین!
- ☞ به کارت «نفرین» بازی کنین!

این عملیات‌ها رَم هر وقت عشق تون کشید، می‌تونین به‌شون دست بزنین، به‌شرطی که وسط «مبارزه» نباشین!!:

- ☞ یکی از وسیله‌هاتونو با یکی از رُقا معامله کنین (البته که رقیبِ مربوطه هم نباید در اون لحظه، درگیرِ هیچ مبارزه‌ای باشه)!
- ☞ تجهیزاتتونو (وسيله‌هایی رو که به‌شون مجتَهز شدین) عوض کنین!
- ☞ کارتتی رو که همون لحظه دریافت کردین، بازی کنین! (بعضی کارت‌ها رو حتی وسط مبارزه هم می‌شه بازی کرد؛ بالا رو ببینین)!

این عملیات‌ها رو فقط تو نوبت خودتون می‌تونین به‌شون دست بزنین!:

- ☞ به کارت طبقه یا نژاد بازی کنین (در هر لحظه از نوبتتون)!
- ☞ وسیله سَسيله بفروشین و در عوضِ ارتقاء سطح پیدا کنین (به‌شرط این که درگیرِ مبارزه نباشین)!
- ☞ به کارت وسیله بازی کنین (بیش‌تر وسیله‌ها رو نمی‌شه وسط مبارزه بازی کرد ولی بعضی از «یکبارمصرف‌ها» شونو می‌شه؛ صفحه‌ی ۷ رو ببینین)!

مراحل هر نوبت

هر کارت دیگه‌ای بود، یا می‌ذارینش توی دستتون یا بلافاصله بازی‌ش می‌کنین!

۲) **دنبال شَرّ بگردین!**

دخمه رو غارت کنین!

اگه تو مرحله‌ی اول، په هیولا به پُستتون خورد و باهاش جنگیدین، این مرحله رو

بی‌خیال بشین و مستقیم برین مرحله‌ی ۳!

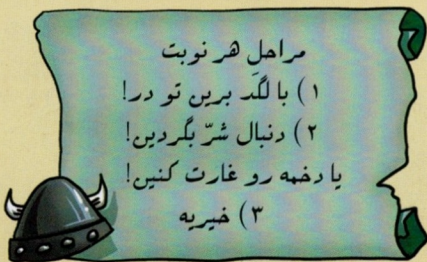
اگه کارتتی که تو مرحله‌ی ۱ رو می‌کنین، کارت هیولا نباشه،

۲ تا انتخاب دارین: می‌تونین «دنبال شَرّ بگردین»، می‌تونین «دخمه رو غارت کنین»!

- **دنبال شَرّ بگردین!** په هیولا از دستتون بازی کنین و باهاش مبارزه کنین، انگار که وقتی با لگد رقتین تو

مراحل هر نوبت

- ۱) **با لگد برین تو در!**
- ۲) **دنبال شَرّ بگردین!**
- یا **دخمه رو غارت کنین!**
- ۳) **خبریه**



بلافاصله بعد از این که نوبت نفر قبل از شما تموم شه، نوبت شما شروع می‌شه! کارهای خداست دیگه!! وقتی که کارت‌هاتون به شکل دلخواه مرتب شد، برین به مرحله‌ی ۱:

۱) **با لگد برین تو در!**

په کارت از ستون کارت‌های «در» بکشین و -به‌رو- بذارینش وسط!

اگه هیولا بود، باید باهاش مبارزه کنین (صفحه‌ی ۹، بخش «مبارزه» رو ببینین)!

اگه نفرین بود، بلافاصله یقتونو می‌گیره (البته اگه بتونه) و بعدشَم می‌سوزه و می‌ره پی کارش... مگه این که تأثیرش بلند-مدت باشه یا شما بخواین به‌عنوان یادآوری برای په اتفاقی که قراره بعداً بیفته، پیش روتون نگاهش دارین (صفحه‌ی ۱۴، بخش «نفرین‌ها» رو ببینین)!

مبارزه: قوانین اصلی

وقتی با یه هیولا مبارزه می‌کنین، «قدرت مبارزه»ی خودتون و - که می‌شه «عدد سطح»تون، به اضافه‌ی عدد جایزه‌هاتون، منهای عدد جریمه‌هاتون - با قدرت هیولا مقایسه می‌کنین: اگه قدرت شما بیشتر باشه، شما پیروز می‌شین ولی اگه مساوی یا کمتر باشه، شرمنده دیگه...!!!

(جهت توضیحات تکمیلی، به صفحه‌ی ۹، بخش «مبارزه»، مراجعت بفرمایید لطفاً!)



در، خوردین به پُست یه هیولا! فقط لطفاً هیولایی بازی نکنین که نتونین از پسش بر بیاین، مگه این‌که مطمئن باشین می‌تونین روی کمک گرفتن از دیگران حساب کنین (صفحه‌ی ۴ رو ببینین).

- **دُمبه رو غارت کنین!** یه کارت دیگه از دسته‌ی کارت‌های «در» بکشین و بدون این‌که به دیگران نشون بدین، به کارت‌های دستتون اضافه‌ش کنین!

۲) فیریه:

اگه بیشتر از ۵تا کارت تو دستتون داشته باشین، باید اون قدر کارت بازی کنین که حداکثر ۵تا کارت تو دستتون باقی بمونه - کمتر هم شد، بهتر! مثلاً می‌تونین کارت‌های نفرین بازی کنین یا وسیله‌های دستتونو بفروشین یا بازی‌شون کنین! اگه نتونین یا نخواهین کارت بازی کنین، باید کارت‌های اضافه‌تونو بدین به بازیکنی که در پایین‌ترین سطح قرار داره! اگه دوتا یا چندتا از بازیکن‌ها از لحاظ «سطح پایین بودن»، با هم برابر بودن، تا حد ممکن، به یه اندازه به‌شون کارت بدین ولی می‌تونین تصمیم بگیرین که کارت‌های باارزش‌تر رو به کی بدین!! اگه خودتون از همه پایین‌تر بودین یا یکی از پایین‌ترین‌ها بودین، کارت‌ها رو بسوزونین بره!

کار خیرتونو که کردین تموم شد، نوبت به نفر بعدی می‌رسه...

آمار کاراکترها

ویژگی‌های کاراکتر

- ۱) سطح
- ۲) نژاد
- ۳) طبقه

هر کاراکتری در واقع تشکیل شده از یه سری اسلحه، زره و وسیله مسیله‌های جادویی و ۳تا ویژگی هم داره: سطح، نژاد و طبقه. مثلاً شما می‌تونین کاراکتر خودتونو و این‌چوری معرفی کنین: «یه جادوگر الف سطح ۸، دارای پوتین‌های مخصوص آردنگی، چوب آتش‌زا و زانوبندهای مکش‌مرگین»

سطح:

این ویژگی - خلاصه‌شو بگم - نشون می‌ده که شما «چند مرده حلاج» این! وقتی که کارت‌ها یا قوانین بازی، به «سطح» شما اشاره می‌کنن، منظورشون عدد خون‌ایه که آدمکتون توش ایستاده.

اگه یه هیولا بکشین یا اگه یه کارت بگه که می‌تونین یه سطح برین بالا، یه سطح می‌رین بالا! ضمناً با فروش وسیله‌هاتون

هم می‌تونین سطح‌تونو بالا ببرین (بخش «وسيله‌ها» رو ببینین)!

اگه کارتی دستور بده، شما باید ۱ سطح برین پایین! البته هیچ‌کس به طور معمول نمی‌تونه و نباید از سطح ۱ پایین‌تر بره! بازم البته اگه یه طلسم، گریبان‌گیرتون شده باشه یا خلاصه جریمه‌ای چیزی شده باشین، «قدرت مبارزه»تون می‌تونه «منفی» هم بشه! (زرشک!!)



طبقه:

کاراکترها می‌تونن «جنگجو»، «جادوگر»، «دزد» یا «کشیش» باشن! اگه هیچ کارت طبقه‌ای پیش روتون نداشته باشین، به هیچ طبقه‌ای تعلق ندارین!

هر طبقه، توانایی‌ها و قابلیت‌های مخصوصی داره که روی کارهاش نوشته شده. شما به محض این‌که به کارت طبقه رو بازی کنین و پیش روتون بذارین، قدرت اون طبقه رو دریافت می‌کنین و به محض سوزوندن کارت، قدرت‌م از دست می‌دین! بعضی از قدرت‌های طبقه‌ای وابسته به کارت‌های سوخته هستن و با اون‌ها فعال می‌شن! می‌تونین هر کدوم از کارت‌های بازی‌شده یا کارت‌های دست‌تونو بسوزونین تا قدرت‌تون فعال بشه! بخش «کارت‌های طبقه» رو ببینین تا بفهمین هر قدرتی رو



کی می‌شه به کار بُرد! توجه داشته باشین که به دزد، تا وقتی که خودش یا هدفش درگیر مبارزه‌ن، نمی‌تونه دزدی کنه و به محض این‌که به کارت هیولا رو بشه، مبارزه شروع می‌شه!

می‌تونین در هر لحظه‌ای، به کارت طبقه رو بسوزونین، حتی وسط مبارزه! «من دیگه نمی‌خوام جادوگر باشم!» و تمام (مهم حلال، جونم آزاد!!)... وقتی به کارت طبقه رو می‌سوزونین، «بی‌طبقه» می‌شین تا وقتی که به کارت طبقه‌ی دیگه بازی کنین! شما نمی‌تونین به بیش از ۱ طبقه تعلق داشته باشین مگه این‌که به کارت «سوپر-مانچکین» بازی کرده باشین (در اون صورت می‌تونین)!

نژاد:

کاراکترها می‌تونن «انسان»، «الف»، «کوتول» یا «آدم‌کوچولو» باشن! اگه هیچ کارت نژادی بازی نکرده باشین، مشکلی نیست، به‌تون تبریک می‌گم، شما «آدم» این! البته مشکل این‌جاست که «آدم»‌ها هیچ قابلیت خاصی ندارن!! قوانینی که تو پاراگراف بالا

درباره‌ی «طبقه» گفتیم، این پایین در مورد «نژاد» هم صدق می‌کنه! هیچ‌کس نمی‌تونه بیش‌تر از ۱ نژاد داشته باشه، مگه این‌که به کارت «دو-رگه» بازی کرده باشه (در اون صورت می‌تونه)!



«سوپر-مانچکین» و «دو-رگه»

این کارت‌ها رو هر وقت که بازی کردن به کارت نژاد یا طبقه مجاز باشه، می‌تونین بازی کنین... به‌شرط این‌که کارت مناسبی (طبقه برای سوپرمانچکین / نژاد برای دو-رگه) داشته باشین که با این‌ها ترکیب کنین (به این‌ها بچسبونین)!

عمرآ اجازه ندارین هم‌زمان ۲ تا کارت از این نژاد یا به طبقه رو تو بازی داشته باشین!

اگه سوپر-مانچکین و همراه با به کارت طبقه بازی کنین، همه‌ی مزایای اون طبقه رو به دست می‌آرین (مثلاً می‌تونین وسیله‌هایی رو به دست بیارین که فقط اون‌ها می‌تونن یا مثلاً هیولاهایی که در مواجهه



با اون‌ها جریمه می‌شن و قدرت‌شون کم می‌شه، در مواجهه با شما هم جریمه می‌شن و قدرت‌شون کم می‌شه) ولی هیچ‌کدوم از بدبختی‌های اون طبقه به سرتون نمی‌آد (مثلاً می‌تونین وسیله‌هایی رو که برای اون‌ها ممنوعه، به دست بیارین یا مثلاً هیچ هیولایی به‌خاطر این‌که شما از این طبقه هستین، هیچ امتیازی نمی‌گیره و قدرت‌ش اضافه نمی‌شه)! البته اگه طبقه‌ی شما قدرتی داره که باید برایش بهایی پرداخت بشه، در هر حال، باید سر کیسه رو شل کنین! دیگه اون‌قدرها هم «سوپر» نیستین که!! (همه‌ی این‌هایی که در مورد «سوپر-مانچکین‌ها و طبقه‌ها» گفتیم، در مورد «دو-رگه‌ها و نژادها» هم صدق می‌کنه)!

گنجها

وسط مبارزه (مگه این که قانون های زیر
یا نوشته های خود کارت، چیز دیگه ای
بگن !!!



کارت های گنج دو دسته: «کارت های
دائمی» و «کارت های یکبار مصرف»!
کارت های گنجی رو که گیرتون می آد، هم
می تونین بلافاصله بازی کنین، هم تو هر
لحظه ای دیگه ای از نوبت بازی خودتون بجز

وسيله ها

یکی از اون ها «مجهز» بشین! باید کارت هایی رو که جزو
«تجهیزات» فعلی شما نیستن، ۹۰ درجه بچرخونین و افقی
بذارین که مشخص باشن! نمی تونین شرایط وسیله ها تونو
«وسط مبارزه» یا «در حال فرار» تغییر بدین!

به همین شکل، بعضی دیگه از وسیله ها هم په سری ممنوعیت ها
دارن: مثلاً «جماق نوکتیز» و فقط به «کشیش» می تونه به
کار ببره! امتیازش هم فقط نصیب کسی می شه که در اون
لحظه، «کشیش» باشه!

شما نمی تونین کارت های وسیله رو بسوزونین... چرا؟! زیرا...!!!
(همینه که هست!!) می تونین اون ها رو در ازای «ارتقاء سطح»
بفروشین یا اون ها رو با دیگران معامله کنین یا یکی شونو
بدین به په بازیکنی که بهش نیاز داره (بینین پایین چی
نوشته). البته می تونین برای فعال کردن بعضی قدرت ها و
قابلیت های خاص نژادها و طبقه ها، کارت وسیله بسوزونین!
ضمناً «یه نفرین» یا «مکافات به هیولا» (صفحه ۱۴ رو
بینین) هم ممکنه مجبور تون کنه از شر بعضی از کارت ها تون
خلاص بشین!

بیش تر کارت های گنج، «وسيله» هستن! ارزش وسیله ها با
«قطعات طلا» سنجیده می شه! اون هایی که «بی ارزش»
هستن، «صفر قطعه طلا» می آرن ولی کارت های
«بی ارزش» هم جزو وسیله ها محسوب می شن!

همه ی وسیله وسیله هایی که «تو بازی» دارین (یعنی همه ی
کارت های وسیله ای بازی شده تون) «محموله» می شه شما محسوب
می شن! اون هایی شون هم که جایزه نصیب تون می کنن و
قدرت تونو بالا می برن، «تجهیزات» محسوب می شن. هر
کسی می تونه هر وسیله ای رو با خودش حمل کنه (البته
بجز «وسيله های گنده») ولی «تجهیزات» تون فقط می تونه
شامل یه دونه «سر-پوش»، یه دونه «زره»، یه جفت «پا-
پوش» و دوتا وسیله «به دستی» (یا یه دونه وسیله «دو
دستی») باشه (نه بیش تر)! مگه این که یه کارتی داشته
باشین که بتون اجازه بده این تحریم ها و محدودیت ها رو
دور بزین (مثل کارت «نوکر» یا کارت «فریب») یا این که
-خلاصه- یکی از کارت ها، چیز دیگه ای بگه!! مثلاً اگه شما
دارین دوتا «سر-پوش» (کلاه یا کلاه خود یا...) با خودتون
«حمل» می کنین، در هر لحظه از بازی فقط می تونین به

وسيله ای گنده با خودتون حمل کنین و بعدش،
اون قابلیت و از دست دادن... یا باید فزوا
مشکل و حل کنین یا باید همه ی گنده ها تونو
-بجز یکی شون- بدین برن! اگه نوبت تون
باشه و وسط مبارزه هم نباشین، می تونین
وسيله های گنده ای اضافی تونو بفروشین (تا
وقتی که ارزش گنده ها تون کمتر از ۱۰۰۰ قطعه
طلا بشه)! در غیر این صورت، باید بدین شون
به «سطح پایین ترین» بازیکنی که می تونه
حمل شون کنه! اگه باز هم وسیله ای گنده ای باقی
موند، بسوزونین شون!



شما می تونین هر چندتا وسیله کوچیک و
با خودتون حمل کنین ولی فقط یه وسیله ای
گنده رو می تونین با خودتون حمل کنین (هر
کارت وسیله ای که روش نوشته باشه «گنده»،
«کوچیک» محسوب می شه!! نمی تونین یه کارت
گنده بسوزونین تا یه گنده ای دیگه بازی کنین!
باید یا اولی رو بفروشین یا معامله ش کنین یا
بر اثر یه «نفرین» یا یه «مکافات» از دستش
بدین، یا برای فعال کردن قدرت یه نژاد یا یه
طبقه بسوزونینش!

اگه به هر دلیلی (مثلاً به خاطر قابلیت
«کوئوله» ای تون) اجازه پیدا کردین بیش از ۱

می‌کنین، باید توی بازی (بازی شده) باقی بمونه (نمی‌تونین بذارینش توی دستتون)!! ضمناً می‌تونین وسیله‌هاتونو معامله نکنین و همین‌جوری بدین برن و به این ترتیب، سبیل بقیه رو چرب کنین: «من این «سوزان جوئن» و می‌دم به تو به شرطی که به «مرتضی» کمک کنی با اون اژدها بجنگه!» می‌تونین دستتونو به بقیه نشون بدین! کاش می‌تونستیم جلوتونو بگیریم!



شما می‌تونین وسیله مسیله‌ها رو (و نه هیچ کارت دیگه‌ای رو) با دیگران معامله کنین. فقط هم می‌تونین وسیله‌های روی میز رو معامله کنین - کارت‌های دستتونو نمی‌تونین! شما در هر لحظه از بازی می‌تونین معامله کنین مگه وقتی که یا خودتون یا طرفتون درگیر مبارزه باشین! راستشو بخواین، بهترین زمان برای معامله، تو نوبت خودتونه... هر وسیله‌ای که طیّ به معامله دریافت

و بسوزونین، درجا ۲ سطح می‌رین بالا و همین‌طور الی ما شاء الله... هم می‌تونین وسیله‌های توی دستتونو بسوزونین، هم وسیله‌هایی رو که حمل می‌کنین. البته پرواضحه که با فروش وسیله نمی‌تونین برین به سطح ۱۰ و برنده بشین! الکی که نیست، باید هیولا بکشین!!



در هر زمان از نوبتتون، مگه وسط مبارزه یا در حال فرار، می‌تونین وسیله‌هایی مجموعاً به ارزش ۱۰۰۰ قطعه طلا بسوزونین و در عوض، زرتی به سطح برین بالا! (کارت‌های «بی‌ارزش» معادل «صفر قطعه طلا» هستن!) اگه مثلاً به اندازه‌ی ۱۱۰۰ قطعه طلا، کارت وسیله بسوزونین، اون ۱۰۰۰ تا‌ی خُرده‌تون می‌یره! ولی اگه بتونین ۲۰۰۰ تا جور کنین

گنج‌های یکبار مصرف

بقیه‌ی کارت‌های گنج

بقیه‌ی کارت‌های گنج (مثل کارت‌های «یه سطح می‌رین بالا»)، وسیله محسوب نمی‌شن، بیش‌تر این کارت‌ها خودشون می‌گن که کی می‌شه ازشون استفاده کرد و می‌گن که توی بازی می‌مونن یا باید سوزونده بشن! دوتا «مثال» بزنیم به بدن:

به سطح می‌رین بالا! می‌تونن به‌نفع خودتون یا به‌نفع هر بازیکن دیگه‌ای در هر لحظه از بازی، بازی بشن، مگه وسط مبارزه!! بعد از این‌که بازی شدن، بسوزونین‌شون! **استثنا:** نمی‌شه با بازی کردن این کارت، بازیکنی رو به سطح ۱۰ فرستاد و برنده‌ش کرد! نه پس...!!
نوکر: می‌شه تو هر لحظه از بازی و تو هر نوبتی بازی‌ش کرد! البته وقتی که وسط مبارزه‌این، نمی‌تونین به وسیله رو به نوکرتون بدین که حمل کنه!!

کارت‌های گنجی که روشون عبارت «یکبار مصرف» نوشته شده، «یکبارمصرف» هستن!! بیش‌تر این کارت‌ها برای افزایش قدرت مانچکین‌ها یا هیولاها در گرماگرم به مبارزه به کار می‌رن و هم می‌تونن از وسط میز، بازی بشن، هم می‌تونن از دست بازیکن‌ها بازی بشن! البته بعضی‌هاشون تأثیرات دیگه‌ای هم دارن... بنابراین به لطفی به خودتون بکنین و نوشته‌های کارت‌ها رو با دقت بخونین! این کارت‌ها رو بلافاصله بعد از این‌که مبارزه تموم شد یا تأثیرشون اعمال شد، بسوزونین برن!

وسیله‌هایی که «ارزشی معادل چند قطعه طلا» دارن هم می‌تونن در ازای «ارتقاء سطح» فروخته بشن؛ درست مثل بقیه‌ی وسیله‌ها!

شما و سایر بازیکن‌ها می‌تونین با بازی کردن گنج‌های یکبارمصرف یا استفاده از قابلیت‌های به نژاد یا به طبقه، در مبارزه، به خودتون کمک کنین یا به خودتون آسیب برسونین! بعضی کارت‌های «در» هم می‌تونن وسط به مبارزه، بازی بشن... مثل «هیولا-دستکاری‌کن»ها (پایین رو ببینین).

یادتون باشه:

وقتی دارین مبارزه می‌کنین، نمی‌تونین چیزی بفروشین، مجبّر بشین، نامجبّر بشین، بده-بستون کنین یا از دستتون کارت گنج بازی کنین... مگه این‌که همین کتابچه یا کارت‌ها چیز دیگه‌ای بگن (در اون صورت می‌تونین)!!

اگه به هیولا (یا چندتا هیولا) رو کُشتین، کارت‌های هیولا (یا هیولاها) و همه‌ی کارت‌های بازی‌شده رو بسوزونین و پاداش‌تونو بگیرین!

ولسی مراقب باشین: دُرست درحالی‌که شما فکر می‌کنین پیروز شدین، ممکنه یه نفر به کارت خصومت‌آمیز علیه شما بازی کنه... یا یه نیروی خاصی رو علیه شما به کار بیره! وقتی به هیولا رو می‌کُشین، باید یه مدت معقولی صبر کنین -تقریباً ۲/۶ ثانیه خوبه!!- که اگه کسی حرفی داره، بزنه!! بعد از اون، دیگه واقعاً هیولا رو کُشتین و واقعاً سطح‌تون می‌ره بالا و گنج نصیب‌تون می‌شه، گرچه رُقبای هنوز می‌تونن اعتراض کنن و «ان-قُلت» بیارن!!

برای مبارزه با یه هیولا، قدرت مبارزشو با قدرت مبارزه‌ی خودتون مقایسه کنین! قدرت مبارزه، برابر است با «عدد سطح‌تون، به‌اضافه‌ی عدد جایزه‌تون، منهای عدد جریمه‌تون»

(یا «سطح‌تون به‌اضافه‌ی «سایر مخلفات و تعیین‌کننده‌ها -چه مثبت و چه منفی» که نتیجه‌ی تأثیر وسیله‌ها و بقیه‌ی کارت‌ها هستن)!! اگه قدرت هیولا با شما مساوی یا از شما بیشتر باشه، شما می‌بازین و باید بزنین به چاک (صفحه‌ی ۱۳ رو ببینین)!! اگه قدرت شما



بیشتر باشه -بازهم تأکید می‌کنم که تساوی، سودی برای شما نداره- هیولا رو می‌کُشین و یه سطح می‌رین بالا (با کُشتن بعضی هیولاها بزرگتر، ۲ سطح می‌رین بالا)!! به تعدادی هم که کارت هیولای کشته‌شده نشون می‌ده، کارت گنج دریافت می‌کنین!

بعضی کارت‌ها به شما امکان می‌دن بدون درد و خون‌ریزی از شر هیولا راحت بشین! اینم یه جور پیروزیه ولی دیگه از ارتقاء مرتقاء خبری نیست! و البته کارت گنجی هم تصاحب نمی‌کنین مگه این‌که قدرت خاصی چیزی داشته باشین! وقتی که آخرین هیولا از یه مبارزه خارج بشه و دخلش بیاد، اون مبارزه به پایان می‌رسه!

بعضی کارت‌های هیولا، قابلیت‌هایی دارن که روی مبارزه تأثیر می‌ذارن -مثلاً بعضی هیولاها در مقابل بعضی نژادها یا طبقه‌ها جایزه می‌گیرن و قدرت‌شون بیشتر می‌شه! لطفاً حواس‌تون به این داستان هم باشه!!

اگه کارت‌شون تو مرحله‌ی «با لگد برین تو در»، کشیده بشه و رو بشه، ناکهان حمله می‌کنن... به کی؟! معلومه دیگه، به اون‌ی که «با لگد رفته تو در»!! اما اگه از راه دیگه‌ای به دست بیان، می‌آن تو دستتون و می‌تونین تو مرحله‌ی «دنبال شر بگردین» از نوبتتون، بازی‌شون کنین یا می‌تونن با کمک کارت‌های «هیولای سرگردان»، به مبارزه‌های بازیکن‌های دیگه ملحق بشن! (بخش «مبارزه با چندتا هیولا» رو ببینین). هر کارت هیولا، به‌دونه هیولا محسوب می‌شه حتی اگه اسمش اسم جمع باشه!!



دستکاری هیولاها

استثنا:

هر کارتی که به هیولا رو دستکاری کنه، «رفیق»ش رو هم دستکاری می‌کنه! اگه کارتهای «پیر و پاتال»، «وحشی» و «رفیق»، طبق هر ترتیبی، روی یه هیولا بازی بشن، شما با یه هیولای «وحشی پیر و پاتال» و «رفیق وحشی پیر و پاتال»ش روبه‌رو خواهید بود! خوش باشین!!



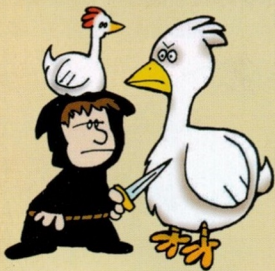
بعضی از کارتها، قدرت مبارزه‌ی هیولاها رو کم و زیاد می‌کنن! (جریمه‌هایی هم که به هیولاها اعمال می‌شن، جزو همین کارتها محسوب می‌شن.) این کارتها، تعداد گنج‌هایی رَم که کُشتنِ هیولا نصیب‌تون می‌کنه، تغییر می‌دن و می‌تونن به‌دست هر بازیکنی و وسط هر مبارزه‌ای بازی بشن! همه‌ی «هیولا-دستکاری‌کن»هایی که روی یه هیولا بازی بشن، باهم جمع می‌شن. اگه هم چندتا هیولا توی یه مبارزه حاضر بودن، بازیکنی که کارت دستکاری رو بازی کرده، تعیین می‌کنه که قدرتِ کدوم هیولا باید کم یا زیاد بشه!

مبارزه با چندتا هیولا

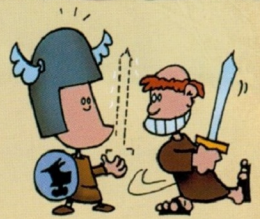
بعضی کارتها (مخصوصاً «هیولاهای سرگردان») به رُقبای شما اجازه می‌دن که هیولاهای دیگه‌ای رو به مبارزه‌ی شما اضافه کنن (بی‌معرفتها!!) قدرت شما باید از قدرت هیولاهای ترکیبی بیش‌تر بشه! هر جور قابلیت ویژه‌ای هم - مثل وادار کردن شما به جنگیدن فقط با استفاده از «سطح»تون (یعنی بدون وسیله سَسِله‌هاتون) - شامل کل مبارزه می‌شه! اگه کارتهای مناسبی داشته باشین، می‌تونین یکی از هیولاها رو از مبارزه حذف کنین و با بقیه‌شون بجنگین ولی نمی‌تونین تصمیم بگیرین با یکی‌شون بجنگین و از دست بقیه‌شون فرار کنین!! اگه یه هیولا رو کُشتین ولی بعدش از دست بقیه‌شون فرار کردین، دیگه از سطح بالاتر و گنج منج هم خبری نیست!!



هیولاهای نامیرا



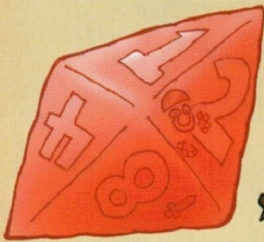
خیلی از هیولاهای این مجموعه، «هیولاهای نامیرا» هستن. شما می‌تونین هر «نامیرا»یی رو از دستتون بازی کنین تا به یه «نامیرا»ی دیگه تو مبارزه کمک کنه و نیازی هم به بازی کردن یه کارت «هیولای سرگردان» ندارین! اگه کارتی داشته باشین که بتونه یه هیولا رو تبدیل به یه هیولای نامیرا کنه، می‌تونین اونو با یه هیولای معمولی (یعنی نا-نامیرا!!) بازی کنین تا بتونین از این قانون استفاده کنین!!



اگه تونین تنهایی از پسِ یه مبارزه بر بیاین، می‌تونین از هر بازیکن دیگه‌ای بخواین که کمکتون کنه! اگه نکرد، می‌تونین از یکی دیگه بخواین و همین‌طور الی آخر... تا این‌که یا همه دست رد به سینتون بزنن یا بالاخره یکی زیر بال‌وپرتون بگیره!! فقط «یک بازیکن» می‌تونه بهتون کمک کنه و قدرت مبارزه‌ش به قدرت شما اضافه بشه... البته همه می‌تونن کارتهایی بازی کنن و روی مبارزه‌ی شما تاثیر بذارن!!

ممکنه مجبور بشین سبیلِ یکی رو چرب کنین تا کمکتون کنه! می‌تونین هر کدوم از وسیله‌هایی رو که دارین حمل می‌کنین، بهش پیشنهاد بدین یا هر تعداد از گنج‌هایی رو که کشتن هیولایی که می‌خواین باهاش بجنگین، نصیب‌تون می‌کنه! اگه بخشی از گنج‌های هیولا رو بهش پیشنهاد دادین، باید شرط کنین که اول شما سهم‌تونو برمی‌دارین یا اون یا هرچی!! ضمناً می‌تونین بهش پیشنهاد کنین که یکی از کارتهای دستتونو (مثلاً کارت «یه سطح می‌رین بالا» رو) به‌نفعش بازی کنین!

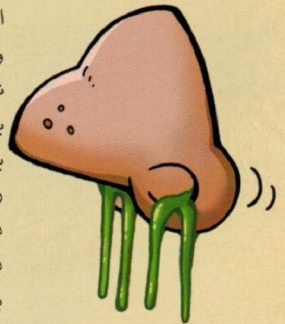
هر گونه قدرت یا ضعف هیولا، به «کمک‌کننده» هم اعمال می‌شه و بالعکس! مثلاً اگه یه «جنگجو» کمکتون کنه، اگه مجموع قدرتتون با قدرت هیولا برابر هم باشه، باز پیروز می‌شین و تازه اون «جنگجو» ممکنه قاطی کنه (با «خشم خفن» ی که داره!) و کارت بسوزونه و به قدرت مبارزه‌ش اضافه هم بکنه (ولی در هر مبارزه فقط یکبار و فقط برای یک هیولا). اگه با «خون‌آشام بعد از این» روبه‌رو باشین و یه «کشیش» بخواد کمکتون کنه، اون می‌تونه اتوماتیک‌وار از شر اون هیولا خلاص‌تون کنه... ولی اگه طرفتون «لجن‌چکون» باشه و یه «الف» بخواد کمکتون کنه، قدرت مبارزه‌ی هیولا ۴ واحد بیشتر می‌شه (البته مگه این‌که خودتون هم «الف» باشین و قدرت هیولا قبلاً ۴ واحد بیشتر شده بوده باشه است!!!)



بعضی کارتها و قابلیت‌ها به شما امکان می‌دن که بازیکن دیگه‌ای رو طلسم کنین تا مجبور شه باهاتون همکاری کنه! این‌قسم قابلیت‌ها وقتی که دارین نبرد

پیروزی نهایی (رفتن به سطح ۱۰) رو انجام می‌دین، اعمال نمی‌شن - و اگه شما کسی رو مجبور کنین کمکتون کنه و اون مبارزه، تبدیل به مبارزه برای پیروزی نهایی بشه، «کمک‌کننده» می‌تونه بدون هیچ جریمه‌ای از مبارزه خارج بشه! البته اگه داوطلبانه به یکی کمک کنین، به هیچ بهانه‌ای نمی‌تونین بدون جریمه از مبارزه خارج شین! پس لطفاً حواس‌تون باشه!!

اگه یه نفر کمکتون کرد و موفق به کشتن هیولا شدین، کارت هیولا رو بسوزونین و کارت گنج بکشین (بخش «پاداش» رو ببینین، در ادامه!) و از دستوراتی که کارت هیولا داده، پیروی کنین! شما به‌زای هر هیولایی که بکشین، یه سطح می‌رین بالا ولی «کمک‌کننده» تون بالاتر نمی‌ره... مگه این‌که «الف» باشه که در اون صورت، به‌زای هر هیولای کشته‌شده، یه سطح می‌ره بالا! حتی اگه قابلیت کارت «کمک‌کننده» تون باعث شده باشه که هیولا رو بکشین، باز هم شما کارت گنج می‌کشین و شما -طبق توافق‌تون- گنج‌ها رو تقسیم می‌کنین!



مداخله در مبارزه

شما به چند روش می‌تونین در مبارزه‌های دیگه رذالت کنین:

۱. یه کارت یکبارمصرف بازی کنین! می‌تونین به یه بازیکن کمک کنین تا قدرت‌ش بیشتر بشه. البته که می‌تونین «خیلی اتفاقی» کاری کنین که قدرت هیولانه بیشتر بشه!!

۲. یه کارت «هیولا-دستکاری‌کن» بازی کنین! این کارتها معمولاً کاری می‌کنن که هیولاها قدرتمندتر می‌شن و البته گنج‌هاشونم بیشتر می‌شه! این کارتها رو می‌تونین هم وسط مبارزه‌ی خودتون بازی کنین، هم وسط مبارزه‌ی دیگران!

۳. یه هیولا از دستتون به مبارزه اضافه کنین! چه همراه با یه «هیولای سرگردان»، چه با استفاده از قانون ویژه‌ی «نامیراها»!

۴. به یه بازیکن، وسط مبارزه‌ش، «از پشت خنجر بزنین». البته اگه «دزد» هستین (در غیر این صورت نمی‌تونین)! اگه کارت نفرین دارین، ملت و نفرین کنین!

مثالی برای یه مبارزه، با عدد مدها و همه‌چی!

سطح ۲، با پوتین‌های مخصوص آردنگی! «بازی کنه و قدرت مبارزه‌ش بشه ۴. اگه این قدرت با قدرت «رضا» جمع بشه، مجموع‌شون می‌شه ۱۶... که برای شکست دادن «ترول اسکل ۱۵ اتایی» کافیه!

رضا: و تو رو به سطح بیرم بالا؟! عمراً! از «خشم خفن» آم استفاده می‌کنم!

«رضا» از قابلیت ویژه‌ی «جنگجو»-یی‌ش استفاده می‌کنه و ۳ تا کارت می‌سوزونه: «دزد» و یه «هیولای سرگردان» از دست‌ش و یه «معجون باکلاس» - که فقط می‌تونه به «الف»‌ها کمک کنه- از وسیله‌هایی که با خودش حمل می‌کنه! هر کدوم از اون‌ها قدرت‌شو ۱ واحد بیشتر می‌کنن!

مرتضی: «معجون باکلاس»... نه! نه نه نه!

رضا: این‌جوری قدرتم ۳ تا بیشتر می‌شه و ۱۵ به ۱۵ مساوی می‌شیم و چون من یه «جنگجو»‌ام، تو مساوی‌ها، من برنده‌م! پس ترتیب جناب «ترول اسکل» داده شد... مگه این‌که باز کسی بخواد در دسر درست کنه؛ هان؟! نبود؟!

کسی چیزی نمی‌گه، بنابراین «رضا» یه سطح می‌ره بالا و گنج‌های «ترول اسکل» رو هم تصاحب می‌کنه! ۳ تا به‌ازای خود کارت «ترول» و یه‌دونه هم بیشتر، برای این‌که جناب «ترول» «وهشی» هم شده بود! و بازی ادامه پیدا می‌کنه...

«رضا»، یه «جنگجوی سطح ۴» که با یه «آربرقی خون‌ریز دست‌وپا قطع‌کن» (که ۳ تا می‌ذاره رو قدرت مبارزه‌ش)؛ ایشون «با لگد می‌ره تو در!» و روبه‌رو می‌شه با «ترول اسکل»، یه «هیولای سطح ۱۰». «رضا»، قدرت‌ش ۷ (یعنی ۳+۴) و هیولا، قدرت‌ش ۱۰ه پس «رضا» خودبه‌خود باخته...

رضا: امیدوار بودم بتونم این کارتو نگه دارم...

اون کارت «موشک جادویی» رو بازی می‌کنه که ۵ تا به قدرت‌ش اضافه می‌کنه.

حالا قدرت‌ش ۱۲ه و به‌راحتی می‌تونه «ترول اسکل ۱۰ اتایی» رو شکست بده!

رضا: ها! «ترول اسکل»! دخلت اومده! مرتضی: عجله نکن! اون الآن وهشی شده!

«مرتضی» کارت «وهشی» رو بازی می‌کنه که ۵ تا می‌ذاره رو قدرت «ترول اسکل»! حالا دوباره

«رضا» می‌ره تو موضع ضعف: ۱۲ در مقابل ۱۵! رضا: لعنت!

مرتضی: کمکی چیزی می‌خوای؟! (مرتضی میتونه یه «الف



می‌کشین، به کسی نشون ندین! اگه کسی کمکتون کرده، کارت‌ها رو رو کنین تا همه (مخصوصاً کمک‌کننده‌ها) ببینن چی‌ها دست‌خوش‌گرفتین!

اگه با «روش‌های غیر-مرگبار» هیولا رو شکست داده باشین، از «ارتقاء سطح» خبری نیست، گنج هم آیا گیرتون بیاد، آیا نیاد، بستگی به روش‌تون داره!!

کارت‌های گنج و می‌تونین بلافاصله بعد از این‌که گیرتون اومدن، بازی کنین؛ حتی اگه «کمک‌کننده» بوده باشین!



وقتی به هیولا رو می‌کشین، به‌ازای هر هیولا، به سطح می‌زین بالاتر و گنج‌های هیولا رَم صاحب می‌شین، مگه این‌که کارت هیولا چیز دیگه‌ای بگه! روی هر کارت هیولا، اون قسمت پایین‌ش، تعداد گنج‌های اون هیولا نوشته شده؛ به‌اندازه‌ی اون عدد، کارت گنج بکشین (البته اگه «کارت‌های دستکاری» روی هیولا بازی شده باشه، تعداد گنج‌ها هم به‌نسبت تغییر می‌کنه)! اگه هیولا رو خودتون تنهایی کشتین، کارت‌های گنجی رو که

هستن: از «از دست دادن یک یا چندتا وسیله» بگیر بیا تا «تنزل سطح» و حتی -با عرض شرمندگی- «مرگ» (فاتحه)!!

اگه دارین از دست چندتا هیولا فرار می‌کنین، برای هر کدوم‌شون باید جداگانه تاس بریزین -البته به هر ترتیبی که خودتون خواستین- و «مکافات» هر کدوم‌شون که بگیردتون، بلافاصله به سرتون می‌آد!!

اگه دوتا بازیکن همکاری کردن و بازهم نتونستن به هیولا (یا چندتا هیولا) رو شکست بدن، باید هر دوتاشون بزَنن به چاک!! جفت‌شون تاس می‌ریزن و تصمیم می‌گیرن که به چه ترتیبی می‌خوان فرار کنن! هیولا (یا هیولاها) می‌تونه (یا می‌تونن) جفت‌شونو بگیره (یا بگیرن)!!



اگه هیچ‌کس کمکتون نکنه... یا اگه یکی کمکتون بکنه ولی بقیه ضدحال بزَنن و بازهم نتونین از پس هیولاتون بر بیاین... باید فلنگو ببندین و بزَنین به چاک! گنج و ارتقاء و این‌ها هم که خبری نیست!! دخمه رَم نمی‌تونین غارت کنین!! و البته همیشه هم نمی‌شه فرار کرد و جون سالم به در بُرد...

تاس بریزین: اگه ۵ یا بیشتر اومد که بُردین! بعضی طبقه‌ها و نژادها و بعضی از گنج‌ها، فرار از چنگ «همه‌ی هیولاها» رو سخت‌تر یا آسون‌تر می‌کنن! در مورد «بعضی از هیولاها» هم جایزه می‌گیرین و عدد تاس‌تون بیشتر می‌شه یا جریمه می‌شین و عدد تاس‌تون کمتر می‌شه!

وقتی که همه‌ی تاس‌های ریخته‌شده برای فرار و اعمال کردین، کارت هیولا (یا کارت‌های هیولاها) رو بسوزونین!

اگه نتونین از دست هیولا فرار کنین، «مکافات»ش به سرتون می‌آد -همونی که تو کارت‌ش نوشته! «مکافات»ها متفاوت

سطح و طبقه و قابلیت‌های نژادش، تو مبارزه‌ها به دیگران کمک کنه... ولی هیچ کارتی ندارین مگه این‌که خیریه یا هدیه‌ای از دیگران دریافت کنین!

دوباره که نوبت‌تون شد، از هر ستون، ۴ کارت -به‌پشت- بکشین و مثل شروع بازی، هر کدامشونو که مجاز بودین و دلتون خواست، بازی کنین. بعدش طبق معمول، نوبت‌تونو بازی کنین!

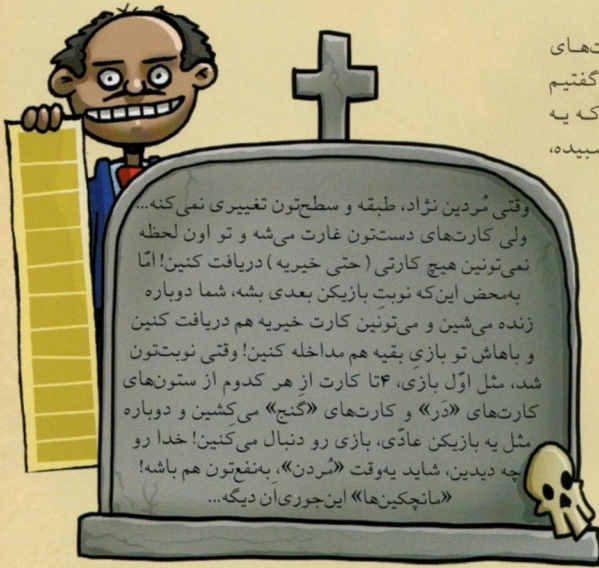
اگه بمیرین، همه‌چی‌تونو از دست می‌دین! البته نژاد (یا نژادها) و طبقه (یا طبقه‌ها) و سطح‌تون تغییری نمی‌کنه (و نفرین‌هایی هم که قبل از مُردن‌تون به‌تون اعمال شده بودن، کماکان پابرجا هستن) -یعنی کاراکتر جدیدتون دُرست شبیه کاراکتر قبلیه‌ست! اگه «دو-رگه» یا «سوپر-مانچکین» هم دارین، می‌تونین نگاهشون دارین!

بعد از این‌که مُردین، دیگه لازم نیست از هیچ هیولای باقی‌مونده‌ای فرار کنین!!

غارت جنازه: کارت‌های دست‌تونو کنار کارت‌های بازی‌شده‌تون روی میز بچینین (کارت‌هایی رو که قبلاً گفتیم می‌تونین نگه دارین که هیچی). اگه وسیله‌ای دارین که یه «نوکر» داره حمل می‌کنه یا به یه کارت «فریب» چسبیده، از هم جداشون کنین!

بازیکن‌ها، به‌ترتیب سطح (از بالا به پایین)، شروع می‌کنن به برداشتن کارت‌های شما! اگه بعضی‌ها سطح‌هاشون یکی بود، باید تاس بریزن! وقتی که هرکی ۱ کارت برداشت، باقی کارت‌ها رو بسوزونین! اگه جنازه‌تون بی‌کارت شد، دووم بیارین! کارت‌های غارت‌شده، می‌رن تو دست بازیکن‌ها!

کاراکترهای مُرده به هیچ عنوان (حتی به‌عنوان «خیریه») نمی‌تونن کارت دریافت کنن، نمی‌تونن برن به سطوح بالاتر و نمی‌تونن بازی رو ببرن! اما وقتی که بازیکن بعدی، نوبتشو شروع کرد، کاراکتر جدید شما رُخ نمایان می‌کنه و می‌تونه با



وقتی مُردین نژاد، طبقه و سطح‌تون تغییری نمی‌کنه... ولی کارت‌های دست‌تون غارت می‌شه و تو اون لحظه نمی‌تونین هیچ کارتی (حتی خیریه) دریافت کنین! اُما به‌محض این‌که نوبت بازیکن بعدی بشه، شما دوباره زنده می‌شین و می‌تونین کارت خیریه هم دریافت کنین و باهاش تو بازی بقیه هم مداخله کنین! وقتی نوبت‌تون شد، مثل اَوّل بازی، ۴ کارت از هر کدام از ستون‌های کارت‌های «دُر» و کارت‌های «کنج» می‌کشین و دوباره مثل یه بازیکن عادی، بازی رو دنبال می‌کنین! خدا رو چه دیدین، شاید یه‌وقت «مُردن»، به‌منفعتون هم باشه! «مانچکین‌ها» این‌جوری‌ان دیگه...

در بازی دارن. این کارت‌ها رو نگه دارین تا این‌که یا از شرّ نفرین‌هاشون خلاص بشین یا جریمه‌شونو بدین! (کارت‌های نفرینی رو که به‌عنوان یادآوری نگه می‌دارین، نمی‌تونین برای فَعّال کردنِ قدرت‌های یه نژاد یا یه طبقه بسوزونین! زرتنگ‌بازی در نیارین!!)

اگه یه نفر یه کارت نفرین «مبارزه‌ی بعدی‌تون» و وقتی که شما وسط یه مبارزه هستین، علیه شما بازی کنه، اون نفرین، توی همون مبارزه‌تون اعمال می‌شه! همچنین است در مورد کارت نفرین «نوبت بعدی‌تون» اگه وسط نوبت‌تون بازی بشه!!

اگه یه نفرین بتونه به بیش‌تر از یکی از وسیله‌ها اعمال بشه، قربانی تصمیم

این کارت‌ها اگر در مرحله‌ی «بال‌گد برین تو در»، کشیده شده و «ببرو» باشن، یقه‌ی کسی رو که «رو»شون کرده، می‌گیرن! اگه از راه دیگه‌ای به دست اومده باشن، مثلاً تو «غارت دخمه»، می‌زن توی دست شما و می‌تونین علیه هر کسی و در هر لحظه‌ای بازی‌شون کنین! هر لحظه‌ای، شنیدین چی گفتیم؟! هر لحظه‌ای!!! کم کردن توانایی‌های یه نفر، دُرست در لحظه‌ای که فکر می‌کنه یه هیولا رو کُشته، خیلی حال می‌ده، نه؟!



به‌طور معمول، هر نفرینی، بلافاصله یقه‌ی قربانی‌شو می‌گیره (اگه بتونه) و بعدش می‌سوزه! البته بعضی‌هاشونم در ادامه‌ی بازی جریمه‌هایی رو به بازیکن‌ها تحمیل می‌کنن و بعضی‌هاشونم که تأثیر مداوم

بی‌گانه تو بازی دارن پس لطفاً کارت‌ها رو با دقت بخونین!!
 در بعضی لحظات بازی، براتون خوب میشه که یه نفرین یا
 یه هیولا رو علیه خودتون بازی کنین! یا به یکی دیگه طوری
 کمک کنین که براش به اندازه‌ی چندتا گنج هزینه داشته
 باشه! این خیلی «مانچکین»طوره! حتماً امتحان‌ش کنین!!

می‌گیره که کدوم یکی از وسیله‌هاش از دست بره یا نفرین
 بشه!

اگه یه نفرین، به وسیله‌ای اعمال بشه که شما ندارینش،
 بی‌خیالش بشین! مثلاً اگه کارت «زرتونو از دست می‌دین!» و
 کشیدین و اصلاً زرهی نداشتین، خُب هیچ اتفاقی نمی‌افته!
 فقط کارته رو بسوزونین!! (بعضی از نفرین‌ها تأثیرات گاه و



بازی سرعتی

ضمناً می‌تونین «پیروزی مشترک» هم داشته باشین - اگه یه
 نفر، تو یه مبارزه‌ای پیروز شد و رفت به سطح ۱۰ و بازی
 رو بُرد، اگه کسی تو مبارزه‌ی آخرش کمکش کرده بود،
 اون «کمک‌کننده»ی محترم هم برنده می‌شه (سطح ششم مهم
 نیست)!!

برای این‌که ریتم بازی‌تون تندتر بشه، می‌تونین یه مرحله‌ی
 «صفر»، به‌نام «به‌در گوش کن»، به بازی‌تون اضافه کنین!
 در شروع نوبت‌تون، قبل از هر کاری، یه کارت در بکشین
 -به‌پشت! این کارتو می‌تونین بازی کنین، می‌تونین نکنین!
 سپس کارت‌ها رو مرتب کنین و طبق معمول، بازی رو با
 مرحله‌ی «با لگد برین تو در» شروع کنین! اگه «دخمه
 رو غارت کردین»، یه کارت گنج -به‌پشت- بکشین، نه یه
 کارت در!



Game Design by Steve Jackson • Illustrated by John Kovalic

مترجم: کیومرث قنبری آذر

روند کلی انجام بازی

بازی کنین، مجهز بشین، تجهیزاتون رو کنار بذارین، بفروشین، معامله کنین و یا وسیله بدزدین!

(فقط به وسیله کننده حمل کنین. وسیله‌های بلااستفاده رو بذارین کنار- ۹۰ درجه بچرخونین)

با لگد برین تو در!

(به کارت «در» رو کنین)

هیولا!

(باید باهوش بچنگین)

نفرین!

(رو شما تاثیر میذاره)

هر چیز دیگه‌ای!

(بازیش کنین، یا به دستتون اضافهش کنین)

اگه بُردین:

کنجها رو تصاحب کنین
به سطح برین بالاتر

اگه باختین/ فرار کردین:

فرار کنین با تاس +۵
مکافات برای تاس > ۵

دنبال شر بگردین یا دخمه رو غارت کنین!

(با به کارت هیولا از دستتون بچنگین یا به کارت بکشین)

خبریه

کارت‌های اضافی تو دستتون و (بیشتر از ۵) بدین به بازیکن‌های پایین‌ترین سطوح

هر زمانی

- به نژاد یا طبقه رو بسوزونین
- به کارت نفرین بازی کنین

هر زمانی بغیر از وسط مبارزه

- معامله کنین یا وسیله‌ای که حمل می‌کنین رو هدیه بدین.

در نوبت خودتون بغیر از وسط مبارزه

- وسیله‌ها، نژاد و طبقه بازی کنین.
- مجهز بشین یا وسیله‌تون و کنار بذارین (۹۰ درجه بچرخونین)
- وسیله بفروشین (۱۰۰۰۰ تا در ازای ۱ سطح. برای سطح ۱۰ قابل انجام نیست).

وسط مبارزه

- کارت گنج یکبار مصرف بازی کنین
- هیولای سرگردان+هیولا بازی کنین
- هیولای نامیرا به هیولای نامیرا اضافه کنین!

برنده شدن

- اولین بازیکنی که به سطح ۱۰ برسه برنده‌ست.
- شما باید برای رسیدن به سطح ۱۰ حتماً به هیولا بکشین:
- نمیتونین با به کارت «یه سطح برو بالاتر» به سطح ۱۰ برسین
- با فروختن وسیله‌هاتون نمیتونین به سطح ۱۰ برسین
- تنها در صورتی بدون کشتن به هیولا نمیتونین به سطح ۱۰ برسین و برنده بشین که به کارت خاص مشخص کرده باشه که شما امکان بردن به به روش دیگه‌رو دارین.

مرگ

- نژاد، طبقه، سطح و نفرین‌های شما باقی می‌مونند.
- کارت‌های دستتون رو «به رو» در وسط میز قرار بدین.
- به ترتیب سطح، سایر بازیکن‌ها به کارت برای خودشون بر می‌دارن (تو حالت مساوی تاس بریزن)
- باقی کارت‌ها می‌سوزند.
- به محض شروع نوبت بازیکن بعدی، شما دوباره زنده میشین و به بازی بر می‌گردین.
- وقتی نوبتتون شد، ۴ کارت از هر یک از ستون کارت‌ها بکشید.

راه‌اندازی

- از هر یک از ستون کارت‌های «در» و «گنج»، ۴ کارت به هر یک از بازیکن‌ها بدین.
- بازیکن‌ها میتونن از کارت‌های دستشون بازی کنن (نژاد، طبقه و وسیله‌های قابل استفاده)