

# امشب‌های تک‌شاخ

راهنمای بازی

خوشگل‌ترین  
بازی کارتی جهان



[WWW.FANDOGHCHE.COM](http://WWW.FANDOGHCHE.COM)



[FANDOGHCHE\\_GAMES](https://www.instagram.com/FANDOGHCHE_GAMES)



[FANDOGHCHE](https://www.telegram.com/FANDOGHCHE)



مدرسه

اسب‌های تک‌شاخ یک بازی استراتژیک و رقابتی است که بازیکنان در آن به نوبت بازی می‌کنند و اولین نفری که بتواند به تعداد کافی اسب تک‌شاخ در اسطبل خود قرار دهد، برنده می‌شود.

## اجزای بازی



۸ کارت  
راهنما



۱۳ کارت  
بچه تک‌شاخ



۱۱۴ کارت  
پشت سیاه

## هدف بازی

هدف این بازی ساختن یک لشکر قدرتمند از اسب‌های تک‌شاخ است. بازیکنی که زودتر از دیگران بتواند اسب‌های تک‌شاخ را به تعداد **کافی** در اسطبل خود جمع کند، برنده خواهد شد. بازیکنان برای ساختن یک لشکر از اسب‌های تک‌شاخ باید کارت‌های تک‌شاخ (🦄) را در محوطه‌ای که مقابل آن‌هاست قرار دهند. به این محوطه **اسطبل** گفته می‌شود. هر کارت تک‌شاخ، یک اسب تک‌شاخ در اسطبل بازیکنان به حساب می‌آید (مگر اینکه روی کارت غیر از این نوشته شده باشد).

تعداد اسب‌های تک‌شاخ مورد نیاز برای برنده شدن در بازی به تعداد بازیکنان بستگی دارد.

۲ تا ۵ بازیکن: ۷ اسب تک‌شاخ

۶ تا ۸ بازیکن: ۶ اسب تک‌شاخ

ممکن است مخزن کارت‌های بازی در حین بازی تمام شود. در این صورت بازیکنی که تعداد اسب‌های تک‌شاخ او از بقیه بازیکنان بیشتر باشد، برنده خواهد بود.

اگر تعدادی از بازیکنان دارای تعداد برابری از اسب‌های تک‌شاخ بودند، بازیکنی که لباس‌های رنگی‌تری پوشیده است برنده بازی خواهد شد.



# آماده‌سازی بازی

۱ کارت‌های راهنما و کارت‌های بچه تک‌شاخ را از بقیه کارت‌ها جدا کنید (پشت این کارت‌ها سفید است).



۲ به هر بازیکن یک کارت راهنما بدهید.

۳ هر بازیکن، به انتخاب خود یکی از کارت‌های بچه تک‌شاخ را در اسطبل خود قرار دهد.



## اسطبل

هر بازیکن در مقابل خود فضایی خالی ایجاد می‌کند که محوطه‌ی اسطبل آن بازیکن است. کارت‌های تک‌شاخ، پیشرفت و پسرفت در اسطبل قرار خواهند گرفت.

۴ بقیه کارت‌های بچه تک‌شاخ را در وسط میز قرار دهید. به این دسته از کارت‌ها **مهدکودک** گفته می‌شود.



مهدکودک

۵ کارت‌هایی که پشت آنها سیاه است را به خوبی بُر بزنید. خیلی خوب بُر بزنید.



۶ به هر بازیکن ۵ کارت پشت سیاه بدهید. مراقب باشید دیگران کارت‌های شما را نبینند.

۷ بقیه کارت‌های پشت سیاه را در وسط میز قرار دهید. به این دسته از کارت‌ها **مخزن** کارت‌ها گفته می‌شود.



مهدکودک



مخزن

۸ فضایی را برای **کارت‌های سوخته** که از بازی خارج می‌شوند، در نظر بگیرید.



مهدکودک



مخزن



کارت‌های سوخته

۹ بازیکنی را که لباس‌هایش از همه رنگی‌تر است، بازی را شروع می‌کند.

# در نوبت خود چه کنیم؟

**۱ فاز شروع نوبت:** اسطبل خود را نگاه کنید. اگر کارتی در آن هست که جمله‌ی "اگر در شروع نوبت این کارت در اسطبل شما قراره دارد،..." در آن وجود دارد، کارهای نوشته شده روی کارت را انجام دهید. در غیر این صورت از این مرحله عبور کنید.



**۲ فاز برداشتن کارت:** یک کارت از روی مخزن کارتها بردارید و به دست خود اضافه کنید.

**۳ فاز بازی کردن:** کارتهایی که در دست دارید را بررسی کنید و یکی از کارهای زیر را انجام دهید:

## یک کارت از دست خود بازی کنید

اگر کارتی که انتخاب کرده‌اید از نوع **تکشاخ** است، می‌توانید آن را در اسطبل خود یا بقیه بازیکنان قرار دهید. بعد از اینکه کارت را در اسطبل گذاشتید، کارهای نوشته شده روی کارت را انجام دهید. کارتهای تکشاخ در اسطبل بازیکنان باقی می‌مانند و زمانی از اسطبل خارج می‌شوند که قربانی یا کشته شوند.

اگر کارتی که انتخاب کرده‌اید از نوع **پسرفت** است، می‌توانید آن را در اسطبل خود یا بقیه بازیکنان قرار دهید. بعد از اینکه کارت را در اسطبل گذاشتید، کارهای نوشته شده روی کارت را انجام دهید. کارتهای پسرفت تا زمانی که قربانی یا کشته شوند در اسطبل باقی می‌مانند. دقت کنید که بهتر است کارت پسرفت را در اسطبل دیگران قرار دهید.

اگر کارتی که انتخاب کرده‌اید از نوع **پیشرفت** است، می‌توانید آن را در اسطبل خود یا بقیه بازیکنان قرار دهید. بعد از اینکه کارت را در اسطبل گذاشتید، کارهای نوشته شده روی کارت را انجام دهید. کارتهای پیشرفت تا زمانی که قربانی یا کشته شوند در اسطبل باقی می‌مانند. دقت کنید که بهتر است کارت پیشرفت را در اسطبل خود قرار دهید.

اگر کارتی که انتخاب کرده‌اید از نوع **جادو** است، باید این کارت را بعد از انجام کارهای نوشته شده روی آن بسوزانید. تأثیر این کارتها یکبار مصرف است و پس از انجام کارهای نوشته شده روی کارت، به کارتهای سوخته منتقل می‌شوند.

یا

## یک کارت از مخزن بردارید

هیچ کارتی بازی نکنید. فقط یک کارت از مخزن بردارید و به دست خود اضافه کنید.

**۴ فاز اتمام نوبت:** شما می‌توانید حداکثر ۷ کارت در دست خود نگاهدارید. پس اگر بیشتر از ۷ کارت در دست دارید، باید تعدادی کارت بسوزانید.

## توضیح تکمیلی کارت‌ها

در بخش قبلی برخی کارت‌های بازی توضیح داده شدند. توضیحات تکمیلی زیر را مطالعه کنید.

### کارت‌های تک‌شاخ

بازیکنان، بازی را با یک کارت **بچه تک‌شاخ** در اسطبل خود آغاز می‌کنند. بچه تک‌شاخ‌های دیگر در مهدکودک نگه‌داری می‌شوند و هرگز در دست بازیکنان قرار نمی‌گیرند. برای انتقال بچه تک‌شاخ‌ها به اسطبل، باید از برخی کارت‌های دیگر استفاده کنید.



کارت‌های **تک‌شاخ عادی** تأثیر خاصی ندارند. اما قطعاً جایگاه ویژه‌ای در قلب شما دارند. پیشنهاد می‌کنیم همه بازیکنان نوشته‌ی روی این کارت‌ها را با هم بخوانند.



کارت‌های **تک‌شاخ جادویی** قابلیت‌هایی دارند که می‌توانند به شما کمک کنند تا به موفقیت برسید.



### کارت‌های فوری

این کارت‌ها تنها کارت‌هایی هستند که می‌توانید بدون رعایت نوبت بازی کنید. هر زمان که بازیکن دیگری خواست از دست خود کارت بازی کند، می‌توانید از کارت **فوری** استفاده کنید و جلوی انجام نوشته‌ی روی کارت را بگیرید، سپس هر دو کارت را به کارت‌های سوخته منتقل کنید.



دقت کنید که می‌توان تأثیر کارت‌های فوری را با یک کارت فوری دیگر خنثی کرد.

## اصطلاحات مهم در بازی

توضیح برخی اصطلاحات که تا اینجا دیده‌اید:

**اسطبل:** فضای مقابل بازیکن که کارت‌های تک‌شاخ، پیشرفت و پسرفت در آن بازی می‌شوند.

**مهدکودک:** فضایی که بچه تک‌شاخ‌هایی که در اسطبل هیچ بازیکنی نیستند، نگه‌داری می‌شوند.

**مخزن کارت‌ها:** دسته‌ای از کارت‌های پشت سیاه که به صورت بُرخورده بین بازیکنان قرار گرفته است و بازیکنان در طول مدت بازی از روی آن کارت برمی‌دارند.

**کارت‌های سوخته:** دسته‌ای از کارت‌های پشت سیاه که در طول مدت بازی قربانی یا کشته شده‌اند یا از دست بازیکنان سوزانده شده‌اند.

برخی اصطلاحات دیگر که روی کارت‌های بازی نوشته شده‌اند:

**برداشتن:** یک کارت از روی مخزن کارت‌ها بردارید و در دست خود قرار دهید.

**سوزاندن:** یک کارت از کارت‌های دست خود را روی کارت‌های سوخته قرار دهید.

**قربانی کردن:** یک کارت از اسطبل خود بردارید و روی کارت‌های سوخته قرار دهید. این اصطلاح برای کارت‌های تک‌شاخ، پیشرفت و پسرفت به کار برده می‌شود.

**کشتن:** یک کارت از اسطبل یکی از رقیبان بردارید و روی کارت‌های سوخته قرار دهید. این اصطلاح برای کارت‌های تک‌شاخ، پیشرفت و پسرفت به کار برده می‌شود.

**سرقت کردن:** یک کارت از اسطبل یکی از رقیبان بردارید و به اسطبل خود منتقل کنید.

**پیشنهاد می‌شود ابتدا یک دست بازی کنید و پس**

### کارت‌های دست و کارت‌های در اسطبل

کارت‌های تک‌شاخ، پیشرفت و پسرفت تا زمانی که در دست شما هستند، تأثیر ندارند. تأثیر این کارت‌ها زمانی فعال می‌شود که در اسطبل شما قرار بگیرند.

### ورود به اسطبل و خارج شدن از اسطبل

**سرقت کردن و بازی کردن** کارت‌های تک‌شاخ راه ورود به اسطبل می‌باشد. هر زمان که یک تک‌شاخ قربانی یا کشته شد یا به سرقت رفت، از اسطبل خارج می‌شود.

### تأثیرات اجباری و اختیاری کارت‌ها

برخی کارت‌ها دارای تأثیرات اجباری هستند (مثلاً: "یک کارت بسوزانید"). برخی دیگر دارای تأثیرات اختیاری هستند (مثلاً: "شما می‌توانید یک تک‌شاخ از رقیبان سرقت کنید"). اگر در نوشته‌ی روی کارت، کلمه "می‌توانید" وجود داشت، آن کارت تأثیر اختیاری دارد. اگر در فازهای بازی فراموش کردید که نوشته‌ی روی کارتی که تأثیر اختیاری دارد را انجام دهید و به فاز بعدی رفتید، **نمی‌توانید** به فاز قبلی برگردید و نوشته‌ی روی کارت را انجام دهید.

اگر در فازهای بازی فراموش کردید که نوشته‌ی روی کارتی که تأثیر اجباری دارد را انجام دهید و به فاز بعدی رفتید، **باید** به فاز قبلی برگردید و نوشته‌ی روی کارت را انجام دهید.

### تأثیرگذاری کارت‌ها در شروع نوبت

کارت‌هایی که با جمله‌ی "اگر در شروع نوبت این کارت در اسطبل شما قرار دارد، ... شروع می‌شوند، دارای هیچ اولویتی نسبت به یکدیگر نیستند. شما می‌توانید کارهای نوشته شده روی کارت‌ها را با هر ترتیب دلخواهی انجام دهید. مثلاً اگر روی یکی از این کارت‌ها نوشته شده که "نوبت خود را فوراً به پایان برسانید"، می‌توانید این کارت را در اولویت آخر انجام دهید تا بتوانید کارهای نوشته شده روی کارت‌های دیگر را انجام دهید.

### تأثیرگذاری کارت‌های فوری

کارت‌های فوری را فقط می‌توان در فاز **بازی کردن** استفاده کرد. وقتی بازیکنی می‌خواهد از دست خود یک کارت بازی کند، بازیکنان دیگر می‌توانند با یک کارت فوری از آن جلوگیری کنند. این کارت را نمی‌توان در فازهای دیگر (شروع نوبت، برداشتن کارت، اتمام نوبت) استفاده کرد. برای مثال، اگر بازیکنی کارتی دارد که روی آن نوشته شده "اگر در شروع نوبت این کارت در اسطبل شما قرار دارد، یک کارت تک‌شاخ از یکی از رقیبان بکشید." شما نمی‌توانید با استفاده از کارت **نچ** جلوی آن را بگیرید.

### مخاطب نوشته‌های روی کارت‌ها

عبارت‌هایی روی کارت‌ها نوشته شده‌اند، به افراد حاضر در بازی اشاره دارند. دقت کنید که: **بازیکنان** به همه افراد اشاره دارد، حتی شما دوست عزیز. **رقیبان** به همه افراد اشاره دارد، غیر از شما دوست عزیز.

ن برای فهم بهتر این بخش را نیز مطالعه کنید.

## انتخاب مخاطب برای اعمال تأثیرگذاری

و روش برای انتخاب مخاطب وجود دارد:

**روش ۱ (ساده):** بازیکن در نوبت خود ابتدا نوشته‌ی روی کارت را می‌خواند و مخاطب را انتخاب می‌کند، در این صورت بازیکنان می‌توانند برای استفاده از کارت نچ تصمیم بگیرند.

**روش ۲ (پیشرفته):** بازیکن در نوبت خود ابتدا نوشته‌ی روی کارت را می‌خواند و مخاطب را اعلام نمی‌کند. بازیکنان می‌توانند در مدت کوتاهی برای استفاده از کارت نچ تصمیم‌گیری کنند. پس از گذشتن زمان و اعلام مخاطب دیگر نمی‌توان از کارت نچ استفاده کرد.

هر دو روش جذابیت‌های خود را دارند. دقت کنید برای جلوگیری از دعوا و جرزنی ابتدا روی روش مورد نظر توافق کنید.

## بستجوی مخزن برای یافتن کارت

عضی کارت‌ها به شما اجازه می‌دهند که در مخزن به دنبال کارت بگردید (مثلاً کارت‌های باباماهی و شاه‌ماهی). وقتی کارت مورد نظر را پیدا کردید، آن را به همه بازیکنان نشان دهید و سپس به دست خود اضافه کنید. بعد مخزن را به خوبی بُر بزنید.

## خلاص شدن از کارت‌های پسرقت

برای خلاص شدن از کارت‌های پسرقتی که در اسطبل هستند، می‌توانید از کارت‌هایی استفاده کنید که روی آنها نوشته‌ی "یک کارت را قربانی کنید" وجود دارد. بازی کردن این کارت‌ها به شما این امکان را می‌دهد که کارت پسرقت را از اسطبل خود خارج کنید.

## کارت‌های چندکاره

نوشته‌ی روی برخی از کارت‌ها از دو یا چند قسمت تشکیل شده‌است. معمولاً در این کارت‌ها کلمه‌ی "سپس" با جمله‌ی "اگر این کار را کردید" به کار رفته است. سپس: در صورتی می‌توانید نوشته‌ی پس از این کلمه را انجام دهید که نوشته‌ی قبل از آن را با موفقیت انجام داده باشید (مثلاً: "یک تک‌شاخ قربانی کنید، سپس یک کارت از روی مخزن بردارید." اگر کارتی در اسطبل خود برای قربانی کردن ندارید، نمی‌توانید از روی مخزن کارت بردارید).

گر این کار را کردید: در صورتی می‌توانید نوشته‌ی پس از این جمله را انجام دهید که نوشته‌ی قبل از آن را انجام داده باشید. معمولاً بخش اول، یک کار اختیاری است.

## عمل‌های نشدنی

گاهی اوقات انجام نوشته‌ی روی کارت‌هایی که بازی می‌شوند، امکان‌پذیر نمی‌باشد. در این صورت، نوشته‌ی روی کارت نادیده گرفته می‌شود.

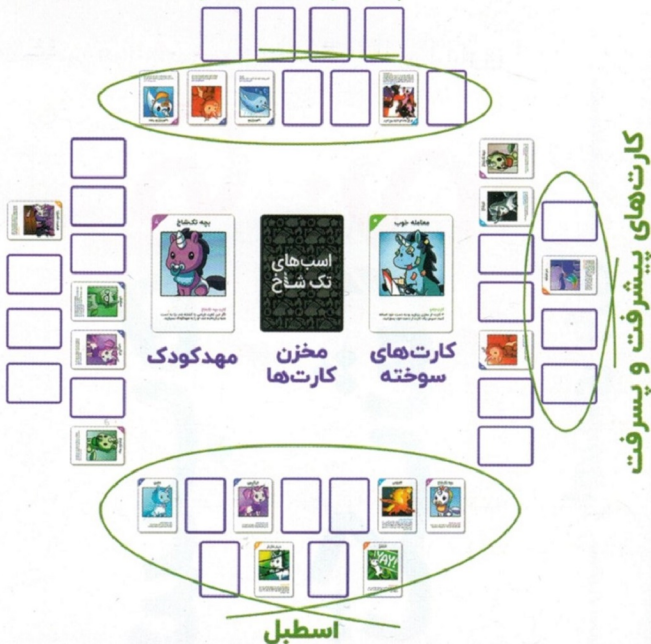
مثال‌هایی از عمل‌های نشدنی:

سوزاندن، زمانی که هیچ کارتی در دست ندارید.

قربانی کردن، زمانی که هیچ کارتی در اسطبل خود ندارید.

## نمایی از بازی

### چاپی بازی



## قوانین بازی ۲ نفره

در صورتی که این بازی را ۲ نفره انجام می‌دهید، کارهای زیر را انجام دهید تا بازی شرایط بهتری برای بازی ۲ نفره پیدا کند.

تمامی کارت‌های زیر را از مخزن خارج کنید و در جعبه قرار دهید:

- تمامی کارت‌های تک‌شاخ عادی
- کارت ملکه
- کارت دلبر که جان فرسود از او
- کارت رنگین‌کمان
- کارت زیر نظر
- کارت قربانی
- کارت حَتَمَن
- کارت یال رنگین‌کمان
- کارت دم اضافه

پیش از اینکه کارت‌های مخزن را بُر بزنید به هر یک از بازیکنان یک کارتِ نچ بدهید. سپس مخزن را بُر بزنید و به هر نفر ۵ کارت بدهید (هر نفر در مجموع ۶ کارت خواهد داشت).

از این به بعد مثل روال عادی بازی ادامه دهید.

