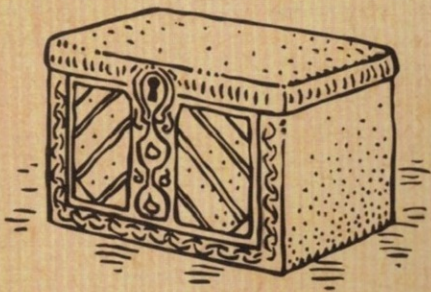


راهنمای بازی

زیرفالی



۲-۴

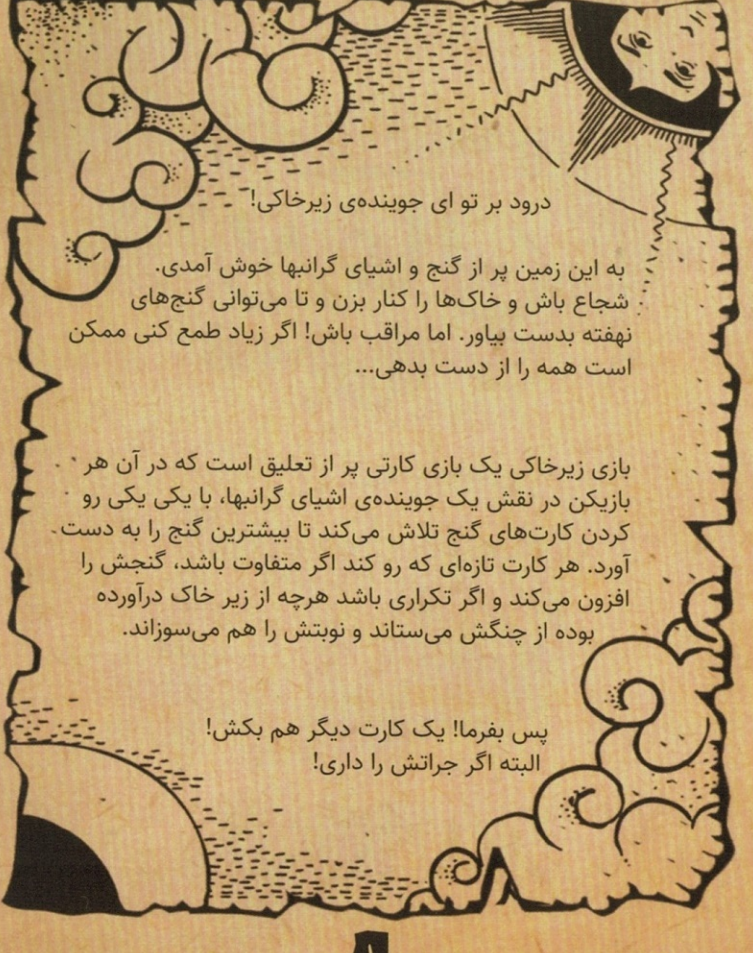
نفر

۱۵

دقیقه

+۸

سال



درود بر تو ای جوینده‌ی زیرخاکی!

به این زمین پر از گنج و اشیای گرانبها خوش آمدی.
شجاع باش و خاک‌ها را کنار بزن و تا می‌توانی گنج‌های
نهفته بدست بیاور. اما مراقب باش! اگر زیاد طمع کنی ممکن
است همه را از دست بدهی...

بازی زیرخاکی یک بازی کارتی پر از تعلیق است که در آن هر
بازیکن در نقش یک جوینده‌ی اشیای گرانبها، با یکی یکی رو
کردن کارت‌های گنج تلاش می‌کند تا بیشترین گنج را به دست
آورد. هر کارت تازه‌ای که رو کند اگر متفاوت باشد، گنجش را
افزون می‌کند و اگر تکراری باشد هرچه از زیر خاک درآورده
بوده از چنگش می‌ستاند و نوبتش را هم می‌سوزاند.

پس بفرما! یک کارت دیگر هم بکش!
البته اگر جراتش را داری!

اجزای بازی



۶۰ کارت زیرخاکی
(۱۰ نوع از هر کدام ۶ عدد)



۸ کارت انگشتری
(بازی پیشرفته)



۲ کارت راهنما



دفترچه راهنما

اجزای هر کارت



کارت انگشتری

نام انگشتر

تصویر انگشتر

صاحب این انگشتر با رو شدن «S» بلافاصله آن را در زمین خود قرار داده و تاثیر آن را خنثی می‌کند!

قابلیت انگشتر



کارت زیرخاکی

ارزش کارت

نشان کارت

تصویر کارت

چیدن بازی

• تمام کارت‌های با عدد ۲ به همراه یک کارت سکه با عدد ۴ را جدا کرده (در مجموع ۱۰ کارت) بُر بزنید و به عنوان **دسته کارت‌های سوخته** به پشت وسط میز قرار دهید.

• ۵۰ کارت باقیمانده را بُر بزنید و به عنوان **دسته‌ی کارت زیرخاکی** به پشت در وسط میز قرار دهید (بین این دو دسته فاصله کافی بگذارید).

• یک بازیکن را به شکل تصادفی انتخاب کنید تا بازی را شروع کند و بعد از او بازی به شکل نوبتی پیش می‌رود.



کارت‌های زیرخاکی

منطقه‌ی گنج



کارت‌های سوخته

• **برای بازی پیشرفته؛** کارت‌های انگشتی را بُر بزنید و به هر بازیکن ۲ کارت بدهید تا بعد از بررسی یکی را انتخاب کرده و دیگری را بسوزاند. قابلیت انگشتی که هر بازیکن انتخاب کند تا پایان بازی اعمال می‌شود. کارت‌های انگشتی همیشه در طول بازی باید به رو باشند. توضیحات بیشتر را در بخش قابلیت انگشتی‌ها بخوانید.

روش بازی

رو کردن کارت

بازیکنی که نوبت اوست باید از روی دسته‌ی کارت های زیرخاکی یک کارت کشیده و آن را به رو در منطقه‌ی گنج قرار دهد. هر کارتی که رو می‌شود بلافاصله باید قابلیتش اعمال شود. قابلیت کارت‌ها را در صفحه‌ی ۷ بخوانید.



ادامه یا جمع‌آوری

ادامه؛ بازیکن تا زمانی‌که بخواهد می‌تواند کارت رو کند و به همین شکل ادامه دهد (قابلیت هر کارت جدیدی که رو شود نیز اعمال می‌شود). اما اگر کارتی که رو می‌کند مشابه یکی از کارت‌هایی باشد که قبلاً رو کرده، بلافاصله می‌سوزد و نوبتش تمام می‌شود و تمام کارت‌هایی که رو کرده بوده در دسته‌ی کارت‌های سوخته قرار می‌گیرد (قابلیت کارتی که باعث سوختنش شده اعمال نمی‌شود).



مثال: این بازیکن با رو کردن خنجر دوم می‌سوزد و نوبتش تمام می‌شود!

...ادامه یا جمع‌آوری

جمع‌آوری؛ بازیکن می‌تواند به جای رو کردن کارت جدید (و خطر سوختن) کارت‌هایی که رو کرده بوده را جمع کند. برای اینکار تمام کارت‌هایی که در منطقه‌ی گنج رو کرده را برداشته و جلوی خود (در زمین خودش) قرار می‌دهد.

نکته ۱: هر بازیکن باید کارت‌های موجود در زمین خود را به تفکیک نوع آن جدا کند و آن‌ها را به ترتیب عددی از کم به زیاد (عدد کمتر پایین) بچیند.



مثال: زمین یک بازیکن

نکته ۲: زمین هر بازیکن باید برای بازیکنان دیگر قابل دیدن باشد!

نکته ۳: هر زمان کارتی از زمین خود یا بازیکن دیگری بر می‌دارید، باید بالاترین عدد کارت نوع مورد نظر (کارت رویی) را بردارید.

پایان نوبت

نوبت یک بازیکن زمانیکه بسوزد و یا کارت‌هایش را جمع‌آوری کند به پایان می‌رسد و بعد از آن نوبت بازیکن سمت چپ اوست که نوبت خود را با کشیدن کارت رویی دسته کارت‌های زیرخاکی شروع کند.

پایان بازی

زمانیکه یک بازیکن در نوبتش آخرین کارت دسته‌ی زیرخاکی را رو کند و بعد از آن نوبتش را با سوختن و یا جمع‌آوری تمام کند، بازی به پایان می‌رسد و زمان امتیازشماری می‌رسد.

امتیاز هر بازیکن برابر است با مجموع بالاترین عدد هر نوع از کارت‌های زمین خودش!



مثال: امتیاز این بازیکن برابر است با $۶+۷+۵+۴+۶+۷+۸ = ۴۳$

بعد از شمارش، بازیکنی که بیشترین امتیاز را گرفته باشد برنده‌ی بازی است. در صورت تساوی، بازیکنی که تعداد کارت‌های زمینش بیشتر باشد برنده است. در صورتیکه بازهم تساوی برقرار باشد، تمام بازیکنان مساوی با هم برنده هستند!



قابلیت کارت‌های زیرخاکی

۱۰ نوع کارت زیرخاکی در بازی وجود دارد که هرکدام قابلیت‌هایی دارند. قابلیت هر کارت به محض رو شدن و قرار گرفتن در منطقه‌ی گنج باید اجرا شود.

بعضی از کارت‌ها بازیکن را مجبور می‌کنند که کارت دیگری (از دسته زیرخاکی، زمین خودش، از زمین دیگران و یا از کارت‌های سوخته) را بازی کند که در این صورت آن کارت را باید در منطقه‌ی گنج قرار دهد و قابلیتش را اعمال کند.

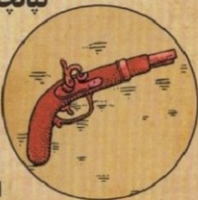
اسطرلاب؛ اول ببین بعد رو کن!

با رو شدن اسطرلاب، بازیکن باید کارت رویی از دسته کارت‌های زیرخاکی را ببیند و سپس تصمیم بگیرد که می‌خواهد آن را رو کند یا نه. اگر نخواست کارت را روی دسته برگردانده و نوپتش را با جمع‌آوری کارت‌هایی که رو کرده به پایان می‌رساند.



تپانچه؛ یک کارت از یکی بسوزان!

با رو شدن تپانچه، بازیکن باید یک کارت از زمین یک بازیکن دیگر را برداشته و در دسته کارت‌های سوخته قرار دهد. اگر حریف کارتی در زمینش نداشته باشد این قابلیت اجرا نمی‌شود.



خنجر؛ یک کارت از یکی بدزد!

با رو شدن خنجر، بازیکن باید یک کارت از زمین یک بازیکن دیگر را برداشته و در منطقه‌ی گنج قرار دهد و سپس قابلیت آن کارت را هم اجرا کند. اگر حریف کارتی در زمینش نداشته باشد این قابلیت اجرا نمی‌شود.



نکته: بازیکن باید از دسته‌ای کارت بردارد که خودش از آن نوع کارت در زمینش ندارد، انجام اینکار **اجباری** است و گاهی ممکن است باعث سوختن بازیکن شود.

مثال: بازیکنی که فرش، نعل و تپانچه در زمین خود دارد، با رو شدن خنجر نمی‌تواند فرش، نعل و تپانچه از بازیکن دیگر بدزدد!

فرش؛ از کارت‌ها محافظت می‌کند!

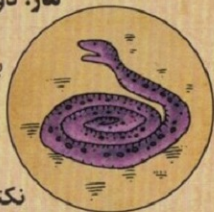
به کمک فرش، بازیکن اگر کارت تکراری رو کند، باید کارت‌هایی که قبل از فرش رو کرده را جمع‌آوری کند و به زمین خود بیاورد. خود کارت فرش می‌سوزد. اگر فرش اولین کارت رو شده باشد این قابلیت اجرا نمی‌شود.



مثال: بازیکنی یک سکه و یک تپانچه رو کرده و کارت بعدی که رو می‌کند یک فرش است. بعد از آن او ادامه می‌دهد و یک کارت دیگر رو می‌کند که باز سکه است و باعث سوختن او می‌شود. بازیکن سکه‌ی اول و تپانچه را به زمین خود آورده و فرش و سکه‌ی دوم را می‌سوزاند.

مار؛ دو کارت به اجبار رو کن!

با رو شدن مار، بازیکن باید دو کارت دیگر از دسته‌ی زیرخاکی رو کند. قابلیت هرکدام از کارت‌های رو شده اجرا می‌شود.



نکته؛ اگر کارت اجباری اول نعل، خنجر و یا نقشه باشد (که قابلیت آنها بازی شدن کارت دیگری است) کارت بازی شده توسط آنها همان کارت اجباری دوم مار شمرده می‌شود.

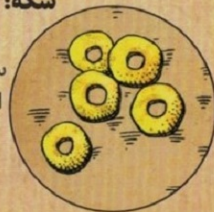
نعل؛ یک کارت از زمین خودت بازی کن!

با رو شدن نعل، بازیکن باید یک کارت از زمین خودش برداشته و در منطقه‌ی گنج قرار دهد و سپس قابلیت آن کارت را هم اجرا کند. اگر بازیکن کارتی در زمینش نداشته باشد این قابلیت اجرا نمی‌شود.



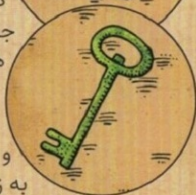
سکه؛ ارزشمند!

سکه قابلیت خاصی ندارد. اما ویژگی آن این است که اعداد آن از ۴-۹ است (باقی کارت‌ها از ۲-۷ هستند).



صندوقچه و کلید؛ دو برابر کارت جمع کن!

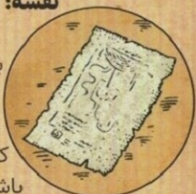
قابلیت این دو کارت تنها زمانی که بازیکن نوبت خود را با جمع آوری به پایان رسانده باشد اجرا می‌شود. اگر بازیکنی هنگام جمع آوری، هم کلید و هم صندوقچه را در منطقه‌ی گنج داشته باشد، به تعداد کارت‌هایی که جمع کرده از دسته‌ی کارت‌های سوخته کشیده و آنها را هم به زمین خود اضافه می‌کند.



مثال: بازیکنی هنگام جمع آوری، پنج کارت (شامل کلید و صندوقچه) در منطقه‌ی گنج دارد. بعد از انتقال کارت‌ها به زمین خود، کارت‌های سوخته را بُر زده و پنج کارت از آنها به شکل تصادفی کشیده و در زمین خود قرار می‌دهد.

نقشه؛ از سوخته‌ها کارت بازی کن!

با رو شدن نقشه، بازیکن باید کارت‌های سوخته را بُر زده و سپس سه کارت از روی آن برداشته و یکی را انتخاب کرده و در منطقه‌ی گنج قرار دهد و قابلیت آنرا هم اجرا کند. اگر تعداد کارت‌ها در دسته‌ی سوخته‌ها کمتر از سه باشد باید از بین آنها انتخاب کند و اگر هیچ کارتی نباشد



این قابلیت اجرا نمی‌شود.

نکته؛ اجرای این قابلیت اجباری است حتی اگر باعث سوختن بازیکن شود که در اینصورت کارت بازی شده توسط نقشه هم همراه دیگر کارت‌ها در دسته‌ی سوخته‌ها قرار می‌گیرد.

قابلیت انگشتری‌ها

زیرخاکی را می‌توانید به کمک کارت‌های انگشتری به روش پیشرفته بازی کنید. در این روش هر بازیکن یک کارت انگشتری با قابلیت ویژه دارد که آن قابلیت تا پایان بازی اعمال می‌شود. قابلیت هر کارت انگشتری، مانند کارت‌های عادی، اجباری است و باید اعمال شود. کارت‌های انگشتری همیشه در طول بازی باید به رو باشند. در ادامه قابلیت هر کارت را شرح می‌دهیم.

مارگیر

صاحب این انگشتر با رو شدن **S** باید بلافاصله آن را از منطقه‌ی گنج برداشته و در زمین خود قرار دهد و دیگر لازم نیست دو کارت اضافه رو کند.



زورگیر

صاحب این انگشتر زمانیکه با قابلیت کارت **🔪** کارتی را از بازیکن دیگری می‌سوزاند به جای قرار دادن در دسته‌ی سوخته‌ها در زمین خود قرار می‌دهد.





تیغ‌زن

صاحب این انگشتر با رو شدن **🔪** می‌تواند از هر دسته‌ای که می‌خواهد کارت بدزدد، حتی اگر از آن دسته در زمین خودش کارت داشته باشد.




مال دوست

صاحب این انگشتر زمانیکه  و  را با هم جمع کند، دو برابر کارت‌هایی که جمع‌آوری کرده از دسته‌ی سوخته‌ها کارت می‌کشد (مثلا اگر ۴ کارت جمع کرده، ۸ کارت از کارت‌های سوخته می‌کشد).




زرگر

صاحب این انگشتر در پایان بازی اگر  در زمین خود داشته باشد، ۵ امتیاز اضافه دریافت می‌کند.




نقشه خوان

صاحب این انگشتر با رو شدن  می‌تواند هر کارتی را که می‌خواهد از کل دسته‌ی کارت‌های سوخته انتخاب و در منطقه‌ی گنج بازی کند.




رند

صاحب این انگشتر با رو شدن  باید به جای یک کارت، دو کارت از زمین خود در منطقه‌ی گنج بازی کند و قابلیت هر دو را نیز اجرا کند.



طالع بین

صاحب این انگشتر با رو شدن  باید به جای یک کارت، سه کارت از روی دسته‌ی کارت‌های زیرخاکی ببیند و سپس با همان ترتیب برگرداند.



بازی ۵-۸ نفره

زیرخاکی را می‌توانید با ترکیب کردن دو نسخه از بازی با تعداد بیشتر یعنی ۸-۵ نفر بازی کنید. برای این کار:

- کارت‌های زیرخاکی دو نسخه را با هم ترکیب کنید و به جای ۱۰ کارت، با ۲۰ کارت دسته‌ی کارت‌های سوخته را بسازید (۱۸ کارت با عدد ۲ و ۲ کارت سکه با عدد ۴).
- سپس باقی کارت‌ها (۱۰۰ کارت) را با هم بُر بزنید و به عنوان دسته‌ی کارت‌های زیرخاکی استفاده کنید.
- کارت‌های انگشتی دو نسخه را با هم ترکیب نکنید و به جای آن در شروع بازی به هر بازیکن یک کارت انگشتی به شکل تصادفی (از یک نسخه) بدهید.



سرگذشت بازی

خطر کردن در زندگی مانند مواجهه با یک شمشیر پُرنده است که یا از وسط به دو نیم می‌کند و یا پاداش قابل توجهی اهدا می‌کند. این ویژگی در بازی‌ها به شکل یک مکانیزم پرکاربرد با عنوان **Push Your Luck** شناخته می‌شود که در آن بازیکن این امکان را دارد که تا جاییکه می‌خواهد ریسک کند و به این شکل احتمال دستیابی به جایزه و یا با کله زمین خوردن را بالا ببرد!

ما همیشه به این سبک علاقه داشتیم و دوست داشتیم هیجان و لذت نهفته در آن را با دوست‌داران بازی رومیزی به اشتراک بگذاریم. از آنجاییکه مدت‌ها خودمان شیفته‌ی بازی کارتی **Dead Man`s Draw** بودیم، بدون هیچ تردیدی برای برگردان به فارسی انتخابش کردیم و با کسب اجازه از طراحان بازی روند تبدیل را آغاز کردیم.

حس بازی برای ما تداعی‌کننده‌ی جوینده‌ای بود که خاک‌ها را کنار می‌زند و در جستجوی چند سکه‌ی بیشتر، از هر خطری استقبال می‌کند. پس نام بازی را **زیرخاکی** گذاشتیم و تلاش کردیم تا آیت‌های بازی را در ارتباط با تم به گونه‌ای انتخاب کنیم که معنادار و قابل فهم باشند. همچنین سبک تصویرسازی سنتی چاپ سنگی را به دلیل نزدیکی با فضا و زمان بازی انتخاب کردیم و اجرای آن را به **دستان توانمند امیر خالقی** سپردیم.

پس اگر شما هم مثل ما زمینی برای کندن و غاری برای جستجو و خرابه‌ای برای زیر و رو کردن دم دست ندارید، برای حفظ روحیه‌ی خطرپذیری خود، شانس را تا نهایت مرز شجاعت هل بدهید و زیرخاکی بجوید و زیبایی چرخش یک کارت را ببینید که یا انبوهی از گنج نصیبتان می‌کند و یا هیچ!

تیم رومیز

خلاصه روش بازی

رو کردن کارت

بازیکن در نوبت خود شروع به رو کردن کارت از روی دسته کارت‌های زیرخاکی می‌کند. هر کارتی که رو شود بلافاصله باید قابلیتش اعمال شود. بازیکن تا زمانیکه بخواهد می‌تواند کارت رو کند ولی به محض اینکه کارتی تکراری رو کند، می‌سوزد و نوبتش رد می‌شود و تمام کارت‌هایی که رو کرده بوده به دسته‌ی کارت‌های سوخته ریخته می‌شود.

جمع‌آوری

بازیکن می‌تواند به جای رو کردن کارت جدید، کارت‌هایی که رو کرده بوده را جمع کند و در زمین خودش به تفکیک نوع و از کم به زیاد، قرار دهد.

پایان بازی

زمانیکه کارت‌های دسته‌ی زیرخاکی تمام بشوند بازی به پایان می‌رسد. امتیاز هر بازیکن برابر است با مجموع **بالاترین عدد** هر نوع از کارت‌های زمین خودش!



مستفیل



رومیز

برگردانی از بازی: Dead Man`s Draw

تصویرگر و طراح لوگو: امیر خالقی

طرح و توسعه: امیر سلامتی

مدیر تولید: آرش برهان

کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر برای گروه رومیز محفوظ است.