

Game Designer: Alexander Pfister

# PORT ROYAL

داهنمای بازی



2-5  
Players



8+  
Ages



20'-50'



ARMAN  
GAMES



## چیدمان



اگر ۲ تا ۴ نفره بازی می کنید، ابتدا کارت مأموریت ویژه را (که روی آن عکس طوطی و نماد 5x5 دارد) از بازی خارج کنید. اگر ۵ نفره بازی می کنید، کارت مأموریت ویژه را به رو در میان بازیکنان بگذارید.



به هر بازیکن ۳ کارت بدهید. بازیکنان باید بدون این که این کارت‌ها را ببینند آن‌ها را به پشت جلوی خودشان بگذارند. در واقع الان هر بازیکن ۳ سکه‌ی طلا در اختیار دارد که پول اولیه‌ی او محسوب می شود.



### نکته‌ای درباره‌ی سکه‌های طلا

پشت تمام کارت‌ها تصویر سکه‌ی طلا نقش بسته است. اگر کارتی به پشت استفاده شود در حکم یک سکه‌ی طلا است. پس هر وقت قرار است تعدادی سکه دریافت کنید، باید به همان تعداد کارت را از روی دسته‌ی کارت‌ها بردارید و به پشت، بدون این که روی کارت‌ها را ببینید، جلوی خودتان بگذارید.



باقیمانده‌ی کارت‌ها را خوب بُر بزنید، دسته کنید و به پشت روی میز بگذارید، طوری که دست همه‌ی بازیکنان به آن برسد.



نزدیک دسته‌ی کارت‌ها، فضایی را برای چیدن چند کارت کنار هم خالی بگذارید. به این فضا «بندر گاه» می‌گوییم.

## 🎲 جریان بازی 🎲

بازیکنی که به تازگی به بندری سفر کرده است بازی را آغاز می‌کند و نوبت بازی به‌طور ساعتگرد می‌چرخد (به بازیکن سمت چپ می‌رسد). نوبت هر بازیکن ۲ مرحله دارد:

۲

### معامله و استخدام

برداشتن کارت  
از بندر گاه

۱

### ساختن بندر گاه

کشیدن کارت از  
دسته‌ی کارت‌ها و به‌رو  
گذاشتن آن در بندر گاه

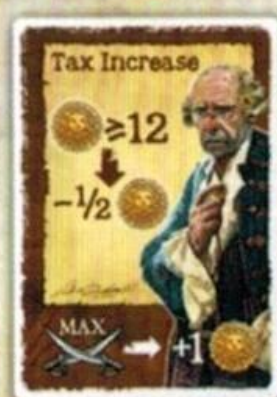
## مرحله‌ی ۱ : ساختن بندر گاه

بازیکنی که نوبت را در اختیار دارد یک کارت از دسته‌ی کارت‌ها می‌کشد، رو می‌کند و در فضای خالی کنار دسته‌ی کارت‌ها (که نامش را بندر گاه گذاشتیم) می‌گذارد. حالا باید تصمیم بگیرد که آیا کارت دیگری بکشد یا همین‌جا توقف کند. او می‌تواند کشیدن کارت‌ها را ادامه دهد و هر زمان که

صلاح دانست آن را متوقف کند و وارد مرحله‌ی بعدی بشود اما اگر آن قدر کارت بکشد تا دو کشتی هم‌رنگ در بندرگاه گذاشته شود، نوبت خود را از دست می‌دهد و باید تمام کارت‌های گذاشته شده را بسوزاند (در این حالت وارد مرحله‌ی دوم نخواهد شد و نوبت به بازیکن بعدی می‌رسد).

چهار نوع کارت در بازی وجود دارد:

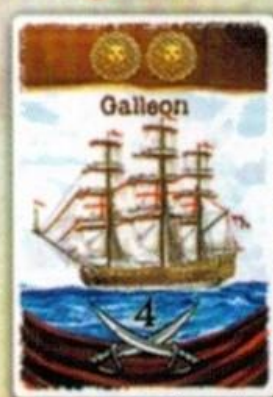
### مالیات



### مأموریت



### کشتی



### اشخاص



## اشخاص

اگر کارت کشیده شده از نوع اشخاص (با تصویر انسان، به جز گیرنده‌ی مالیات) باشد باید آن را در بندرگاه بگذارید. هر شخص، توانایی خاصی دارد که در بالای کارت با نمادی مشخص شده است. شرح مختصری از این توانایی‌ها در برگه‌ی «شرح توانایی شخصیت‌ها» ثبت شده است. تا وقتی وارد مرحله‌ی دوم (معامله و استخدام) نشده‌ایم کاری به اشخاص درون بندرگاه نداریم.



**مثال:** توانایی کارت Sailor به شکل نماد در بالای آن مشخص شده است (این شخصیت قدرت حمله‌ای به میزان ۱ دارد).

## کشتی

اگر کارت کشیده شده از نوع کشتی باشد بازیکن می‌تواند آن را در بندر گاه بگذارد تا در مرحله‌ی بعد، از آن پول به دست بیاورد. همچنین بازیکن می‌تواند در صورت امکان، کشتی را مرخص کند (یعنی آن کارت را بسوزاند). برای این کار بازیکن باید قدرت حمله‌ی خود را با قدرت حمله‌ی کشتی مقایسه کند. این قدرت با نماد شمشیر متقاطع در پایین کارت کشتی نشان داده شده است. خود بازیکن هم اگر Sailor یا Pirate استخدام کرده باشد از قدرت حمله‌ای برخوردار خواهد بود که معادل مجموع نمادهای شمشیر آنها است (درباره‌ی استخدام بعداً بیشتر خواهید آموخت). بعد از انجام مقایسه، اگر قدرت حمله‌ی بازیکن برابر یا بیشتر از قدرت کشتی بود می‌تواند کارت آن کشتی را بسوزاند، یعنی از بندر گاه خارج کند. در این حالت، کارت‌های خود بازیکن سوزانده نمی‌شوند و فقط مقایسه می‌شوند. مرخص کردن یا نگه داشتن کشتی در بندر گاه به انتخاب خود بازیکن بستگی دارد و اجباری نیست.



**مثال:** بازیکن کارت کشتی با قدرت حمله‌ی ۲ می‌کشد و چون مجموع قدرت حمله‌ی کارت‌های خودش ۳ است می‌تواند آن کشتی را مرخص کند.

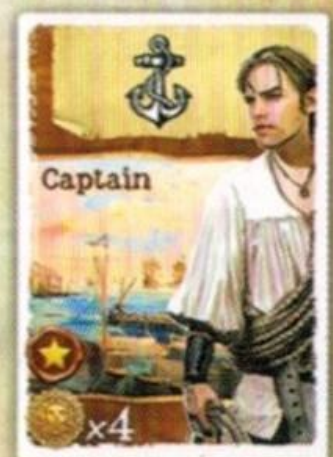
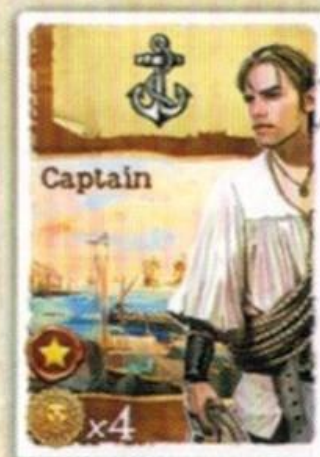
## مأموریت

اگر کارت کشیده شده از نوع مأموریت باشد (که عکس طوطی روی آن وجود دارد) باید آن را به رو روی میز بگذارید، اما نه در فضای اختصاص یافته به بندرگاه. کارت‌های مأموریت روی میز در معرض دید همه‌ی بازیکنان باقی می‌مانند. هر وقت بازیکنی بتواند یکی از مأموریت‌ها را به انجام برساند، آن کارت را برمی‌دارد.

برای انجام دادن هر مأموریت فقط کافی است نیازمندی‌های آن را تأمین کنید. این نیازمندی‌ها با ترکیبی از آیکن‌های صلیب، لنگر و اره در پایین کارت هر مأموریت مشخص شده‌اند. اگر بازیکنی موارد خواسته شده در یک مأموریت را در میان کارت‌های جلوی خودش داشته باشد، آن کارت‌ها را از جلوی خودش برمی‌دارد، می‌سوزاند و در عوض، کارت مأموریت را جلوی خودش می‌گذارد و به تعداد سکه‌ی مشخص شده روی آن کارت، پول دریافت می‌کند. بازیکنی که نوبت را در اختیار دارد می‌تواند در هر زمان که می‌خواهد (در نوبتش) و به هر تعداد که می‌تواند، کارت مأموریت دریافت کند.

### مثال: کارت مأموریتی

روی میز است که نیاز به ۲ لنگر دارد. با توجه به این که بازیکن ۲ کارت با نماد لنگر دارد می‌تواند این کارت مأموریت را در نوبت خودش بردارد.



## مالیات

اگر کارت کشیده شده از نوع مالیات باشد، هر بازیکنی که اکنون ۱۲ سکه یا بیشتر پول دارد باید نصف دارایی خود را از دست بدهد، یعنی نیمی از کارت‌های سکه‌ی خود را در میان کارت‌های سوخته‌شده بگذارد (موقع نصف کردن عدد، آن را به پایین گرد می‌کنیم؛ مثلاً کسی که ۱۳ سکه دارد باید ۶ سکه مالیات پردازد).

همچنین با توجه به نوع کارت مالیاتی که رو می‌شود، بازیکنی که بیشترین تعداد شمشیر را دارد یا بازیکنی که کم‌ترین امتیاز را دارد، یک سکه دریافت می‌کند. اگر بیشتر از یک بازیکن شرایط گرفتن سکه را داشته باشند (مثلاً اگر هیچ بازیکنی شمشیر نداشته باشد یا چند بازیکن هنوز امتیاز نداشته باشند) همه‌ی آن‌ها نفری یک سکه دریافت می‌کنند. بعد از اعمال مالیات، کارت آن را در دسته‌ی کارت‌های سوخته بگذارید و به‌طور عادی به بازی ادامه دهید.



بازیکنی که کم‌ترین امتیاز (نماد ستاره) را دارد یک سکه دریافت می‌کند.



بازیکنی که بیشترین نماد شمشیر را در میان کارت‌هایش دارد یک سکه دریافت می‌کند.

## مرحله ۲ : معامله و استخدام

در این مرحله بازیکنی که نوبت را در اختیار دارد می‌تواند از بندرگاهی که ساخته شده، کارت بردارد. تعداد کارتی که بازیکن می‌تواند بردارد به تعداد کشتی‌های موجود در بندرگاه (که قطعاً رنگ‌های متفاوتی دارند) بستگی دارد:

✠ اگر از ۰ تا ۳ کشتی موجود باشد، می‌تواند ۱ کارت بردارد

✠ اگر ۴ کشتی موجود باشد، می‌تواند ۲ کارت بردارد

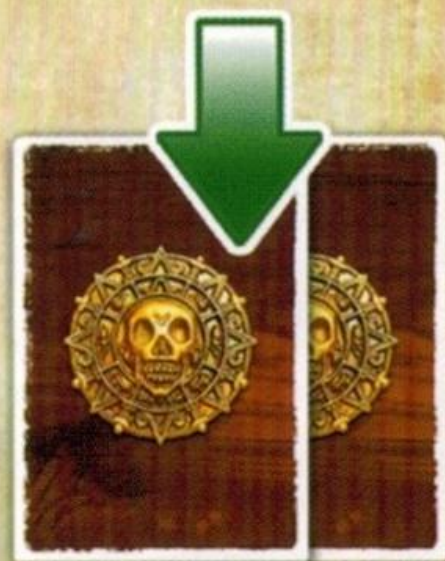
✠ اگر ۵ کشتی موجود باشد، می‌تواند ۳ کارت بردارد

کارت‌ها باید یکی یکی برداشته شوند. روی هم رفته کارت‌های کشتی به بازیکن پول می‌رسانند (**معامله**) و کارت‌های اشخاص، از بازیکن پول کم می‌کنند (**استخدام**).

### معامله

بازیکن یک کارت کشتی از بندرگاه برمی‌دارد و در دسته‌ی کارت‌های سوخته می‌گذارد. سپس به تعداد سکه‌های رسم شده روی آن کارت، سکه دریافت می‌کند.

**مثال:** اگر بازیکن این کارت کشتی را (که دو نماد سکه‌ی طلا دارد) از بندرگاه بردارد و بسوزاند، دو کارت از دسته‌ی کارت‌ها برمی‌دارد و به پشت جلوی خودش می‌گذارد.





## استخدام

بازیکن برای استخدام هر شخص باید تعداد سکه‌ی مشخص شده روی آن کارت را به بانک بدهد (یعنی همان تعداد از کارت‌های سکه‌ی خود را در ستون کارت‌های سوخته بگذارد). سپس کارت را از بندرگاه برمی‌دارد و جلوی خودش می‌گذارد تا از این به بعد بتواند از توانایی ویژه‌ی آن کارت استفاده ببرد.



**مثال:** اگر بازیکن بخواهد این Sailor را استخدام کند باید قیمت روی کارت آن را که ۳ سکه است به بانک بپردازد.

## استخدام

برداشتن یک کارت  
(از نوع اشخاص) از  
بندرگاه و پرداختن  
پول آن

## معامله

دریافت پول در ازای  
سوزاندن یک کشتی از  
بندرگاه

بعد از این که بازیکن کارهای معامله و استخدام خود را به پایان برد، تک‌تک بازیکن‌های دیگر می‌توانند یکی بعد از دیگری (به‌طور ساعتگرد) یک کارت از بندرگاه بردارند. البته

برای این کار باید ۱ سکه به بازیکنی که نوبت را در اختیار دارد (و بندرگاه را چیده است) پردازد. اگر بازیکن تصمیم بگیرد کشتی بردارد می‌تواند این ۱ سکه را از درآمد به دست آمده از آن کشتی پرداخت کند. ممکن است وقتی نوبت به بازیکنی می‌رسد که بخواهد کارت از بندرگاه بردارد، کارتی موجود نباشد. در این حالت آن بازیکن و بازیکن‌های بعد از او شانس خود را برای برداشتن کارت از دست می‌دهند و باید تا تشکیل بندرگاه بعدی صبر کنند.

بعد از این مرحله تمام کارت‌های باقی‌مانده در بندرگاه به دسته‌ی کارت‌های سوزانده منتقل می‌شود (البته ممکن است کارتی باقی نمانده باشد). حالا نوبت به بازیکن بعدی می‌رسد که مرحله‌ی ساختن بندرگاه را طی کند و بازی به همین شکل ادامه پیدا می‌کند.

## 🏁 پایان بازی 🏁

به محض این که یکی از بازیکنان بتواند ۱۲ امتیاز کسب کند آن دور، آخرین دور بازی خواهد بود، یعنی بازی به محض رسیدن نوبت به بازیکن شروع کننده به پایان می‌رسد. برنده‌ی بازی کسی است که بیشترین امتیاز را کسب کرده باشد. اگر دو یا چند نفر در داشتن بیشترین امتیاز با هم برابر باشند، در بین آنها بازیکنی که بیشتر از همه پول دارد برنده‌ی بازی خواهد بود.

**مثال:** یک دور از اواسط یک بازی ۴ نفره را مرور می‌کنیم:

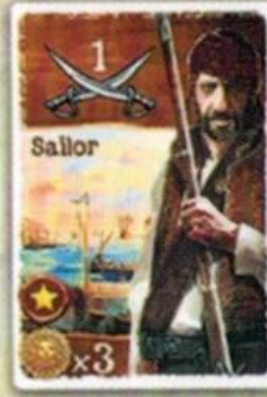
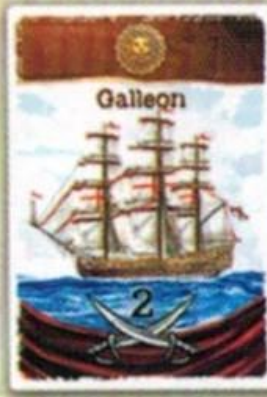
نوبت بازی مهتاب است. او در بندرگاه خود ۷ کارت گذاشته و وارد مرحله‌ی «معامله و استخدام» شده است. چون ۴ کشتی در بندرگاه وجود دارد، مهتاب می‌تواند ۲ کارت بردارد. او ابتدا ۳ سکه می‌پردازد و کارت Trader (با پرچم آبی) را برمی‌دارد. حالا از خاصیت کارت Trader استفاده می‌کند و کارت کشتی با پرچم آبی را می‌سوزاند و ۴ سکه می‌گیرد.



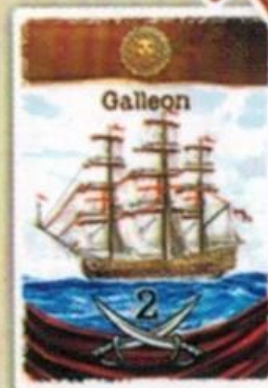
حالا نوبت حسین است که یک کارت از بندرگاه مهتاب بردارد. او چون از قبل کارت Admiral داشته و تعداد کارت‌های بندرگاه ۵ تا است، ابتدا ۲ سکه از بانک می‌گیرد، سپس یک کشتی با نماد ۲ سکه برمی‌دارد، می‌سوزاند و در ازای آن ۲ سکه می‌گیرد و یکی از سکه‌ها را به مهتاب می‌دهد.



نوبت حمید است که یک کارت از بندرگاه مهتاب بردارد. او ۴ سکه به بانک و ۱ سکه به مهتاب می‌پردازد و کارت **Settler** (با نماد اره) را برمی‌دارد.



آخرین بازیکن، مریم است که می‌تواند یک کارت از بندرگاه مهتاب بردارد. او چون کارت **Governor** دارد می‌تواند یک کارت بیشتر (۲ کارت) بردارد و چون کارت **Mademoiselle** دارد، هزینه‌ی استخدام برایش ۱ سکه ارزان‌تر است.



مریم ابتدا یک کشتی با نماد ۲ سکه را می‌سوزاند و ۲ سکه دریافت می‌کند که یکی از آن‌ها را به مهتاب می‌دهد. سپس ۲ سکه به بانک و ۱ سکه به مهتاب می‌پردازد و کارت **Sallor** را (که قیمتش ۳ سکه است) برمی‌دارد.