

7 WONDERS™ DUEL

قوانين

Antoine Bauza & Bruno Cathala

Antoine Bauza

"آغاز را به انجام، اشارتی نیست..."

هرودوت، مورخ یونانی

به "7 Wonders: Duel" (شگفتی‌های [عجایب] هفت‌گانه: نبرد تن‌به‌تن) خوش آمدید!
"7 Wonders: Duel" نسخه‌ی دو نفره‌ی بازی پُر فروش "7 Wonders" است.
این بازی، برخی از مکانیزم‌های اصلی برادر بزرگ‌تر خود را در خود دارد.
اما چالشی نو ارائه می‌کند که مختص بازی‌های دو نفره است...



اجزاء بازی

- صفحه‌ی بازی
- ۲۳ کارت دوره‌ی اول
- ۲۳ کارت دوره‌ی دوم
- ۲۰ کارت دوره‌ی سوم
- ۷ کارت انجمن‌های صنفی
- ۱۲ کارت شگفتی
- ۴ توکن ارتش
- ۱۰ توکن پیشرفت
- نشان نبرد
- ۳۱ سکه (۱۴ سکه‌ی ۱ آریوسی، ۱۰ سکه‌ی ۳ آریوسی و ۷ سکه‌ی ۶ آریوسی)
- دفترچه‌ی ثبت امتیازات
- کتابچه‌ی قوانین بازی
- برگه‌ی اطلاعات کمکی

روند کلی و هدف بازی

در "7 Wonders: Duel" هر بازیکن، رهبری تمدنی را بر عهده گرفته و ساختمان‌هایی را بنا کرده و شگفتی‌هایی را خلق خواهد کرد. ساختمان‌ها و شگفتی‌هایی که یک بازیکن می‌سازد، روی هم‌رفته، "شهر" نامیده می‌شوند.

هر بازی، در ۳ دوره برگزار شده و برای هر دوره، از یکی از ۳ دسته کارت موجود (ابتدا، کارت‌های دوره‌ی اول، سپس کارت‌های دوره‌ی دوم و در پایان، کارت‌های دوره سوم) استفاده می‌شود. هر کارت، نماد یک ساختمان است.

همه‌ی دوره‌ها به یک شکل بازی می‌شوند و در آن‌ها، هر بازیکن، شانس بازی با تقریباً ۱۰ کارت و به دست آوردن سکه، تقویت ارتش، افزایش اکتشافات علمی و گسترش دادن شهر خود را دارد.

در "7 Wonders: Duel" ۳ روش برای رسیدن به پیروزی وجود دارد: چیرگی نظامی مطلق، چیرگی علمی مطلق و پیروزی مدنی.

چیرگی نظامی مطلق و چیرگی علمی مطلق می‌توانند در هر لحظه از بازی، اتفاق افتاده و بازی را بلافاصله خاتمه دهند. پس از پایان دوره سوم، اگر هیچ بازیکنی به چیرگی مطلق -نظامی یا علمی- نرسیده باشد، مجموع امتیازات بازیکنان محاسبه شده و بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز را داشته باشد، به‌عنوان برنده اعلام می‌شود.



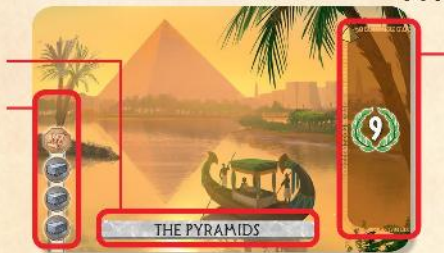
عناصر اصلی بازی

صفحه‌ی بازی

صفحه‌ی بازی، محل رقابت نظامی دو شهر با یکدیگر است. صفحه، به ۹ ناحیه و ۱۹ خانه تقسیم شده‌است. آخرین خانه‌ها از هر سمت، نماد پایتخت‌های دو بازیکن هستند. همچنین توکن‌های ارتش و توکن‌های پیشرفت مورد استفاده در هر دور بازی نیز بر روی صفحه قرار می‌گیرند.

کارت‌های شگفتی

هر یک از کارت‌های بزرگ شگفتی، نشان‌دهنده‌ی یکی از شگفتی‌های (عجایب) جهان باستان است. هر یک از شگفتی‌ها، دارای یک نام، یک هزینه‌ی ساخت و یک تأثیر ویژه هستند.



توکن‌های ارتش

توکن‌های ارتش، نشان‌دهنده‌ی منافعی هستند که یک شهر، در صورت برتری نظامی بر شهر رقیب، به چنگ می‌آورد.



توکن‌های پیشرفت

توکن‌های پیشرفت، نشان‌دهنده‌ی تأثیرات ویژه‌ای هستند که شما، با جمع‌آوری جفت‌های مشخصی از نمادهای علمی، از آن‌ها بهره‌مند می‌شوید.



نشان نبرد

نشان نبرد، نشان‌دهنده‌ی برتری نظامی یک شهر بر شهر دیگر (پیش از چیرگی نظامی مطلق)، بر روی صفحه است.



سکه‌ها

سکه‌ها، در ساخت ساختمان‌های مشخص و خرید مصالح ساختمانی، به شما کمک می‌کنند. خزانه‌ی بازیکن - که مجموعه‌ی سکه‌های جمع‌آوری‌شده‌ی او هستند - در پایان بازی، برای او امتیازات پیروزی به همراه خواهد داشت.



کارت‌های دوره و کارت‌های انجمن‌های صنفی

در "7 Wonders: Duel" هر کدام از کارت‌های دوره و کارت‌های انجمن‌های صنفی، نماد یک ساختمان هستند. هر کارت ساختمان، دارای یک نام، یک هزینه ساخت و یک تأثیر ویژه است.



۷ نوع ساختمان مختلف در بازی وجود دارد که با توجه به حاشیه‌ی رنگی‌شان، به‌راحتی قابل‌شناسایی هستند.

- مواد خام (کارت‌های قهوه‌ای):

- این ساختمان‌ها، این مصالح را تولید می‌کنند:
- محصولات کارخانه‌های (کارت‌های خاکستری):
- این ساختمان‌ها، این محصولات را تولید می‌کنند:
- ساختمان‌های شهری / غیرنظامی (کارت‌های آبی):

این ساختمان‌ها، امتیازات پیروزی را با خود به‌همراه دارند:

- ساختمان‌های علمی (کارت‌های سبز):

این ساختمان‌ها، امتیازات پیروزی و این نمادهای علمی را با خود به‌همراه دارند:

- ساختمان‌های تجاری (کارت‌های زرد):

این ساختمان‌ها، سکه‌هایی را نصیب صاحبان خود می‌کنند، مصالح ساختمانی تولید می‌کنند، فواین داد و ستد را تغییر می‌دهند و گاهی نیز امتیازات پیروزی را با خود به‌همراه دارند.

• ساختمان‌های نظامی (کارت‌های قرمز):



این کارت‌ها، قدرت نظامی شما را افزایش می‌دهند:

• انجمن‌های صنفی (کارت‌های بنفش):

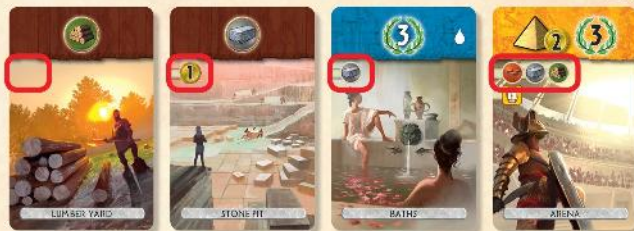
این ساختمان‌ها، بر اساس معیارهایی خاص، برای شما، امتیازاتی به‌همراه خواهند داشت.

نکته: در بین کارت‌های دوره‌ی سوّم، خبری از مواد خام (کارت‌های قهوه‌ای) یا محصولات کارخانه‌های (کارت‌های خاکستری) نیست ولی کارت‌های انجمن‌های صنفی (کارت‌های بنفش) در این دوره، موجود هستند.

هزینه‌ی کارت‌ها

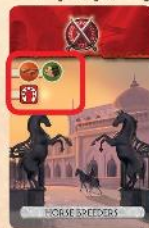
قسمت کوچکی که در پایین نوار رنگی بالای کارت -در سمت چپ- دیده می‌شود، هزینه‌ی ساخت ساختمان را نشان می‌دهد. اگر این قسمت، خالی باشد، ساختن ساختمان، نیاز به هیچ مصالحی ندارد.

مثال: کارگاه چوب، رایگان است؛ معدن سنگ، یک سکه هزینه دارد؛ حمام، برای ساخته شدن، به یک سنگ نیاز دارد و آبرناه، نیازمند یک آجر، یک سنگ و یک چوب است.



در آغاز دوره‌ی دوّم، برخی از ساختمان‌ها، هم هزینه‌ی ساخت دارند و هم شرایط ساخته شدن به‌صورت رایگان را دارند: اگر بازیکن قبلاً ساختمانی را که در قسمت هزینه‌ی کارت جدید دیده می‌شود، ساخته باشد، می‌تواند ساختمان جدید را رایگان بسازد.

مثال: ساختن کارگاه پرورش اسب، نیازمند یک آجر و یک چوب است یا مالکیت یک اصطبل (یعنی اگر قبلاً اصطبل را ساخته باشید، می‌توانید بدون هیچ هزینه‌ای، کارگاه پرورش اسب را بسازید).



آماده‌سازی

۱. صفحه‌ی بازی را به شکلی که در تصویر می‌بینید، بین دو بازیکن قرار دهید.
۲. نشان نبرد را در خانه‌ی بی‌طرف، در وسط صفحه‌ی بازی قرار دهید.
۳. چهار توکن ارتش را "به‌رو" در خانه‌های مربوطه قرار دهید.
۴. توکن‌های پیشرفت را بُر زده و ۵ تا از آن‌ها را به صورت اتفاقی برداشته و "به‌رو" روی صفحه بچینید. بقیه‌ی توکن‌های پیشرفت را به جعبه‌ی بازی برگردانید.
۵. هر بازیکن، (معادل) ۷ آربوس، سکه از بانک می‌گیرد.



یک دسته کارت برای هر دوره

بدون این که نگاه کنید، از هر دسته، ۳ کارت را به جعبه‌ی بازی برگردانید.

سپس به صورت اتفاقی ۳ کارت انجمن‌های صنفی را برداشته و بدون این که نگاه کنید، به کارت‌های دوره‌ی سوّم اضافه کنید. بقیه‌ی کارت‌های انجمن‌های صنفی را به جعبه برگردانید.

مرحله‌ی انتخاب شگفتی‌ها (عجایب)

• آغازکننده‌ی بازی را تعیین کنید.

• ۱۲ کارت شگفتی را خوب بُر بزنید.

• ۴ تا از شگفتی‌ها را به صورت تصادفی، "به‌رو"، بین دو بازیکن بچینید.

• بازیکن اوّل (آغازکننده)، یکی از شگفتی‌ها را انتخاب می‌کند.

• بازیکن دوّم، دو تا دیگر از شگفتی‌ها را برمی‌دارد.

• بازیکن اوّل، آخرین شگفتی باقی‌مانده را برمی‌دارد.

• دوباره ۴ کارت بچینید و همان زوند را تکرار کنید؛ مُنتها این بار، بازیکن دوّم، کار را شروع می‌کند!

با انجام این کار، هر بازیکن، برای شروع بازی، ۴ کارت شگفتی در اختیار خواهد داشت که باید آن‌ها را به‌شکل یک ستون عمودی، در سمت چپ محوطه‌ی بازی خود قرار دهد.

بار اوّلی که بازی می‌کنید، مرحله‌ی انتخاب شگفتی‌ها را نادیده گرفته و این کارت‌ها را بردارید.

بازیکن اوّل:

- اهرام ثلاثه (سه‌گانه‌ی مصر)
- فانوس دریایی اسکندریه
- معبد ارتمیس
- مجسمه‌ی زئوس

بازیکن دوّم:

- سیرکوس ماکسیموس (استادیوم بزرگ اسپدوانی روم باستان)
- پیراتوس (بندر بزرگ آتن)
- جاده‌ی آپیا (ملکه‌ی جاده‌های جهان)
- مجسمه‌ی غول‌پیکر کولوسوس



ساخت و ساز در "7 Wonders: Duel"

در طول بازی، شما ساختمان‌ها را می‌سازید و شگفتی‌ها را خلق می‌کنید. بیش‌تر ساختمان‌ها، هزینه‌ی ساختی شامل مصالح ساختمانی دارند. برخی از ساختمان‌ها رایگان هستند و برخی نیز هزینه‌ی نقدی (سکه) دارند. برخی از آن‌ها نیز، هم هزینه‌ی ساخت دارند و هم می‌توانند -تحت شرایطی- رایگان ساخته شوند. شگفتی‌ها، همگی هزینه‌ی ساختی شامل مصالح ساختمانی دارند.

ساخت و سازهای رایگان

برخی کارت‌ها (ساختمان‌ها)، هزینه‌ی ساخت ندارند و بدون نیاز به هیچ پرداختی، وارد بازی می‌شوند.
مثال: ساختن کارگاه چوب، هیچ هزینه‌ای ندارد.



هزینه از محل مصالح ساختمانی

برخی کارت‌ها هزینه‌هایی دارند که باید از محل مصالح ساختمانی پرداخت شوند. شما، برای ساختن این کارت‌ها (ساختمان‌ها) باید مصالح مورد نیاز را تولید کنید و/یا با توجه به قوانین داد و ستد، از بانک بخرید.

تولید

مصالح ساختمانی یک شهر، از طریق کارت‌های قهوه‌ای، کارت‌های خاکستری، برخی کارت‌های زرد و برخی شگفتی‌ها تولید می‌شوند.

مثال: آنتوان، در شهر خود، ۱ سنگ، ۳ آجر و ۱ پاپیروس تولید می‌کند.



اگر شما همه‌ی منابعی را که کارت (ساختمان)تان نیاز دارد، در شهر خود داشته باشید، می‌توانید آن کارت (ساختمان) را بسازید.

مثال: آنتوان می‌تواند حمام (۱ سنگ) و یادگان (۱ آجر) را بنا کند زیرا شهرش، مصالح مورد نیاز آن‌ها را تولید می‌کند اما نمی‌تواند داروسازی (۱ شیشه) را بسازد مگر این‌که وارد داد و ستد شود.



نکته‌ی مهم: مصالح ساختمانی، طی عملیات ساخت و ساز، خرج نمی‌شوند. آن‌ها می‌توانند در هر دور از بازی (تا پایان بازی) مورد استفاده قرار بگیرند. اگر استثنایی پیش نیاید، تولید یک شهر هرگز کاهش نمی‌یابد.

داد و ستد

گاهی شما تمایل دارید که ساختمانی را بسازید ولی مصالح مورد نیاز را در اختیار ندارید. در چنین مواردی، شما همواره می‌توانید مصالحی را که کم دارید، از بانک بخرید. بهای مصالح، در طول بازی تغییر می‌کند. این تغییرات، به شکل زیر محاسبه می‌شوند:

بهای هر واحد از یکی از مصالح ساختمانی = تعداد همان نوع خاص از مصالح ساختمانی که توسط کارت‌های قهوه‌ای و خاکستری، در شهر رقیب تولید می‌شوند + ۲

توضیحات تکمیلی

- توجه داشته باشید که اگرچه بهای مصالح، بر اساس میزان تولید مصالح مشابه در شهر رقیب تعیین می‌شود، شما باید این بها را به بانک بپردازید.
- هیچ محدودیتی برای خرید مصالح در یک نوبت وجود ندارد!
- مصالحی که با استفاده از کارت‌های زرد و شگفتی‌ها، تولید می‌شوند، شامل این قانون نمی‌شوند!
- برخی از ساختمان‌های تجاری (کارت‌های زرد)، قوانین تجارت را تغییر داده و بهای برخی از مصالح ساختمانی را ۱ سکه (۱ آریوس) تعیین می‌کنند.

هزینه‌های نقدی

هزینه‌ی برخی کارت‌ها را باید نقدی پرداخت کرد. این سکه‌ها را باید وقتی که ساختمان ساخته می‌شود، به بانک پرداخت کنید.

مثال: هزینه‌ی ساختن دفترخانه، ۲ سکه و هزینه‌ی ساختن معدن سنگ، ۱ سکه است.



هزینه‌های ترکیبی (نقدی و غیرنقدی)

هزینه‌ی برخی کارت‌ها ترکیبی از نقدی و غیرنقدی است. برای ساختن چنین ساختمان‌هایی، شما هم باید هزینه‌ی نقدی (سکه) را بپردازید و هم باید مصالح مورد نیاز را تولید کنید یا بخرید.

مثال: برونو می‌خواهد کاروان‌سرای بسانزد که هزینه‌اش، ۲ سکه، ۱ شیشه و ۱ پاپیروس است، برونو در مجموع باید ۷ سکه (۷ آریوس) بپردازد. ۲ سکه به‌ازای هزینه‌ی نقدی کارت، ۳ سکه برای شیشه (چون آنتوان ۱ شیشه تولید می‌کند) و ۲ سکه برای پاپیروس (که آنتوان هم تولید نمی‌کند).




شرایط ساخت و ساز رایگان (زنجیره‌های ساختمانی)

برخی ساختمان‌ها، نشان‌های زنجیره‌ی ساختمانی (به‌رنگ سفید) را در خود دارند.

برخی ساختمان‌ها در دوره‌ی دوم و سوم، در قسمت هزینه‌های خود، نشان زنجیره‌ای را دارند که با یکی از ساختمان‌های دوره‌ی اول یا دوم، مرتبط است.

اگر شما، ساختمان قبلی دارای نشان مورد نظر را در شهر خود داشته باشید، می‌توانید ساختمان جدید را رایگان بنا کنید.

مثال:

آنتوان، حمام را ساخته‌است. در دوره‌ی دوم، از آن‌جا که نشان  روی کارت حمام دیده می‌شود، آنتوان می‌تواند آبراه را به‌رایگان بسازد.

برونو، قبلاً حصار را ساخته‌است. در دوره‌ی سوم، او می‌تواند برج و بارو را رایگان بنا کند.



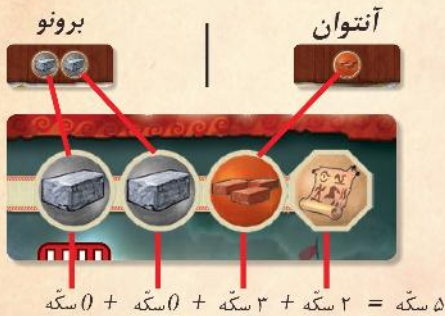
مثال: برونو، با استفاده از کارگاه سنگ خود، ۲ واحد سنگ تولید می‌کند.

• اگر آنتوان بخواهد یک یا چند واحد سنگ بخرد، باید به‌ازای هر واحد سنگ، ۴ سکه (۴ آریوس) به بانک بپردازد.

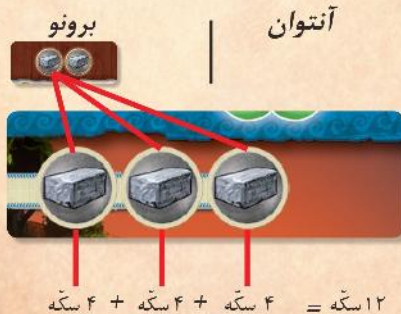
• اگر خود برونو، یک واحد سنگ دیگر بخواهد، باید ۱ سکه (۱ آریوس) بپردازد زیرا آنتوان (رقیب) در شهر خودش هیچ سنگی تولید نمی‌کند.



برونو می‌خواهد برج و بارویی بنا کند که چنین هزینه‌ای را به‌دنبال خواهد داشت: ۲ سنگ، ۱ آجر و ۱ پاپیروس او در شهر خود، ۲ سنگ دارد. پس او باید آجر و پاپیروس را که کم دارد، بخرد. از آن‌جا که آنتوان (رقیب) در شهر خود، ۱ آجر دارد، برونو باید (۲+۱) سکه به بانک بپردازد و برای پاپیروس نیز باید فقط ۲ سکه (۲+۰) بپردازد زیرا آنتوان هم هیچ پاپیروسی در شهر خود ندارد.



آنتوان می‌خواهد آبراهی بسازد که هزینه‌اش ۳ سنگ است. از آن‌جا که خودش هیچ سنگی تولید نمی‌کند، باید ۱۲ سکه به بانک بپردازد. زیرا برونو با استفاده از کارت‌های قهوه‌ای خود، ۲ سنگ تولید می‌کند که باعث می‌شود بهای هر واحد سنگ، به (۲+۲) سکه برسد و آنتوان، ۳ سنگ نیاز دارد؛ پس: ۳×۴=۱۲.



نگاهی کلی به بازی

بازی در دوره‌ی اول آغاز شده، در دوره‌ی دوم ادامه یافته و در دوره‌ی سوم، پایان می‌یابد. در صورت چیرگی مطلق (چه نظامی، چه علمی)، بازی بلافاصله به پایان می‌رسد.

پس از این که کارت خود را بازی کردید، هر کارتی را که "به‌پشت" قرار گرفته و حالا دیگر "در دسترس" است، "رو" کنید.

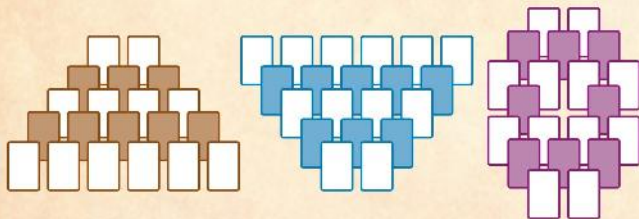
نکته:

- برخی شگفتی‌ها، به شما امکان می‌دهند دوباره بازی کنید. شما، نوبت دیگر خود را پس از "رو کردن" کارت‌های "تازه در دسترس قرار گرفته"، بازی می‌کنید.
- اگر بازیکنی، در پایان یک دوره و در زمانی که کارت دیگری باقی نمانده باشد، شانس بازی کردن دوباره را پیدا کند، با عرض شرمندگی، باید شانس‌اش را بگذارد در کوزه!

نگاهی کلی به یک دوره

آماده‌سازی و چیدمان

در آغاز هر دوره، دسته کارت مربوطه را پُر بزنید، سپس ۲۰ کارت را طبق چیدمان متناسب با آن دوره، بر روی میز بچینید (صفحه‌ی آخر راهنما را ببینید). دقت کنید که برخی کارت‌ها "به‌رو" و برخی دیگر "به‌پشت" چیده می‌شوند.



نوبت بازی

در "7 Wonders: Duel" بازیکنان به‌نوبت بازی می‌کنند. بازیکن اول (آغازکننده بازی)، دوره‌ی اول را آغاز می‌کند.

در نوبت خود، شما باید یکی از کارت‌های "در دسترس" طبق چیدمان دوره را انتخاب کرده و بازی کنید. کارتی "در دسترس" محسوب می‌شود که هیچ بخشی از آن به‌توسط کارت‌های دیگر پوشانده نشده باشد.

مثال: چهار کارت پایینی (حجام، معن سنگ، کارگاه چوب و دفترخانه) در دسترس و سایر کارت‌ها "غیرقابل دسترس" هستند.



شما می‌توانید کارتی را که انتخاب کرده‌اید، به 3 روش بازی کنید:

- ساختن ساختمان
- باطل کردن کارت، برای دریافت سکه
- خلق یک شگفتی (یکی از عجایب هفت‌گانه)

۱. ساختن یک ساختمان

برای ساختن یک ساختمان، شما، هزینه ساخت آن را پرداخت کرده و آن را پیش‌روی خود می‌گذارید. ساختمان، هم‌اکنون جزئی از شهر شماست. هم‌زمان با پیش رفتن بازی، کارت‌ها (ساختمان‌های خود را بر اساس رنگ، مرتب کنید تا راحت‌تر بتوانید شهر خود را کنترل کنید.



۲. باطل کردن کارت. برای دریافت سکه

شما، کارت انتخابی خود را باطل کرده و به‌ازای آن، ۲ سکه، ۱ سکه به‌ازای هر کارت زردی که در شهر خود دارید، از بانک دریافت می‌کنید. این پول، به خزانه‌ی شهر شما افزوده می‌شود.

کارت‌های باطل‌شده، به‌پشت، در کنار صفحه‌ی بازی قرار می‌گیرند. بازیکنان، در صورت نیاز و تمایل، می‌توانند آزادانه دسته‌ی کارت‌های باطل‌شده را واریسی کنند. مثال پرونو، کارت آبراه را باطل می‌کند. او با این کار، ۴ سکه از بانک می‌گیرد (۳ سکه برای باطل کردن و ۲ سکه برای کارت‌های میخانه و انبار آجر که در شهر خود دارد).



پایان یک دوره

وقتی که همی ۲۰ کارت یک دوره، بازی شدند، آن دوره به پایان می‌رسد.

برای چیدمان دوروی بعدی آماده شوید.

بازیکنی که ارتش ضعیفتری دارد، تصمیم می‌گیرد که چه کسی دوران بعدی را آغاز کند. بازیکنی ارتش ضعیفتری دارد که نشان نبرد در صفحه‌ی بازی به سمت او حرکت کرده باشد. اگر ارتش‌های دو بازیکن باهم برابر بودند، بازیکنی که آخرین کارت دوروی قبلی را بازی کرده، اولین کارت دوروی بعدی را نیز بازی می‌کند.

۴. خلق یک شگفتی (یکی از عجایب هفت‌گانه)

شما هزینه‌ی ساخت شگفتی‌ها را پرداخت می‌کنید (ته هزینه‌ی کارت دوره را) و سپس کارت خود را به پشت، طوری در زیر کارت شگفتی ساخته‌شده قرار دهید که تنها بخشی از آن قابل‌رویت باشد. کارت دوروی بازی‌شده، هیچ تأثیری بر بازی ندارد بجز این‌که نشان می‌دهد که یک شگفتی خلق شده‌است.

مثال: آنتوان، یکی از کارت‌های در دسترس‌اش را برمی‌دارد تا مجسمه‌ی کولوسوس را بسازد؛ با هزینه‌ی ۳ آجر و ۱ شیشه او، پس از پرداخت هزینه‌ی ساخت کولوسوس (ته هزینه‌ی کارت) که انتخاب کرده، کارت انتخابی‌اش را به پشت، از سمت راست، زیر کارت کولوسوس قرار می‌دهد و نشان نبرد را ۲ خانه جابه‌جا می‌کند.



۷ شگفتی، نه بیشتر!

در طول یک بازی، فقط ۷ شگفتی می‌توانند خلق شوند. به محض آن‌که یکی از بازیکنان، هفتمین شگفتی را خلق کرد، آخرین (هشتمین) شگفتی، بلافاصله به جعبه‌ی بازی برگردانده می‌شود.

مثال: آنتوان، مجسمه‌ی کولوسوس را خلق کرده‌است. ۷ شگفتی تا کنون خلق شده‌است (۶ تا بدست برونو و ۳ تا بدست آنتوان). آنتوان، اهرام ثلاثه را به جعبه‌ی بازی برمی‌گرداند.



دانش و پیشرفت

۴ نشان علمی مختلف در این بازی وجود دارد:



هرگاه که شما یک جفت از نشان‌های علمی مشخصی را به دست بیاورید، می‌توانید بلافاصله یکی از توکن‌های پیشرفت روی صفحه‌ی بازی را برای خود انتخاب کنید. این توکن، تا پایان بازی، در شهر شما باقی خواهد ماند.

توضیح: نشان‌های علمی در ساختمان‌های علمی (کارت‌های سبز) و روی توکن‌های پیشرفت یافت می‌شوند.

چیرگی علمی مطلق

اگر شما، ۶ نشان علمی مختلف به دست بیاورید، بلافاصله به چیرگی علمی مطلق رسیده و بازی را می‌بزید.

ارتش

هر سپر روی ساختمان‌های ارتشی (کارت‌های سرخ) یا شگفتی‌ها، به دارنده‌اش اجازه می‌دهد که بلافاصله، نشان نبرد را یک خانه به‌سوی پایتخت حریف به‌جلو ببرد. بنابراین در طول بازی، نشان نبرد، بارها در مسیر خود، جلو و عقب خواهد رفت.

وقتی که نشان نبرد، وارد یکی از "ناحیه"ها می‌شود (که با خطچین مشخص شده‌اند)، بازیکن فعال (که نشان نبرد را حرکت داده‌است)، از تأثیر توکن مربوطه سود برده و توکن را به جعبه‌ی بازی برمی‌گرداند.

مثال: آنتوان، میدان تیر را بنا کرده‌است؛ یک ساختمان ارتشی که ۳ نشان سپر در خود دارد. او، بلافاصله، نشان نبرد را ۲ خانه به‌سمت پایتخت برونو حرکت می‌دهد. با این کار، او وارد یک ناحیه‌ی جدید می‌شود و از توکن ارتش این ناحیه استفاده می‌کند؛ برونو، ۲ تا از سکه‌هایش را باطل می‌کند و سپس توکن ارتش به جعبه باز می‌گردد.

چیرگی نظامی مطلق

اگر نشان نبرد، وارد پایتخت رقیب بشود، شما بلافاصله به چیرگی نظامی مطلق رسیده و بازی را می‌بزید.



طراحان: آنتوان باوزا و برونو کاتالا

گرافیکست: میگوئل کومبرا

مترجم: دکتر کیومرث قنبری آذر


تنظیم راهنمای فارسی: مجید علی‌نژاد


آرانه‌ای از شرکت سرزمین ذهن زیبا و سایت سیاره بازی

www.LBMind.com

www.BaziPlanet.com

تلفن: ۰۲۱-۸۸۷۲۸۹۶۲

 @LBMiND

 @LBMiND

 @BGPersianRules

بازی، در صورت چیرگی مطلق نظامی یا علمی- یکی از طرفین یا پس از پایان دوره‌ی سوّم، به پایان می‌رسد.

پیروزی مدنی (غیر نظامی)

اگر تا پیش از پایان دوره‌ی سوّم، هیچ بازیکنی به چیرگی مطلق دست پیدا نکرد، بازیکنی که در پایان دوره‌ی سوّم، بیشترین امتیاز پیروزی را به‌دست آورده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

برای محاسبه‌ی مجموع امتیازات خود، موارد زیر را باهم جمع کنید:

• امتیازات نظامی‌تان (۵، ۲، ۰ یا ۱۰) با توجه به مکان فرارگیری نشان نبرد).

• امتیازات ساختمان‌های‌تان (کارت‌های آبی، سبز، زرد و بنفش).

• امتیازات شگفتی‌هایی که خلق کرده‌اید.

• امتیازات پیشرفت‌تان.

• خرائه‌ی شهرتان: هر مجموعه‌ی کامل از ۳ سگه، ۱ امتیاز برای شما در بر خواهد داشت.

در صورت تساوی امتیازات، بازیکنی که بیشترین امتیاز را از محل ساختمان‌های شهری (کارت‌های آبی) اش کسب کرده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تساوی مجدد، بازیکنان می‌توانند از یک پیروزی مشترک لذت ببرند.

نکته یک دفترچه برای ثبت امتیازات در جعبه هست که به شما کمک می‌کند مجموع امتیازات خود را حساب کنید یا بازی‌های بیادماندنی‌تان را ثبت کنید!

www.LBMind.com



توضیح نمادها

توکن ارزش



تاراج ۲ یا ۵ سگه‌ی رقیب!

بسته‌به نوع توکن، رقیب شما، ۲ یا ۵ سگه از دست می‌دهد! این سگه‌ها به بانک برگردانده می‌شوند. سپس توکن، به جعبه‌ی بازی برمی‌گردد. اگر رقیب، به اندازه‌ی کافی سگه نداشته باشد، همه‌ی سگه‌هایی را که دارد، می‌پردازد

توکن پیشرفت



ریاضیات

در پایان بازی، به‌ازای هر توکن پیشرفتی که در اختیار دارید (از جمله خود توکن ریاضیات)، 3 امتیاز دریافت می‌کنید.

فلسفه

این توکن، معادل ۷ امتیاز ارزش دارد.

استراتژی / راه‌برد

وقتی که این توکن وارد بازی می‌شود، ساختمان‌های نظامی (کارت‌های سرخ) جدید شما، از ۱ نشان سپر اضافی بهره‌مند خواهند شد.

مثال: طبق این قانون، ساختمانی که ۲ نشان سپر در خود دارد، به بازیکن اجازه خواهد داد که نشان نبرد را ۳ (۲+۱) خانه جابه‌جا کند.

توضیح:

- این امکان، شامل عجایبی که نشان سپر را در خود دارند، نمی‌شود!
- این امکان، شامل ساختمانهای نظامی که قبلاً ساخته شده‌اند، نمی‌شود!



دین

هر شگفتیای که خلق کرده‌اید، از این به‌بعد دارای تأثیر ویژه "دوباره بازی کردن" خواهد شد.

توجه داشته باشید که توکن دین، تأثیری بر شگفتیایی که ویژگی "بازی دوباره" را -از قبل در خود- دارند، نخواهد داشت (هیچ شگفتیای نمی‌تواند ویژگی "بازی دوباره" را دو بار داشته باشد).

شهرنشینی

بلافاصله ۶ سگه از بانک دریافت کنید.



به‌ازای هر ساختمانی که از طریق پیوستگی (زنجیره‌های ساختمانی) می‌سازید، ۴ سگه دریافت می‌کنید (شرایط ساختوساز رایگان (زنجیره‌های ساختمانی) را بخوانید).



کشاورزی

بلافاصله ۶ سگه از بانک دریافت کنید. خود توکن، معادل ۴ امتیاز پیروزی ارزش دارد.



معماری

می‌توانید در مورد هر شگفتیای که در آینده می‌سازید، دو نوع از مصالح مورد نیازش را پرداخت نکنید. در هر ساختوسازی می‌توانید تصمیم بگیرید که این تخفیف، شامل کدام مصالح مورد نیاز بشود.



اقتصاد

وقتی که رقیب شما، مصالح خریداری می‌کند، پونش به جیب شما می‌رود.

توجه کنید که این نکته، فقط برای پولی است که رقیب، برای خریداری مصالح می‌پردازد و ربطی به سگه‌هایی که بخشی از هزینه‌ی ساخت بنا هستند، ندارد.

توضیح: تخفیفات تجاری رقیب (کارت‌های انبار سنگ، انبار چوب، انبار آجر و گمرک) قیمت خرید را تغییر می‌دهند اما توکن اقتصاد، به شما اجازه می‌دهد که مبلغ پرداختی واقعی (اصلی) را از رقیب دریافت کنید!



قانون

این توکن، به‌اندازه‌ی یک نشان علمی ارزش دارد.



بنایی

می‌توانید در مورد هر ساختمان شهری (کارت‌های آبی) که در آینده می‌سازید، دو نوع از مصالح مورد نیازش را پرداخت نکنید. در هر ساختوسازی می‌توانید تصمیم بگیرید که این تخفیف، شامل کدام مصالح مورد نیاز بشود

کارت‌های دوره‌ی اول، دوره‌ی دوم و دوره‌ی سوم

این کارت، ماده‌ی خامی را که نمادش را در خود دارد، تولید می‌کند.

سنگ چوب آجر (خاک رس)



این کارت، ۲ واحد از ماده‌ی خامی که نمادش را در خود دارد، تولید می‌کند:



این کارت، ماده‌ی مصنوعی را که نمادش را بر خود دارد، تولید می‌کند:



این کارت، تعداد امتیازاتی را که نشان می‌دهد، نصیب شما خواهد کرد.

این کارت، تعداد سپرهایی را که نشان می‌دهد، نصیب شما خواهد کرد.

این کارت، تعداد نشان‌های علمی را که نشان می‌دهد، نصیب شما خواهد کرد.



این کارت، قوانین داد و ستد را برای ماده‌ی تعیین‌شده تغییر می‌دهد. از نوبت بعدی، شما به‌ازای هر واحد از مصالح ساختمانی تعیین‌شده، فقط ۱ سکه به بانک خواهید پرداخت.



این کارت، قوانین داد و ستد را برای ۲ ماده‌ی تعیین‌شده تغییر می‌دهد. از نوبت بعدی، شما به‌ازای هر واحد از ۲ نوع مصالح ساختمانی تعیین‌شده، فقط ۱ سکه به بانک خواهید پرداخت.



این کارت، امکان ارتباط بین نمادهای تعیین‌شده را فراهم می‌کند. در دوران‌های بعدی، شما قادر خواهید بود ساختمانی را که در قسمت هزینه‌ی ساخت‌اش، چنین نمادی را دارد، با استفاده از قانون پیوستگی (زنجیره‌های ساختمانی)، رایگان بسازید.



این کارت، در هر نوبت، یک واحد از یکی از ۳ ماده‌ی خامی را که نمادهای‌شان را در خود دارد، تولید می‌کند.



نکته: این تولید، هیچ تأثیری بر بهای خرید ندارد!

این کارت، در هر نوبت، یک واحد از یکی از ۲ ماده‌ی مصنوعی را که نمادهای‌شان را در خود دارد، تولید می‌کند:



نکته: این تولید، هیچ تأثیری بر بهای خرید ندارد!

این کارت، به‌اندازه‌ی تعداد سکه‌هایی که نشان می‌دهد، ارزش دارد.



این کارت، به‌ازای هر شگفتی‌ای که در شهر شما ساخته می‌شود (همزمان با ساخته شدن)، ۲ سکه نصیب شما می‌کند.



این کارت، به‌ازای هر کارت (ساختمان) خاکستری که در شهر شما ساخته می‌شود (همزمان با ساخته شدن)، ۳ سکه نصیب شما می‌کند.



این کارت، به‌ازای هر کارت قهوه‌ای که در شهر شما ساخته می‌شود (همزمان با ساخته شدن)، ۲ سکه نصیب شما می‌کند.



این کارت، به‌ازای هر کارت زردی (از جمله خودش) که در شهر شما ساخته می‌شود (همزمان با ساخته شدن)، ۱ سکه نصیب شما می‌کند.



این کارت، به‌ازای هر کارت قرمزی که در شهر شما ساخته می‌شود (همزمان با ساخته شدن)، ۱ سکه نصیب شما می‌کند.



توضیح: در مورد همه‌ی کارت‌ها، سکه‌ها فقط و فقط بعد از آن‌که کارت (ساختمان) ساخته شد، از بانک برداشت می‌شوند.

کارت‌های انجمن‌های صنفی



انجمن ساختمان‌سازان

در پایان بازی، این کارت، به‌ازای هر شگفتی ساخته‌شده در شهری که دارای بیش‌ترین عجایب است، ۲ امتیاز نصیب شما می‌کند.



انجمن رباخواران

این کارت، در پایان بازی، به‌ازای هر مجموعه‌ی ۳ سکه‌ای (۳ آریوسی) در ثروتمندترین شهر، ۱ امتیاز نصیب شما می‌کند.



انجمن دانشمندان

این کارت (ساختمان)، وقتی که ساخته شد، به‌ازای هر کارت سبز، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های سبز را داراست، ۱ سکه نصیب شما می‌کند. در پایان بازی، این کارت، به‌ازای هر کارت سبز، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های سبز را داراست، ۱ امتیاز نصیب شما می‌کند.



انجمن کشتی‌رانان

این کارت (ساختمان)، وقتی که ساخته شد، به‌ازای هر کارت خاکستری و قهوه‌ای، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های خاکستری و قهوه‌ای را داراست، ۱ سکه نصیب شما می‌کند. در پایان بازی، این کارت، به‌ازای هر کارت خاکستری و قهوه‌ای، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های خاکستری و قهوه‌ای را داراست، ۱ امتیاز نصیب شما می‌کند. توضیح: بازیکن باید فقط و فقط یک شهر را برای هر دو رنگ انتخاب کند.



انجمن بازرگانان

این کارت (ساختمان)، وقتی که ساخته شد، به‌ازای هر کارت زردی، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های زرد را داراست، ۱ سکه نصیب شما می‌کند. در پایان بازی، این کارت، به‌ازای هر کارت زرد، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های زرد را داراست، ۱ امتیاز نصیب شما می‌کند.



انجمن فضات دادگستری

این کارت (ساختمان)، وقتی که ساخته شد، به‌ازای هر کارت آبی، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های آبی را داراست، ۱ سکه نصیب شما می‌کند. در پایان بازی، این کارت، به‌ازای هر کارت آبی، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های آبی را داراست، ۱ امتیاز نصیب شما می‌کند.



انجمن جنگاوران

این کارت (ساختمان)، وقتی که ساخته شد، به‌ازای هر کارت قرمز، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های قرمز را داراست، ۱ سکه نصیب شما می‌کند. در پایان بازی، این کارت، به‌ازای هر کارت قرمز، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های قرمز را داراست، ۱ امتیاز نصیب شما می‌کند.

توضیح:

- در مورد همه‌ی کارت‌های انجمن‌های صنفی، سکه‌ها فقط و تنها فقط پس از آن‌که ساختمان (کارت) ساخته شد، از بانک برداشت می‌شوند.
- در پایان بازی، شهری که برای دریافت سکه بابت کارت یک انجمن انتخاب می‌کنید، می‌تواند با شهری که برای دریافت سکه بابت کارت سایر انجمن‌ها انتخاب می‌کنید، متفاوت باشد.



شگفتی‌ها



جادوی آبی

شما ۳ سکه (۳ آریوس) از بانک دریافت می‌کنید.
رقیب شما ۳ سکه از دست می‌دهد؛ این سکه‌ها به بانک برگردانده می‌شوند.
شما بلافاصله یک نوبت اضافی بازی می‌کنید.
این شگفتی، ۳ امتیاز ارزش دارد.



سیرکوس ماکسیموس (استادیوم بزرگ اسپدوانی روم باستان)

شما یکی از کارت‌های خاکستری (محصولات کارخانه‌ای) ساخته‌شده به‌توسط رقیب را به‌انتخاب خودتان باطل می‌کنید.
این شگفتی، ۱ سپهر ارزش دارد.
این شگفتی، ۳ امتیاز ارزش دارد.



مجستهای کولوسوس

این شگفتی، ۲ سپهر ارزش دارد.
این شگفتی، ۳ امتیاز ارزش دارد.



کتابخانه‌ی بزرگ اسکندریه

شما، به‌صورت اتفاقی ۳ توکن پیشرفت، از بین توکن‌هایی که در آغاز بازی، از بازی بیرون‌گذاشته‌شده، بر می‌دارید.
یکی از ۳ توکن را انتخاب کرده و بازی می‌کنید. سپس ۲ توکن دیگر را دوباره به جعبه بر می‌گردانید.
این شگفتی، ۴ امتیاز ارزش دارد.



فانوس دریایی اسکندریه

این شگفتی، در هر نوبت از بازی، برای شما، 1 واحد از مصالح مشخص‌شده (سنگ، آجر و چوب) تولید می‌کند.
توضیح: این تولید، هیچ تأثیری بر هزینه‌های داد و ستد ندارد.
این شگفتی، ۴ امتیاز ارزش دارد.



باغ‌های معلق بابل

شما ۶ سکه از بانک دریافت می‌کنید.
شما بلافاصله یک نوبت اضافی بازی می‌کنید.
این شگفتی، ۳ امتیاز ارزش دارد.



ماوسولونوم یا موزلیم (مقبره‌ی ماوسولوس یونانی)

یکی از کارت‌ها (ساختمان‌ها) بی‌را که از آغاز بازی تا کنون باطل شده‌اند، انتخاب کرده و بلافاصله بدون هیچ پرداختی، می‌سازید.
کارت‌هایی که در هنگام چیدمان آغازین، باطل شده‌اند، در این مورد، به‌حساب نمی‌آیند!
این شگفتی، ۲ امتیاز ارزش دارد.



پیرانوس (بندر بزرگ آتن)

این شگفتی، در هر نوبت از بازی، برای شما، ۱ واحد از مصالح مشخص‌شده (شیشه و پاپيروس) تولید می‌کند.
توضیح: این تولید، هیچ تأثیری بر هزینه‌های داد و ستد ندارد.
شما بلافاصله یک نوبت اضافی بازی می‌کنید.
این شگفتی، ۲ امتیاز ارزش دارد.



اهرام سه‌گانه‌ی مصر

این شگفتی، ۹ امتیاز ارزش دارد.



مجستهای ابوالهول یا اسفنکس

شما بلافاصله یک نوبت اضافی بازی می‌کنید.
این شگفتی، ۶ امتیاز ارزش دارد.



مجستهای زئوس

شما، یکی از کارت‌های قهوه‌ای (مواد خام) ساخته‌شده به‌توسط رقیب را به‌انتخاب خودتان - باطل می‌کنید.
این شگفتی، ۱ سپهر ارزش دارد.
این شگفتی، ۳ امتیاز ارزش دارد.



معبد آرتمیس

شما بلافاصله ۱۲ سکه از بانک می‌گیرید.
شما بلافاصله یک نوبت اضافی بازی می‌کنید.

دوره‌ی اول

کارگاه چوب	
کارگاه آلوآر	
معدن خاک رُس	
انبار خاک رُس	
کارگاه سنگ	
معدن سنگ	
شیشه‌سازی	
خبرگزاری	
برج نگهبانی	
کارگاه	
داروسازی	
انبار سنگ	
انبار آجر	
انبار چوب	

دوره‌ی دوم

چوب‌بری	
آجرپزی	
کارخانه‌ی سنگشکنی	
شیشه‌گری	
اتاق خشک‌سازی	
دیوارها	
میدان‌گاه	
کاروان‌سرا	
گمرک	
دادگاه	

دوره‌ی سوم

زرادخانه (انبار مهمات)	
دادگستری	
آکادمی	
اتاق مطالعه	
اتاق بازرگانی	
بندرگاه	
اسلحه‌سازی	
کاخ	
تالار شهر (شهرداری)	
اوبلیسک (ستون سنگی هرمی‌شکل)	

انجمن‌های صنفی

انجمن بازرگانان	
انجمن کشتی‌رانان	
انجمن ساختمان‌سازان	
انجمن قضات دادگستری	
انجمن دانشمندان	
انجمن رباخواران	
انجمن جنگاوران	

دوره اول

دوره دوم

دوره سوم



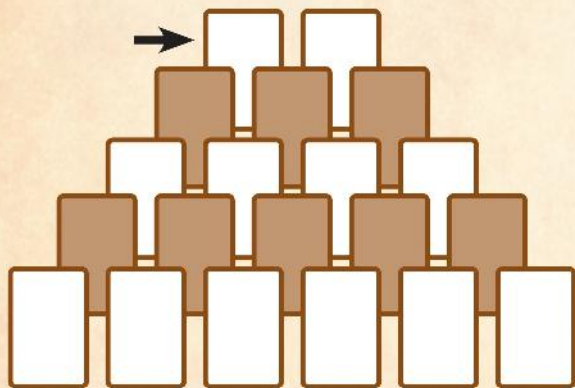
نحوه چیدمان کارت‌ها در دوره‌های مختلف

در آغاز هر دوره، کارت‌های مربوطه را بر بزنید و با توجه به دوره‌ای که در آن هستید، به‌شکلی که در تصویر می‌بینید، چیدمان کنید.

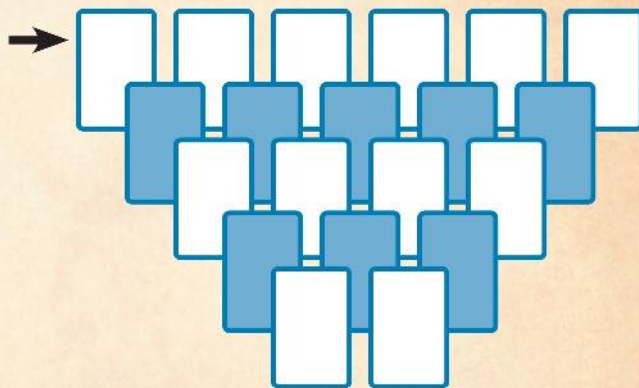
توجه داشته باشید که برخی از کارت‌ها "پسرو" و برخی دیگر "په‌پشت" چیدمان می‌شوند.

→ اگر کار را از نقاطی که با فلش مشخص شده، شروع کنید، راحت‌تر انجام خواهد شد.

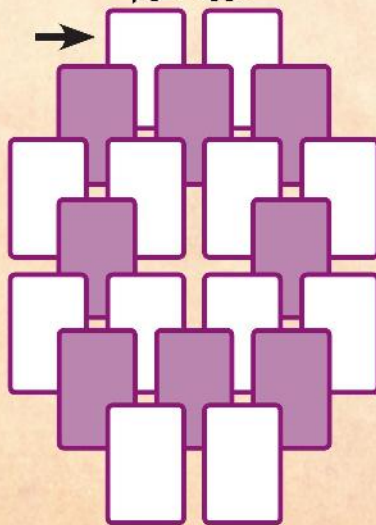
دوره اول



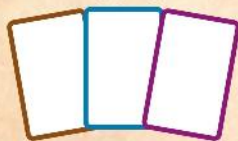
دوره دوم



دوره سوم



به رو



به پشت

