

SILVER

دهکده‌های محلی، مورد هجوم «گرگینه‌ها» قرار گرفته‌اند...

به‌عنوان «کدخدا»ی یکی از این دهکده‌ها، با استفاده از
قابلیت‌های ویژه‌ی اهالی دهکده و نیروی
«طلسم محافظ نقره‌ای»، گرگینه‌ها را از دهکده‌ی خود
بیرون بیندازید!

کدخدایی که در پایان بازی، جمعیت گرگینه‌های دهکده‌اش
از همه کم‌تر باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود...

اجزاء بازی



۲ دهاتی



۴ نوچه



۴ افسون گر



۴ محافظ



۴ حقّه باز



۴ تردست



۴ افشاگر



۴ طالع بین



۴ شاگرد غیب گو



۴ غیب گو



۴ ارباب



۴ جادوگر



۴ دزد



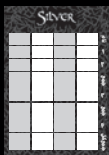
۲ بدل



۴ کارت راهنما



۱ صفحه‌ی کارت‌های بازی



۱ دفترچه‌ی امتیاز شماری



۱ طلسم محافظ نفرمای

آماده‌سازی

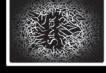
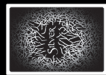
۱) ابتدا همه‌ی ۵۲ کارت را بر بز نید؛ سپس ۲۰ تا از آن‌ها را جدا کرده و پیش روی هر بازیکن، یک ردیف ۵ کارتی بچینید (کارت‌ها باید به پشت چیده شوند). این ردیف‌ها، «دهکده‌ها»ی بازیکنان هستند. اگر تعداد بازیکنان، کم‌تر از ۴ نفر بود، کارت‌های اضافی را از بازی خارج کنید (در بازی ۲ نفره، ۱۰ کارت و در بازی ۳ نفره، ۵ کارت از بازی خارج می‌شود).

صفحه کارت‌های بازی را از داخل جعبه خارج کنید و در محوطه‌ی وسط بازی قرار دهید، ۳۲ کارت باقی‌مانده را به شکل یک «ستون» در قسمت «ستون کارت‌ها»، روی صفحه کارت‌های بازی قرار دهید.



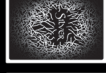
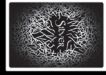
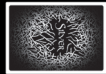
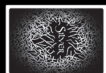
۲) به هر بازیکن، یک کارت راهنما بدهید.

۳) یکی از کارت‌های «ستون کارت‌ها» را در قسمت «ستون کارت‌های سوخته» روی صفحه بازی رو کنید.



۴) آغازکننده‌ی بازی را به صورت توافقی تعیین کنید و «طلسم محافظ نقره‌ای» را در وسط محوطه‌ی بازی، نزدیک به او بگذارید.

۵) هر بازیکن، مخفیانه نگاهی به ۲ تا از کارت‌های دهکده‌اش می‌اندازد.



هدف بازی

بازیکنی که در پایان دور چهارم، کم‌ترین «گرگینه‌ها» را در «دهکده»ی خود داشته باشد (یعنی مجموع اعدادِ کارت‌هایش از همه کم‌تر باشد)، برنده‌ی بازی خواهد بود.

کارت‌ها

کارت‌ها ۲۴ کارکرد مختلف دارند:

نخست: عددِ روی هر کارت، نشان‌گر تعداد گرگینه‌هایی است که به‌دنبال شخصیتِ مربوطه، وارد دهکده شده‌اند. هر چه شخصیت، قدرتمندتر باشند، گرگینه‌های بیش‌تری را به‌دنبال خود می‌کشاند (هر که بام‌آش بیش، برف‌آش بیش‌تر)!
دوم: هر کارت، نشان‌گر شخصیتی است باتوانایی و قابلیتِ خاصِ خودش! هر شخصی که در دهکده‌ی شما باشد، یکی از اهالی دهکده‌ی شما محسوب می‌شود. بعضی از اشخاص، درحالی که صرفاً دارند از دهکده‌ی شما عبور می‌کنند (یعنی وقتی که کارت‌شان را از ستون کارت‌ها می‌کشید)، به شما کمک خواهند کرد. برخی از اهالی نیز وقتی که سکونت‌شان در دهکده‌ی شما «رسمی» و «عَلَنی» می‌شود (یعنی وقتی که کارت‌شان «رو» می‌شود، درحالی که برخی از کارت‌ها هنوز «رو» نشده‌اند)، می‌توانند به شما کمک کنند. بر عهده‌ی شماست که کشف کنید چه کسانی در دهکده‌ی شما ساکن‌اند و آن‌هایی را که گرگینه‌ها را بیش‌تر به‌دنبال خود می‌کشاند، از دهکده بیرون کنید!

تعداد گرگینه‌هایی که این شخص، به‌دنبال خودش می‌کشاند...

دهکده‌ی شما



قابلیت ویژه (با کشیده شدن از ستون کارت‌ها، فعال می‌شود)...

قابلیت ویژه (با «رو» شدن در دهکده‌ی شما، فعال می‌شود)...

رَوندِ بازی

بازی به شکل نوبتی و در جهت ساعت گرد انجام می‌شود و اوّل از همه، بازیکن آغازکننده، بازی می‌کند! در نوبت‌تان، یکی از این ۳ عملیات را انجام می‌دهید:

یک کارت از ستون کارت‌ها برمی‌دارید...


یا

یک کارت از ستون کارت‌های سوخته برمی‌دارید...

یا

تقاضای سرشماری می‌کنید...

برداشتن کارت از ستون کارت‌ها

اگر کارت بالایی ستون کارت‌ها را برداشتید، یکی از این ۲ عملیات را انجام دهید:
(۱) کارت را بسوزانید. (به سمت «رو» بر روی ستون کارت‌های سوخته قرار دهید!)
اگر کارت، یک نشان  در خود داشت، می‌توانید از قابلیت ویژه‌اش استفاده کنید.

یا

(۲) یک یا چند کارت خود را با کارتی که کشیده‌اید، معاوضه کنید.
کارت (یا کارت‌های) «معاوضه‌شده» را «به‌رو» داخل ستون کارت‌های سوخته و کارت جدید را نیز «در جای (یا یکی از جاهای) خالی شده در دهکده‌ی خود بگذارید. قوانین مربوط به «معاوضه‌ی بیش از ۱ کارت» را می‌توانید در صفحه‌ی بعد بخوانید.

برداشتن کارت از ستون

کارت‌های سوخته

اگر کارت بالایی ستون کارت‌های سوخته را برداشتید:
یک یا چند کارت خود را با کارتی که برداشته‌اید، معاوضه کنید.
کارت (یا کارت‌های) «معاوضه‌شده» را «به‌رو» داخل ستون کارت‌های سوخته و کارت جدید را نیز «به‌رو» در جای (یا یکی از جاهای) خالی شده در دهکده‌ی خود بگذارید.

تقاضای سرشماری

اگر ۴ کارت و یا کمتر در دهکده‌ی خود داشته باشید، می‌توانید تقاضای سرشماری کنید (باید در نوبت خود، به جای این که کارت بکشید، بگویید «سرشماری»). با این کار، در همان لحظه، نوبت شما به پایان می‌رسد. بقیه‌ی بازیکنان، هر کدام، یک نوبت دیگر بازی می‌کنند (البته دیگر کسی نمی‌تواند تقاضای سرشماری کند) و سپس دور بازی به پایان می‌رسد.

وقتی که در نوبت‌تان، تقاضای سرشماری می‌کنید، دیگر به هیچ وجه نمی‌توانید هیچ عملیات دیگری انجام دهید.

معاوضه‌ی بیش از ۱ کارت

به شرطی می‌توانید ۲ یا چند کارت را هم‌زمان معاوضه کنید که همه‌ی آن‌ها «هم‌سان» باشند (عددشان یکی باشد). پیش از سوزاندن این کارت‌ها، همه‌شان را به جلو بکشید و اگر برخی از آن‌ها هنوز «رو» نشده‌اند، آن‌ها را «رو» کنید. کارت جدید را در یکی از جاهای خالی شده در دهکده‌ی خود بگذارید. به هیچ وجه نمی‌توانید کارت جدید را به عنوان «یکی از این کارت‌های هم‌سان»، در این نوبت، بسوزانید!

۳ کارت (شماره 10)، هم‌سان هستند و همگی باهم به ستون کارت‌های سوخته می‌روند...



کارت جدید (شماره 4) می‌تواند در یکی از جاهای خالی شده قرار بگیرد...

اگر بعضی از کارت‌هایی که به جلو کشیده‌اید، با بقیه هم‌سان نباشند، باید همه‌ی این کارت‌ها را به سر جای شان و «به‌پشت» برگردانید (حتی آن‌هایی را که قبلاً «به‌رو» بوده‌اند)! کارت جدید را هم باید به دهکده‌ی خود اضافه کنید (اگر از ستون کارت‌ها برداشته‌اید، «به‌پشت» و اگر از ستون کارت‌های سوخته برداشته‌اید، «به‌رو»)! اگر بیش از ۲ کارت «غیر هم‌سان» را به جلو کشیده باشید، باید ۱ کارت اضافی از ستون کارت‌ها کشیده و بدون آن که اجازه داشته باشید نگاهی به آن بیندازید، به دهکده‌تان اضافه‌اش کنید!

قابلیت‌های ویژه

هر کارت، یک قابلیت ویژه دارد. برخی از این قابلیت‌ها، وقتی که کارت «به‌رو» در دهکده‌ی شما نشسته باشد (■ ■ ■ ■ ■)، برخی دیگر، وقتی که کارت، بلافاصله پس از کشیده شدن، «به‌رو» داخل ستون کارت‌های سوخته گذاشته می‌شود (☞) و برخی دیگر نیز در هنگام سوزاندن یک مجموعه کارت هم‌سان (↑)، فعال می‌شوند. بیش‌تر قابلیت‌های کارت‌ها انتخابی هستند ولی کارت‌های 0 و 1، قابلیت‌هایی دارند که بر روی همه‌ی بازیکنان تأثیر می‌گذارند و وقتی که «به‌رو» در دهکده‌ی یکی از بازیکنان نشسته باشند، همواره فعال‌اند.



از این قابلیت‌ها فقط وقتی می‌توانید استفاده کنید که این کارت‌ها «به‌رو» در یکی از دهکده‌ها نشسته باشند...



از این قابلیت‌ها فقط وقتی می‌توانید استفاده کنید که این کارت‌ها را از ستون کارت‌ها کشیده و بسوزانید...



از این قابلیت فقط وقتی می‌توانید استفاده کنید که این کارت را بسوزانید...

اجازه ندارد از قابلیت کارت‌هایی با نماد (☞) ، وقتی که این کارت‌ها از ستون «کارت‌های سوخته» کشیده می‌شوند، استفاده کنید...

در مورد قابلیت‌هایی که به شما امکان می‌دهند نگاهی به کارت‌های «رو-نشده» بیندازید، کارت‌ها را مخفیانه و دور از چشم رقیب دید بزنید! اگر کارتی را که «رو» شده با استفاده از توانایی‌های ویژه برخی کارت‌ها، بدزدید یا جابه‌جا کنید، آن کارت پس از جابه‌جا شدن نیز همان‌طور «به‌رو» باقی می‌ماند.

حق ندارید در نوبتی که تقاضای سرشماری می‌کنید، از قابلیت هیچ کارتی استفاده کنید!

از آن‌جا که به‌طور معمول - نمی‌توان کارت‌های «رو-نشده» را نگاه کرد، در صورت لزوم، قسمت توضیحات قابلیت‌های ویژه‌ی کارت‌ها را که در انتهای این راهنما آمده، در اختیار بازیکنان قرار دهید.

جای کارتها

وقتی که کارتی را نگاه کردید، آن را به جای قبلی‌اش بر گردانید! همیشه کارت‌ها «به‌رو» در ستون‌های سوخته قرار می‌گیرند و در مواردی که کارتی جانشین کارتی دیگر می‌شود، کارت جدید باید دقیقاً در جای کارت قبلی و با همان جهت (پشت یا رو) قرار بگیرد!

وقتی که یک کارت با چند کارت معاوضه می‌شود، کارت جدید باید در جای یکی از کارت‌های قبلی قرار بگیرد. سپس بقیه‌ی کارت‌ها به هم نزدیک شده و جاهای خالی بین آن‌ها پُر می‌شود.

پایان یک دور و امتیاز شماری

دور بازی وقتی به پایان می‌رسد که یکی از بازیکنان، تقاضای سرشماری کرده و سپس بقیه‌ی بازیکنان، هر کدام، یک نوبت اضافی بازی کرده باشند یا این که ستون کارت‌ها «خالی» شده باشد!

امتیاز هر دور شما، عبارت است از «مجموع اعداد روی کارت‌های شما» (البته خوشحال نشوید! در این بازی، «امتیازات» اصولاً منفی هستند)!

البته اگر شما تقاضای سرشماری کرده و کم‌ترین «مجموع» را داشته باشید (حتی مشترکاً با بازیکن یا بازیکنانی دیگر)، امتیاز دور شما «۰» خواهد بود. اما اگر تقاضای سرشماری کرده باشید و «مجموع»تان از همه کم‌تر نباشد، علاوه بر مجموع اعداد خودتان، ۱۰ امتیاز دیگر نیز می‌گیرید!

اگر بازیکنی که تقاضای سرشماری کرده، کم‌ترین امتیاز دور را بگیرد (یعنی از سرشماری، سر بلند بیرون بیاید!)، «طلسم محافظ نقره‌ای» در اختیار او قرار می‌گیرد.

اگر دو یا چند بازیکن، در کم‌ترین مجموع اعداد، مساوی بودند، بازیکنی که «طلسم محافظ نقره‌ای» را در طول دور در اختیار داشته، آن را برای خود نگه می‌دارد. اگر بازیکنی که «طلسم» را در اختیار داشته، جزو «مساوی‌شدگان» نباشد، از بین بازیکنانی که امتیاز مساوی دارند، آن که -از سمت چپ- به بازیکن آغازکننده نزدیک‌تر است، «طلسم» را برای دور بعد، در اختیار می‌گیرد.

امتیاز هر دور بازیکنان را یادداشت کرده و به امتیازات دورهای قبلی‌شان اضافه کنید. این کار، به بازیکنان امکان می‌دهد که در هر دور از بازی بتوانند مجموع امتیازات خودشان را با امتیاز دیگران مقایسه کرده و برای اقدامات بعدی‌شان، بهتر و استراتژیک‌تر تصمیم بگیرند.

آغاز دور جدید

مثل دور اول، کارت‌ها را بر زده، ۲۰ کارت جدا کرده و به هر بازیکن، ۵ کارت بدهید (اگر کمتر از ۵ بازیکن در بازی هستند، به همان ترتیب که گفته شد، کارت‌های اضافی را حذف کنید).

«ستون کارت‌ها» را در قسمت مشخص شده روی صفحه وسط بازی گذاشته و با «رو» کردن یکی از کارت‌ها، در کنار ستون کارت‌ها، «ستون کارت‌های سوخته» را نیز تشکیل دهید. هر بازیکن، مخفیانه، نگاهی به ۲ تا از کارت‌های «دهکده»ی خود می‌اندازد. بازیکنی که «طلسم محافظ نفره‌ای» را پیش‌روی خود دارد، بازی را آغاز می‌کند. آن‌ها پُر می‌شود.

طلسم محافظ نفره‌ای

اگر شما، تقاضای سرشماری کرده و از سرشماری، سربلند بیرون آمده و «طلسم محافظ نفره‌ای» را به چنگ آورده باشید، می‌توانید آن را روی یکی از کارت‌های خود بگذارید. هیچ بازیکنی (حتی خود شما) نمی‌تواند این کارت را نگاه کرده یا جابه‌جا کند تا این که در پایان دور بازی، طبق معمول، امتیازشماری انجام شود. اگر کارت محافظت‌شده، «رو» شده و یک قابلیت (■ ■ ■ ■ ■)



داشته باشد، این قابلیت گما کان فعال و قابل استفاده خواهد بود. در هنگام تصمیم‌گیری برای تقاضای سرشماری، باید کارت محافظت‌شده و عدد روی آن را نیز برای محاسبه‌ی «مجموع اعداد» خود به حساب بیاورید!

اگر «طلسم محافظ نفره‌ای»، روی آخرین کارت شما (یعنی تنها کارت شما) نشسته باشد، شما نمی‌توانید از قابلیت‌های جا به جایی کارت‌هایی که از ستون کارت‌ها یا ستون کارت‌های سوخته کشیده‌اید، استفاده کنید. به طبع امکان انجام عملیات معاوضه با کارت‌های سوخته را نیز ندارید. در این حالت می‌توانید در نوبت خود، یک کارت از ستون کارت‌ها کشیده، از قابلیت ویژه‌اش استفاده کنید (بغیر از قابلیت‌هایی که نیاز به تعامل با دهکده تان را دارند) یا بسوزانیدش و یا می‌توانید تقاضای سرشماری کنید. نمی‌توانید در همان نوبتی که «طلسم محافظ نفره‌ای» را روی کارت خود می‌گذارید، تقاضای سرشماری کنید! (برای این کار، باید تا نوبت بعدی تان صبر کنید).

پایان بازی

بازی، پس از ۷ دور، به پایان می‌رسد.

از آنجا که امتیازات بازی اصولاً منفی هستند، بازیکنی که «کم‌ترین امتیاز» را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود!

در صورت تساوی، بازیکنی که «طلسم محافظ نقره‌ای» را در اختیار داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. اگر دارنده‌ی «طلسم محافظ نقره‌ای»، جزو «مُساوی‌شدگان» نباشد، بازیکنی برنده است که -از سمت چپ- به دارنده‌ی «طلسم»، نزدیک‌تر باشد.

پایان بازی: مُدل امتیازی

بازیکنان می‌توانند به صورت توافقی، «مُدل امتیازی» را برای پایان بازی انتخاب کنند. در این مُدل، محدودیتی در تعداد دورهای بازی وجود ندارد و بازی، زمانی به پایان می‌رسد که یکی از بازیکنان، به امتیاز «۱۰۰» یا بیش‌تر برسد. در این صورت، بازیکنی که کم‌ترین امتیاز را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تساوی، از بین «مُساوی‌شدگان»، بازیکنی که در دورِ آخر، کم‌ترین امتیاز را گرفته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

امتیازپران!

در «مُدل امتیازی»، اگر بازیکنی، در پایانِ یک دور، دقیقاً به امتیاز «۱۰۰» برسد، امتیازش به «۵۰» تغییر می‌کند!

هر بازیکن، در هر بازی، فقط یک بار می‌تواند از این امکان استفاده کند!

گامیکازه: عملیاتِ انتحاری!

در «مُدل امتیازی»، اگر بازیکنی، یک دورِ بازی را دقیقاً با دو کارت 12 و دو کارت 13 به پایان برساند، در آن دور، برای او، «۰» امتیاز و برای هر یک از بازیکنانِ دیگر، «۵۰» امتیاز منظور خواهد شد! بازیکنی که -اصطلاحاً- «گامیکازه» شده، می‌تواند تقاضای سرشماری کند!

سرنخ‌ها و یادآوری‌ها

قابلیت‌های کارت‌ها، وقتی که کارت «رو» شده باشد یا بشود، فعال می‌شود:

(1-0) (■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■)، در هر دهکده‌ای...

(4-2) (■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■)، فقط در دهکده‌ی خودتان...

(5-12) (👉 ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■)، در ستون کارت‌های سوخته، بلافاصله پس از کشیده شدن از ستون کارت‌ها...

(13) (👑 ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■)، در هنگام سوزاندن یک یا چند کارت (در هنگام معاوضه)...

شما نمی‌توانید از قابلیت کارت یا کارت‌هایی که از دهکده‌ی خود برداشته و می‌سوزانید (مثلاً در هنگام معاوضه)، استفاده کنید!

کارتی که در یک نوبت می‌کشید، نمی‌تواند در همان نوبت، به‌عنوان «یکی از کارت‌های هم‌سان» سوزانده شود!

بازیکنی که در یک دور (و نه در مجموع)، کم‌ترین امتیاز را کسب کرده باشد، «طلسم محافظ نقره‌ای» را دریافت کرده و آغازکننده‌ی دور بعدی خواهد بود (بخش «پایان یک دور و امتیازشماري» را ببینید).

یکی از استراتژی‌های معمول در «Silver»، این است که شما، یک کارت بزرگ را که با یکی از کارت‌های موجود در دهکده‌تان «هم‌سان» است، برای خود برداشته و در دهکده‌ی خود بگذارید تا بتوانید در یکی از دورهای بعدی -با استفاده از امکان معاوضه‌ی کارت‌ها، دو یا چند کارت را باهم بسوزانید!

در صورتی که بدانید بیش‌تر کارت‌های «جابه‌جا کننده» (یعنی کارت‌های 11 و 12) رو شده‌اند، می‌توانید با خیالی راحت‌تر تقاضای سرشماري کنید.

به خاطر سپردن کارت‌ها

عنصر «حافظه»، یکی از عناصر مهم بازی «Silver» است و شما نیاز دارید که کارت‌های «رو-نشده» را به‌خاطر بسپارید. یکی از روش‌های پیشنهادی برای به‌خاطر سپردن کارت‌ها، این است که عدد آن‌هایی را که می‌دانید چه کارت‌هایی هستند، از چپ به راست برای خود تکرار کنید؛ مثلاً اگر ۳ کارت سمت چپ دهکده‌ی خود را دیده‌اید و مثلاً اگر آن‌ها، 8 و 1 هستند، چندبار زیرلب -و بدون آن‌که دیگران بشنوند- تکرار کنید «یک، هشت، یک»!

ضمناً توجه داشته باشید که از بین بردن تمرکز دیگران -مثلاً با گفتن اعداد بی ربط، با صدای بلند- و اجازه ندادن به آنها برای به خاطر سپردن کارت‌هایی که دیده‌اند، اصولاً روش منصفانه و جوانمردانه‌ای نیست!

طراحی بازی

«تد آلسپیج»، پیش از این بازی‌هایی از قبیل «One Night Ultimate Werewolf»، «Werewords» و «Castle of Mad King Ludwig» را طراحی کرده است.

تصویر ساز

«آندره‌ی گورديف»، تصاویری زیبا برای نام‌های بسیار بزرگی همچون «McDonald's» و «Lipton» خلق کرده و تصویرسازی چندین کتاب کودک و بازی ویدیویی را نیز در کارنامه‌ی خود دارد. او همچنین تصویرسازی بازی «Silver Bullet» را نیز بر عهده داشته‌است.

مترجم: کیومرث قنبری آذر



نسخه فارسی بازی Werewords - برنده جایزه بهترین پارتی گیم 2017 Golden Geek و نامزد بهترین بازی سال 2019 در مراسم جهانی Spiel را می‌توانید از طریق وبسایت Gamebuzz سفارش دهید.



در هنگام مُعاضه‌ی بیش از ۱ کارت، بَدَل می‌تواند با هر یک از کارت‌های (آهالی) دهکده‌ی شما «هم‌سان» شود.

می‌توانید ۱ بَدَل داخل دهکده‌ی خود را که حداکثر با ۴ کارت دیگر دهکده «هم‌سان» باشد، مُعاضه کنید. در هنگام مُعاضه‌ی بَدَل‌ها همراه با سایر کارت‌ها، همیشه اوّل بَدَل‌ها روی ستون کارت‌های سوخته می‌نشینند و سپس بقیه‌ی کارت‌ها روی آن‌ها قرار می‌گیرند!

اگر ۲ بَدَل در دهکده‌ی خود داشته باشید، هر دوی آن‌ها با هر کارتی در دست شما «هم‌سان» می‌شوند. می‌توانید یک بَدَل یا یک جُفت بَدَل را مُعاضه کنید. می‌توانید از یک بَدَل برای «هم‌سان» شدن با یک کارت «رو-نشده» استفاده کنید (که البته این کار، ریسکِ سوزانده شدنِ یک کارت «کم‌امتیاز» را در خود دارد).

قابلیتِ بَدَل نمی‌تواند وقتی که کشیده شده و بلافاصله سوزانده می‌شود، مورد استفاده قرار بگیرد! بَدَل فقط و فقط وقتی که در دهکده‌ی شما باشد و برای «هم‌سان» شدن با کارت‌هایی که آن‌ها نیز در دهکده‌ی شما هستند، مورد استفاده قرار می‌گیرد. فقط ۲ بَدَل در بازی وجود دارد!

اگر دُور بازی، در حالی به پایان برسد که یک بَدَل در دهکده‌ی شما هست، ۱۳ امتیاز می‌گیرید!



www.gamebuzz.biz
@gamebuzz.biz

نگاهی به کارت‌های سوخته بیندازید. می‌توانید هر یک از کارت‌های سوخته را با یک یا چند کارت خود مُعاوضه کنید (با رعایت قوانین اصلی مُعاوضه). کارت «مُعاوضه‌شده» را «به‌رو» در دهکده‌ی خود بگذارید. کارت آربابی را که بازی کرده‌اید، روی ستون کارت‌های سوخته گذاشته و سپس همه‌ی کارت‌های سوزانده‌شده را «به‌رو» روی آن بگذارید.

اگر در بین کارت‌های سوخته، کارت مناسبی برای مُعاوضه پیدا نکردید، مُعاوضه‌ای انجام نشده و کارت آرباب، روی ستون کارت‌های سوخته قرار می‌گیرد.

نگاهی به کارت بالایی ستون کارت‌ها بیندازید و سپس آن را با یکی از کارت‌های یکی از رُقا یا یک یا چند کارت خود مُعاوضه کنید (با رعایت قوانین اصلی مُعاوضه). کارت جادوگری را که بازی کرده‌اید، روی ستون کارت‌های سوخته گذاشته و سپس همه‌ی کارت‌های سوزانده‌شده را «به‌رو» روی آن بگذارید.

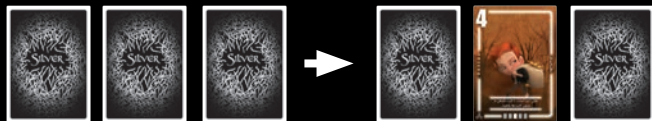
یکی از کارت‌های یکی از رُقا را بدزدید و در عوض، یکی از کارت‌های خود را در جای خالی آن بگذارید. سپس می‌توانید مخفیانه نگاهی به کارت جدید خود بیندازید. کارت‌های «جابه‌جا شونده»، اگر «به‌پُشت» باشند، «به‌پُشت» و اگر «به‌رو» باشند، «به‌رو» باقی می‌مانند! بازیکنی که -به‌زور!- کارت جدیدی دریافت می‌کند، نمی‌تواند در آن لحظه، نگاهی به آن بیندازد!

5

تر دست

5

یکی از کارت‌های «رو-نشده» ی دهکده‌تان را «رو» کنید!



6

افشاگر

6

یکی از کارت‌های «رو-نشده» ی دهکده‌ی یکی از رُقا را -به‌انتخاب خودتان- «رو» کنید!

7

طالع‌بین

7

مخفیانه نگاهی به ۲ کارت «رو-نشده»تان بیندازید؛ این کارت‌ها کما کان «به‌پُشت» باقی می‌مانند.

8

شاگرد غیب‌گو

8

مخفیانه نگاهی به یکی از کارت‌های «رو-نشده» ی یکی از رُقا بیندازید؛ این کارت کما کان «به‌پُشت» باقی می‌ماند.

9

غیب‌گو

9

نگاهی به یکی از کارت‌های «رو-نشده» (ی خود یا یکی از رُقا) بیندازید؛ این کارت کما کان «به‌پُشت» باقی می‌ماند.

2

افسون‌گر

2

به‌ازای هر افسون‌گر «رو-شده» در دهکده‌تان، می‌توانید در هر لحظه از نوبت خود، نگاهی به یکی از کارت‌های «رو-نشده»‌تان بیندازید.

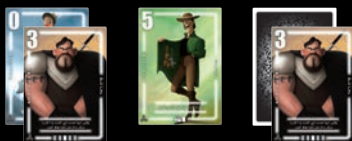
3

محافظ

3

اگر محافظی در دهکده‌تان «رو» باشد، می‌توانید در هر لحظه از نوبت‌تان، آن را بر روی یکی دیگر از کارت‌های دهکده‌تان بگذارید. در نوبت‌تان می‌توانید محافظ‌تان را از kartی به کارت دیگر منتقل کنید یا از روی کارت تحت حفاظت‌اش بردارید.

هیچ‌کس بجز خودتان، نمی‌تواند محافظ شما یا کارت تحت حفاظت‌اش را جابه‌جا کرده یا کارت تحت حفاظت محافظ را دید بزند. شما می‌توانید یک محافظ در حال محافظت یا یک کارت تحت حفاظت را بسوزانید! اگر محافظ، به محافظت از یک کارت «رو-شده» گماشته شده باشد، کارت محافظ را طوری روی کارت تحت حفاظت بگذارید که عدد آن، برای همه‌ی بازیکنان قابل‌رویت باشد!



4

حقه‌باز

4

به‌ازای هر حقه‌باز «رو-شده» در دهکده‌تان، در هنگام کارت کشیدن، می‌توانید ۱ کارت اضافی بکشید. مثلاً اگر ۲ حقه‌باز «رو-شده» در دهکده‌تان داشته باشید، در نوبت‌تان، می‌توانید ۳ کارت بکشید!

اگر کارت اضافی کشیدید، باید یکی از کارت‌ها را برای نگه داشتن یا سوزاندن انتخاب کنید. سپس کارت‌های اضافی را -به همان ترتیبی که کشیده بودید- «به‌پشت» به‌روی ستون کارت‌ها برگردانید.

به‌ازای هر نُوحه‌ای که در دهکده‌ی هر یک از بازیکنان «رو» شده باشد، باید بعد از پایان نوبتِ همه‌ی بازیکنان، یک کارت از روی ستون کارت‌ها برداشته و «به‌رو» در کنار ستون کارت‌ها بچینید. مثلاً اگر ۳ نُوحه در دهکده‌های بازیکنان «رو» شده باشند، باید ۳ کارت در کنار ستون کارت‌ها «رو» شوند. این کارت‌ها را به‌شکلی بچینید - مثلاً عمود بر ستون کارت‌ها - که با ستون کارت‌های سوخته، قاتی نشوند!



در نوبت خود، می‌توانید به‌جای کارت کشیدن از ستون کارت‌ها، یکی از کارت‌های «رو-شده» در کنار ستون کارت‌ها را انتخاب کنید (اگر بخواهید چنین کارتی را برای خود بردارید، باید آن را «به‌رو» در دهکده‌ی خود بگذارید). در پایان هر نوبت، جای خالی «کارت‌های برداشته‌شده» را پُر کنید.

اگر برخی از نُوحه‌ها یا همه‌شان، از دهکده‌ها خارج شوند، کارت‌های «رو-شده» در کنار ستون کارت‌ها، در جای خود باقی می‌مانند ولی در هنگام پُر کردن جای خالی «کارت‌های برداشته‌شده» باید حتماً متناسب با تعداد نُوحه‌های باقی‌مانده عمل کرد! مثلاً اگر از ۳ نُوحه‌ی مثال بالا، ۲ نُوحه از بازی خارج شده و فقط ۱ نُوحه در یکی از دهکده‌ها باقی مانده باشد، اگر ۲ تا از کارت‌های «رو-شده» در کنار ستون کارت‌ها برداشته شده باشند، لازم نیست جای خالی آن‌ها پُر شود!

اگر ستون کارت‌ها، به‌اندازه‌ی کافی، کارت برای «رو» کردن نداشت، هر تعداد که ممکن بود، کارت «رو» کنید!

اجازه ندارید پیش از آن که تصمیم به «رو» کردن یک کارت در کنار ستون کارت‌ها بگیرید، کارت بالایی ستون کارت‌ها را نگاه کنید!

اگر ستون کارت‌ها خالی شد، بازی را ادامه بدهید تا این که کارت‌های «رو-شده» کنار ستون کارت‌ها نیز خالی شود.

SILVER



توضیحات قابلیت‌های ویژه‌ی کارت‌ها



0

دهاتی

0

اگر یکی از دهاتی‌ها، در یکی از دهکده‌ها «رو» شده باشد، به‌محض «رو» شدن دومی (در هر کدام از دهکده‌ها)، دُورِ بازی به پایان رسیده و امتیازشمارِی آغاز می‌شود. «رو» شدن دهاتی‌ها حتماً باید در دهکده‌ها اتفاق بیفتد تا دُورِ بازی به پایان برسد؛ «رو» شدن در ستون کارت‌های سوخته یا در کنار ستون کارت‌ها (به‌واسطه‌ی قابلیتِ کارتِ نوچه)، باعثِ پایانِ دُورِ بازی نمی‌شود!