

CONQUEROR

کشورگشا



راهنمای بازی

فهرست

۳	داستان بازی :
۳	اجزای بازی:
۴	بازی اول :
۴	روش آماتور :
۹	روش حرفه ای:
۹	بازی دوم :
۹	روش آماتور :
۱۰	روش حرفه ای :
۱۱	بازی سوم :
۱۱	روش آماتور :
۱۳	روش حرفه ای :
۱۴	بازی چهارم :
۱۴	روش آماتور :
۱۵	روش حرفه ای :

داستان بازی :

فرمانده ارتش: سرورم بر اثر خشکسالی اخیر بسیاری از اراضی کشاورزی ما به کویر تبدیل شده و تامین غذا دشوار شده است. مردم و سربازها ناراضی هستند چه دستوری می دهید؟
پادشاه: به سرزمین های مجاور بروید و با تصاحب اراضی مرغوب مرزهای امپراطوری را گسترش دهید و مایحتاج کشور را تامین کنید.



صفحه امتیاز دهی

اجزای بازی:



کاشی های سازنده صفحه



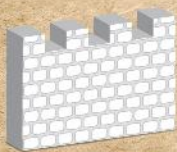
صفحه نوبت شمار



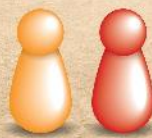
پرچم ها



قلعه ها



دیوار ها



مهره ها



سکه ها



نوبت شمار

بازی اول :

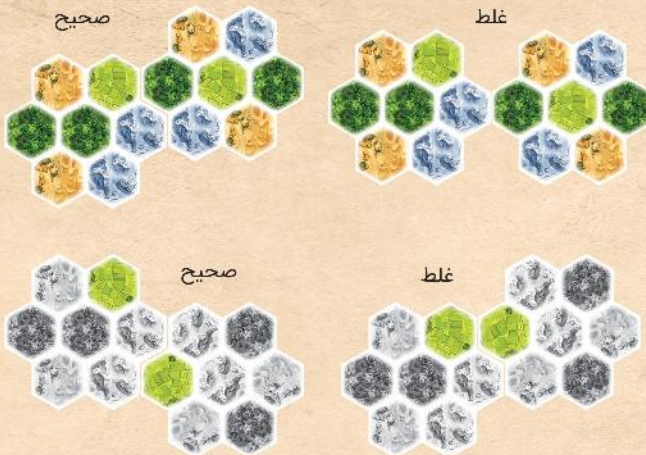
روش آماتور :

هدف بازی:

رسیدن به امتیاز ۳۳ در صفحه امتیاز دهی.

چیدمان بازی :

۱- تمام کاشی های صفحه را بر اساس قوانین زیر کنار هم بگذارید و صفحه بازی را بسازید.



۱-۱- قطعات صفحه را طوری کنار هم بگذارید که هر خانه از هر کاشی حداقل به ۲ خانه از کاشی مجاور خود متصل باشد

۱-۲- بین هر دو دشت حداقل باید یک خانه فاصله باشد.

۲- به هر بازیکن ۱۳ مهره هم رنگ بدهید

۳- صفحه امتیاز شمار را کنار صفحه بازی طوری بگذارید که در دسترس هر دو بازیکن باشد .

۴- هر بازیکن یک مهره خود را بر روی خانه شماره ۱ هم رنگ مهره در صفحه امتیاز دهی قرار می دهد.

۵- در این شیوه بازی به سکه ها، صفحه نوبت شمار، شمارنده و پرچمها نیاز ندارید، بنابراین آنها را به جعبه برگردانید.

۶- قلعه ها و دیوارها را کنار صفحه بازی (در بانک بازی) قرار دهید.

روش بازی :



در ابتدا هر بازیکن یک قلعه برداشته و آن را داخل خانه مرکزی یکی از کاشی ها می گذارد و مهره خود را ۶ خانه در صفحه امتیاز شمار به جلو حرکت میدهد.

نکته: هر بازیکن قلعه را از سمتی که هم رنگ مهره های اوست باید در صفحه قرار دهد.



۳- ورود مهره به بازی: بازیکنان در هر نوبت می توانند یکی از مهره های خود را بر اساس قوانین زیر به صفحه وارد کنند.

۱-۳ مهره ها فقط در قلعه های خودی (هم رنگ مهره های بازیکن) می تواند قرار بگیرد.

نکته: روی هر قلعه فقط یک مهره قرار می گیرد و مهره ها فقط به قلعه های خالی اجازه ورود دارند.

۲-۳ اگر یک قلعه توسط مهره های حریف محاصره شده باشد (یک یا چند عدد از مهره های حریف در منطقه ای که قلعه در آن قرار گرفته، وارد شده باشند) نمی توان مهره جدیدی در آن قلعه قرار داد.

۴- حرکت مهره ها: دو نوع حرکت مجاز برای مهره ها در بازی وجود دارد.

۱-۴ خروج مهره از قلعه: بازیکنان می توانند در هر نوبت مهره ی موجود در یک قلعه ی خود را به منطقه ای که قلعه در آن واقع شده وارد کنند و آن قلعه را به منظور ورود مهره جدید تخلیه نماید.

۲-۴ حرکت از یک منطقه به منطقه مجاور: بازیکنان می توانند در هر نوبت یک مهره ی خود را به یکی از مناطق متصل به محل فعلی حرکت دهند به شرطی که ارتباط دو خانه بوسیله دیوار مسدود نشده باشد و یا ظرفیت منطقه تکمیل نشده باشد.

ظرفیت مناطق:

هر منطقه از بازی دارای ظرفیت مشخصی می باشد و اگر ظرفیت یک منطقه تکمیل شده باشد مهره دیگری نمی توان به آن منطقه وارد نمود.

نکته: در مناطق دارای قلعه محدودیتی وجود ندارد و بازیکنان می توانند هر تعداد مهره برای دفاع یا حمله (بر اساس قوانین ورود و حرکت مهره ها) به آن مناطق وارد نمایند.

تصرف قلعه ها:

برای تصرف یک قلعه بازیکن مهاجم باید تعداد مهره بیشتری از حریف به منطقه دارای قلعه مورد نظر وارد نماید. به این ترتیب اگر تعداد مهره های هر دو بازیکن در یک منطقه مساوی باشد مالکیت آن قلعه در اختیار مالک قبلی باقی می ماند. مثلاً اگر قلعه ۱ متعلق به بازیکن زرد باشد و او هیچ مهره ای در آن منطقه نداشته باشد بازیکن قرمز می تواند به محض وارد کردن یک مهره در آن منطقه مالکیت قلعه را در اختیار بگیرد ولی اگر بازیکن زرد یک مهره در منطقه داشته باشد بازیکن قرمز برای اینکه بتواند آن قلعه را تصرف کند و مالکیت آنرا را در اختیار بگیرد باید ۲ مهره به آن منطقه وارد کند.

نکته: در هنگام شمارش مهره ها موجود در منطقه، مهره ی روی قلعه نیز شمارش می شود.

پس از تصرف هر قلعه توسط یک بازیکن وی اعمال زیر را انجام می دهد:

الف- قلعه را برگردانده و به رنگ مهره های خود در می آورد.

ب- تمام مهره های مالک قبلی را از بازی خارج می کند.

نکته:

۱- مهره های خارج شده از بازی به مالک آنها برگردانده می شود و او می تواند در نوبت های بعدی آنها را به صفحه وارد نماید.

۲- اگر تعداد مهره های دو بازیکن در منطقه حاوی یک قلعه برابر باشد مالک قلعه نمی تواند مهره هایش را از آن منطقه خارج نماید.

نوع منطقه	ظرفیت منطقه (تعداد مهره هایی که می تواند در آن منطقه قرار بگیرد)
کویر	۱ مهره
کوهستان	۲ مهره
جنگل	۳ مهره
دشت	۴ مهره
منطقه ای که در آن قلعه گذاشته شده	نامحدود

جدول شماره ۱

محاسبه امتیاز :

پس از انجام هر نوبت از بازی در صورتی که در آن نوبت قلعه جدیدی ساخته شود، یا قلعه ای توسط یک بازیکن تصرف شود و یا دیوار ساخته شود، بلافاصله امتیاز شماری انجام می گیرد. نکته: منطقه ای که قلعه در آن قرار گرفته باشد در شمارش امتیازات لحاظ نمی شود.

نحوه محاسبه امتیاز:

۱- هنگام ساخت قلعه جدید: زمانیکه یک بازیکن قلعه جدید به صفحه وارد می کند از منطقه بالای قلعه و در جهت عقربه ساعت شروع به ارزیابی مناطق متصل به قلعه نموده و بر اساس جدول شماره ۲ امتیاز بازیکنان تغییر می یابد (مهره ها در صفحه امتیاز دهی جابه جا می شوند):

اگر منطقه موردنظر فقط به قلعه جدید متصل باشد	یک واحد به امتیاز صاحب قلعه اضافه می شود
اگر منطقه موردنظر به قلعه جدید و یک قلعه خودی متصل باشد	تغییری در امتیازات رخ نمی دهد
اگر منطقه موردنظر به قلعه جدید و یک قلعه حریف متصل باشد	یک واحد از امتیاز حریف کسر شده ولی امتیازی برای صاحب قلعه ندارد
اگر منطقه موردنظر به قلعه جدید و دو قلعه حریف متصل باشد	تغییری در امتیازات ندارد
اگر منطقه موردنظر به قلعه جدید و یک قلعه خودی و یک قلعه حریف متصل باشد	یک واحد به امتیاز صاحب قلعه اضافه می شود

جدول ۲

۲- هنگام تصرف یک قلعه: زمانیکه یک بازیکن قلعه ای را تصرف می کند از منطقه بالای قلعه و در جهت عقربه ساعت شروع به ارزیابی مناطق متصل به قلعه نموده و بر اساس جدول شماره ۳ امتیاز بازیکنان تغییر می یابد:

اگر منطقه موردنظر فقط به قلعه تصرف شده متصل باشد	یک واحد به امتیاز مالک جدید قلعه اضافه و از امتیاز حریف کسر می شود
اگر منطقه موردنظر به قلعه تصرف شده و یک قلعه حریف متصل باشد	یک واحد از امتیاز حریف کسر می شود
اگر منطقه موردنظر به قلعه تصرف شده و یک قلعه خودی متصل باشد	یک واحد به امتیاز به امتیاز صاحب قلعه اضافه می شود
اگر منطقه موردنظر به قلعه تصرف شده و دو قلعه خودی متصل باشد	تغییری در امتیازات ندارد
اگر منطقه موردنظر به قلعه تصرف شده و دو قلعه حریف متصل باشد	تغییری در امتیازات ندارد

جدول ۳

۳- هنگام ساخت دیوار: دیوارها در مرز بین مناطق قرار می گیرند و هر بازیکن می تواند در نوبت خود با توجه به قوانین ساخت دیوار، دیوار جدید بسازد. پس از ساخت هر دیوار فقط در صورتی که یکی از موارد زیر رخ دهد امتیازات تغییر پیدا می کند.

۱-۳ در خانه هایی که تنها به یک قلعه متصل هستند اگر مالک قلعه (به منظور مسدود کردن راه حریف و دفاع از قلعه) یک دیوار در مرز بین آن خانه و قلعه خود قرار دهد باید یک امتیاز از خود کم نماید.

۲-۳ در خانه هایی که به ۲ قلعه غیر هم رنگ متصل هستند اگر مالک یکی از قلعه ها (به منظور مسدود کردن راه حریف و دفاع از قلعه) یک دیوار در مرز بین آن خانه و قلعه خود قرار دهد باید یک امتیاز از خود کم نماید و یک امتیاز به حریف خود اضافه نماید.

۳-۳ در خانه هایی که به ۳ قلعه با غیر هم رنگ متصل هستند اگر بازیکنی که دو قلعه متصل به خانه دارد (به منظور مسدود کردن راه حریف و دفاع از یکی از قلعه های خود) یک دیوار در مرز بین آن خانه و یک قلعه خود قرار دهد باید یک امتیاز از خود کم نماید.

نکته: دیوارها پس از قرار گرفتن در صفحه قابل جابه جایی نیستند.

پایان بازی :

به محض اینکه یکی از بازیکنان به امتیاز ۳۳ در صفحه امتیاز دهی برسد بازی به پایان می رسد و او برنده بازی است .

روش حرفه ای:

هدف بازیکنان: رسیدن به امتیاز ۷۲ در صفحه امتیاز دهی.

در این شیوه خانه های صفحه (مناطق) مطابق جدول ۴ دارای ارزش های متفاوت هستند.

نوع منطقه	ارزش منطقه	ظرفیت منطقه
کویر	۱ امتیاز	۱ مهره
کوهستان	۲ امتیاز	۲ مهره
جنگل	۳ امتیاز	۳ مهره
دشت	۴ امتیاز	۴ مهره

جدول شماره ۴

چیدمان بازی: چیدمان اجزا بازی را کاملا مشابه روش آماتور انجام دهید.

روش بازی :

در ابتدا هر بازیکن یک قلعه برداشته و آن را داخل خانه مرکزی یکی از کاشی ها می گذارد و مهره خود را به اندازه مجموع ارزش خانه های متصل به قلعه در صفحه امتیاز شمار به جلو حرکت می دهد. به عنوان مثال در شکل مقابل پس از قرار دادن قلعه ۱۴ امتیاز به امتیازات بازیکن قرمز اضافه می شود.

نکته: هر بازیکن قلعه را از سمتی که هم رنگ مهره های اوست باید در صفحه قرار دهد.

سایر مراحل و روند بازی کاملا مشابه روش آماتور می باشد .

محاسبه امتیاز: پس از انجام هر نوبت از بازی در صورتی که در آن نوبت قلعه جدیدی ساخته شود، یا قلعه ای توسط یک بازیکن تصرف شود و یا دیوار ساخته شود، بلافاصله امتیاز شماری انجام می گیرد.

نحوه محاسبه امتیاز:

در این روش محاسبه امتیاز همانند شیوه آماتور می باشد با این تفاوت که ارزش هر منطقه بر مبنای جدول شماره ۴ محاسبه می شود. به عنوان مثال یک بازیکن با تصرف دشت ۴ امتیاز کسب می کند و با تصرف کویر تنها ۱ امتیاز.

پایان بازی: به محض اینکه یکی از بازیکنان به امتیاز ۷۲ در صفحه امتیاز دهی برسد بازی به پایان می رسد و او برنده بازی است .

نکته: بازیکنان می توانند با توافق یکدیگر و به منظور کاهش زمان بازی، امتیاز پایانی دلخواهی (مثلا ۶۰) برای بازی تعیین نمایند .

بازی دوم :

روش آماتور :

هدف بازی: رسیدن به امتیاز ۳۳ در صفحه امتیاز دهی.

چیدمان بازی: کاملا شبیه روش آماتور در بازی اول می باشد با این تفاوت که به هر بازیکن ۷ سکه تعلق می گیرد و الباقی سکه ها به همراه پرچم ها، صفحه نوبت شمار و مهره نوبت شمار به داخل جعبه برگردانده می شود.

روش بازی:

در ابتدا هر بازیکن یک قلعه برداشته و آن را داخل خانه مرکزی یکی از کاشی‌ها می‌گذارد و مهره خود را ۶ خانه در صفحه امتیاز شمار به جلو حرکت میدهد.
نکته: هر بازیکن قلعه را از سمتی که هم رنگ مهره‌های اوست باید در صفحه قرار دهد.

نوع عمل	هزینه انجام عمل
ساخت قلعه جدید	۴ سکه
ورود مهره به بازی	۳ سکه
ساخت دیوار	۲ سکه
حرکت مهره	۲ سکه

جدول شماره ۵

سپس بازیکن کوچکتر بازی را آغاز می‌نماید. در این بازی هر یک از اعمال مطابق جدول شماره ۶ دارای هزینه مشخصی است و هر بازیکن در هر دور می‌تواند با پرداخت هزینه هر حرکت به صورت پیاپی و به تعداد نوبت دلخواه بازی نماید. به این ترتیب زمانی که نوبت بازی به یک بازیکن می‌رسد وی ابتدا عمل مورد نظر خود را انتخاب و هزینه انجام آن عمل در محلی مجزا در بانک بازی می‌گذارد سپس آن عمل را انجام می‌دهد و در صورت تمایل با پرداخت هزینه عمل بعدی، آنرا انجام می‌دهد و یا اینکه به نوبت خود پایان می‌دهد. در انتهای هر دور بازی و پس از اینکه هر دو بازیکن اعمال مورد نظر خود را انجام دادند هر بازیکن سکه‌های مصرف شده حریف را از بانک دریافت کرده و آنها را به سکه‌هایی که از دور قبل در دستش باقی مانده است (سکه‌هایی که در دور قبل از آنها استفاده نکرده است) اضافه می‌کند. سپس دور جدید بازی به روش مذکور آغاز می‌گردد.

نکته:

- ۱- نحوه اجرای هر یک از اعمال مجاز در این بازی کاملاً مشابه بازی اول بوده و از قوانین بازی اول تبعیت می‌کند.
- ۲- هر بازیکن در هر دور باید حداقل دو عمل (اکشن) انجام دهد.
- ۳- هر بازیکن در هر دور می‌تواند تا زمانیکه سکه‌هایش به اتمام برسد به بازی ادامه دهد و از این بابت محدودیتی وجود ندارد.
- ۴- پس از انجام هر نوبت از بازی در صورتی که در آن نوبت قلعه جدیدی ساخته شود، یا قلعه‌ای توسط یک بازیکن تصرف شود و یا دیوار ساخته شود، بلافاصله امتیاز شماری انجام می‌گیرد.

ظرفیت مناطق:

ظرفیت مناطق مختلف در این بازی مشابه بازی اول می‌باشد.

تصرف قلعه‌ها:

تصرف قلعه‌ها در این بازی مشابه بازی اول بوده و از قوانین آن تبعیت میکند.

محاسبه امتیاز:

محاسبه امتیاز هر حرکت در این بازی مشابه روش آماتور در بازی اول بوده و از قوانین آن تبعیت میکند.

پایان بازی:

به محض اینکه یکی از بازیکنان به امتیاز ۳۳ در صفحه امتیاز دهی برسد بازی به پایان می‌رسد و او برنده بازی است.

روش حرفه‌ای:

هدف بازیکنان: رسیدن به امتیاز ۷۲ در صفحه امتیاز دهی.

در این شیوه‌خانه‌های صفحه (مناطق) مطابق جدول شماره ۴ دارای امتیازهای متفاوت هستند.

چیدمان بازی: چیدمان اجزا بازی در روش حرفه‌ای کاملاً مشابه روش آماتور بازی است.

روش بازی :

در ابتدا هر بازیکن یک قلعه برداشته و آن را داخل خانه مرکزی یکی از کاشی‌ها می‌گذارد و مهره خود را به اندازه مجموع ارزش خانه‌های متصل به قلعه در صفحه امتیاز شمار به جلو حرکت می‌دهد.

نکته: هر بازیکن قلعه را از سمتی که هم رنگ مهره‌های اوست باید در صفحه قرار دهد.

سایر مراحل و روند این بازی کاملاً مشابه روش آماتور بازی می‌باشد.

محاسبه امتیاز : محاسبه امتیاز هر حرکت در این بازی مشابه روش حرفه‌ای در بازی اول بوده و از قوانین آن تبعیت میکند.

پایان بازی : به محض اینکه یکی از بازیکنان به امتیاز ۷۲ در صفحه امتیاز دهی برسد بازی به پایان می‌رسد و او برنده بازی است.

نکته : بازیکنان می‌توانند با توافق یکدیگر و به منظور کاهش زمان بازی، امتیاز پایانی دلخواهی (مثلاً ۶۰) برای بازی تعیین نمایند.

بازی سوم :

روش آماتور :

هدف بازی: رسیدن به امتیاز ۳۳ در صفحه امتیاز دهی.

چیدمان بازی :

۱- تمام کاشی‌های صفحه را مشابه بازی اول کنار هم قرار داده و صفحه بازی را بسازید.

۲- به هر بازیکن ۱۳ مهره هم رنگ بدهید

۳- صفحه امتیاز دهی را کنار صفحه بازی طوری بگذارید که در دسترس هر دو بازیکن باشد.

۴- هر بازیکن یکی از مهره‌های خود را بر روی خانه شماره ۱ هم رنگ مهره خود در صفحه امتیاز شمار قرار می‌دهد.

۵- صفحه نوبت شمار را کنار صفحه امتیاز دهی قرار داده و با توافق یکدیگر یکی از روشهای تقسیم قلعه را از جدول زیر انتخاب نمایید. سپس هر بازیکن قلعه‌های مربوط خود را جلوی خود می‌گذارد.

روش‌ها	شماره قلعه‌های بازیکن قرمز	شماره قلعه‌های بازیکن زرد
۱	۱-۲-۳-۷-۸-۱۱	۴-۵-۶-۹-۱۰-۱۲
۲	۱-۲-۵-۶-۹-۱۰	۳-۴-۷-۸-۱۱-۱۲
۳	۱-۳-۵-۷-۹-۱۱	۲-۴-۶-۸-۱۰-۱۲

جدول شماره ۶

۶- پرچم‌ها ۱ تا ۱۲ را در خانه‌های هم شماره آن در صفحه نوبت شمار قرار دهید.

نکته : پرچم‌ها را به رنگ قلعه‌ها متناظر با آن در صفحه نوبت شمار قرار دهید مثلاً اگر روش اول تقسیم قلعه‌ها را انتخاب نموده‌اید پرچم‌های ۱-۲-۳-۷-۸-۱۱ را به رنگ قرمز و پرچم‌های ۴-۵-۶-۹-۱۰-۱۲ را به رنگ زرد قرار دهید.

۷- مهره نوبت شمار را روی پرچم شماره ۱ قرار دهید.

۸- سکه‌ها را به داخل جعبه برگردانید.

۹- قلعه‌ها و دیوارها را کنار صفحه بازی (در بانک بازی) قرار دهید.

روش بازی :

بازی در دوقافز آماده سازی و اجرای بازی انجام می گیرد .

فاز آماده سازی :

در ابتدا هر بازیکن دو عدد از قلعه های خود را انتخاب نموده و به صورت دلخواه در خانه مرکزی دو کاشی از صفحه می گذارد و سپس هر بازیکن به نوبت براساس قوانین زیر یک قلعه در هر یک از کاشی های باقی مانده قرار می دهد.

قوانین :

۱- قلعه ها نباید در مرکز کاشی ها قرار بگیرند.

۲- در هر کاشی تنها دو قلعه قرار می گیرد.

۳- هر بازیکن تنها می تواند یک قلعه در هر کاشی قرار بدهد.

۴- قلعه نباید در خانه های (مناطق) مجاور یکدیگر قرار بگیرند.

سپس از سمت راست به چپ مالکیت خانه های هر کاشی براساس قوانین زیر محاسبه شده و هر بازیکن مهره خود را به تعداد خانه هایی که مالکیت آنها را اختیار دارد، در صفحه امتیاز شمار به جلو حرکت میدهد.

مالکیت مناطق:

۱- مالکیت مناطقی که تنها به یک قلعه متصل هستند به صاحب آن قلعه تعلق دارد .

۲- مالکیت مناطقی که به دو قلعه هم رنگ متصل هستند به صاحب آن قلعه ها تعلق دارد .

۳- مالکیت مناطقی که به دو قلعه غیر هم رنگ متصل هستند به هیچکدام از بازیکنان تعلق ندارد.

فاز اجرای بازی :

در ابتدای بازی مهره نوبت شمار روی خانه شماره ۱ از صفحه نوبت شمار قرار می گیرد. سپس بازیکنی که پرچم او در خانه ۱ شماره ۱ قرار دارد بازی را آغاز نموده و هر بازیکن در هر نوبت می تواند دیوار بسازد، مهره به بازی وارد کند یا یکی از مهره های خود را حرکت دهد.

نکته : نحوه انجام هر یک از اعمال فوق کاملا مشابه بازی اول بوده و از قوانین آن تبعیت می کند .

سپس مهره نوبت شمار را یک خانه جلو برده و نوبت بعدی بازی به بازیکنی که نوبت شمار روی پرچم وی قرار گرفته، می رسد. به این ترتیب زمانی که نوبت شمار به هر خانه وارد می شود بازیکنی که پرچمش در آن خانه قرار دارد بازی کرده و پس از انجام هر نوبت بازی، نوبت شمار یک خانه به جلو حرکت می کند.

نکته

۱- نوبت شمار پس رسیدن به خانه ۱۲ دوباره به خانه ۱ رفته و بازی ادامه پیدا می کند.

۲- بلافاصله بعد از انجام هر نوبت از بازی در صورتی که در آن نوبت قلعه ای توسط یک بازیکن تصرف شود یا دیوار ساخته شود بلافاصله امتیاز شماری انجام شده و امتیاز جدید بازیکنان مشخص می شود.

ظرفیت مناطق : ظرفیت مناطق مختلف در این بازی مشابه بازی اول می باشد.

تصرف قلعه ها : مشابه بازی های قبل ، برای تصرف یک قلعه بازیکن مهاجم باید تعداد مهره بیشتری از حریف به منطقه حاوی قلعه مورد نظر وارد نماید .

پس از تصرف هر قلعه توسط یک بازیکن وی اعمال زیر را انجام می دهد:

الف- قلعه را برگردانده و به رنگ مهره های خود در می آورد .

ب-تمام مهره های مالک قبلی را از بازی خارج می کند .

نکته: مهره های خارج شده از بازی به مالک آنها برگردانده می شود و او می تواند در نوبت های بعدی آنها را به صفحه وارد نماید.

پ-پرچم هم شماره با قلعه تصرف شده از صفحه نوبت شمار حذف می شود و زمانیکه نوبت شمار به خانه های بدون پرچم برسد از روی آن ها عبور کرده و به اولین خانه دارای پرچم منتقل می شود. محاسبه امتیاز: محاسبه امتیاز هر حرکت در این بازی مشابه روش آماتور در بازی اول بوده و از قوانین آن تبعیت می کند .

پایان بازی : به محض اینکه یکی از بازیکنان به امتیاز ۳۳ در صفحه امتیاز دهی برسد بازی به پایان می رسد و او برنده بازی است.

روش حرفه ای :

هدف بازیکنان : رسیدن به امتیاز ۶۴ در صفحه امتیاز دهی.

در این شیوه خانه های صفحه (مناطق) مطابق جدول شماره ۴ دارای امتیازهای متفاوت هستند.

چیدمان بازی:

چیدمان اجزا بازی در روش حرفه ای کاملا مشابه روش آماتور بازی است.

فاز آماده سازی :

در ابتدا هر بازیکن دو عدد از قلعه های خود را به انتخاب نموده و به صورت دلخواه در خانه مرکزی دو کاشی از صفحه می گذارد و سپس هر بازیکن به نوبت براساس قوانین زیر یک قلعه در هر یک از کاشی های باقی مانده قرار می دهد .

قوانین :

۱-قلعه ها نباید در مرکز کاشی ها قرار بگیرند .

۲- در هر کاشی تنها دو قلعه قرار می گیرد .

۳-هر بازیکن تنها می تواند یک قلعه در هر کاشی قرار بدهد.

۴-قلعه نباید در خانه های(مناطق) مجاور یکدیگر قرار بگیرند.

سپس از سمت راست به چپ مالکیت خانه های هر کاشی براساس قوانین زیر محاسبه شده و هر بازیکن مهره خود را به اندازه مجموع امتیاز خانه هایی که مالکیت آنها را اختیار دارد ، در صفحه امتیاز شمار به جلو حرکت میدهد .

مالکیت مناطق:

قوانین مالکیت مناطق کاملا مشابه حالت آماتور بازی می باشد .

فاز اجرای بازی:

فاز اجرای بازی کاملا مشابه حالت آماتور بازی است .

محاسبه امتیاز : محاسبه امتیاز هر حرکت در این بازی مشابه روش حرفه ای در بازی اول بوده و از قوانین آن تبعیت میکند .

پایان بازی : به محض اینکه یکی از بازیکنان به امتیاز ۶۴ در صفحه امتیاز دهی برسد بازی به پایان می رسد و او برنده بازی است .

نکته : بازیکنان می توانند با توافق یکدیگر و به منظور کاهش زمان بازی ، امتیاز پایانی دلخواهی (مثلا ۵۰) برای بازی تعیین نمایند.

بازی چهارم :

روش آماتور :

هدف بازی: رسیدن به امتیاز ۳۳ در صفحه امتیاز دهی.

چیدمان بازی: چیدمان بازی مشابه حالت آماتور بازی سوم است با این تفاوت که در اینجا تمام سکه ها بین بازیکنان تقسیم می شود.

روش بازی :

بازی در دوفاز انجام آماده سازی و اجرای بازی انجام می گیرد .

فاز آماده سازی: فاز آماده سازی این بازی کاملا مشابه فاز آماده سازی حالت آماتور بازی سوم می باشد و از قوانین آن پیروی می کند.

فاز اجرای بازی :

نوع عمل	هزینه انجام عمل
ورود مهره به بازی	۱ سکه
ساخت دیوار	۱ سکه
حرکت مهره	۲ سکه

در ابتدای بازی مهره نوبت شمار را روی خانه شماره ۱ از صفحه نوبت شمار قرار دهید. سپس بازیکنی که پرچم او در خانه ی شماره ۱ قرار دارد بازی را آغاز نموده و هر بازیکن در هر نوبت می تواند مطابق جدول ۸ با پرداخت هزینه مربوط به هر عمل، آن عمل را انجام دهد.

جدول شماره ۷

نکته: نحوه انجام هر یک از اعمال فوق کاملا مشابه بازی اول بوده و از قوانین آن تبعیت می کند.

در ادامه مهره نوبت شمار را یک خانه جلو برده و نوبت بعدی بازی به بازیکنی که نوبت شمار روی پرچم وی قرار گرفته، می رسد. به این ترتیب زمانی که نوبت شمار به هر خانه وارد می شود بازیکنی که پرچمش در آن خانه قرار دارد پس از پرداخت هزینه (جدول شماره ۸) بازی کرده و پس از انجام هر نوبت بازی، نوبت شمار یک خانه به جلو برده می شود. زمانی که نوبت شمار به خانه ۱۲ رسید، هر بازیکن سکه های مصرف شده حریف را از بانک دریافت کرده و آنها را به سکه هایی که از دور قبل در دستش باقی مانده است (سکه هایی که در دور قبل از آنها استفاده نکرده است) اضافه می کند. سپس نوبت شمار به خانه ۱ منتقل شده و بازی ادامه پیدا می کند.

نکته:

۱- بلافاصله بعد از انجام هر نوبت از بازی در صورتی که در آن نوبت قلعه ای توسط یک بازیکن تصرف شود یا دیوار ساخته شود بلافاصله امتیاز شماری انجام شده و امتیاز جدید بازیکنان مشخص می شود.

۲- هر بازیکن در هر نوبت حتما باید یکی از اعمال ذکر شده در جدول فوق را انجام دهد بجز در حالتی که سکه کافی برای انجام هیچ یک از اعمال در اختیار ندارد.

ظرفیت مناطق: ظرفیت مناطق مختلف در این بازی مشابه بازی اول می باشد.

تصرف قلعه ها: مشابه بازی های قبل، برای تصرف یک قلعه بازیکن مهاجم باید تعداد مهره بیشتری از حریف به منطقه حاوی قلعه مورد نظر وارد نماید.

پس از تصرف هر قلعه توسط یک بازیکن وی اعمال زیر را انجام می دهد:

الف- قلعه را برگردانده و به رنگ مهره های خود در می آورد.

ب- تمام مهره های مالک قبلی را از بازی خارج می کند.

توجه: مهره های خارج شده از بازی به مالک آنها برگردانده می شود و او می تواند در نوبت های بعدی آنها را به صفحه وارد نماید.

پ- در صفحه نوبت شمار، پرچم هم شماره با قلعه تصرف شده را برعکس نموده و به رنگ قلعه های خود در می آورد.

محاسبه امتیاز:

محاسبه امتیاز هر حرکت در این بازی مشابه روش آماتور در بازی اول بوده و از قوانین آن تبعیت می کند.

پایان بازی:

به محض اینکه یکی از بازیکنان به امتیاز ۳۳ در صفحه امتیاز دهی برسد بازی به پایان می رسد و او برنده بازی است.

روش حرفه ای :

هدف بازیکنان : رسیدن به امتیاز ۶۴ در صفحه امتیاز دهی.

در این شیوه خانه های صفحه (مناطق) مطابق جدول شماره ۴ دارای امتیاز های متفاوت هستند.

چیدمان بازی :

چیدمان اجزا بازی در روش حرفه ای کاملا مشابه روش آماتور بازی است.

فاز آماده سازی :

در ابتدا هر بازیکن دو عدد از قلعه های خود را انتخاب نموده و به صورت دلخواه در خانه مرکزی دو کاشی از صفحه می گذارد و سپس هر بازیکن به نوبت براساس قوانین زیر یک قلعه در هر یک از کاشی های باقی مانده قرار می دهد .

قوانین :

۱- قلعه ها نباید در مرکز کاشی ها قرار بگیرند.

۲- در هر کاشی تنها دو قلعه قرار می گیرد.

۳- هر بازیکن تنها می تواند یک قلعه در هر کاشی قرار بدهد.

۴- قلعه نباید در خانه های (مناطق) مجاور یکدیگر قرار بگیرند.

در ادامه از سمت راست به چپ مالکیت خانه های هر کاشی براساس قوانین زیر محاسبه شده و هر بازیکن مهره خود را به اندازه مجموع امتیاز خانه هایی که مالکیت آنها را اختیار دارد، در صفحه امتیاز شمار به جلو حرکت می دهد.

مالکیت مناطق : قوانین مالکیت مناطق کاملا مشابه حالت آماتور بازی می باشد.

فاز اجرای بازی: فاز اجرای بازی کاملا مشابه حالت آماتور بازی است.

محاسبه امتیاز: محاسبه امتیاز هر حرکت در این بازی مشابه روش حرفه ای در بازی اول بوده و از قوانین آن تبعیت میکند.

پایان بازی: به محض اینکه یکی از بازیکنان به امتیاز ۶۴ در صفحه امتیاز دهی برسد بازی به پایان می رسد و او برنده بازی است .

نکته: بازیکنان می توانند با توافق یکدیگر و به منظور کاهش زمان بازی ، امتیاز پایانی دلخواهی (مثلا ۵۰) برای بازی تعیین نمایند .



www.sorengames.ir



[@sorengames](https://twitter.com/sorengames)



info@sorengames.ir



[sorengames](https://www.instagram.com/sorengames)