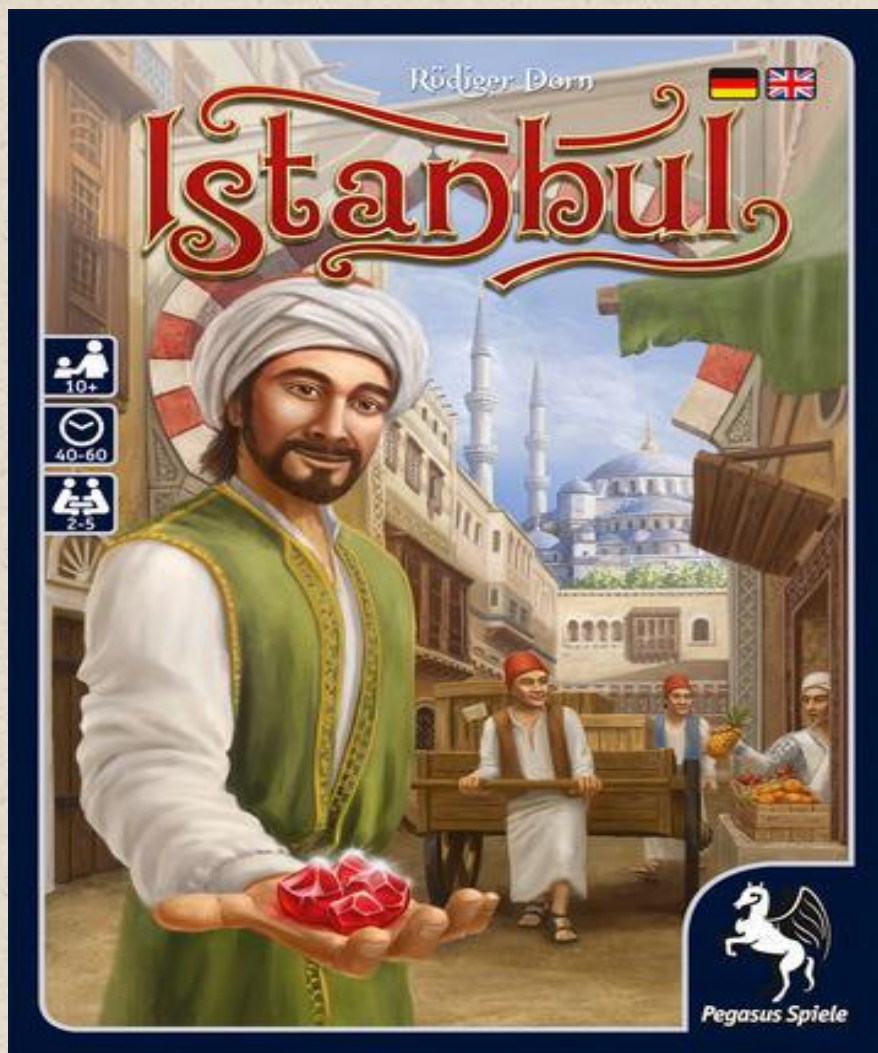


بازی استانبول Istanbul



تعداد بازیکنان: ۲ الی ۵ نفر سن بازیکنان: ۱۰ سال به بالا زمان بازی: ۴۰ الی ۷۰ دقیقه

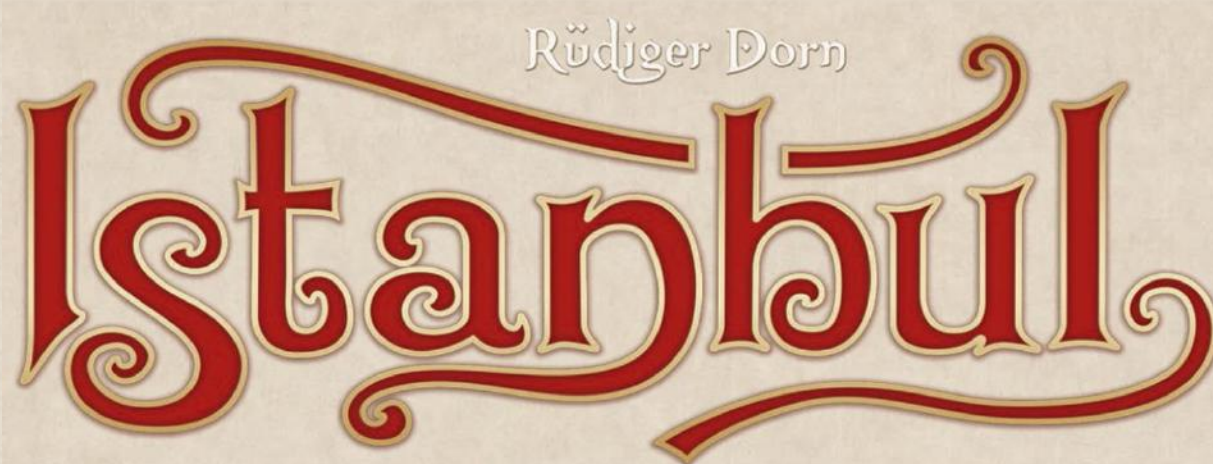
مترجم: مرتضی آشوری

طراح بازی: Rüdiger Dorn

مقدمه:

هیاھو و همهمه سراسر بازار بزرگ استانبول را فرا گرفته.

تاجران و دستیارانشان با عجله در کوچه پس کوچه های بازار در تلاش هستند تا بهترین معاملات را انجام دهند و از رقبای خود پیشی بگیرند. کلید موفقیت در پر کردن چرخ دستی های دستیاران از محصولات مختلف و رساندن محصولات به انبارها و فروختن به بهترین قیمت است و در نهایت خریدن و جمع آوری مقدار مشخصی یاقوت، رمز پیروزی نهایی است.



نگاه اجمالی بر بازی:

شما در بازی استانبول در نقش تاجری هستید که با ۴ دستیار خود در ۱۶ محل مختلف بازار استانبول به تجارت مشغول می شوید. در هر محلی شما عمل مربوط به همان محل را انجام می دهید.

برای انجام هر کاری در مکان های مختلف شما نیاز به قرار دادن یکی از دستیاران خود در آن محل دارید، برای اینکه دوباره از آن دستیار استفاده کنید شما باید مجدداً به آن مکان برگردید و دستیار خود را بردارید. پس برنامه ریزی دقیقی باید انجام دهید تا هیچ وقت بدون دستیار نمانید که در آن صورت هیچ عملی نمی توانید انجام دهید.

قطعات بازی:



۱۶ تایل مکان- ۵ تایل چرخ دستی- ۱۵ توسعه چرخ دستی- ۷ برچسب (که باید قبل اولین بازی چسبانده شوند) - به ازای هر بازیکن ۱ مهره تاجر (ضخیم تر) و ۵ مهره دستیار - ۱ مهره خانواده و ۴ مهره نشان محصولات - ۲۶ کارت جایزه - ۱۶ تایل مسجد - ۱۰ تایل درخواست کالا - سکه های لیره به ارزش ۱ لیره (۳۰ عدد) ۵ لیره (۱۵ عدد) و ۱۰ لیره (۱۴ عدد) - ۴ مکعب نشانگر پست - ۵ صفحه خلاصه راهنما - ۱ نشان بازیکن شروع کننده - ۱ مهره مشکی دزد و ۱ مهره بنفش حاکم - ۳۲ قطعه یاقوت - ۲ عدد تاس

مکان ها:

شماره ها:
برای چیدمان صفحه می توان
استفاده کرد.

همچنین از اعداد بزرگ برای
پرتاب تاس ها و جایگیری
مهره ها استفاده میشود.

نشان مکان:

در بعضی کارتهای جایزه و مسجد
به آنها اشاره شده است



نام مکان ها

عمل قابل انجام

در بعضی مکان ها برای نگهداری یاقوت ها استفاده میشود.
و با انجام عمل خاصی میتوان آنها رو بدست آورد.
یاقوت ها

چرخ دستی ها:

علامت های روی چرخ دستی نشان دهنده ی محصولات روی چرخ دستی هستند.
چپ ترین خانه نشان دهنده ی خالی بودن آن محصول است. مثال: محصول زرد
اگر محصولی بدست بیاورید مکعب به راست حرکت میکند. و در صورت استفاده
مجدداً به چپ برمیگردد.

در شکل سمت چپ:

۱ محصول آبی

۲ محصول سبز

وجود دارد.

محل قرار گیری یاقوت



نشان ها:

این نشان ها در مکان ها ، تایل های مسجد و کارت های جایزه استفاده میشود.



حرکت دادن یک مهره یا منابع: تاجر، دستیار و غیره



پرداخت موردی که در سمت چپ است و دریافت سمت راست



نتیجه بدست آمده



و



یا



نشان دهنده ارتباط بین مکان ها و تایل های مسجد یا کارت های جایزه



۱ محصول به انتخاب خود



پرتاب هر ۲ تاس

چیدمان اولیه بازی:



۱- ۱۶ تایل مکان بازی را به صورت یک جدول 4×4 بچینید که در واقع تشکیل صفحه اصلی بازی را می دهد، پیشنهاد می شود برای چند بازی اول خود زمین بازی را به صورت ساده بچینید برای اینکار شماره های آبی درج شده در قسمت بالای سمت چپ تایل ها را به ترتیب بچینید.

۲- تایل های مسجد را بر اساس رنگ آنها و همچنین تعداد محصولات آنها در ۴ دسته مرتب کنید. بنابراین تایل بالایی هر دسته با علامت ۲ محصول قرار می گیرد. سپس آنها را در ۲ مکان مسجد صفحه بازی قرار دهید. به ازای هر بازیکن ۱ عدد یاقوت هم روی هر مسجد قرار دهید.

نکته مهم:

حالت ۵ نفره: در هر مسجد فقط ۴ یاقوت بگذارید.

حالت ۳ نفره: تایل های با نشان ۵ محصول را از بازی کنار بگذارید.

حالت ۲ نفره: تایل های بانسان ۳ و ۵ محصول را از بازی کنار بگذارید.

۳- به ازای هر بازیکن ۱ عدد یاقوت و ۳ عدد توسعه چرخ دستی در مکان (تعمیرات چرخ دستی) قرار دهید. یاقوت ها را در مکان (فروشنده سنگ های قیمتی) و (قصر سلطان) قرار دهید. از بالاترین خانه سمت راست شروع کنید و تا خانه تعداد بازیکنان بازی کننده ادامه دهید. روی هر خانه ۱ عدد یاقوت قرار دهید و بقیه خانه ها را خالی رها کنید.



۴- مکعب های نشانگر پست را در ردیف بالایی مکان (اداره پست) قرار دهید.



۵- تایل های تیره ی درخواست کالا را بُر بزنید و به رو در دسته ای در مکان (بازار بزرگ) قرار دهید. تایل های روشن درخواست کالا را هم به همین صورت در مکان (بازار کوچک) قرار دهید.



۶- برای قرار گرفتن مهره های دزد و حاکم از تاس ها استفاده کنید. برای هر کدام هر ۲ تاس را پرتاب کنید و مجموع اعداد تاس، محل قرار گرفتن آنها را مشخص می کند.



۷- کارت های جایزه را بُر بزنید و در یک دسته و به پشت در کنار صفحه بازی به مانند تاس ها و سکه ها قرار دهید.



۸- هر بازیکن یک رنگ را انتخاب می کند و قطعات چوبی مربوط به آن رنگ را دریافت می کند.
همچنین یک چرخ دستی به همراه یک خلاصه راهنما دریافت می کند که همگی را جلوی خود قرار می دهد.



۹- ۴ مکعب نشان محصولات را در قسمت خاکستری چرخ دستی خود قرار می دهید.



۱۰- مهره های خانواده بازیکنان را در مکان (ایستگاه پلیس) قرار می دهید.



۱۱- هر بازیکن ۴ مهره دستیار خود را به صورت یک دسته می کند و مهره تاجر خود را روی آنها می گذارد سپس تمام دسته ها در مکان (آب نما) قرار داده می شوند. پنجمین مهره دستیار بازیکنان کنار صفحه بازی قرار می گیرد.



۱۲- یک بازیکن را به صورت تصادفی به عنوان نفر اول انتخاب کنید. او ۲ سکه لیره دریافت می کند و همچنین نشان شروع کننده بازی ، در ادامه به صورت ساعتگرد هر بازیکن ۱ سکه بیشتر از نفر قبلی دریافت می کند، سپس هر بازیکن یک کارت جایزه از بالای دسته کارت ها برمی دارد.



۱۳- در حالت ۲ نفره مهره ی تاجر باقی مانده را در مکان های (مسجد) و (فروشنده سنگ های قیمتی) قرار دهید.

روش بازی:

بازی توسط بازیکن شروع کننده آغاز می شود و به صورت ساعتگرد ادامه پیدا می کند وقتی اولین بازیکن ۵ یاقوت به دست آورد (یاقوت در حالت ۲ نفره) و آنها را در چرخ دستی های خود قرار داد، آن دور بازی کامل انجام می شود و سپس بازی به اتمام می رسد.

انتخاب های شما در هر نوبت :

هر دور بازی شامل ۴ قسمت می شود که معمولاً ۲ قسمت آن بازی می شود (قسمت های "حرکت" و "انجام کار") دو قسمت دیگر که (ملاقات یا برخورد) نامیده می شوند، هنگامی انجام می شوند که مهره تاجر شما با مهره های دیگر برخورد یا ملاقات داشته باشد.

در نوبت خود هر بازیکن به هر تعدادی که بخواهد می تواند از کارت های جایزه و قدرت های ویژه تایل های مسجد استفاده کند.

بازیکنان باید همیشه قسمت های توضیح داده شده ی زیر را به ترتیب انجام دهند، صرف نظر از اینکه همه آنها قابل انجام باشند یا نباشند.

۱-حرکت

مهره تاجر خود را به همراه دسته دستیاران (اگر وجود دارد) ۱ یا ۲ خانه حرکت دهید.

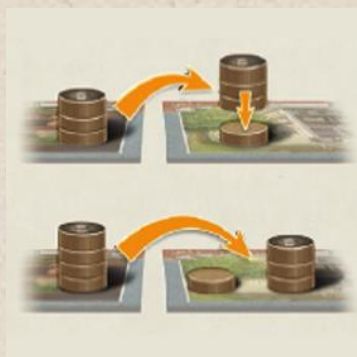
شما نمی توانید به صورت مورت حرکت کنید و همچنین باید خانه انتهایی شما با خانه شروع متفاوت باشد سپس شما ۳ انتخاب در خانه نهایی دارید:

(A) برداشتن ۱ دستیار

اگر یکی از دستیاران شما در خانه توقف شما قرار دارد دسته مهره های خود را روی آن قرار دهید، آن مهره دستیار می تواند با بقیه دسته در نوبت بعدی حرکت کند.

(B) رها کردن یک مهره دستیار

اگر هیچ مهره ای از دستیاران شما در خانه نهایی وجود ندارد پایینترین دستیار دسته خود را آنجا رها کنید و بقیه دسته در کنار آن قرار می گیرد. آن مهره در حرکت بعدی همانجا باقی ماند و مابقی دسته حرکت می کند.



(C) اگر شما نتوانید یا نخواهید دستیاری را بردارید یا رها کنید نوبت شما سریعاً به اتمام می رسد. (به جز در مکان "آب نما" که بعداً توضیح داده می شود)

نکته:

اگر شما تایل مسجد زرد رنگ را داشته باشید، می توانید ۲ سکه پرداخت کنید و یک مهره دستیار را از مکانی دیگر برداشته و به دسته خود اضافه کنید.

۲- ملاقات یا برخورد با سایر تاجران (در صورت وجود):

اگر هر مهره تاجری در خانه انتهایی شما قرار داشت شما باید ۲ سکه به هر کدام از آنها پرداخت کنید، اگر نتوانید و یا نخواهید پرداخت کنید نوبت شما فوراً به اتمام می رسد.



استثناء: شما در خانه " آب نما " مجبور به پرداخت به هیچ تاجری نیستید.

نکته خاص در حالت ۲ نفره:

اگر شما با مهره های تاجر بی طرف برخورد کردید، به ازای هر کدام ۲ سکه به بانک می پردازید و سپس هر دو تاس را انداخته و محل جدید مهره تاجر بی طرف را مشخص می کنید.

۳- انجام کار:

شما می توانید عمل مربوط به آن مکان نهایی را انجام دهید. اگر نتوانید یا نخواهید کاری انجام دهید می توانید در صورت امکان قسمت ۴ را انجام دهید.

۴- ملاقات یا برخورد با مهره های خانواده، حاکم و دزد (در صورت وجود):

مهره های خانواده دیگر بازیکنان:

اگر در خانه نهایی مهره یا مهره های خانواده سایر بازیکنان قرار داشت، باید آنها را برداشته و به مکان (ایستگاه پلیس) منتقل کنید. (مگر در آنجا باشند). در ازای دستگیری آنها به ازای هر مهره خانواده یک کارت جایزه و یا ۳ سکه از بانک دریافت کنید.



مهره حاکم:

شما می توانید یک کارت جایزه از بانک بردارید و به دست خود اضافه کنید. اگر این کار را انجام دادید باید ۲ سکه به بانک بپردازید یا یکی از کارت های جایزه دست خود را از بازی کنار بگذارید.



مهره دزد:

شما می توانید ۱ محصول با انتخاب خود به چرخ دستی اضافه کنید.

اگر برداشتید ۲ سکه یا ۱ محصول پرداخت کنید.



اگر شما از قدرت های حاکم یا دزد استفاده کردید هر دو تاس را پرتاب کنید و مهره ها را طبق عدد تاس در خانه جدید قرار دهید.

کارت های جایزه:

- در نوبت خود به هر تعدادی که بخواهید می توانید کارت جایزه بازی کنید.

- تمام کارت های بازی شده یا از بین رفته خود را به رو در مکان (کاروانسرا) قرار دهید.

- وقتی می خواهید یک کارت جایزه بردارید از دسته کارت های به پشت قرار گرفته بردارید.

به محض اتمام کارت های جایزه، دسته کارت های بازی شده را مجدداً بُر بزنید و دسته جدیدی تشکیل دهید.

توضیحات کارت ها:

- یک محصول به انتخاب خود به چرخ دستی اضافه کنید.



- ۵ سکه از بانک بردارید.



- اگر عمل مربوط به مکان (قصر سلطان) را انجام دادید، بعد از اتمام آن می توانید مجدداً آن عمل را تکرار کنید.



- اگر عمل مربوط به مکان (اداره پست) را انجام دادید، بعد از اتمام آن می توانید مجدداً آن عمل را تکرار کنید.



- اگر عمل مربوط به مکان (فروشنده سنگ های قیمتی) را انجام دادید، بعد از اتمام آن می توانید مجدداً آن عمل را تکرار کنید.



- مهره خانواده خود را در ایستگاه پلیس قرار دهید و جایزه خود را بگیرید.



- در بخش ۱ بازی خود مهره تاجر خود را حرکت ندهید و در همان محل می ماند.



- در بخش ۱ بازی خود مهره تاجر خود را ۳ الی ۴ خانه حرکت دهید (به جای ۱ الی ۲ خانه)



- در بخش ۱ بازی خود یکی از دستیاران خود را به دسته مهره ها اضافه کنید.



- اگر عمل مربوط به مکان (بازار کوچک) را انجام دادید. شما باید تعداد لازم محصولات را بفروشید ولی شما می توانید محصولات دیگری را به جای آنچه لازم است بفروشید.



مکان های بازی و اعمال مربوط به آنها:

۱- تعمیرگاه چرخ دستی



۷ سکه به بانک پرداخت کنید و یک توسعه چرخ دستی برداشته به چرخ دستی خود اضافه کنید.
به محض اینکه ۳ توسعه برداشتید و چرخ دستی خود را کامل کردید یکی از یاقوت ها را بردارید.

۲-۴ - انبار پوشاک، ادویه و میوه



مکعب مربوط به آن دسته از محصول را تا انتها در صفحه چرخ دستی خود جلو ببرید (سمت راست)
اگر شما تایل مسجد سبز را داشته باشید می توانید با پرداخت ۲ سکه یک محصول دیگر هم به چرخ دستی خود اضافه کنید.

۵- اداره پست



شما ۴ منابعی را که آزاد هستند (زیر مکعب نیستند) را دریافت می کنید. سپس چپ ترین مکعب را یک خانه پایین می آورید. هنگامیکه تمام مکعب ها پایین بودند آنها را به بالا برمی گردانید.

۶- کاروانسرا

۲ کارت جایزه بردارید و یک کارت جایزه بسوزانید.

وقتی که با این اکشن کارت جایزه ای برداشتید و فقط با این مکان (کاروانسرا)، می توانید کارت جایزه خود را از دسته کارت های باطل شده بردارید.

۷- آب نما

تمام مهره های دستیار خود را به دسته تاجر برگردانید
مکان (آب نما) تنها مکانی است که شما برای انجام کار نیازی به داشتن دستیار ندارید و همچنین در صورت حضور تاجران دیگر نیازی به پرداخت جریمه ندارید.
اگر شما مهره خانواده خود را به آب نما بفرستید می توانید دستیاران خود را به تاجر بازگردانید.

۸- بازار سیاه



۱ محصول قرمز یا زرد یا سبز اضافه کنید.

دو تاس پرتاب کنید :

اگر ۷ یا ۸ آوردید: ۱ محصول آبی هم اضافه کنید.

اگر ۹ یا ۱۰ آوردید: ۲ محصول آبی اضافه کنید.

اگر ۱۱ یا ۱۲ آوردید: ۳ محصول آبی اضافه کنید.

اگر تایل مسجد قرمز دارید می توانید یکی از تاس ها را به ۴ تغییر دهید یا دوباره تاس بریزید.

۹- چایخانه

یک عدد بین ۳ الی ۱۲ اعلام کنید سپس هر دو تاس را پرتاب کنید.

اگر عدد تاس ها برابر یا بیشتر از عدد اعلامی شما بود، به همان مقدار سکه از بانک بردارید. در غیر اینصورت ۲ سکه بردارید.

۱۰-۱۱ بازار کوچک و بازار بزرگ



تعداد ۱ الی ۵ محصول مشخص شده بر روی تایل درخواست کالا را بفروشید. سپس مکعب های هر محصول را در چرخ دستی به عقب برگردانید و به مقدار مشخص شده سکه از بانک بگیرید.

۱۲- ایستگاه پلیس



اگر مهره خانواده شما در ایستگاه پلیس قرار دارد آن را آزاد کنید و به مکان دلخواه بفرستید. سپس عمل مربوط به آن محل را انجام دهید. مهره خانواده هیچ برخورد و ملاقاتی ندارد. اما در سایر مکان ها مهره های خانواده امکان دستگیری دارند و دوباره به ایستگاه پلیس برمی گردند و بازیکن دستگیر کننده ۳ سکه یا ۱ کارت جایزه می گیرد.

۱۳- قصر سلطان



تمام محصولاتی که بدون پوشش هستند را پرداخت کنید و در ازای جایزه اولین یاقوت را بردارید و در چرخ دستی خود قرار دهید، به این ترتیب یاقوت بعدی گرانتز خواهد شد.

۱۴-۱۵ مسجد کوچک و مسجد بزرگ



۱ تایل مسجد بردارید، برای برداشتن تایل مسجد چرخ دستی شما باید بتواند محصولات درخواستی روی تایل را پرداخت کند، هر تایل مسجد یک قدرت و ویژگی مخصوص به خود را دارد.

شما فقط از هر تایل ۱ عدد می توانید داشته باشید.

به محض اینکه ۲ تایل یک مسجد را برداشتید می توانید ۱ یاقوت بردارید و به چرخ دستی خود اضافه کنید.

۱۶- فروشنده سنگ های قیمتی



به مقدار بزرگترین عدد خانه خالی به بانک سکه پرداخت کنید و آخرین یاقوت را بردارید.
به این ترتیب یاقوت بعدی گرانتر خواهد شد.

تایل های مسجد:

تایل قرمز: در مکان چایخانه و بازار سیاه شما می توانید ۱ تاس را به ۴ تغییر دهید یا مجدداً ۲ تاس را بریزید.



تایل آبی: فوراً مهره پنجم دستیار خود را بردارید و به دسته تاجر خود اضافه کنید.



تایل سبز: هنگامیکه از یکی از انبارهای سه گانه استفاده می کنید می توانید با پرداخت ۲ سکه ۱ محصول دیگر هم بردارید.



تایل زرد: یک بار در هر دور می توانید با پرداخت ۲ سکه یکی از دستیاران خود را به دسته تاجر برگردانید.



پایان بازی:

اولین بازیکنی که ۵ یاقوت (۶ یاقوت در حالت ۲ نفره) به دست بیاورد، بازی را پایان می دهد. وقتی که این اتفاق افتاد راند را به پایان برسانید. سپس هر بازیکنی اگر بخواهد می تواند از کارت های جایزه خود برای به دست آوردن محصول استفاده کند. بازیکنی که بیشترین یاقوت را دارد برنده بازی است.



در صورت تساوی در تعداد یاقوت ها برنده به ترتیب زیر مشخص می شود:

بیشترین سکه باقی مانده

بیشترین محصول در چرخ دستی

بیشترین کارت جایزه باقی مانده

