



یانوب

دفترچه راهنما

جنگ برای تصاحب ۵ گوهر گران بها



روزگاری، جادو و جادوگری بزرگ‌ترین سلاح پادشاهان در نبردها بود. طمع کشورگشایی و حکومت بر تمام جهان، جنگ‌های بزرگ و خانمان‌سوزی را به دنیا تحمیل کرده بود. چهار گوهر جادویی از چهار عنصر اصلی یعنی باد، خاک، آتش و آب، محور اصلی نیروهای جادویی بودند. پادشاهان، برای

کسب نیروی این گوهرها، جادوگران بزرگ و کوچک را به کار می‌گرفتند تا از نیروی آن‌ها برای رسیدن به اهداف شوم خود استفاده کنند تا اینکه قوی‌ترین جادوگر دوران که زروان نام داشت، برای پایان دادن به این دوران سیاه و پر از جنگ، از تمام قدرت جادویی خود استفاده کرد تا هر ۴ گوهر را در اختیار خود بگیرد. از نیروی افسانه‌ای ۴ گوهر در کنار هم، گوهر پنجمی ساخت که قوی‌ترین گوهر جادویی جهان بود. زروان، با تکیه بر قدرت جادویی خود و گوهر قدرتمندی که خلق کرده بود، ۴ گوهر اصلی را در ۴ سرزمین، مخفی کرد و گوهر پنجم را در سرزمین تحت حکومت خودش نگه داشت تا حفاظت از آن را خودش زیر نظر داشته باشد.

سال‌ها گذشت. زروان موفق شده بود آتش جنگ را خاموش کند اما همه می‌دانستند که طمع حکمرانی بر جهان از تمام جادوها قدرتمندتر است و سرانجام، یک روز باز هم سایه‌ی سیاه جنگ بر جهان سنگینی خواهد کرد.

هرچند سایر جادوگران توان مقابله با قدرت زروان را نداشتند اما راهکار جدیدی برای این مبارزه پیدا کردند. تمامی قدرت خود را به کار بستند تا دریچه‌ای به دنیای اهریمنی هیولاها و موجودات افسانه‌ای باز کنند و آن‌ها را به این دنیا احضار کنند. دوباره نبرد آغاز شد اما برای سلطه بر جهان، پیش از هرچیز باید گوهرهای قدرتمند را پیدا کرد...



در بازی یاتوک بازیکنان در نقش پادشاهان بزرگ، تلاش می‌کنند تا با استخدام جادوگران مختلف از قدرت جادویی آن‌ها برای احضار هیولاها استفاده کنند، آن‌ها را با سلاح‌ها و طلسم‌ها تجهیز کنند و در نبردی خونین در ۵ سرزمین، برای کسب قدرت ۵ گوهر جادویی با یکدیگر مبارزه کنند.

○ اجزای بازی

۵ گهر در ۵ رنگ



۵ کارت سرزمین



۱۲ کارت اهریمن (با نشان 🦋)



۲۵ کارت جادوگر (با نشان 🧙)



۳۵ کارت سلاح (با نشان 🗡️)



۳۲ کارت هیولا (با نشان 🐉)



۱۱ کارت طلسم



۷ کارت ابزار جادوگری (با نشان 📖)



○ هدف بازی

در طول بازی یاتوک، شما در نقش پادشاهان باید تلاش کنید تا جادوگران مختلف را به کار بگیرید و در سرزمین‌های مختلف لشکر جادویی خود را قرار دهید تا در نبرد آن سرزمین پیروز شده و گهر آن سرزمین را بدست آورید. در نهایت بازیکنی که بیشترین گهر را در اختیار داشته باشد برنده‌ی بازی خواهد بود. اگر بازیکنی موفق به کسب ۳ گهر شود قطعاً برنده‌ی بازی است اما ممکن است در پایان بازی دو بازیکن مختلف، هرکدام دو گهر را کسب کنند. در این شرایط بازیکنی که با جادوگران ضعیف‌تر موفق به کسب این دو گهر شده برنده است. توضیحات بیشتر در ادامه داده خواهد شد.

○ چیدمان بازی

۱ ۵ کارت سرزمین را روی زمین کنار هم با فاصله‌ی مناسب قرار دهید. ترتیب چیدن سرزمین‌ها در مسیر بازی تاثیرگذار نیست اما برای راحتی بازی بهتر است ترتیب عددی سرزمین‌ها را در چیدن رعایت کنید. هنگام چیدن، فاصله‌ی مناسب برای قرار دادن ستون کارت‌های لشکر هر بازیکن را در هر سرزمین رعایت کنید.

۲ گوه‌ر مربوط به هر سرزمین را روی آن قرار دهید. گوه‌ر سبز روی سرزمین باد «ویپاس»، گوه‌ر زرد روی سرزمین خاک «ویتاستا»، گوه‌ر آبی روی سرزمین آب «پاروشنی»، گوه‌ر قرمز روی سرزمین آتش «سوتوردی» و گوه‌ر سفید روی سرزمین زروان «گوماتی».

۳ کارت‌ها را بر اساس نوع، به سه دسته تقسیم کنید: تمام کارت‌های جادوگران  در یک دسته، تمام کارت‌های هیولاها  و اهریمن‌ها  در یک دسته و در نهایت تمام کارت‌های ابزار جادوگری ، سلاح‌ها  و طلسم‌ها را در یک دسته قرار دهید. هرکدام از این سه دسته را به صورت جداگانه بر بزیید و سپس به پشت و طوری که کارت‌ها دیده نشوند، از دسته‌ی جادوگران و دسته‌ی هیولاها و اهریمن‌ها هرکدام سه کارت و در نهایت از دسته‌ی ابزار جادوگری و سلاح‌ها و طلسم‌ها، یک کارت به هر بازیکن بدهید. به این ترتیب، هر بازیکن با ۷ کارت بازی را آغاز خواهد کرد.

۴ سه دسته کارت را جداگانه و به پشت در کنار سرزمین‌ها قرار دهید و کارت رویی از هر دسته را رو کنید و مقابل آن قرار دهید.

به صورت اتفاقی بازیکن اول را انتخاب کنید و بازی را آغاز نمایید! ترتیب نوبت به صورت ساعتگرد است.



○ روند بازی

هر بازیکن در نوبتش می‌تواند فقط یکی از دو عمل زیر را انجام دهد

اعلام نبرد

بازی کردن یا سوزاندن یک کارت

برای **بازی کردن یک کارت**، باید یک کارت از دستتان را با توجه به نوع آن کارت بازی کنید. کارت‌های طلسم دارای قابلیتی هستند که پس از بازی شدن توسط بازیکن اجرا می‌شود و سپس خود کارت طلسم سوخته شده و از بازی بیرون می‌رود. سایر کارت‌ها برای بازی شدن باید در ستون لشکر شما در یک **سرزمین فعال** قرار بگیرند. **سرزمین فعال** به سرزمینی گفته می‌شود که **هنوز گوهر آن توسط بازیکنی برداشته نشده است**.

شما می‌توانید به جای بازی کردن یک کارت، آن را **سوزانده** و از دست خود خارج کنید و از قابلیت آن استفاده نکنید. در این صورت، نوبت شما تمام می‌شود و نمی‌توانید کارت دیگری بازی کنید یا بسوزانید یا حتی اعلام نبرد کنید.

پس از **بازی کردن یا سوزاندن کارت** شما باید به تعدادی که در این نوبت کارت بازی کرده‌اید، کارت جدید بکشید و به دست خود اضافه کنید. معمولاً فقط یک کارت می‌کشید اما ممکن است طلسمی بازی کرده باشید که به شما اجازه‌ی بازی کردن کارت‌های بیشتری داده باشد. در این حالت، به همان تعداد که در این نوبت کارت بازی کرده‌اید، کارت می‌کشید. برای کارت کشیدن می‌توانید به دلخواه خود از هر کدام از سه دسته، کارت بکشید. می‌توانید از کارت‌های روشده انتخاب کنید یا شانس خود را امتحان کرده و اولین کارت به پشت دسته را انتخاب کنید. هنگامی که از کارت‌های روشدهی یک ستون، کارت انتخاب می‌کنید، بلافاصله یک کارت جدید در آن ستون، رو می‌شود.

قواعد بازی کردن کارت در لشکر

به جز کارت‌های طلسم، بقیه‌ی کارت‌ها باید در مقابل یک سرزمین بازی شوند. هر بازیکن کارت‌هایش را در یک قسمت از کارت سرزمین مورد نظر قرار داده و ستون لشکر خودش را تشکیل می‌دهد. قرار دادن کارت‌ها باید به گونه‌ای باشد که مالکیت هر ستون برای هر بازیکن در هر سرزمین مشخص باشد. کارت‌های بعدی در آن سرزمین در ادامه‌ی کارت‌های قبلی آن بازیکن گذاشته می‌شود و لشکر بازیکن نامیده می‌شود.

بازیکن می‌تواند در هر سرزمین دلخواه خودش، کارت بازی کند؛ به لشکر قبلی خودش کارت اضافه کند یا سرزمین جدیدی لشکر ایجاد کند. هر سرزمین با یک عدد مشخص شده است که ظرفیت سرزمین نامیده می‌شود. این عدد، نمایانگر محدودیت تعداد کارت‌های لشکر یک بازیکن در آن سرزمین است. مثلاً در سرزمین گوماتی که با عدد ۶ مشخص شده‌است، هیچ بازیکنی نمی‌تواند لشکری با بیش از ۶ کارت داشته باشد.

دو کارت اول لشکر هر بازیکن در هر سرزمین باید به رو بازی شوند. به این کارت‌ها، کارت‌های محسوس هم می‌گوییم. کارت‌های بعدی باید به پشت بازی شوند که به آنها کارت‌های نامحسوس هم می‌گوییم. این قاعده در تمام طول بازی برقرار است؛ یعنی همیشه دو کارت اول لشکر هر بازیکن در هر سرزمین، به رو (محسوس) و بقیه به پشت (نامحسوس) هستند. نمونه‌هایی از نحوه چیدمان لشکر بازیکنان در صفحه بعد آورده شده است.



نمونه چیدمان لشکر در بازی سه نفره



نمونه چیدمان لشکر در بازی چهار نفره



نمونه چیدمان لشکر در بازی دو نفره

هنگامی که در یک سرزمین اعلام نبرد شود، تمامی کارت‌های به پشت (نامحسوس) در آن سرزمین رو شده و قوی‌ترین لشکر، پیروز نبرد در آن سرزمین خواهد بود و گوهر آن سرزمین را آن بازیکن به دست خواهد آورد. کارت‌هایی می‌توانند در نبرد شرکت کنند که قواعد زنجیره‌ی لشکر را رعایت کرده باشند. کارت‌هایی که از این قاعده خارج باشند از لشکر بیرون می‌روند و در نبرد به حساب نمی‌آیند.

زنجیره‌ی لشکر چیست؟

کارت‌هایی که می‌توانند در لشکر بازی شوند، دو بخش اصلی دارند: رنگ و قدرت.

اهریمن با عنصر آتش
(قرمز) و آب (آبی)

قدرت نبرد ۲۲

قدرت استفاده
بی‌نهایت سلاح

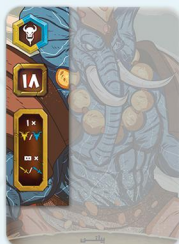


جادوگران، هیولاهای، اهریمن‌ها، ابزارها و سلاح‌ها قدرت خود را با اتکا به یک یا چند عنصر اصلی یعنی باد (سبز)، خاک (زرد)، آب (آبی) و آتش (قرمز) به دست آورده‌اند. کارت‌ها می‌توانند تک رنگ، دو رنگ یا چهار رنگ باشند.

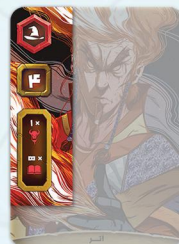


درهنگام نبرد، عدد مربوط به نیروی هرلشکر با هم جمع شده و قوی‌ترین لشکر، پیروز نبرد است. اما پیش از این کار باید زنجیره‌ی لشکر بررسی شود:

هر هیولا (به شرط احضار توسط یک جادوگر یا ابزار) توانایی استفاده از بی نهایت سلاح و احضار فقط یک اهریمن طبق رنگ خود را دارد.



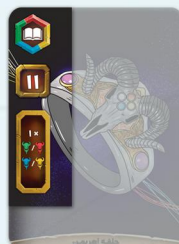
هر جادوگر، توانایی استفاده از بی‌نهایت ابزار جادوگری و احضار فقط یک هیولا طبق رنگ خود را دارد.



هر اهریمن (به شرط احضار توسط یک هیولا) توانایی استفاده از بی‌شمار سلاح طبق رنگ خود را دارد.



هر ابزار جادوگری (به شرط احضار توسط یک جادوگر) توانایی احضار فقط یک هیولا طبق رنگ خود را دارد.



همچنین مهم است که رنگ کارت‌ها با هم مطابقت داشته باشد. رنگ هیولا و ابزارها باید با رنگ جادوگری که آن‌ها را احضار کرده مطابقت کند. رنگ اهریمن باید با رنگ هیولایی که آن را احضار کرده مطابقت کند. و در نهایت رنگ سلاح باید با رنگ هیولا یا اهریمنی که از آن استفاده می‌کند مطابقت کند.

کارت‌های دو رنگ یا چهار رنگ می‌توانند کارت‌هایی که فقط با یکی از رنگ‌های آن‌ها مطابقت دارند را احضار کنند و همچنین توسط کارتی که فقط با یکی از رنگ‌های آن مطابقت دارند، احضار شوند.

مثال: تمام حالت‌های زیر پس از اعلام نبرد اتفاق افتاده‌اند. درواقع در مسیر بازی، فقط دو کارت اول به رو (محسوس) و بقیه‌ی کارت‌ها به پشت (نامحسوس) هستند. اما پس از اعلام نبرد، همه‌ی کارت‌ها رو شده و پیش از تعیین نتیجه نبرد، زنجیره‌ی لشکر بررسی می‌شود و کارت‌هایی که در زنجیره نیستند از لشکر خارج می‌شوند.

جادوگر قرمز، ابزار قرمز/سبز را احضار می‌کند.
جادوگر یا ابزار، هیولای قرمز را احضار می‌کند. هیولا فقط می‌تواند بی‌نهایت سلاح قرمز را احضار کند که دو سلاح قرمز/سبز و قرمز/زرد را احضار می‌کند. پس زنجیره صحیح است.



جادوگر قرمز، ابزار سبز/قرمز را احضار می‌کند. جادوگر یا ابزار، هیولای قرمز را احضار می‌کند. هیولای قرمز، اهریمن قرمز/آبی را احضار می‌کند. اهریمن، سلاح آبی/سبز را احضار می‌کند. زنجیره کاملاً صحیح است.



هرچند ترتیب کارت‌ها درست نیست اما زنجیره کاملاً صحیح است؛ هر ۵ کارت در لشکر باقی مانده و امتیاز آنها حساب می‌شود. جادوگر، هیولا را احضار می‌کند. هیولا، اهریمن را احضار می‌کند و سلاح‌ها توسط هیولا و اهریمن احضار می‌شوند.

کارت طلسم نمی‌تواند در لشکر باشد و حذف می‌شود. درواقع بازی کردن کارت طلسم در لشکر خلاف قوانین است؛ طلسم را باید به رو بازی کرد و عمل روی آن را اجرا کرد. بقیه‌ی زنجیره صحیح است.



جادوگر، هیولا را احضار می‌کند. اهریمن و سلاح هم توسط هیولا احضار می‌شوند. کارت ابزار باید توسط جادوگر احضار شود یعنی فقط ابزار سبز؛ اما رنگ ابزار احضار شده زرد/قرمز است که با رنگ جادوگر مطابقت ندارد؛ این کارت ابزار از لشکر خارج می‌شود؛ اما بقیه‌ی زنجیره صحیح است.



هیولا نمی‌تواند توسط جادوگر احضار شود (عدم تطابق رنگ) پس از زنجیره خارج می‌شود. کارت‌های سلاح و اهریمن نیز توسط هیولا احضار شده‌اند که اگرچه با هیولا تطابق رنگی دارند اما چون خود هیولا در زنجیره نیست، آن‌ها هم از زنجیره خارج شده و فقط جادوگر در لشکر باقی می‌ماند.

هیولا به درستی احضار شده اما اهریمن داخل زنجیره نیست و از لشکر خارج می‌شود. سلاح قرمز/آبی توسط هیولای قرمز احضار شده اما سلاح آبی/سبز که توسط اهریمن احضار شده نیز همراه با اهریمن خارج می‌شود.



جادوگر قرمز، ابزار سبز/قرمز و هیولای قرمز/زرد را احضار می‌کند. ابزار، هیولای سبز را احضار می‌کند. هیولای قرمز/زرد، اهریمن قرمز/آبی را احضار می‌کند. هیولای سبز، اهریمن سبز/زرد را احضار می‌کند. زنجیره کاملاً صحیح است.



اعلام نبرد

اگر بازیکنی در آغاز نوبتش، به تعداد ظرفیت یک سرزمین در همان سرزمین لشکر داشته باشد، می‌تواند اعلام نبرد کند. برای این کار باید عمل **اعلام نبرد** را انتخاب کند و دیگر نمی‌تواند در آن نوبت کارت بازی کند. برای اعلام نبرد باید بازیکن از دست خودش یک کارت بسوزاند و نمی‌تواند به جای آن، کارتی بکشد. درواقع بازیکنی که اعلام نبرد می‌کند، تا پایان بازی با یک کارت کمتر بازی خواهد کرد.

پس از اعلام نبرد در یک سرزمین، تمامی کارت‌های به پشت (نامحسوس) آن رو می‌شوند. سپس زنجیره لشکر بررسی شده و کارت‌هایی که در زنجیره قرار ندارند از آن خارج می‌شوند. در نهایت مجموع اعداد قدرت لشکر هر بازیکن محاسبه شده و پیروز نبرد تعیین می‌شود. بازیکن پیروز، گوهر مربوط به آن سرزمین را برداشته و با یکی از جادوگرهای لشکرش در همان سرزمین، در مقابل خود قرار می‌دهد. درواقع این جادوگر است که گوهر را برای او به ارمغان آورده‌است. سایر کارت‌ها می‌سوزند و آن سرزمین به پشت برمی‌گردد و غیرفعال می‌شود و دیگر نمی‌توان در آن سرزمین کارتی قرار داد.

مزیت در اختیار داشتن گوهرها

در اختیار داشتن گوهرها، قدرت شما را در نبردها افزایش می‌دهد. به این صورت که در هنگام جمع قدرت لشکر، بازیکنی که یک یا چند گوهر دارد، یک عدد به قدرت کارتهایی که رنگ مشابه گوهرش را دارند اضافه می‌کند. برای شمارش قدرت کارت‌های دوزنگ یا چهار رنگ، کافیهست که فقط یک رنگ آن با گوهر بازیکن مطابقت کند. گوهر زروان یا گوهر سفید برای هر ۴ رنگ استفاده میشود. بازیکنی که گوهر زروان را در اختیار دارد، در هر نبرد فقط یک رنگ را مشخص می‌کند و یک واحد به قدرت کارت‌های لشکر او که آن رنگ را دارند اضافه می‌شود.



در حالت معمولی، مجموع قدرت این لشکر برابر ۵۴ است اما به علت در اختیار داشتن گوهر قرمز توسط این بازیکن، کارتهایی که علامت آنها قرمز است یک قدرت اضافی می‌گیرند و قدرت نهایی لشکر، ۵۷ خواهد بود.



قدرت معمولی این لشکر، ۳۳ است اما به علت در اختیار داشتن گوهر قرمز و سبز توسط این بازیکن، کارتهایی که علامت قرمز و سبز دارند یک قدرت اضافی می‌گیرند. کارت جادوگر، ۴ رنگ است و هر دو گوهر روی آن اثر می‌گذارند پس ۲ قدرت اضافه می‌گیرد. در نهایت قدرت لشکر ۳۸ خواهد بود.



قدرت معمولی این لشکر، ۴۹ است. بازیکن می‌تواند رنگ گوهر سفید خود را به دلخواه انتخاب کند. بهترین انتخاب، قرمز است. قدرت او به ۵۳ خواهد رسید.

اعلام نبرد اجباری

اگر در آغاز نوبت یک بازیکن، همان بازیکن و حداقل یک نفر دیگر به تعداد ظرفیت یک سرزمین در آن سرزمین لشکر داشته باشند، بدون نیاز به عمل اعلام نبرد، به صورت خودکار در آن سرزمین نبرد آغاز می‌شود. در حالت اعلام نبرد اجباری، نیاز نیست کسی کارت بسوزاند. پس از مشخص شدن تکلیف نبرد، بازیکن نوبت خود را طبق معمول بازی خواهد کرد. در واقع اعلام نبرد اجباری، یک نوبت محسوب نمی‌شود.

تساوی در نبرد

اگر جمع قدرت لشکر دو یا چند بازیکن برابر بود، برنده‌ی نبرد بسته به نوع اعلام نبرد، مشخص می‌شود:

۱- اگر یک بازیکن با عمل اعلام نبرد، جنگ را آغاز کرده باشد: اولویت با بازیکنی است که هم‌اکنون نوبت اوست. اگر تساوی بین بازیکنان دیگری باشد اولویت با اولین نفر سمت راستی بازیکنی است که هم‌اکنون نوبت اوست.

۲- اگر نبرد به صورت اجباری آغاز شده باشد: در این حالت بین بازیکنانی که قدرت یکسان در نبرد دارند، بازیکنی برنده‌ی نبرد است که از سمت راست به بازیکنی که هم‌اکنون نوبت اوست نزدیک‌تر باشد. اگر در این حالت تساوی رخ دهد، هیچگاه بازیکنی که نوبتش است، پیروز نخواهد بود!



نوبت بازیکن سمت چپ است و در آغاز نوبتش، نبرد به صورت اجباری آغاز شده است. به علت تساوی و اعلام نبرد اجباری، بازیکن سمت راست برنده‌ی نبرد است.

قدرت هر دو بازیکن ۴۲ است. بازیکن سمت چپ اعلام نبرد کرده پس او برنده‌ی نبرد است.



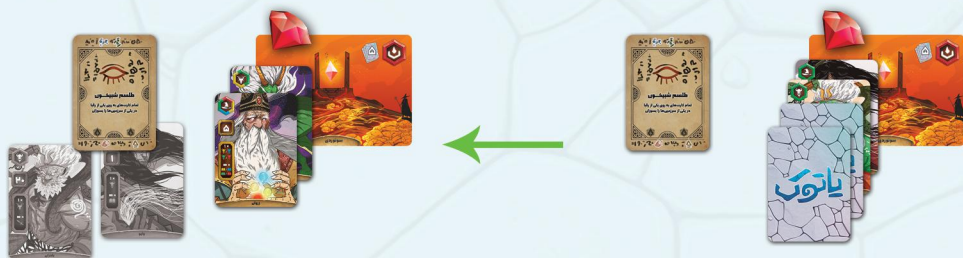
○ پایان بازی

به محض اینکه یک بازیکن ۳ گوهر را در اختیار بگیرد بازی تمام شده و او برنده‌ی بازی است. در غیر این صورت، بازی تا تصاحب آخرین گوهر ادامه پیدا می‌کند و کسی که بیشترین گوهر را داشته باشد برنده است. در صورت تساوی، قدرت جادوگرانی که گوهرها را برای بازیکنان به ارمغان آورده‌اند جمع می‌شود و بازیکنی با جمع قدرت کمتر جادوگران برنده است. در صورت تساوی دوباره، تمامی آن بازیکنان به صورت مشترک برنده خواهند بود!

نکات مهم

- ۱- رنگ (عنصر) سرزمین‌ها هیچ ارتباطی به رنگ (عنصر) کارتهای بازی شده در آن ندارند و فقط گوهر مخصوص به آن سرزمین را نشان می‌دهند.
- ۲- هیچ لشکری نمی‌تواند بدون جادوگر باشد زیرا هیچ کارتی بدون حضور جادوگر امکان حضور در زنجیره لشکر را نخواهد داشت.
- ۳- هیچگاه نمی‌توان در یک سرزمین بیشتر از ظرفیتش، کارت بازی کرد.
- ۴- برای اعلام نبرد در یک سرزمین باید به‌اندازه‌ی ظرفیت آن سرزمین، در آن لشکر داشته باشید و نمیتوانید با لشکر کوچکتر، اعلام نبرد کنید.
- ۵- می‌توانید در یک لشکر، بیش از یک جادوگر بازی کنید. تنها کارتی که نیاز به پیش‌زمینه در زنجیره‌ی لشکر ندارد، جادوگر است. هر جادوگر می‌تواند زنجیره‌ی خودش را داشته باشد.
- ۶- برای تشکیل یک لشکر نیاز نیست ترتیب بازی کردن کارتها با ترتیب احضارها در زنجیره مطابقت کند. فقط در هنگام شمارش نیروی نبرد، باید زنجیره رعایت شده باشد. برای مثال شما می‌توانید ابتدا اهریمن را بازی کنید، سپس هیولایی که آن را احضار می‌کند و سپس جادوگری که آن هیولا را احضار می‌کند.
- ۷- در یک نوبت نمی‌توانید بیش از یک کارت بازی کنید. مگر اینکه کارت طلسمی بازی کنید که اجازه‌ی بازی کارتهای بیشتری را به شما بدهد.

۸- سوزاندن کارت یک نوبت کامل است. شما نمی‌توانید یک کارت بسوزانید و یک کارت دیگر بازی کنید.
 ۹- همانطور که ذکر شد، همواره دو کارت اول لشکر هر بازیکن در سرزمین‌ها باید به رو (محسوس) باشد و کارت‌های بعدی به پشت (نامحسوس) باشد. ممکن است تحت تاثیر کارت‌های طلسم، کارت‌های به روی (محسوس) یک بازیکن در یک سرزمین حذف شوند. در این حالت اگر کارت به پشتی (نامحسوسی) در آن سرزمین باقی‌مانده باشد و به اول ستون بیاید، دو کارت اول رو می‌شوند. (مربوط به طلسم شبیخون و طلسم خیانت)



دو کارت به روی آرمین می‌سوزند و دو کارت به پشت او باقی می‌مانند. چون این دوکارت در حال حاضر اولین کارت‌های او در این سرزمین هستند، باید به رو باشند؛ پس بلافاصله رو می‌شوند.

آرمین در این سرزمین ۴ کارت بازی کرده که دو کارت اول به رو (محسوس) و دو کارت بعدی به پشت (نامحسوس) هستند. نوید طلسم شبیخون را علیه او بازی می‌کند و باید دو کارت به روی او را بسوزاند.



○ قواعد بازی دو نفره

در بازی دو نفره، هر بازیکن در هر نوبت، به جای یک عمل، دو عمل انجام می‌دهد. می‌تواند دو کارت بازی کند (یا بسوزاند)، یک کارت بازی کند و یک کارت بسوزاند، یک کارت بازی کند و سپس اعلام نبرد کند، دو بار پیاپی اعلام نبرد کند یا حتی ابتدا اعلام نبرد کند و سپس یک کارت بازی کند (یا بسوزاند). عمل پر کردن دست بعد از انجام کامل دو عمل اتفاق می‌افتد. مثلاً اگر بازیکنی در نوبتش بخواهد دو بار کارت بازی کند، ابتدا دو کارتش را بازی می‌کند سپس دو کارت می‌کشد.

دقت کنید به ازای کارتی که برای اعلام نبرد سوزانده می‌شود، نباید کارت کشید و آن بازیکن بازی را با یک کارت کمتر ادامه خواهد داد. همچنین فقط در نوبت اول، بازیکن شروع کننده فقط اجازه‌ی انجام یک عمل را خواهد داشت ولی در ادامه‌ی بازی هر نوبت دو عمل را انجام خواهد داد. نفر دوم از همان نوبت اول، دو عمل انجام می‌دهد.

○ قواعد بازی پیشرفته

حالت پیشرفته‌ی یاتوک به صورت لیگی در چند دست، بازی می‌شود. دست اول، بازی را به‌طور معمولی و با قواعد اصلی بازی کنید. با این تفاوت که حتی اگر یک نفر سه گوهر را در اختیار گرفت، بازی را متوقف نکنید و تا گرفتن گوهر پنجم توسط یک بازیکن، بازی را ادامه دهید. در دست دوم، گوهرها به جای اینکه روی سرزمین‌ها قرار بگیرند، در دست بازیکنان باقی خواهند ماند. مثال اگر یک بازیکن در دست اول، گوهر آبی و قرمز را بدست آورده باشد، دست دوم را با همین دو گوهر شروع می‌کند و در نبردها، از مزیت دراختیار داشتن گوهرها استفاده خواهد کرد.

در دست دوم، نبرد برای پیروزی گوهرها طبق معمول روی سرزمین‌ها انجام خواهد شد. هرکس در یک سرزمین پیروز نبرد شود، گوهر مربوطش را بدست خواهد آورد. اگر گوهر را از ابتدا در اختیار داشت، در دستش باقی خواهد ماند و اگر گوهر در اختیار بازیکن دیگری بود، آن گوهر را از آن بازیکن خواهد گرفت و از این پس با آن گوهر بازی را ادامه خواهد داد. توجه کنید پس از پایان نبرد در یک سرزمین، آن را به پشت برگردانید تا مشخص شود آن سرزمین غیرفعال شده و دیگر نمی‌توان در آن، نبردی انجام داد. این بازی را نیز تا پایان پنجمین نبرد ادامه دهید تا دوباره هر پنج گوهر توسط بازیکنان کسب شود. در پایان بازیکن با گوهر بیشتر، برنده‌ی بازی است. می‌توانید اختیار گوهرها در پایان این بازی را ملاک برای شروع بازی بعدی در نظر بگیرید.





بابرکا

بازی با ببرد و کارت
BABORKA, IR

گروه بازی‌سازی بابرکا در سال ۱۳۹۵ به بهونه ساخت بازیهای رومیزی تشکیل شد؛ هدفمون اولاً ترویج بازی رومیزی بین مردم و ثانیاً تولید بازی‌های با کیفیت داخلیه. بازی‌هایی که جای خالیشون تو دنیای امروزی توی جمع‌های دوستانه و خانوادگی حس می‌شه؛ بازی‌هایی که ورودشون به این جمع‌ها باعث میشه که حتی برای چند دقیقه هم که شده همگی از بحث سیاسی و اقتصادی گرفته تا دیدن کلیپ یا بازی با گوشی رو کنار بذارن و دور هم جمع بشن و یه تجربه خیلی هیجان‌انگیز و بعضی وقتا خنده‌دار داشته باشند؛ بازی‌هایی که سردی دورهمی‌ها رو از بین می‌بره و خودش بهونه‌ای برای دور هم جمع شدن.

طراح بازی: آرمن مسرور ، نوید عطاپور

تصویرسازی: بهنام بلالی

نگارش دفترچه: امین عبدالملکی

طراح لوگو تایپ و گرافیک: محمدرضا آرامش

مدیریت پروژه: محمد مهدی جهانی

گروه تولید: محمد بنیانیان، امیرحسین عسکری

عزیزانی که در مسیر طراحی بازی همراه ما بودند:

سیده ساناز حسینی اصل، آذین خاکی، محمود بلالی،

امین انصاری، محمد مهرعلی، فرزانه شگری، محمدرضا سیدآقا،

سینا صادقی، احسان روحانی، پویان افشار، علی فقیهی،

آرش سماک، اشکان جواهری، مجتبی پورعباس، امیر آیین،

عرفان نیک‌نژاد، عرفان محمدپور، سعید شیخ

عزیزانی که در مسیر تولید بازی همراه ما بودند:

حسن بنیانیان، مریم برهانی پور،

نادر جهانی، مینا صفری،

محمدسجاد آرامش، بهار آرامش و زهرا شجری

همکاران ما در بابرکا:

صدیقه پالیزدار، معصومه اصلانی،

شهربانو اصلانی، سارا اصلانی

©2023, Baborka. All rights reserved.

کلیه حقوق این اثر برای بابرکا محفوظ است.

بازی‌های دیگه ما رو امتحان کنید!

WWW.BABORKA.IR

