



دفترچه قوانین

خار سیتی یک بازی نامتقارن، در سبک برنامه ریزی اقدامات برای ۲ تا ۴ بازیکن است. یک تعقیب و گریز تمام عیار و پر از تعامل در دنیای غرب وحشی! با گروه‌های مختلف که بر سر برد با یکدیگر رقابت می‌کنند. شما تلاش خواهید کرد از رقیبان خود زنگ‌تر باشید و حرکات آنها را پیش‌بینی کنید و در عین حال اهداف شخصی خود را نیز کامل کنید.

اجزاء بازی



هدف بازی

خار سیتی یک شهر کوچک و خواب‌آلود در غرب وحشی است که به زودی شاهد مقدار زیادی هیجان خواهد بود! شما در نقش یکی از ۴ گروه، بازی خواهید کرد که هریک از آنها اهداف و شرایط برد مخصوص به خود را دارند. شما برای بردن بازی نیاز به شرایط زیر دارید:

هدف کلانتر و معاونانش دستگیر کردن یاغی‌ها است. آنها زمانی که ۲ یاغی در زندان باشند، فوراً برنده خواهند شد. "در شهر من غارتی در کار نیست!"



هدف یاغی‌ها غارت ساختمان‌های هدف مخفی‌شان و فرار از شهر است. اگر ۲ یاغی موفق شوند به همراه توکن‌های غنیمت به بیابان فرار کنند، فوراً برنده خواهند شد. "شما احمق‌ها نمی‌تونید ما رو متوقف کنید! ما اون غنیمت‌ها رو پیدا خواهیم کرد!"



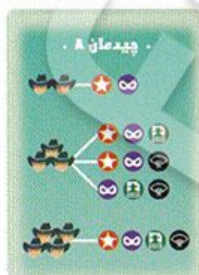
هدف جایزه‌بگیرها دریافت پول جایزه، به وسیله دستگیر کردن یکی از یاغی‌ها و فراهم کردن وسیله حمل‌ونقل برای رساندن موفق او به مرکز ناحیه است. اگر آنها موفق شوند ۱ یاغی را دستگیر کرده و ۲ اسب بدزدند، فوراً برنده خواهند شد (ترتیب این اعمال اهمیتی ندارد). "این شکار منه، نه کلانتر!"



و در نهایت، هدف رقصه گن-گن گرفتن انتقام از کسانی است که به او بدی کرده‌اند. اگر او ۲ ساختمان هدف تسویه حساب کند و ۳ دونل را برنده شود، فوراً برنده بازی خواهد شد (ترتیب این اعمال اهمیتی ندارد). "اون‌ها فکر می‌کنن از من بهترن؟ نام منو فراموش نخواهند کرد!"



انتخاب گروه‌ها



ترکیبات مختلف گروه‌های حاضر در بازی بر اساس تعداد بازیکنان متغیر است: در بازی ۲ نفره، کلانتر و یاغی را انتخاب کنید. در بازی ۳ نفره، هر یک از ترکیبات دلخواه نشان داده شده در کارت چیدمان A را انتخاب کنید. در بازی ۴ نفره، همه گروه‌ها در بازی حاضر خواهند بود. توجه کنید نحوه نشستن شما به صورت ساعتگرد، دارای اهمیت است، پس یا بر اساس محل نشستن خود گروه‌ها را انتخاب کنید و یا به ترتیب گروه‌های انتخاب شده، بر اساس کارت چیدمان بنشینید. سایر ترکیب‌ها برای بازی‌های ۱ تا ۵ نفره با افزونه‌های بازی ممکن خواهد بود، که در کارت چیدمان B نشان داده شده است.

* گن-گن (Can-Can) نوعی رقص پر انرژی و هیجان‌انگیز است که در قرن ۱۹ میلادی در فرانسه (بویژه در پاریس) محبوب بود.

چیدمان شهر

دفتر کلانتر را در مرکز محل بازی قرار دهید **1**. کارت های ساختمان پایه (پشت آبی) را بُر زده و به پشت، دور دفتر کلانتر بچینید به گونه ای که تشکیل یک مربع 5×5 بدهد. این ساختار به عنوان شهر شناخته می شود **2**. خارجی ترین ساختمان ها در مربع 5×5 به عنوان **حاشیه شهر** در نظر گرفته می شوند که مستقیماً به بیابان خارج از شهر راه دارند **3**. کارت های ساختمان پیشرفته (پشت قرمز) را بُر بزنید و **دسته کارت ساختمان های هدف** را تشکیل دهید **4**.

مهره های گروه خود را در محل شروع بازی، به شکلی که در پشت **کارت چیدمان A** مشخص شده است، قرار دهید. **(5 - 8)**:

توجه کنید که نقشه نشان دهنده مجموعاً ۷ گروه است. شامل محل قرارگیری ۳ گروه (داکوتا و تاشونکا، سوار تنها و کابوی) از افزونه های بازی و کاشی های قطار و آغل از افزونه stampede.

تمامی کارت های ساختمان محل شروع بازیکنان را رو کنید. توکن بازیکن اول را به گروه ابتدایی مشخص شده در ترکیب گروه انتخابی تان بدهید. ۴ کارت اقدام دارای نشان گروهتان، تاس به رنگ خود و یک کارت راهنما دریافت کرده و در فضای بازی تان قرار دهید **9**.

صفحه های هفت تیرکشن، توکن های چُپق صلح، بُر کردن اسلحه، گلوله و تله را در جعبه بازی قرار دهید؛ این اجزا فقط در حالت هفت تیرکشن مورد استفاده قرار می گیرند.

کارت زندان را در فضای بازی خود قرار دهید **10**

از دسته کارت ساختمان های هدف، ۴ کارت به پشت بکشید. ساختمان های مشخص شده، هدف غارت یاغی ها هستند (بدون توجه به نمادها و متن روی کارت) **11**. توکن های غنیمت را در محل ذخیره عمومی، کنار دسته کارت ساختمان های هدف قرار دهید **12**.

از دسته کارت ساختمان های هدف ۱ کارت به پشت بکشید. ساختمان مشخص شده، مکان هدف جایزه بگیر برای دزدیدن اسب است **13**. ۲ توکن اسب را به گونه ای که سمت تیره آن به رو باشد در فضای بازی خود قرار دهید **14**. توکن اسیر را در ذخیره عمومی قرار دهید **12**.

از دسته کارت ساختمان های هدف ۴ کارت به پشت بکشید. ساختمان های مشخص شده، مکان هدف رقاصه کن-کن برای تسویه حساب هستند **15**. ۲ توکن تسویه حساب و ۳ توکن دوئل را به گونه ای که سمت تیره آن به رو باشد، در فضای بازی خود قرار دهید **16**.

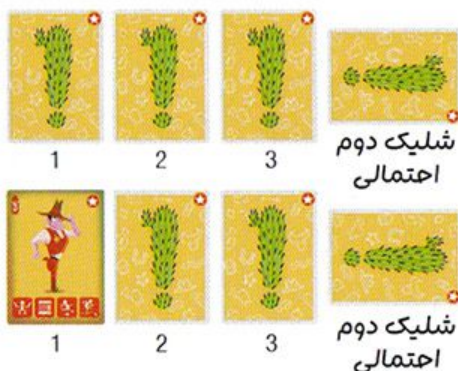


قانون طلایی #۱: کشیدن کارت های هدف

هیچ کدام از کارت هایی که از دسته کارت ساختمان های هدف می کشید، نباید مطابق با ساختمان های که مهره های تان روی آن است، باشد. بنابراین آنقدر کارت کشیده و بسوزانید تا این شرط برآورده شود. پس از کشیدن کارت های مورد نیاز، کارت های بسوزانده شده را دوباره در دسته کارت ساختمان های هدف بزنید. تا زمان فعال کردن ساختمان های هدف، آنها را از رقیبان خود مخفی نگه دارید.

روش بازی

بازی چندین دور ادامه پیدا می کند و زمانی که یکی از بازیکنان به هدف خود برسد (حتی در وسط یک دور)، بلافاصله به اتمام می رسد. هر دور از بازی شامل دو فاز است:



فاز برنامه ریزی: همه بازیکنان از دست خود ۳ کارت اقدام انتخاب کرده و به پشت، به ترتیب از چپ به راست، مقابل خود قرار می دهند. می توانید هر زمان که مایل بودید، کارت های خود را بررسی کنید. کارت اقدام باقیمانده را ۹۰ درجه چرخانده و در سمت راست صف اقدام هایتان قرار دهید، این کارت ممکن است بعداً برای شما مفید باشد.

فاز اقدام: بازیکن شروع کننده، کارت اول خود را رو کرده و اقدام مشخص شده روی آن را (در صورت امکان) انجام می دهد. سپس نوبت بازیکن بعدی در جهت عقربه های ساعت است. این فرایند تا زمانی تکرار می شود که تمامی بازیکنان، هر ۳ اقدام خود را انجام داده باشند.

وقتی تمامی کارت های اقدام حل و فصل شد، بازیکن دارای توکن بازیکن اول، آن را به بازیکن بعدی در جهت عقربه های ساعت می دهد. حالا شما آماده شروع دور بعدی هستید!

حالت پیشگام! پس از یک دور بازی در حالت برنامه ریزی مقدماتی که در بالا توضیح داده شد، پیشنهاد می کنیم حالت پیشگام - یک چالش واقعی - را امتحان کنید. در حالت پیشگام، اقدامات به شکل برعکس حل و فصل می شوند که هر نوبت را تبدیل به یک پازل می کند. صفحه ۶ را ببینید.

کارت های اقدام

ارزش شلیک دوم



نماد گروه

نمادهای اقدام

(در فاز اقدام یکی را انتخاب کنید) بیشتر قابل استفاده است.

هر بازیکن در دست خود دارای ۴ کارت اقدام می باشد که هر کدام یک یا چند نماد اقدام را نشان می دهند. وقتی یک کارت در فاز اقدام رو می شود، **بازیکن صاحب کارت، یکی (و فقط یکی) از نمادهای اقدام را انتخاب کرده و آن را به شکلی که در زیر توضیح داده شده است، انجام می دهد.** اقدامات، تنها با ۱ مهره قابل انجام هستند، مگر آنکه غیر از این مشخص شده باشد.

این اقدام تنها در

بازی هایی با ۳ بازیکن یا



این اقدام باید توسط ۳ مهره (در صورت امکان) انجام شود.



اقدامات حرکتی

قانون طلایی #۲: حرکت و وضعیت مخمضه

- به جز در چیدمان ابتدایی بازی، هیچ گاه ۲ مهره از یک رنگ نمی توانند در یک خانه مشترک قرار داشته باشند.
- شما باید تمام مهره های خود را با اولین اقدام حرکتی خود، از ساختمان (ساختمان های) شروع حرکت دهید.
- مهره های ایستاده و از رنگ های متفاوت که در یک ساختمان قرار دارند، در وضعیت مخمضه هستند. آنها نمی توانند از اقدام دویدن استفاده کنند و تنها با استفاده از اقدام جیم زدن یا به عنوان نتیجه یک دوئل یا اقدام خفت کردن می توانند از هم جدا شوند.

دویدن گروهی



یک / همه مهره‌هایتان را **صفر یا یک خانه**، به شکل عمودی یا افقی حرکت دهید. **کارت ساختمانی** که حرکتتان روی آن به پایان می‌رسد را **رو کنید** (حتی برای مهره‌هایی که تصمیم گرفته‌اید در این نوبت آنها را حرکت ندهید). اگر در **مخمصه** هستید و از اقدام **دویدن** منع شده‌اید، کارت ساختمان را رو نکنید.

یک یاغی که توکن غنیمت به همراه داشته و به تنهایی در یکی از ساختمان‌های حاشیه شهر قرار داشته باشد، می‌تواند از اقدام **دویدن** برای **فرار به بیابان** استفاده کند. مهره یاغی را به همراه توکن غنیمت در فضای بازی خود قرار دهید تا نشان دهد بخشی از هدف شما تکمیل شده است. با هر بار اقدام دویدن فقط یک یاغی می‌تواند به بیابان فرار کند.

جیم‌زدن گروهی



یک / همه مهره‌هایتان را **صفر یا یک خانه**، به شکل عمودی یا افقی حرکت دهید. **کارت ساختمانی** که به آن حرکت کرده‌اید را **رو نکنید**. شما می‌توانید با اقدام **جیم‌زدن**، از ساختمانی که مهره دیگری در آن حضور دارد، خارج شوید و از **مخمصه‌رهای** **یابید**. نکته: اقدام **جیم‌زدن** به یاغی اجازه نخواهد داد که به بیابان فرار کند. (در بیابان چیزی برای پنهان شدن وجود ندارد!)

رقص گن-گن (رقاصه گن-گن)



صفر یا یک خانه، به شکل **آریب حرکت کنید**. کارت ساختمانی که حرکتتان روی آن به پایان می‌رسد را رو کنید. اگر در **مخمصه** هستید نیز می‌توانید از این اقدام استفاده کنید.

اقدام دوئل

دوئل



یک ساختمان دارای حداقل ۲ مهره ایستاده (شامل مهره خودتان) را انتخاب کنید. به ازای هر مهره ایستاده، صاحب آن یک بار **تاس می‌ریزد**.

بازیکنان می‌توانند **ارزش شلیک دوم**، که روی کارت اقدام بازی نشده‌شان نوشته شده است را به عدد تاس خود اضافه کنند. آنها می‌توانند احتمال موفقیت خود در دوئل را با کنار گذاشتن با ارزش‌ترین کارت در فاز برنامه‌ریزی، افزایش دهند.

برای استفاده از ارزش شلیک دوم، کارت اقدام بازی نشده را رو کنید؛ **تنها یک بار قادر به استفاده از این کارت در هر دور هستید**.

شلیک دوم



توجه: در بازی با حالت هفت تیرکش، ممکن است بازیکنان توکن‌های اضافی داشته باشند که به تغییر نتیجه تاس ریخته شده، کمک کند (صفحه ۷-۸ را ببینید). ابتدا این توکن‌ها را حل و فصل کرده و سپس تصمیم بگیرید که آیا می‌خواهید از شلیک دوم خود استفاده کنید یا خیر.

بازیکنان می‌توانند در هر زمانی (از جمله به عنوان واکنشی به استفاده دیگر بازیکنان از شلیک دوم خود) از ارزش شلیک دوم خود استفاده کنند.

هرگاه هیچ بازیکن دیگری مایل به استفاده از شلیک دوم خود نبود، **بالاترین نتیجه تاس (پس از اعمال تغییرات) برنده خواهد بود**.

در صورت **تساوی بین بالاترین نتایج**، بازیکنی که کارت او باعث شروع دوئل شده است، برنده خواهد بود. اگر بازیکن صاحب کارت دوئل در بین نتایج مساوی نبود (که ممکن است در تیراندازی‌هایی با بیش از دو بازیکن رخ دهد)، بازیکنان با نتیجه مساوی، تاس ریختن را تا زمانی که تساوی شکسته شود، ادامه می‌دهند.

سپس پیامدهای دوئل را روی بازنده (ها) اعمال کنید. دو پیامد ممکن است: **بیهوشی** و **هل دادن**. **کلاتر / معاونان**، جایزه‌بگیرها و **رقاصه گن-گن** همیشه **هل داده می‌شوند**؛ یاغی‌ها همیشه **بیهوش می‌شوند**.

بیهوشی

یک شخصیت ممکن است بیهوش شود. برای نشان دادن این اتفاق، **مهره آن شخصیت را به شکل خوابیده قرار دهید**. مهره‌های بیهوش نمرده‌اند، اما نمی‌توانند هیچ اقدامی به جز **بهبودی انجام دهند**. آنها نه می‌توانند در یک دوئل شرکت کنند و نه در وضعیت **مخمصه** در نظر گرفته می‌شوند.

هَل دادن

یک شخصیت ممکن است هَل داده شود. برنده دوتل می‌تواند **مهره بازنده را صفر تا ۳ خانه حرکت دهد**. هر حرکت باید به شکل عمودی یا افقی باشد اما نیازی نیست که حرکات متوالی یک خط مستقیم تشکیل دهند. مهره هَل داده شده، **کارت ساختمانی که حرکتش روی آن به پایان رسیده است را رو می‌کند**. عبور از ساختمان‌هایی که مهره‌های دیگر در آن حضور دارند ممکن است، اما پایان حرکت مهره در خانه‌ای که یک مهره هم‌رنگ در آن حضور دارد، امکان‌پذیر نیست.

پیامدهای دیگر دوتل

اگر **جایزه‌بگیری** که یک یاغی در اسارت خود دارد، در **دوتل بیازد**، باید **یاغی را آزاد کند**. مهره یاغی به حالت ایستاده، در محل دوتل یا در یکی از خانه‌های مجاور (عمودی یا افقی) بسته به انتخاب برنده، قرار خواهد گرفت. آن کارت ساختمانی را **رو نکنید**. توکن اسیر را به ذخیره عمومی برگردانید.

هر بار **رقاصه گن-گن برنده یک دوتل شود** (تنها شرکت در دوتل کافی نیست)، **یک توکن دوتل در فضای بازی خود را به سمت رنگی (کامل شده) بر می‌گرداند**.



اقدامات ویژه

زندانی کردن یک یاغی



در صورت حضور در یک ساختمان مشترک، کلانتر / معاونان می‌توانند یک یاغی بیهوش‌شده را **زندانی کنند**. برای این کار، **مهره یاغی** (به همراه توکن غنیمت احتمالی) را به **کارت زندان منتقل کنید**.

غار



زمانی که یک یاغی در یکی از ساختمان‌های هدفش قرار داشته باشد، می‌تواند آن را **غار** کند (حتی در صورت حضور مهره‌ای دیگر در آن ساختمان). **کارت ساختمان هدف مربوطه را رو کرده** و به دیگر بازیکنان نشان دهید، سپس آن را **بسوزانید**. یک توکن غنیمت از ذخیره عمومی برداشته و زیر مهره یاغی قرار دهید. این توکن، تا انتهای بازی به همراه مهره یاغی حرکت خواهد کرد (چه در حالت ایستاده، چه در حالت بیهوش‌شده و یا حتی در حالت اسارت). هر یاغی می‌تواند حداکثر ۱ توکن غنیمت را با خود حمل کند.

بهبودی



یک یاغی بیهوش را به حالت ایستاده بازگردانید.

اسیر کردن



در صورت حضور در یک ساختمان مشترک، یک جایزه‌بگیر می‌تواند یک یاغی بیهوش‌شده را **اسیر کند**. برای این کار، **مهره یاغی** (به همراه توکن غنیمت احتمالی) را به **فضای بازی خود منتقل کنید**. توکن اسیر را از ذخیره عمومی دریافت کرده و زیر مهره جایزه‌بگیر قرار دهید. جایزه‌بگیرها می‌توانند در هر زمان فقط یک یاغی اسیر داشته باشند.

آزاد کردن یک زندانی



یک جایزه‌بگیر حاضر در دفتر کلانتر، می‌تواند **یک زندانی را از زندان آزاد کند**. مهره یاغی را به همراه توکن غنیمت احتمالی‌اش به حالت ایستاده، در دفتر کلانتر قرار دهید.

دزدیدن اسب



اگر یکی از جایزه‌بگیرها در ساختمان هدف خود قرار داشته باشد، می‌تواند یک اسب بدزد (حتی در صورت حضور مهره‌های دیگر در آن ساختمان). کارت ساختمان هدف مربوطه را رو کرده و به دیگر بازیکنان نشان دهید، سپس آن را بسوزانید. یک توکن اسب را در فضای بازی خود به سمت رنگی (کامل شده) برگردانید تا نشان دهد بخشی از هدف شما تکمیل شده است.



کشیدن کارت ساختمان هدف



ا کارت از دسته کارت ساختمان‌های هدف (با رعایت قانون طلایی شماره ۱) بکشید.

خفت کردن



یک مهره از رقیبان را از یکی از ساختمان‌های مجاور (عمودی یا افقی) به ساختمان خود منتقل کنید. این اقدام ممکن است باعث رفع مغمصه در ساختمان دیگر شود. کارت ساختمانی که روی آن ایستاده‌اید را رو کنید.



تسویه حساب



اگر در یک ساختمان هدف قرار دارید، تسویه حساب کنید. کارت ساختمان هدف مربوطه را رو کرده و به دیگر بازیکنان نشان دهید، سپس آن را بسوزانید. یک توکن تسویه حساب را در فضای بازی خود به سمت رنگی (کامل شده) برگردانید تا نشان دهد بخشی از هدف شما تکمیل شده است.



اقدام آخرین راه حل یاغی

اقدام زیر تنها در بازی‌های ۳+ نفر و با حضور یاغی‌ها، کلانتر و جایزه‌بگیر قابل استفاده است. این اقدام تنها در صورتی قابل استفاده است که همه مهره‌های یاغی خارج از نقشه بازی باشند. (۱ مهره فرار کرده، ۱ مهره زندانی شده و ۱ مهره اسیر شده باشد).

فرار از بند



یک شخصیت یاغی می‌تواند از زندان یا از اسارت جایزه‌بگیر فرار کند. تاس خود را بریزید. اگر نتیجه ۱ الی ۳ بود، یاغی زندانی و اگر نتیجه ۴ الی ۶ بود، یاغی اسیر را آزاد کنید. در حالت اول مهره یاغی را در دفتر کلانتر و در حالت دوم مهره یاغی را در محل مهره جایزه‌بگیری که توکن اسیر به همراه دارد، قرار دهید. اگر از دست جایزه‌بگیر فرار کردید، توکن اسیر را به ذخیره عمومی برگردانید.

حالت پیشگام

زمانی که در استفاده از اقدامات گروه‌های مختلف ماهر شدید، توصیه می‌کنیم که بازی خود را چالشی‌تر کرده و همانطور که طراح، آن را بازی می‌کند، بازی کنید: با برنامه‌ریزی معکوس.



فاز برنامه‌ریزی (ساعتگرد): بازیکن دارای توکن بازیکن اول، یک کارت از دست خود را به پشت، روی میز قرار می‌دهد. سپس بازیکن بعدی یکی از کارت‌های خود را به پشت، روی کارتی که بازیکن قبلی بازی کرده است، قرار می‌دهد. این مرحله را تا زمانی که هر بازیکن ۳ کارت بازی کرده باشد، ادامه دهید. در نهایت، دسته کارتی به پشت، به اسم دسته کارت اقدام خواهید داشت. کارت اقدام بازی نشده، به پشت در فضای بازی هر بازیکن باقی می‌ماند.

فاز اقدام (پادساعتگرد): با شروع از کارت قرار گرفته بر روی دسته کارت اقدام، کارت‌ها یک به یک رو می‌شوند. بازیکنی که کارت را بازی کرده است، بلافاصله اقدام مورد نظر را انجام می‌دهد. اگر اقدام کارتی غیرقابل اجرا بود، به آن توجه نکرده و کارت بعدی را رو کنید.

توجه کنید! ترتیب اقدام‌ها در فاز اقدام، برعکس ترتیب چپ‌نش آنها در فاز برنامه‌ریزی است. همچنین این امر به این معناست که بازیکنی که توکن بازیکن اول را دارد، در فاز اقدام، آخرین نفر بازی خواهد کرد. آیا این چالش را قبول می‌کنید؟



شما می‌توانید با اضافه کردن مهره کاکتوس به جذابیت بازی خود بیفزایید. می‌توانید آن را با هر یک از حالت‌ها و افزونه‌های دیگر بازی ترکیب کنید. کاکتوس به صورت خودکار بخشی از حالت هفت‌تیرکش است.

در شروع بازی، مهره کاکتوس را در کنار صفحه قرار دهید.

هر بار که یک مهره وارد ساختمانی دارای علامت کاکتوس شود، بازیکن صاحب مهره، کاکتوس را از موقعیت فعلی‌اش به یک ساختمان اشغال نشده حرکت می‌دهد (چه ساختمان رو شده باشد و چه رو نشده باشد).



کاکتوس یک عنصر مسدود کننده است: زمانی که کاکتوس روی یکی از ساختمان‌ها قرار گرفته باشد، شما نه می‌توانید به آن ساختمان وارد شوید و نه می‌توانید از آن عبور کنید. (نه به صورت ارادی و نه به صورت غیرارادی).

حالت هفت‌تیرکش

چیدمان بازی

از دستورالعمل چیدمان موجود در صفحه ۲ استفاده کنید، اما این بار از کارت‌های ساختمان پیشرفته (پشت قرمز) برای ساختار ۵×۵ شهر استفاده کرده و از کارت‌های ساختمان پایه (پشت آبی) برای تشکیل دسته کارت ساختمان‌های هدف استفاده کنید. توکن‌های چُپ‌قِص، گلوله، پُر کردن اسلحه و تله را در ذخیره عمومی و در کنار دسته کارت ساختمان‌های هدف قرار دهید. یک صفحه هفت‌تیرکش به هر بازیکن بدهید.

اثرات ویژه ساختمان‌ها

در حالت هفت‌تیرکش، بعضی ساختمان‌ها، همانطور که در پایین هر کارت نمایش داده شده است، دارای اثرات ویژه هستند. اعمال اثرات این ساختمان‌ها اجباری است. بعضی از اثرات تحت شرایط خاصی اجرا می‌شوند:



رو کردن: بازیکنی که کارت ساختمان را رو می‌کند، اثر آن را یک بار اعمال خواهد کرد.



وارد شدن: هر بار که یک مهره حرکت خود را در این کارت ساختمان به اتمام می‌رساند، اثر آن را (در صورت امکان) اعمال می‌کند، حتی دفعه اولی که کارت رو می‌شود. مهم نیست چه نوعی از حرکت برای ورود به ساختمان استفاده شده است (دویدن، جیم‌زدن، رقص، هل دادن و...)، یک مهره می‌تواند از ساختمان خارج شده و با ورود مجدد به آن در نوبت‌های بعد، اثر آن را دوباره اعمال کند.



در یک دوئل، یا در نتیجه اثر یک ساختمان، مهره‌ها ممکن است هل داده شوند و به دنبال آن، کارت ساختمان جدیدی را رو کنند، یا به یک کارت ساختمان جدید وارد شوند. **مهره هل داده شده** باید اثر مربوط به ساختمان‌هایی که به این شکل رو شده است یا به آنها وارد می‌شود را اعمال کند.

نکته:

- در زمان چیدمان، بعضی ساختمان‌ها رو می‌شوند تا مهره‌ها در محل شروع خود قرار بگیرند. در این زمان، مهره‌ها نمی‌توانند اثر ساختمان‌ها را فعال کنند. در شروع بازی مهره‌ها در حال "رو کردن یک ساختمان یا وارد شدن به یک ساختمان" نیستند.
- به نمادهای کنار نام ساختمان توجه نکنید. این نمادها مربوط به محتوای افزونه‌ها و نسخه کیک استارتر می‌باشد.

بعضی ساختمان‌ها برای شما **توکن** فراهم خواهند کرد. هر بار یک مهره حرکت خود را در ساختمان دارای نشان توکن، به اتمام برساند، توکن مربوطه را (در صورت در دسترس بودن) از ذخیره عمومی برداشته و پشت صفحه هفت‌تیرکش خود پنهان می‌کند. از هر نوع توکن فقط ۴ عدد در بازی وجود دارد و این توکن‌ها پس از استفاده، از بازی خارج می‌شوند، به این معنی که توکن‌ها به ذخیره عمومی باز نخواهند گشت.



شما حداکثر می‌توانید ۶ توکن به صورت همزمان داشته باشید. اگر در یک ساختمان نیاز به برداشتن توکن هفتم داشتید، می‌توانید یکی از توکن‌های فعلی خود را از بازی خارج کنید و یک توکن جدید بردارید.

برگ برنده در دست شما



در یک دوئل، بازیکنان مجاز هستند تا از **توکن‌های دوئل** (چُپِکِ صلح، گلوله، پُر کردن اسلحه) به عنوان یک عامل غافل‌گیری استفاده کنند. پس از مشخص شدن محل دوئل، هر بازیکن حاضر در دوئل به **طور مخفیانه** توکن‌های خود (حداکثر ۱ عدد از هر نوع) را انتخاب کرده و در پشت خود قرار می‌دهد. همه بازیکنان به **طور همزمان** پشت خود را **باز می‌کنند** و توکن‌های خود را (در صورت وجود) نشان داده و اثرات آنها را اعمال می‌کنند.

اثرات ویژه در حالت هفت تیرکش

توکن / اقدام ساختمان	زمان استفاده	تأثیر در زمان استفاده
 چُپِکِ صلح	دوئل	گروهی که چُپِکِ صلح را نشان داده باشد در دوئل شرکت نخواهد کرد. توکن را از بازی خارج کنید. اگر به خاطر اثر این توکن، هیچ دوئلی شکل نگرفت، همه توکن‌های دوئل رو شده، در هر حال از بازی خارج خواهند شد.
 گلوله	دوئل	به عدد تاس خود ۱ واحد اضافه کنید. توکن را از بازی خارج کنید.
 پُر کردن اسلحه	دوئل	می‌توانید تاس خود را یک بار دیگر بریزید. توکن را از بازی خارج کنید.
 تله	پس از حرکت یکی از رقیبان	حرکت یک مهره از رقیب را لغو کنید. این اثر شامل حرکت‌های غیرارادی (برای مثال یک مهره هل داده شده) نیز می‌شود. توکن را از بازی خارج کنید.
 هنگام ورود به ساختمان	هنگام ورود به ساختمان	کاکتوس را به یک محل اشغال نشده جدید منتقل کنید.
 هنگام رو کردن ساختمان	هنگام رو کردن ساختمان	یک اقدام دویدن با یکی از مهره‌های خود انجام دهید.
 هنگام رو کردن ساختمان	هنگام رو کردن ساختمان	یک اقدام دویدن با مهره یکی از رقیبان انجام دهید.
 هنگام رو کردن ساختمان	هنگام رو کردن ساختمان	یک اقدام جیم‌زدن با یکی از مهره‌های خود انجام دهید.



برای مشاهده ویدئو آموزشی و اطلاع از بازی‌های آینده، ما را دنبال کنید.



بازتولیدی از بازی Cactus Town

طراح: Raul LUQUE

مترجم: شایان سدید

گرافیکست نسخه فارسی: امیرارسلان رحمتی، معین میرجعفری

ویراستار: معین میرجعفری، شیمیا میرجعفری