

شهرهای

کجریا



راهنمای توسعه دهنده‌های بازی

"جاده ابریشم"

در امتداد جاده ابریشم سفر کرده و به دنبال چالش‌های تازه بگردید.



"شهرها"



آمبوآز، دهلی، کراکوف، مادرید، سمرقند، سئول، تیمبوکتو: هر کدام از این شهرها به دنبال خلق شاهکاری منحصر به فرد در صنعت جواهرسازی‌اند و برای رسیدن به این مهم، سخاوتمندانه پول خرج می‌کنند... اما آیا شما خواهید توانست این نیازهای آن چنانی را برآورده سازید؟



توصیه می‌شود این توسعه دهنده را پیش از سه توسعه دهنده دیگر امتحان کنید؛ این توسعه دهنده، شرایط پیروزی در بازی را تغییر داده و رقابت بین بازیکنان را بیشتر می‌کند.

اجزاء توسعه دهنده

۷ کاشی شهر (کاشی‌های دورو)

آماده‌سازی

در این توسعه دهنده، "شهرها" جایگزین "اشراف‌زادگان" می‌شوند (عالی جنابان احتراماً در جعبه استراحت کنند)! کاشی‌های شهر را بُر زده و بدون توجه به تعداد بازیکنان، ۳ کاشی در بالای صفحه‌ی بازی بچینید (مهم نیست از کدام "رو"؛ کاملاً تصادفی بچینید)! کاشی‌های اضافی را به جعبه‌ی بازی برگردانید؛ کاری با آن‌ها نداریم!

قوانین افزوده

شرایط پایان یافتن بازی، بانسخه‌ی اصلی تفاوت دارد. در پایان هر نوبت تان، بررسی کنید که آیا هر دو پیش‌نیاز لازم برای تصاحب یکی از کاشی‌های شهر را در اختیار دارید:

باید به اندازه‌ی ارزش کاشی (یا بیشتر)، امتیاز داشته باشید.



باید به اندازه‌ای که روی کاشی، ذکر شده (یا بیشتر)، پاداش کسب کرده باشید (درست مثل زمانی که می‌خواهید یک کاشی اشراف‌زاده بخرید).

نکته: نمادهای 4=، 5= و 6=، یعنی این که شما باید دست کم به اندازه‌ی عدد مشخص شده، کارت هم‌رنگ در اختیار داشته باشید؛ این رنگ نباید با رنگ هیچ کدام از پیش‌نیازهای دیگر کاشی، یکی باشد.

مثال: برای تصاحب این کارت، شما باید دست کم ۱۴ امتیاز، ۴ پاداش سفید و ۴ کارت هم‌رنگ (با رنگی بجز سفید؛ مثلاً سبز، مثل تصویر) داشته باشید.



نکته: اگر هم‌زمان شرایط تصاحب چند کاشی شهر را داشته باشید، فقط و فقط می‌توانید یکی از آن‌ها را انتخاب کنید؛ کاشی مربوطه، تا پایان بازی، پیش شما می‌ماند.

پایان بازی

هر وقت که بازیکنی، یک کاشی شهر تصاحب کرد، دور جاری بازی را تا انتها بازی کنید؛ در پایان دور، اگر فقط همان بازیکن، کاشی شهر در اختیار داشت، خودش به تنهایی برنده بازی خواهد بود. اگر بازیکن یا بازیکنان دیگری هم کاشی شهر در اختیار داشتند، از بین آن ها، بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد، برنده بازی خواهد بود. در صورت تساوی ۲ یا ۳ بازیکن، بازیکنی که کمترین کارت پیشرفت را پیش روی خود داشته باشد، برنده خواهد بود. اگر تساوی باز هم پایدار بود، بازیکنان لذت پیروزی را با هم شریک می شوند!



"تجارت خانه ها"



جاده‌ی ابریشم دیگر یارای برآورده کردن نیازهای روزافزون تجاری امپراتوری‌های گوناگون را ندارد. پس اصناف مختلف، شروع به احداث تجارت خانه‌هایی تازه در سرزمین ها و ممالک دور می کنند... چه کسی خواهد توانست خود را بهتر و سریع‌تر از دیگران، با قوانین جدید تجارت جهانی سازگار کند؟

اجزاء توسعه دهنده

۲۰ کاشی تجارت خانه (۴ کاشی از هر رنگ)
۱ کاشی اشراف زاده

آماده سازی

کاشی‌ها را بر اساس رنگ‌شان مرتب کرده و ۵ ستون کاشی تشکیل دهید. هر ستون باید به اندازه‌ی تعداد بازیکنان، کاشی در خود داشته باشد (کاشی‌های اضافی را به جعبه‌ی بازی برگردانید). ستون‌ها را در محوطه‌ی بالای صفحه‌ی بازی، بالاتر از کاشی‌های اشراف‌زاده (یا کاشی‌های شهر) بچینید.



قوانین افزوده

در پایان نوبت‌تان (و پس از آن که بررسی کردید که آیا پیش‌نیازهای تصاحب یک کاشی اشراف‌زاده را فراهم کرده‌اید یا نه)، اگر شرایط لازم برای تصاحب یکی از کاشی‌های تجارت‌خانه را - که قبلاً تصاحب نکرده‌اید - داشته باشید، آن کاشی را برداشته و پیش روی خود بگذارید؛ از این لحظه تا پایان بازی، شما می‌توانید از قدرت این تجارت‌خانه استفاده کنید. شما می‌توانید چند کاشی تجارت‌خانه پیش روی خود داشته باشید. شما در هر نوبت فقط می‌توانید ۱ کاشی تجارت‌خانه بردارید. برداشتن کاشی‌های تکراری ممنوع است!

قدرت‌های تجارت‌خانه‌ها

پیش‌نیاز: شما باید دست‌کم ۳ کارت قرمز و ۱ کارت سفید داشته باشید.

قدرت: بلافاصله بعد از خرید یک کارت پیشرفت و قبل از جایگزین کردن یک کارت جدید، یک توکن (بجز طلا) بردارید. می‌توانید یکی از توکن‌هایی را که خودتان خرج کرده‌اید، دوباره بردارید!



پیش‌نیاز: شما باید دست‌کم ۳ کارت سیاه داشته باشید.

قدرت: هر بار که بخواهید یکی از کارت‌های رویی یکی از دک‌ها را رزرو کنید، یکی از دک‌ها را انتخاب کرده و ۲ کارت می‌کشید (بدون آن که به دیگران نشان بدهید)؛ یکی از آن‌ها را رزرو کرده و دیگری را به زیر همان دک برمی‌گردانید.



پیش‌نیاز: شما باید دست‌کم ۲ کارت سفید داشته باشید.

قدرت: هر وقت که ۲ توکن یکسان برداشتید، یک توکن متفاوت نیز بردارید (بجز طلا). البته مطابق معمول، برداشتن ۲ توکن یکسان به شرطی امکان‌پذیر است که دست‌کم ۴ توکن از آن رنگ، در مخزن موجود باشد.



پیش‌نیاز: شما باید دست‌کم ۳ کارت آبی و ۱ کارت سیاه داشته باشید.

قدرت: در هنگام خرید کارت‌های پیشرفت، هر یک از توکن‌های طلای شما به اندازه‌ی ۲ توکن یکسان ارزش خواهند داشت. اگر بهایی بیشتر از قیمت یک کارت بپردازید، توکن اضافه به شما برگردانده نخواهد شد! در هنگام شمارش توکن‌ها برای اعمال محدودیت ۱۰ توکنی، هر توکن طلای شما، ۱ توکن محسوب می‌شود (نه ۲ توکن)!



پیش‌نیاز: شما باید دست‌کم ۵ کارت سبز داشته باشید.

قدرت: این کاشی، به ازای هر تجارت‌خانه‌ای که در بازی داشته باشید (از جمله خودش) ۱ امتیاز نصیب‌تان می‌کند؛ با این امتیازات، ممکن است پایان بازی زودتر فرا برسد.



"خورشید هرگز غروب نمی کند..."

در آستانه‌ی رویارویی با چالش‌هایی تازه،
قلعه‌های خود را در شرق بنا کنید.



"شرق"



اینک "شرق"، دروازه‌های ثروت خود را روبه همگان گشوده است
و مشتریان آثار هنری، روز به روز بیشتر جذب دلربایی رازآلودش می‌شوند...
آیا می‌توانید امپراتوری تجاری خود را گسترش دهید؟

اجزاء توسعه دهنده

۳۰ کارت پیشرفت شرق (در ۳ سطح، مثل کارت‌های بازی اصلی)

آماده‌سازی

صفحه‌ی بازی اصلی را مطابق معمول آماده‌سازی کنید. سپس کارت‌های
شرق سطح ۱ (دارای علامت ●) را بُرزده، ۲ تا از آن‌ها را "رو" کنید و در سمت
راست کارت‌های اصلی بچینید (مطابق تصویر)؛ سپس بقیه‌ی کارت‌های
جدید سطح ۱ را -به شکل یک "دک" جدید- در سمت راست ۲ کارت
رو-شده بگذارید (مطابق تصویر).

به همین شکل، کارت‌های شرق سطح ۲ (●●) و سطح ۳ (●●●) را نیز
در محوطه‌ی بازی بچینید.

قوانین افزوده



هر کارت خریداری شده یا رزرو-شده را باید با کارتی از "دک مُتناظر"، جایگزین کنید. همیشه باید در هر سطح، یک ردیف ۴ تایی از کارت‌های اصلی و یک ردیف ۲ تایی از کارت‌های شرق، "به‌رو" چیده شده باشند... مگر آن که دک (دک‌هایی) خالی شده باشد (شده باشند)؛ در چنین شرایطی، جای کارت (کارت‌های) برداشته شده‌ی مُتناظر با آن دک (دک‌ها) خالی خواهد ماند.

تاثیرات کارت‌های شرق

همه‌ی کارت‌ها از همان قوانین اصلی پیروی می‌کنند... بجز آن‌هایی که تاثیراتشان در ادامه شرح داده خواهد شد؛ برخی از آن‌ها دارای تاثیراتی آنی هستند (نمادهای بنفش) که فقط یک بار و پس از خریداری شدن کارت، اعمال می‌شوند.

● سطح

این کارت هیچ رنگی ندارد. در هنگام خرید یک کارت پیشرفت، این کارت را سوزانده و ۲ توکن طلای مجازی دریافت می‌کنید... ولی این ۲ توکن باید در همان یک خرید خرج شوند! هر کدام از این ۲ توکن طلا، می‌توانند جایگزین هر توکن دیگری بشوند (۲ توکن هم‌رنگ یا ۲ توکن از ۲ رنگ مختلف). اگر فقط از یکی از توکن‌ها برای یک خرید استفاده کنید، توکن دومی بر باد فنا خواهد رفت! پس از خرج شدن، این کارت، سوخته و از بازی خارج می‌شود (به جعبه‌ی بازی برمی‌گردد).



این کارت را بلافاصله بعد از خریدن‌اش و برای همیشه (تا آخر بازی)، بایکی از کارت‌های "پاداش‌دار"ی که قبلاً خریده‌اید، جفت کنید؛ برای ادامه‌ی بازی، رنگ و پاداش این کارت با رنگ و پاداش کارتی که با آن جفت شده یکسان در نظر گرفته می‌شود. اگر هیچ کارت "پاداش‌دار"ی نداشته باشید، نمی‌توانید این کارت را بخرید!



نکته: عملیات "جفت کردن" باید قبل از این که کارت تازه‌ای -از دک مُتناظر- جایگزین این کارت شود، انجام گیرد!

قوانین افزوده

●● سطح

این کارت را بلافاصله بعد از خریدن آن و برای همیشه (تا آخر بازی)، با یکی از کارت‌های "پاداش‌دار"ی که قبلاً خریده‌اید، جفت کنید (به همان شکل که در مورد کارت‌های سطح ● گفته شد)؛ سپس یکی از کارت‌های رو-شده‌ی سطح ● (از بازی اصلی یا از افزونه‌ی شرق) را بدون این که هیچ توکنی بپردازید- برداشته و پیش روی خود بگذارید؛ این حرکت، کارت خریدن محسوب نمی‌شود. پس از اِعمال تأثیر یا تأثیرات کارت دوم، جای خالی هر ۲ کارت را با کارتی از ستون مُتناظر پُر کنید.



این کارت، ۲ پاداش از رنگ مشخص شده نصیب بازیکن می‌کند (مثلاً در مثال سمت راست، ۲ پاداش سفید نصیب بازیکن خواهد شد). این کارت در تمام موارد دیگر بازی، مثل همه‌ی کارت‌ها، فقط ۱ کارت محسوب می‌شود (نه ۲ کارت)!



●●● سطح

بلافاصله پس از خریدن این کارت، یکی از کارت‌های رو-شده‌ی سطح ●● (از بازی اصلی یا از افزونه‌ی شرق) را بدون این که هیچ توکنی بپردازید- برداشته و پیش روی خود بگذارید؛ این حرکت، کارت خریدن محسوب نمی‌شود. پس از اِعمال تأثیر یا تأثیرات کارت دوم، جای خالی هر ۲ کارت را با کارتی از ستون مُتناظر پُر کنید.



این کارت را نمی‌توانید با پرداخت توکن یا پاداش بخرید؛ برای خرید این کارت، باید ۲ کارت از رنگ مشخص شده -از بین کارت‌هایی که قبلاً خریده‌اید- بسوزانید (مثلاً در مورد مثال سمت راست، باید ۲ کارت سیاه بسوزانید). واضح است که نمی‌توانید کارت‌های رزرو-شده‌تان را بسوزانید! ضمناً ابتدا باید کارت‌هایی را بسوزانید که نشان 🎲 را دارند و با کارتی از "رنگ مشخص شده" جفت شده‌اند؛ البته به شرط آن که چنین کارت‌هایی داشته باشید! اگر بعد از سوزاندن کارت‌ها، پیش نیازهای تصاحب بعضی از کاشی‌های اشراف‌زاده‌ای را که قبلاً تصاحب کرده‌اید، از دست دادید، فدای سرتان، می‌توانید کاشی‌ها را نگه دارید! کارت‌های سوخته، به جعبه‌ی بازی برمی‌گردند.





"قلعه‌ها"



وقتی در شهرهای بزرگ، اجتماعات تجاری شکل می‌گیرند، انگیزه‌ها و تنش‌ها افزایش پیدامی‌کنند.

هر یک از اصناف، برای نگاهبانی از دارایی‌های خود در برابر زیاده‌خواهی رُقبا و تسهیل در گسترش قلمرو تجاری خویش، قلعه‌هایی بنامی‌کند...

اجزاء توسعه دهنده

۱۲ قلعه (۳ قلعه از هر رنگ)
۱ کاشی اشراف‌زاده

آماده‌سازی

هر بازیکن، یک رنگ را انتخاب کرده و ۳ قلعه‌ی خود را برداشته و پیش روی خود می‌گذارد.

قوانین افزوده

هر بار که کارتی را از صفحه‌ی بازی یا از بین کارت‌های رزرو-شده‌تان می‌خرید، پیش از جایگزین کردن یک کارت جدید، باید یکی از عملیات زیر را انتخاب کرده و انجام دهید:

یکی از قلعه‌های خود را از بیرون صفحه برداشته و روی یکی از کارت‌های صفحه بگذارید یا از روی یکی از کارت‌ها به روی کارتی دیگر منتقل کنید. قلعه را نمی‌توانید روی کارتی بگذارید که قلعه‌ی (قلعه‌های) یکی از رُقبای آن هست (هستند) ولی می‌توانید روی کارتی بگذارید که ۱ یا ۲ قلعه‌ی خودتان روی آن هست!

یا

یکی از کارت‌هایی را که فقط ۱ قلعه‌ی حریف بر روی آن هست، انتخاب کنید؛ آن قلعه را برداشته و تحویل صاحبش بدهید!

قدرت‌های قلعه‌ها

اِشغال: کارتی را که یک یا دو قلعه روی آن گذاشته شده، فقط صاحب آن قلعه (قلعه‌ها) می‌تواند بخرد یا رزرو کند؛ در هر دو صورت، پس از انجام عملیات خرید، قلعه‌ی (قلعه‌های) بازیکن، به دست‌اش برمی‌گردند.

فتح: اگر هر ۳ قلعه‌ی شما هم‌زمان روی یک کارت باشند، می‌توانید بعد از عملیات اصلی خود (برداشتن توکن یا خریدن یا رزرو کردن یک کارت پیشرفت)، آن کارت را نیز بخرید. برای این کار، بهای کارت مورد نظر را می‌پردازید، کارت را پیش روی خود می‌گذارید، قلعه‌های خود را پس می‌گیرید و در نهایت، پیش از جایگزین کردن یک کارت جدید، یا یکی از قلعه‌های خود را روی یکی از کارت‌های صفحه می‌گذارید یا یکی از قلعه‌های رُقبا را از روی صفحه برمی‌دارید!

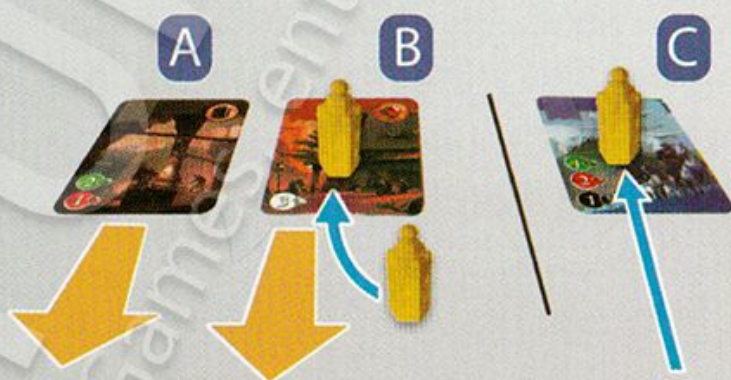
قدرت‌های قلعه‌ها

این خرید ویژه، باید پیش از بررسی امکان تصاحب یک کاشی اشراف زاده یا شهر و پیش از بررسی تعداد توکن‌ها - برای اعمال محدودیت ۱۰ توکنی - صورت بگیرد. توکن‌های برداشته شده و کارت خریداری شده در همین نوبت نیز می‌توانند برای این خرید ویژه مورد استفاده قرار بگیرند.

با استفاده از قدرت "فتح"، می‌توانید: در طول یک نوبت، دو کارت بخرید / یا / طبق قوانین توکن برداشته و یک کارت بخرید / یا / یک کارت رزرو کنید و یک کارت بخرید.

مثالی برای یک نوبت بازی:

"هانا" قبلاً ۲ قلعه بر روی کارت B گذاشته است. او در نوبتش (با پرداخت توکن‌های لازم) کارت A را می‌خرد و قلعه‌ی سومش را هم بر روی کارت B می‌گذارد؛ سپس تصمیم می‌گیرد از قدرت "فتح" استفاده کند: قلعه‌هایش را پس گرفته و کارت B را هم می‌خرد. "هانا"، در نهایت، یک قلعه هم بر روی کارت C می‌گذارد و جاهای خالی کارت‌های A و B را نیز با کارت‌های جدید پر می‌کند.



ترکیب توسعه دهنده‌ها

این ۴ افزونه را می‌توان جُدا جُدا به بازی اصلی اضافه کرد ولی اگر خواستید آن‌ها را با هم ترکیب کرده و به بازی اصلی اضافه کنید، باید این قوانین را در نظر بگیرید:

تجارت خانه‌ها + شرق



- قابلیت کاشی تجارت خانه‌ای که به شما امکان می‌دهد که ۲ کارت بکشید و یکی را رازرو کنید، بر روی کارت‌های شرق هم اعمال می‌شود.
- کارت شرقی که ۲ توکن طلای مجازی نصیب بازیکن می‌کند، می‌تواند به همراه کاشی تجارت خانه‌ای که در هنگام خرید، ارزش توکن‌های طلای پرداختنی را دو برابر می‌کند، به کار گرفته شود (قدرت کاشی و کارت می‌تواند با هم جمع شود). توکن‌های طلای مجازی "آزاد" هستند و می‌توانند به جای هر توکن دیگری مورد استفاده قرار بگیرند.
- اگر کارتی را بسوزانید و این کار باعث شود که دیگر پیش نیازهای لازم را برای تصاحب کاشی تجارت خانه‌ای که قبلاً تصاحب کرده‌اید، نداشته باشید، فدای سرتان، می‌توانید کاشی تجارت خانه را نگه دارید!
- قابلیت کارت تجارت خانه‌ای که به شما امکان می‌دهد بعد از خرید هر کارت، یک توکن بردارید، وقتی که کارت شرقی را می‌خرید که به شما اجازه می‌دهد کارت دیگری بردارید، فقط یک بار فعال می‌شود زیرا در مورد کارت دوم، "خرید"ی اتفاق نمی‌افتد!

ترکیب توسعه دهنده‌ها

تجارت خانه‌ها + قلعه‌ها



• قابلیت کارت تجارت خانه‌ای که به شما امکان می‌دهد بعد از خرید هر کارت، یک توکن بردارید، وقتی که با استفاده از قدرت "فتح" کارت می‌خرید نیز فعال می‌شود. اگر عملیات اصلی‌تان، خرید کارت بوده باشد، می‌توانید از توکنی که به دست آورده‌اید، برای خرید کارت دوم استفاده کنید.

شرق + قلعه‌ها



• قلعه‌ها را می‌توان روی کارت‌های شرق نیز گذاشت.
• نمی‌توانید با استفاده از قدرت کارت شرقی که به شما اجازه می‌دهد کارتی از سطح ۱ (یا سطح ۲) -بدون این که هیچ توکنی بپردازید- بردارید، کارتی را بردارید که قلعه‌ی (قلعه‌های) یکی از رُقا بر روی آن است (هستند)!

• وقتی که کارت شرقی را می‌خرید که به شما اجازه می‌دهد کارت دیگری را نیز بدون این که هیچ توکنی بپردازید -بردارید، فقط می‌توانید ۱ قلعه جای گذاری کنید (چون کارت دوم را نخریده‌اید)!

ترکیب توسعه دهنده‌ها

شهرها + شرق یا تجارت خانه‌ها یا قلعه‌ها



- اگر از افزونه‌ی شهرها استفاده می‌کنید، کاشی‌های اشراف‌زاده را کلاً به جعبه‌ی بازی برگردانید!

شهرها + تجارت خانه‌ها



- ابتدا و پیش از بررسی امکان داشتن پیش‌نیازهای لازم برای تصاحب یک کاشی شهر، امکان داشتن پیش‌نیازهای لازم برای تصاحب یک کاشی تجارت‌خانه را بررسی کنید.



تولید و پخش از شرکت سرزمین ذهن زیبا