

بر اساس بازی
Splendor

Marc André

کدخدا



راهنمای بازی



ثروت اندوزی کنید...

در طول بازی، شما توکن‌هایی را جمع می‌کنید که نماد طلا و سنگ‌های قیمتی هستند و با استفاده از این گنجینه‌ها، کارت‌های پیشرفت را خریداری می‌کنید.
هر کارت پیشرفت، نماد یک گام بزرگ است که در مسیر پیشرفت برمی‌دارید و با افزایش دادن منابع‌تان، به شما امکان می‌دهد که کارت‌های بعدی را ساده‌تر و با قیمت کمتر تصاحب کنید.

نفوذ خود را اعمال کنید...

با اشراف‌زادگان هم‌نشین شده و از "امتیازات منزلت" آنان بهره‌مند شوید.
پیش از رقبای‌تان، با به دست آوردن کارت‌های پیشرفت مشخص شده، شرایط لازم را برای معاشرت با بزرگان و اشراف فراهم کنید.

امپراتوری تجاری پُرشکوه خود را پایه‌گذاری کنید!

به محض این که یکی از بازیکنان به امتیاز منزلت ۱۵ برسد، پایان بازی کلید می‌خورد و در نهایت، بازیکنی که بیشترین امتیاز نهایی را داشته باشد، تاج پیروزی را بر سر می‌نهد!

اجزاء بازی

۹۰ کارت پیشرفت



۲۰ کارت سطح ۳
۳۰ کارت سطح ۲
۴۰ کارت سطح ۱



۱۰ کاشی اشراف‌زاده



۱ نشانگر بازیکن نخست

۴۰ توکن



آماده‌سازی

بازی ۴ نفره

- هر "دک" پیشرفت را جداگانه بُر بزنید (دک = دسته‌ی کارت‌ها)؛ سپس دک‌ها را به ترتیب، از پایین به بالا، در وسط میز بازی بچینید (دک سطح ۱ در پایین و دک سطح ۳ در بالا: ۱، ۲، ۳، ۴، ۵، ۶، ۷، ۸، ۹، ۱۰).
- از روی هر دک، ۴ کارت را برگردانده و در یک ردیف، در سمت راست آن دک بچینید؛ به این ترتیب، صفحه‌ی فرضی-بازی تشکیل می‌شود.
- کاشی‌های اشراف‌زاده را بُر زده و ۵ تا از آن‌ها را برداشته و -در یک ردیف- در بالای صفحه‌ی بازی بچینید. بقیه‌ی اشراف‌زادگان را محترمانه به جعبه‌ی بازی برگردانید؛ در این بازی، مزاحم ایشان نخواهیم شد!
- توکن‌ها را -بر اساس رنگ‌شان- مرتب کرده و طوری در کنار -یا در پایین- صفحه‌ی بازی بگذارید که به راحتی در دسترس همه‌ی بازیکنان باشد؛ به این ترتیب، "مخزن توکن"، شامل ۶ ستون در ۶ رنگ مختلف، تشکیل می‌شود.
- نشانگر بازیکن نخست را به جوان‌ترین بازیکن بدهید.

بازی ۳ نفره

مثل بازی ۴ نفره؛ ولی فقط ۴ کاشی اشراف‌زاده برداشته و بچینید و ۱۶ از هر ستون از توکن‌های رنگی (بُجُر توکن‌های طلا)، ۲ توکن را از بازی خارج کرده و به جعبه برگردانید -تا از هر رنگ فقط ۵ توکن در بازی باشد.

بازی ۲ نفره

مثل بازی ۴ نفره؛ ولی فقط ۳ کاشی اشراف‌زاده برداشته و بچینید و ۱۶ از هر ستون از توکن‌های رنگی (بُجُر توکن‌های طلا)، ۳ توکن را از بازی خارج کرده و به جعبه برگردانید -تا از هر رنگ (بُجُر زرد) فقط ۴ توکن در بازی باشد.



روش بازی

عملیات‌ها

بازیکنی که توکن بازیکن نخست را در اختیار دارد، بازی را آغاز کرده و سپس بازی، در جهت حرکت عقربه‌های ساعت ادامه پیدا می‌کند.

در نوبت‌تان، باید تصمیم گرفته و "فقط" یکی از این ۴ عملیات را انجام دهید:

۴ توکن از ۳ رنگ مختلف (بخز طلا) بردارید.
اگر در مخزن، به اندازه‌ی کافی، توکن وجود نداشته باشد، می‌توانید ۲ توکن یا حتی ۱ توکن بردارید.

به هیچ وجه نمی‌توانید با این عملیات، توکن طلا بردارید!

۴ توکن هم‌رنگ (بخز طلا) بردارید.

این کار فقط در صورتی ممکن است که دست کم ۴ توکن از رنگ انتخابی شما، در مخزن موجود باشد.

به هیچ وجه نمی‌توانید با این عملیات، توکن طلا بردارید!

۴ کارت پیشرفت را رزرو کرده و ۱ توکن طلا بردارید.

برای این کار، آزادانه یکی از کارت‌های چیده شده در ردیف‌های مختلف صفحه‌ی بازی را برمی‌دارید یا اگر خیلی احساس خوش شانس بودن می‌کنید، می‌توانید کارت رویی یکی از ۳ دک کنار صفحه‌ی بازی (دک سطح ۱، دک سطح ۲ یا دک سطح ۳) را - بدون آن که به دیگران نشان بدهید - برای خود بردارید؛ سپس ۱ توکن طلا برمی‌دارید. اگر توکن طلایی در مخزن نباشد، شما باز هم می‌توانید کارت رزرو کنید.

رنگ هر کارت، بر اساس پاداشی که آن کارت اعطاء می‌کند، تعیین می‌شود؛ بنابراین کارتی که در تصویر بالا می‌بینید، قرمز است.

کارت‌های رزرو-شده، در دست شما باقی مانده و هرگز باطل نمی‌شوند. هیچ بازیکنی حق ندارد بیش از ۳ کارت رزرو-شده، در دست خود داشته باشد و تنها راه خلاص شدن از شر یک کارت رزرو-شده، خریدن آن است! اگر ۳ کارت رزرو-شده در دست‌تان دارید، دیگر نمی‌توانید این عملیات را انجام دهید. اگر نتوانید کارت یا کارت‌هایی را که رزرو کرده‌اید، بخرید، خیال‌تان راحت باشد، جرمه‌ای شامل حال‌تان نخواهد شد!

۴ کارت پیشرفت بخرید.

بازیکنان می‌توانند یکی از کارت‌های چیده شده داخل صفحه‌ی بازی یا یکی از کارت‌هایی را که قبلاً رزرو کرده‌اند، بخرند. برای خریدن یک کارت، بازیکن باید به اندازه‌ی نوشته شده روی آن کارت، توکن پرداخت کند (به مخزن برگرداند). توکن‌های طلا "آزاد" هستند و می‌توانند جایگزین هر توکن دیگری بشوند (حتی اگر بازیکن، توکن مورد نظر را هم در اختیار داشته باشد). همه‌ی توکن‌های پرداختی، از جمله توکن‌های طلا، همگی به مخزن برمی‌گردند.

بازیکنان باید همه‌ی کارت‌های پیشرفتی را که می‌خرند، بر اساس رنگ‌شان مرتب کرده و کارت‌های هم‌رنگ را به شکل یک ستون، طوری پیش روی خود بچینند که امتیازات منزلت و پاداش‌های آن‌ها همواره در دیدرس بقیه قرار داشته باشند!

پاداش‌ها

پاداش‌هایی که بازیکن، با خریدن کارت‌های پیشرفت در نوبت‌های قبلی، آش کسب کرده است، مانند "تخفیف" هایی عمل می‌کنند که باعث می‌شوند او بتواند کارت‌های بعدی را ارزان‌تر بخرد! هر پاداش از هر رنگ، برابر است با یک توکن از همان رنگ! پس اگر بازیکنی ۲ پاداش آبی کسب کرده باشد و بخواهد کارتی را بخرد که نیازمند پرداخت ۲ توکن آبی و ۱ توکن سبز است، فقط کافی است که ۱ توکن سبز بپردازد! در برخی موارد، اگر بازیکنی به اندازه‌ی کافی پاداش کسب کرده باشد، می‌تواند بدون پرداخت حتی یک توکن، برای خود کارت بخرد! البته اگر تعداد پاداش‌های شما بیشتر از قیمت کارتی باشد که می‌خرید، نمی‌توانید در عوض و به عنوان بقیه‌ی پول‌تان، از مخزن، توکن اضافه بردارید!

جایگزین کردن کارت‌ها

هر کدام از ردیف‌های صفحه‌ی بازی، همواره باید دارای ۴ کارت باشند! وقتی یکی از کارت‌های صفحه، خریداری یا رزرو شده و از صفحه خارج می‌شود، باید بلافاصله با یک کارت دیگر - هم سطح خودش - جایگزین شود! مگر آن که دک مربوطه، خالی باشد! فقط در این صورت، یک - یا چند - جای خالی در صفحه‌ی بازی باقی خواهد ماند!

محدودیت

هیچ بازیکنی حق ندارد در پایان نوبتش، بیش از ۱۰ توکن (با احتساب توکن‌های طلا) در دست خود داشته باشد (البته در طول نوبتش می‌تواند). اگر چنین اتفاقی بیفتد، او باید در پایان نوبتش، تعدادی از توکن‌های خود را انتخاب کرده و به مخزن برگرداند تا تعداد توکن‌هایش، به عدد ۱۰ برسد. او می‌تواند همه‌ی توکن‌هایی را که در همین نوبت و به تازگی برداشته (یا برخی از آن‌ها) را پس بدهد! همه‌ی توکن‌هایی که در اختیار بازیکنان قرار دارند، باید در تمام مدت بازی، در دیدرس همه قرار داشته باشند.

ساختار کارت‌ها



مثال: "هانا" می‌خواهد این کارت را بخرد. او توکن‌های مشخص شده را به مخزن برمی‌گرداند؛ البته به جای یک توکن قرمز، یک توکن طلا می‌پردازد.



مثال: "هانا" ۳ کارت در محوطه‌ی بازی خود دارد: ۲ کارت با پاداش قرمز و ۱ کارت با پاداش سیاه. برای خرید کارت مورد نظر بعدی‌اش، به لطف پاداش‌هایی که دریافت کرده، فقط ۳ توکن آبی و ۲ توکن سیاه پرداخت کرده و ۲ توکن قرمز و ۱ توکن سیاه صرفه جویی می‌کند!



کاشی‌های اشراف‌زاده

شما در طول بازی می‌توانید کاشی‌های اشراف‌زاده را نیز تصاحب کنید. هر بازیکن، در پایان نوبت خود، کاشی‌های اشراف‌زاده را بررسی می‌کند تا ببیند آیا ملاقات با یکی از آن‌ها نصیبش خواهد شد یا نه! بازیکن، تنها به شرطی یک کاشی اشراف‌زاده را تصاحب خواهد کرد که حد اقل پاداش‌های لازم را (یعنی مواردی را که روی کاشی مورد نظر ثبت شده است) کسب کرده باشد. اگر بازیکنی آن قدر پاداش داشته باشد که در پایان نوبتش بتواند با ۲ اشراف‌زاده ملاقات کند، او باید فقط یکی از آن‌ها را انتخاب کند و برای برداشتن دومی، باید تا نوبت بعدی‌اش صبر کرده و امیدوار باشد که بازیکن دیگری نیز آن را بر ندارد! کاشی اشراف‌زاده‌ی مورد نظر، در اختیار بازیکن قرار گرفته و بازیکن، آن را "به‌رو" پیش روی خود می‌گذارد (کاشی تا پایان بازی همان‌جا می‌ماند). سر باز زن از دیدار با یک اشراف‌زاده غیرممکن است (اگر بازیکنی، پاداش یا پاداش‌های لازم برای ملاقات با یک اشراف‌زاده را در اختیار داشته باشد، باید حتماً کاشی مربوط به آن اشراف‌زاده را دریافت کند)!

دریافت کاشی اشراف‌زاده، یک "عملیات" محسوب نمی‌شود و نیازی به یک "نوبت" جداگانه ندارد!

امتیاز منزلت



پیش‌نیازهای هم‌نشینی

پایان بازی

امتیاز نهایی شما عبارت است از مجموع امتیازات منزلت کارت‌های پیشرفتی که خریده‌اید و کاشی‌های اشراف‌زاده‌ای که به دست آورده‌اید. امتیازات شما باید در تمام طول بازی، برای همه‌ی بازیکنان قابل رویت باشند. وقتی که یک بازیکن در پایان نوبتش به امتیاز ۱۵ یا بیشتر برسد، پایان بازی کلید می‌خورد. وقتی که این اتفاق بیفتد، بازی، تا پایان آن دور ادامه پیدا می‌کند تا همه‌ی بازیکنان، نوبت‌های برابری را بازی کرده باشند؛ بازیکن سمت راست بازیکن نخست، آخرین نوبت را بازی می‌کند. در پایان، بازیکنی که بیش‌ترین امتیازات را گرفته باشد، به عنوان برنده‌ی بازی معرفی می‌شود (امتیازات کاشی‌های اشراف‌زاده تان را فراموش نکنید!) در صورت تساوی بین دو یا چند بازیکن، بازیکنی که تعداد کارت پیشرفت کمتری خریده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. اگر تساوی باز هم پایدار بود، بازیکنان لذت پیروزی را با هم شریک می‌شوند!



LB Mind.com @LB Mind.co

www.aparat.com/LB Mind.com

تولید و پخش از شرکت سرزمین ذهن زیبا

