

7 WONDERS™ DUEL

راهنما

Antoine Bauza & Bruno Cathala



"آغاز را به انجام، اشارتی نیست..."
هرودوت، مورخ یونانی

به (شگفتی‌های [عجایب] هفت‌گانه: نبرد تن‌به‌تن) خوش آمدید!
"Wonders: Duel 7"، نسخه‌ی دو نفره‌ی بازی پُر فروش "Wonders 7" است.
این بازی، برخی از مکانیزم‌های اصلی برادر بزرگ‌تر خود را در خود دارد
اما چالشی نو ارائه می‌کند که مختص بازی‌های دو نفره است...



اجزاء بازی

- صفحه‌ی بازی
- ۲۳ کارت دوره‌ی اول
- ۲۳ کارت دوره‌ی دوم
- ۲۰ کارت دوره‌ی سوم
- ۷ کارت انجمن‌های صنفی
- ۱۲ کارت شگفتی
- ۴ توکن ارتش
- ۱۰ توکن پیشرفت
- نشان نبرد
- ۳۱ سکه (۱۴ سکه‌ی آریوسی، ۱۰ سکه‌ی ۳ آریوسی و ۷ سکه‌ی ۶ آریوسی)
- دفترچه‌ی ثبت امتیازات
- کتابچه‌ی قوانین بازی
- برگه‌ی اطلاعات کمکی

روند گلی و هدف بازی

در "Wonders: Duel 7"، هر بازیکن، رهبری تمدنی را بر عهده گرفته و ساختمان‌هایی را بنا کرده و شگفتی‌هایی را خلق خواهد کرد. ساختمان‌ها و شگفتی‌هایی که یک بازیکن می‌سازد، روی هم‌رفته، "شهر" نامیده می‌شوند. هر بازی، در ۳ دوره برگزار شده و برای هر دوره، از یکی از ۳ دسته کارت موجود (ابتدا، کارت‌های دوره‌ی اول، سپس کارت‌های دوره‌ی دوم و در پایان، کارت‌های دوره‌ی سوم) استفاده می‌شود. هر کارت، نماد یک ساختمان است.

همه‌ی دوره‌ها به یک شکل بازی می‌شوند و در آن‌ها، هر بازیکن، شانس بازی با تقریباً ۱۰ کارت و به دست آوردن سکه، تقویت ارتش، افزایش اکتشافات علمی و گسترش دادن شهر خود را دارد. در "Wonders: Duel 7"، ۳ روش برای رسیدن به پیروزی وجود دارد: چیرگی نظامی مطلق، چیرگی علمی مطلق و پیروزی مدنی. چیرگی نظامی مطلق و چیرگی علمی مطلق می‌توانند در هر لحظه از بازی، اتفاق افتاده و بازی را بلافاصله خاتمه دهند. پس از پایان دوره‌ی سوم، اگر هیچ بازیکنی به چیرگی مطلق -نظامی یا علمی- نرسیده باشد، مجموع امتیازات بازیکنان محاسبه شده و بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز را داشته باشد، به عنوان برنده اعلام می‌شود.

عناصر اصلی بازی

صفحه‌ی بازی

صفحه‌ی بازی، محلّ رقابت نظامی دو شهر با یکدیگر است. صفحه، به ۹ ناحیه و ۱۹ خانه تقسیم شده‌است. آخرین خانه‌ها از هر سمت، نماد پایتخت‌های دو بازیکن هستند. همچنین توکن‌های ارتش و توکن‌های پیشرفت مورد استفاده در هر دور بازی نیز بر روی صفحه قرار می‌گیرند.



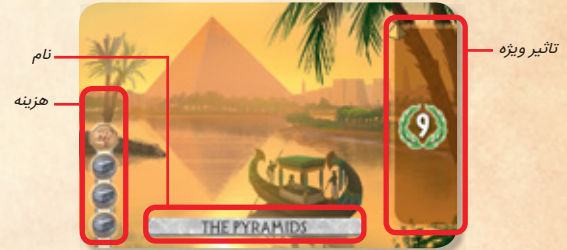
سگه‌ها

سگه‌ها، در ساخت ساختمان‌های مشخص و خرید مصالح ساختمانی، به شما کمک می‌کنند. خزانه‌ی بازیکن - که مجموعه‌ی سگه‌های جمع‌آوری شده‌ی او هستند - در پایان بازی، برای او امتیازات پیروزی به همراه خواهد داشت.



کارت‌های شگفتی

هر یک از کارت‌های بزرگ شگفتی، نشان‌دهنده‌ی یکی از شگفتی‌های (عجایب) جهان باستان است. هر یک از شگفتی‌ها، دارای یک نام، یک هزینه‌ی ساخت و یک تأثیر ویژه هستند.



توکن‌های ارتش

توکن‌های ارتش، نشان‌دهنده‌ی منافعی هستند که یک شهر، در صورت برتری نظامی بر شهر رقیب، به چنگ می‌آورد.



توکن‌های پیشرفت

توکن‌های پیشرفت، نشان‌دهنده‌ی تأثیرات ویژه‌ای هستند که شما، با جمع‌آوری جفت‌های مشخصی از نمادهای علمی، از آن‌ها بهره‌مند می‌شوید.



نشان نبرد

نشان نبرد، نشان‌دهنده‌ی برتری نظامی یک شهر بر شهر دیگر (پیش از چیرگی نظامی مطلق)، بر روی صفحه است.



کارت‌های دوره و کارت‌های انجمن‌های صنفی

در "Wonders: Duel 7"، هر کدام از کارت‌های دوره و کارت‌های انجمن‌های صنفی، نماد یک ساختمان هستند. هر کارت ساختمان، دارای یک نام، یک هزینه‌ی ساخت و یک تأثیر ویژه است.



۷ نوع ساختمان مختلف در بازی وجود دارد که با توجه به حاشیه‌ی رنگی‌شان، به‌راحتی قابل‌شناسایی هستند.

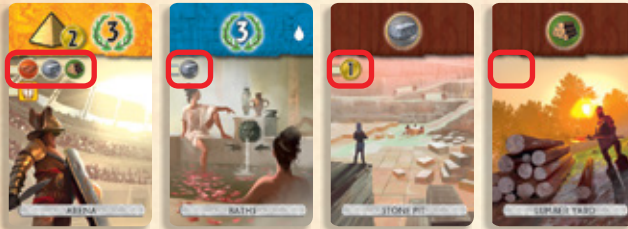
- مواد خام (کارت‌های قهوه‌ای): این ساختمان‌ها، این مصالح را تولید می‌کنند: محصولات کارخانه‌ای (کارت‌های خاکستری): این ساختمان‌ها، این محصولات را تولید می‌کنند: • ساختمان‌های شهری / غیرنظامی (کارت‌های آبی): این ساختمان‌ها، امتیازات پیروزی را با خود به‌همراه دارند: • ساختمان‌های علمی (کارت‌های سبز): این ساختمان‌ها، امتیازات پیروزی و این نمادهای علمی را با خود به‌همراه دارند: • ساختمان‌های تجاری (کارت‌های زرد): این ساختمان‌ها، سگه‌هایی را نصیب صاحبان خود می‌کنند، ساختمانی تولید می‌کنند، قوانین داد و ستد را تغییر می‌دهند و گاهی نیز امتیازات پیروزی را با خود به‌همراه دارند. • ساختمان‌های نظامی (کارت‌های قرمز): این کارت‌ها، قدرت نظامی شما را افزایش می‌دهند: • انجمن‌های صنفی (کارت‌های بنفش): این ساختمان‌ها، بر اساس معیارهایی خاص، برای شما، امتیازاتی به همراه خواهند داشت.

نکته: در بین کارت‌های دوره‌ی سوم، خبری از مواد خام (کارت‌های قهوه‌ای) یا محصولات کارخانه‌ای (کارت‌های خاکستری) نیست ولی کارت‌های انجمن‌های صنفی (کارت‌های بنفش) در این دوره، موجود هستند.

هزینه‌ی کارت‌ها

قسمت کوچکی که در پایین نوار رنگی بالای کارت -در سمت چپ- دیده می‌شود، هزینه‌ی ساخت ساختمان را نشان می‌دهد. اگر این قسمت، خالی باشد، ساختن ساختمان، نیاز به هیچ مصالحي ندارد.

مثال: کارگاه چوب، رایگان است؛ معدن سنگ، یک سگه هزینه دارد؛ حمام، برای ساخته شدن، به یک سنگ نیاز دارد و آرنه‌ا، نیازمند یک آجر، یک سنگ و یک چوب است.



در آغاز دوره‌ی دوم، برخی از ساختمان‌ها، هم هزینه‌ی ساخت دارند و هم شرایط ساخته شدن به‌صورت رایگان را دارند: اگر بازیکن قبلاً ساختمانی را که در قسمت هزینه‌ی کارت جدید دیده می‌شود، ساخته باشد، می‌تواند ساختمان جدید را رایگان بسازد. مثال: ساختن کارگاه پرورش اسب، نیازمند یک آجر و یک چوب است (یا مالکیت یک اصطبل (یعنی اگر قبلاً اصطبل را ساخته باشید، می‌توانید بدون هیچ هزینه‌ای، کارگاه پرورش اسب را بسازید).



آماده‌سازی

- ۱) صفحه‌ی بازی را به‌شکلی که در تصویر می‌بینید، بین دو بازیکن قرار دهید.
- ۲) نشان نبرد را در خانه‌ی بی‌طرف، در وسط صفحه‌ی بازی قرار دهید.
- ۳) چهار توکن ارتش را "به‌رو" در خانه‌های مربوطه قرار دهید.
- ۴) توکن‌های پیشرفت را بُر زده و ۵ تا از آن‌ها را به صورت اتفاقی برداشته و "به‌رو" روی صفحه بچینید. بقیه‌ی توکن‌های پیشرفت را به جعبه‌ی بازی برگردانید.
- ۵) هر بازیکن، (معادل) ۷ آریوس، سگه از بانک می‌گیرد.



مرحله‌ی انتخاب شگفتی‌ها (عجایب)

- آغازکننده‌ی بازی را تعیین کنید.
- ۱۲ کارت شگفتی را خوب بُر بزنید.
- ۴ تا از شگفتی‌ها را به صورت تصادفی، "به‌رو"، بین دو بازیکن بچینید.
- بازیکن اول (آغازکننده)، یکی‌از شگفتی‌ها را انتخاب می‌کند.
- بازیکن دوم، دو تا دیگر از شگفتی‌ها را برمی‌دارد.
- بازیکن اول، آخرین شگفتی باقی‌مانده را برمی‌دارد.
- دوباره ۴ کارت بچینید و همان زوند را تکرار کنید؛ مُنتها این بار، بازیکن دوم، کار را شروع می‌کند!

با انجام این کار، هر بازیکن، برای شروع بازی، ۴ کارت شگفتی در اختیار خواهد داشت که باید آن‌ها را به‌شکل یک ستون عمودی، در سمت چپ محوطه‌ی بازی خود قرار دهد.

بار اولی که بازی می‌کنید، مرحله‌ی انتخاب شگفتی‌ها را نادیده گرفته و این کارت‌ها را بردارید:

بازیکن اول:

- اهرام ثلاثه (سه‌گانه‌ی مصر)
- فانوس دریایی اسکندریه
- معبد آرتمیس
- مجسمه‌ی زئوس

بازیکن دوم:

- سیرکوس ماکسیموس (استادیوم بزرگ اسبدوانی روم باستان)
- پیرائوس (بندر بزرگ آتن)
- جاده‌ی آپیا (ملکه‌ی جاده‌های جهان)
- مجسمه‌ی غول‌پیکر کولوسوس

یک دسته کارت برای هر دوره

بدون این‌که نگاه کنید، از هر دسته، ۳ کارت را به جعبه‌ی بازی برگردانید. سپس به صورت اتفاقی ۳ کارت انجمن‌های صنفی را برداشته و بدون این‌که نگاه کنید، به کارت‌های دوره‌ی سوم اضافه کنید. بقیه‌ی کارت‌های انجمن‌های صنفی را به جعبه برگردانید.



ساخت و ساز در "7 Wonders: Duel"

اگر شما همه‌ی منابعی را که کارت (ساختمان)تان نیاز دارد، در شهر خود داشته باشید، می‌توانید آن کارت (ساختمان) را بسازید. مثال: آنتوان می‌تواند حقم (۱ سنگ) و پادگان (۱ آجر) را بنا کند زیرا شهرش، مصالح مورد نیاز آن‌ها را تولید می‌کند اما نمی‌تواند داروسازی (۱ شیشه) را بسازد مگر این‌که وارد داد و ستد شود.



نکته‌ی مهم: مصالح ساختمانی، طی عملیات ساخت و ساز، خرج نمی‌شوند. آن‌ها می‌توانند در هر دور از بازی (تا پایان بازی) مورد استفاده قرار بگیرند. اگر استثنایی پیش نیاید، تولید یک شهر هرگز کاهش نمی‌یابد.

داد و ستد

گاهی شما تمایل دارید که ساختمانی را بسازید ولی مصالح مورد نیاز را در اختیار ندارید. در چنین مواردی، شما همواره می‌توانید مصالحی را که کم دارید، از بانک بخرید. بهای مصالح، در طول بازی تغییر می‌کند. این تغییرات، به شکل زیر محاسبه می‌شوند:

بهای هر واحد از یکی از مصالح ساختمانی = تعداد همان نوع خاص از مصالح ساختمانی که توسط کارت‌های قهوه‌ای و خاکستری، در شهر رقیب تولید می‌شوند + ۲

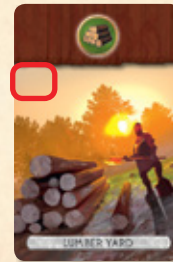
توضیحات تکمیلی

- توجه داشته باشید که اگرچه بهای مصالح، بر اساس میزان تولید مصالح مشابه در شهر رقیب تعیین می‌شود، شما باید این بها را به بانک بپردازید.
- هیچ محدودیتی برای خرید مصالح در یک نوبت وجود ندارد!
- مصالحی که با استفاده از کارت‌های زرد و شگفتی‌ها، تولید می‌شوند، شامل این قانون نمی‌شوند!
- برخی از ساختمان‌های تجاری (کارت‌های زرد)، قوانین تجارت را تغییر داده و بهای برخی از مصالح ساختمانی را ۱ سکه (۱ آریوس) تعیین می‌کنند.

در طول بازی، شما ساختمان‌ها را می‌سازید و شگفتی‌ها را خلق می‌کنید. بیش تر ساختمان‌ها، هزینه‌ی ساختی شامل مصالح ساختمانی دارند. برخی از آن ساختمان‌ها رایگان هستند و برخی نیز هزینه‌ی نقدی (سکه) دارند. برخی از آن‌ها نیز، هم هزینه‌ی ساخت دارند و هم می‌توانند تحت شرایطی - رایگان ساخته شوند. شگفتی‌ها، همگی هزینه‌ی ساختی شامل مصالح ساختمانی دارند.

ساخت و سازهای رایگان

برخی کارت‌ها (ساختمان‌ها)، هزینه‌ی ساخت ندارند و بدون نیاز به هیچ پرداختی، وارد بازی می‌شوند. مثال: ساختن کارگاه چوب، هیچ هزینه‌ای ندارد!



هزینه از محلّ مصالح ساختمانی

برخی کارت‌ها هزینه‌هایی دارند که باید از محلّ مصالح ساختمانی پرداخت شوند. شما، برای ساختن این کارت‌ها (ساختمان‌ها) باید مصالح مورد نیاز را تولید کنید و/یا با توجه به قوانین داد و ستد، از بانک بخرید.

تولید

مصالح ساختمانی یک شهر، از طریق کارت‌های قهوه‌ای، کارت‌های خاکستری، برخی کارت‌های زرد و برخی شگفتی‌ها تولید می‌شوند. مثال: آنتوان، در شهر خود، ۱ سنگ، ۳ آجر و ۱ پاپيروس تولید می‌کند.



هزینه‌های نقدی

هزینه‌ی برخی کارت‌ها را باید نقدی پرداخت کرد. این سگه‌ها را باید وقتی که ساختمان ساخته می‌شود، به بانک پرداخت کنید.
مثال: هزینه‌ی ساختن دفترخانه، ۲ سگه و هزینه‌ی ساختن معدن سنگ، ۱ سگه است.



هزینه‌های ترکیبی (نقدی و غیرنقدی)

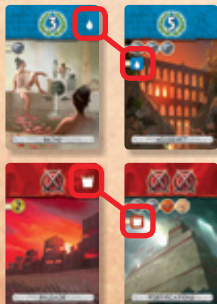
هزینه‌ی برخی کارت‌ها ترکیبی از نقدی و غیرنقدی است. برای ساختن چنین ساختمان‌هایی، شما هم باید هزینه‌ی نقدی (سگه) را بپردازید و هم باید مصالح مورد نیاز را تولید کنید یا بخرید.

مثال: برونو می‌خواهد کاروان‌سرای بسازد که هزینه‌اش، ۲ سگه، ۱ شیشه و ۱ پاپیروس است. برونو در مجموع باید ۷ سگه (۷ آریوس) بپردازد. ۲ سگه به‌زای هزینه‌ی نقدی کارت، ۳ سگه برای شیشه (چون آنتوان ۱ شیشه تولید می‌کند) و ۲ سگه برای پاپیروس (که آنتوان هم تولید نمی‌کند).

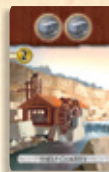


شرایط ساخت‌وساز رایگان (زنجیره‌های ساختمانی)

برخی ساختمان‌ها، نشان‌های زنجیره‌ی ساختمانی (به‌رنگ سفید) را در خود دارند. برخی ساختمان‌ها در دوره‌ی دوم و سوم، در قسمت هزینه‌های خود، نشان زنجیره‌ای را دارند که با یکی از ساختمان‌های دوره‌ی اول یا دوم، مرتبط است. اگر شما، ساختمان قبلی دارای نشان مورد نظر را در شهر خود داشته باشید، می‌توانید ساختمان جدید را رایگان بنا کنید.



مثال: آنتوان، حمام را ساخته‌است. در دوره‌ی دوم، از آن‌جا که نشان حمام دیده می‌شود، آنتوان می‌تواند آبراه را به رایگان بسازد. برونو، قبلاً حصار را ساخته‌است. در دوره‌ی سوم، او می‌تواند برج و بارو را رایگان بنا کند.

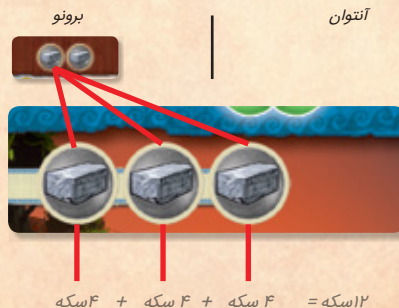


مثال: برونو، با استفاده از کارگاه سنگ خود، ۲ واحد سنگ تولید می‌کند. اگر آنتوان بخواهد یک یا چند واحد سنگ بخرد، باید به‌زای هر واحد سنگ، ۴ سگه (۴ آریوس) به بانک بپردازد.
اگر خود برونو، یک واحد سنگ دیگر بخواهد، باید ۱ سگه (۱ آریوس) بپردازد زیرا آنتوان (رقیب) در شهر خودش هیچ سنگی تولید نمی‌کند.

برونو می‌خواهد برج و بارویی بنا کند که چنین هزینه‌ای را به‌دنبال خواهد داشت: ۲ سنگ، ۱ آجر و ۱ پاپیروس. او در شهر خود، ۲ سنگ دارد. پس او باید آجر و پاپیروس را که کم دارد، بخرد. از آن‌جا که آنتوان (رقیب) در شهر خود، ۱ آجر دارد، برونو باید (۱+۲) سگه به بانک بپردازد و برای پاپیروس نیز باید فقط ۲ سگه (+۲) بپردازد زیرا آنتوان هم هیچ پاپیروسی در شهر خود ندارد.



آنتوان می‌خواهد آبراهی بسازد که هزینه‌اش ۳ سنگ است. از آن‌جا که خودش هیچ سنگی تولید نمی‌کند، باید ۱۲ سگه به بانک بپردازد. زیرا برونو با استفاده از کارت‌های قهوه‌ای خود، ۲ سنگ تولید می‌کند که باعث می‌شود بهای هر واحد سنگ به (۲+۲) سگه برسد و آنتوان، ۳ سنگ نیاز دارد؛ پس: $12 = 4 \times 3$.



نگاهی کلی به بازی

پس از این که کارت خود را بازی کردید، هر کارتی را که "به پشت" قرار گرفته و حالا دیگر "در دسترس" است، "رو" کنید.
نکته:

برخی شگفتی‌ها، به شما امکان می‌دهند دوباره بازی کنید. شما، نوبت دیگر خود را پس از "رو کردن" کارت‌های "تازه در دسترس قرار گرفته"، بازی می‌کنید. اگر بازیکنی، در پایان یک دوره و در زمانی که کارت دیگری باقی نمانده باشد، شانس بازی کردن دوباره را پیدا کند، با عرض شرمندگی، باید شانس‌اش را بگذارد در کوزه!

۱ - ساختن یک ساختمان

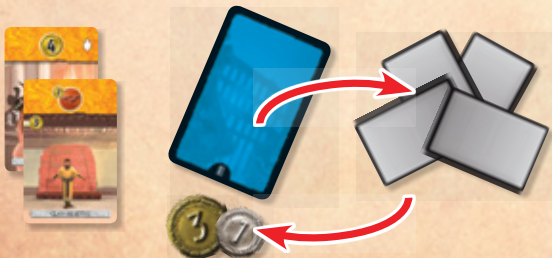
برای ساختن یک ساختمان، شما، هزینه‌ی ساخت آن را پرداخت کرده و آن را پیش‌روی خود می‌گذارید. ساختمان، هم‌اکنون جزئی از شهر شماست. هم‌زمان با پیش رفتن بازی، کارت‌ها (ساختمان‌ها)ی خود را بر اساس رنگ، مرتب کنید تا راحت‌تر بتوانید شهر خود را کنترل کنید.



۲ - باطل کردن کارت، برای دریافت سکه

شما، کارت انتخابی خود را باطل کرده و به ازای آن، ۲ سکه + ۱ سکه به ازای هر کارت زردی که در شهر خود دارید، از بانک دریافت می‌کنید. این پول، به خزانه‌ی شهر شما افزوده می‌شود.

کارت‌های باطل شده، به پشت، در کنار صفحه‌ی بازی قرار می‌گیرند. بازیکنان، در صورت نیاز و تمایل، می‌توانند آزادانه دسته‌ی کارت‌های باطل شده را واریسی کنند. مثال: برونو، کارت آبراه را باطل می‌کند. او با این کار، ۴ سکه از بانک می‌گیرد (۲ سکه برای باطل کردن و ۲ سکه برای کارت‌های میخانه و انبار آجر که در شهر خود دارد).

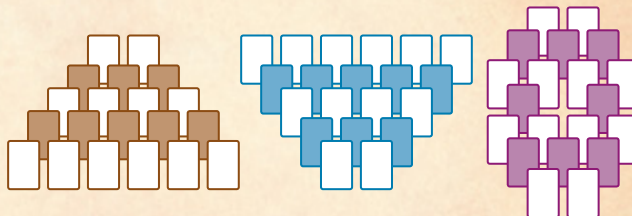


بازی در دوره‌ی اول آغاز شده، در دوره‌ی دوم ادامه یافته و در دوره‌ی سوم، پایان می‌یابد. در صورت چیرگی مطلق (چه نظامی، چه علمی)، بازی بلافاصله به پایان می‌رسد.

نگاهی کلی به یک دوره

آماده‌سازی و چیندمان

در آغاز هر دوره، دسته کارت مربوطه را بُر بزنید، سپس ۲۰ کارت را طبق چیندمان متناسب با آن دوره، بر روی میز بچینید (صفحه‌ی آخر راهنما را ببینید). دقت کنید که برخی کارت‌ها "به‌رو" و برخی دیگر "به پشت" چیده می‌شوند.



نوبت بازی

در "Wonders: Duel 7" بازیکنان به نوبت بازی می‌کنند.

بازیکن اول (آغازکننده‌ی بازی)، دوره‌ی اول را آغاز می‌کند.

در نوبت خود، شما باید یکی از کارت‌های "در دسترس" طبق چیندمان دوره را انتخاب کرده و بازی کنید. کارتی "در دسترس" محسوب می‌شود که هیچ بخشی از آن به توسط کارت‌های دیگر پوشانده نشده باشد.

مثال: چهار کارت پایینی (حقام، معدن سنگ، کارگاه چوب و دفترخانه) در دسترس و سایر کارت‌ها "غیرقابل دسترس" هستند.



شما می‌توانید کارتی را که انتخاب کرده‌اید، به ۳ روش بازی کنید:

(۱) ساختن ساختمان

(۲) باطل کردن کارت، برای دریافت سکه

(۳) خلق یک شگفتی (یکی از عجایب هفت‌گانه)

پایان بازی

وقتی که همگی ۲۰ کارت یک دوره، بازی شدند، آن دوره به پایان می‌رسد.

برای چیدمان دوروی بعدی آماده شوید.

بازیکنی که ارتش ضعیف‌تری دارد، تصمیم می‌گیرد که چه کسی دوران بعدی را آغاز کند. بازیکنی ارتش ضعیف‌تری دارد که نشان نبرد در صفحه‌ی بازی به سمت او حرکت کرده باشد. اگر ارتش‌های دو بازیکن باهم برابر بودند، بازیکنی که آخرین کارت دوروی قبلی را بازی کرده، اولین کارت دوروی بعدی را نیز بازی می‌کند.

۳- خلق یک شگفتی (یکی از عجایب هفت‌گانه)

شما هزینه‌ی ساخت شگفتی‌ها را پرداخت می‌کنید (نه هزینه‌ی کارت دوره را) و سپس کارت خود را به‌پشت، طوری در زیر کارت شگفتی ساخته‌شده قرار دهید که تنها بخشی‌از آن قابل‌رویت باشد. کارت دوروی بازی‌شده، هیچ تأثیری بر بازی ندارد بجز این‌که نشان می‌دهد که یک شگفتی خلق شده‌است. مثال: آنتوان، یکی‌از کارت‌های در دسترس‌اش را برمی‌دارد تا مجسمه‌ی کولوسوس را بسازد؛ با هزینه‌ی ۳ آجر و ۱ شیشه. او، پس‌از پرداخت هزینه‌ی ساخت کولوسوس (نه هزینه‌ی کارتی که انتخاب کرده)، کارت انتخابی‌اش را به‌پشت، از سمت راست، زیر کارت کولوسوس قرار می‌دهد و نشان نبرد را ۲ خانه جابه‌جا می‌کند.



۷ شگفتی، نه بیشتر!

در طول یک بازی، فقط ۷ شگفتی می‌توانند خلق شوند. به محض آن‌که یکی‌از بازیکنان، هفتمین شگفتی را خلق کرد، آخرین (هشتمین) شگفتی، بلافاصله به جعبه‌ی بازی برگردانده می‌شود.

مثال: آنتوان، مجسمه‌ی کولوسوس را خلق کرده‌است. ۷ شگفتی تا کنون خلق شده‌است (۴ تا به‌دست برونو و ۳ تا به‌دست آنتوان). آنتوان، اهرام ثلاثه را به جعبه‌ی بازی برمی‌گرداند.



ارتش

هر سپر روی ساختمان‌های ارتشی (کارت‌های سرخ) یا شگفتی‌ها، به دارندنداش اجازه می‌دهد که بلافاصله، نشان نبرد را یک خانه به سوی پایتخت حریف به جلو ببرد. بنابراین در طول بازی، نشان نبرد، بارها در مسیر خود، جلو و عقب خواهد رفت. وقتی که نشان نبرد، وارد یکی از "ناحیه"ها می‌شود (که با خطچین مشخص شده‌اند)، بازیکن فعال (که نشان نبرد را حرکت داده‌است)، از تأثیر توکن مربوطه سود برده و توکن را به جعبه‌ی بازی برمی‌گرداند.

مثال: آنتوان، میدان تیر را بنا کرده‌است؛ یک ساختمان ارتشی که ۲ نشان سپر در خود دارد. او، بلافاصله، نشان نبرد را ۲ خانه به سمت پایتخت برونو حرکت می‌دهد. با این کار، او وارد یک ناحیه‌ی جدید می‌شود و از توکن ارتش این ناحیه استفاده می‌کند؛ برونو، ۲ تا از سکه‌هایش را باطل می‌کند و سپس توکن ارتش به جعبه باز می‌گردد.

چیرگی نظامی مُطلق

اگر نشان نبرد، وارد پایتخت رقیب بشود، شما بلافاصله به چیرگی نظامی مُطلق رسیده و بازی را می‌برید.

دانش و پیشرفت

۷ نشان علمی مختلف در این بازی وجود دارد:



هرگاه که شما یک جفت از نشان‌های علمی مشخصی را به دست بیاورید، می‌توانید بلافاصله یکی از توکن‌های پیشرفت روی صفحه‌ی بازی را برای خود انتخاب کنید. این توکن، تا پایان بازی، در شهر شما باقی خواهد ماند. توضیح: نشان‌های علمی در ساختمان‌های علمی (کارت‌های سبز) و روی توکن‌های پیشرفت یافت می‌شوند.

چیرگی علمی مُطلق

اگر شما، ۶ نشان علمی مختلف به دست بیاورید، بلافاصله به چیرگی علمی مُطلق رسیده و بازی را می‌برید.



پایان بازی و پیروزی

بازی، در صورت چیرگی مُطلق -نظامی یا علمی- یکی از طرفین یا پس از پایان دوره‌ی سوّم، به پایان می‌رسد.

پیروزی مدنی (غیرنظامی)

اگر تا پیش از پایان دوره‌ی سوّم، هیچ بازیکنی به چیرگی مُطلق دست پیدا نکرد، بازیکنی که در پایان دوره‌ی سوّم، بیش‌ترین امتیاز پیروزی را به‌دست آورده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

برای محاسبه‌ی مجموع امتیازات خود، موارد زیر را باهم جمع کنید:

- امتیازات نظامی‌تان (۰، ۲، ۵ یا ۱۰، با توجه به مکان قرارگیری نشان نبرد)
- امتیازات ساختمان‌های‌تان (کارت‌های آبی، سبز، زرد و بنفش)
- امتیازات شگفتی‌هایی که خلق کرده‌اید
- امتیازات پیشرفت‌تان
- خزانة شهرتان: هر مجموعه‌ی کامل از ۳ سکه، ۱ امتیاز برای شما در بر خواهد داشت.

در صورت تساوی امتیازات، بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز را از محلّ ساختمان‌های شهری (کارت‌های آبی) اش کسب کرده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تساوی مجدد، بازیکنان می‌توانند از یک پیروزی مشترک لذّت ببرند!

نکته: یک دفترچه برای ثبت امتیازات در جعبه هست که به شما کمک می‌کند مجموع امتیازات خود را حساب کنید یا بازی‌های به‌یادماندنی‌تان را ثبت کنید.

پدیدآوردگان

طراحان: آنتون باوزا و برونو کاتالا

گرافیسیت: میگوئل کویمبرا

مترجم: دکتر کیومرث قنبری آذر

تنظیم راهنمای فارسی: امین اشراقی

ارائه ای از FunTimes game maker



توضیح نمادها

توکن ارتش

تاراج ۲ یا ۵ سکه‌ی رقیب!

بسته به نوع توکن، رقیب شما، ۲ یا ۵ سکه از دست می‌دهد! این سکه‌ها به بانک برگردانده می‌شوند. سپس توکن، به جعبه‌ی بازی برمی‌گردد. اگر رقیب، به اندازه‌ی کافی سکه نداشته باشد، همه‌ی سکه‌هایی را که دارد، می‌پردازد.



توکن پیشرفت

کشاورزی

بلافاصله ۶ سکه از بانک دریافت کنید. خود توکن، معادل ۴ امتیاز پیروزی ارزش دارد.



معماری

می‌توانید در مورد هر شگفتی ای که در آینده می‌سازید، دو نوع از مصالح مورد نیازش را پرداخت نکنید. در هر ساخت‌وسازی می‌توانید تصمیم بگیرید که این تخفیف، شامل کدام مصالح مورد نیاز بشود.



اقتصاد

وقتی که رقیب شما، مصالح خریداری می‌کند، پولش به جیب شما می‌رود!

توجه کنید که این نکته، فقط برای پولی است که رقیب، برای خریداری مصالح می‌پردازد و ربطی به سکه‌هایی که بخشی از هزینه‌ی ساخت بنا هستند، ندارد!

توضیح: تخفیفات تجاری رقیب (کارت‌های انبار سنگ، انبار چوب، انبار آجر و گمرک) قیمت خرید را تغییر می‌دهند اما توکن اقتصاد، به شما اجازه می‌دهد که مبلغ پرداختی واقعی (اصلی) را از رقیب دریافت کنید!



قانون

این توکن، به اندازه‌ی یک نشان علمی ارزش دارد.



بنایی

می‌توانید در مورد هر ساختمان شهری (کارت‌های آبی) که در آینده می‌سازید، دو نوع از مصالح مورد نیازش را پرداخت نکنید. در هر ساخت‌وسازی می‌توانید تصمیم بگیرید که این تخفیف، شامل کدام مصالح مورد نیاز بشود.



ریاضیات

در پایان بازی، به ازای هر توکن پیشرفتی که در اختیار دارید (از جمله خود توکن ریاضیات)، ۳ امتیاز دریافت می‌کنید.



فلسفه

این توکن، معادل ۷ امتیاز ارزش دارد.



استراتژی / راهبرد

وقتی که این توکن وارد بازی می‌شود، ساختمان‌های نظامی (کارت‌های سرخ) جدید شما، از ۱ نشان سپر اضافی بهره‌مند خواهند شد.

مثال: طبق این قانون، ساختمانی که ۲ نشان سپر در خود دارد، به بازیکن اجازه خواهد داد که نشان نبرد را ۳ (۱+۲) خانه جابه‌جا کند.

توضیح:

- این امکان، شامل عجایی که نشان سپر را در خود دارند، نمی‌شود!

- این امکان، شامل ساختمان‌های نظامی که قبلاً ساخته شده‌اند، نمی‌شود!



دین

هر شگفتی ای که خلق کرده‌اید، از این به بعد دارای تأثیر ویژه‌ی "دوباره بازی کردن" خواهد شد.

توجه داشته باشید که توکن دین، تأثیری بر شگفتیهایی که ویژگی "بازی دوباره" را -از قبل در خود- دارند، نخواهد داشت (هیچ شگفتیای نمی‌تواند ویژگی "بازی دوباره" را دو بار داشته باشد)!



شهرنشینی

بلافاصله ۶ سکه از بانک دریافت کنید.

به ازای هر ساختمانی که از طریق پیوستگی (زنجیره‌های ساختمانی) می‌سازید، ۴ سکه دریافت می‌کنید (شرایط ساخت وساز را بیگان (زنجیره‌های ساختمانی) را بخوانید).



کارت‌های دوره‌ی اول، دوره‌ی دوم و دوره‌ی سوم

این کارت، ماده‌ی خامی را که نمادش را در خود دارد، تولید می‌کند:
آجر (خاک رس) - چوب - سنگ



این کارت، ۲ واحد از ماده‌ی خامی که نمادش را در خود دارد، تولید می‌کند:
۲ آجر (خاک رس) - ۲ چوب - ۲ سنگ



این کارت، ماده‌ی مصنوعی را که نمادش را بر خود دارد، تولید می‌کند:
شیشه - پاپيروس



این کارت، تعداد امتیازاتی را که نشان می‌دهد، نصیب شما خواهد کرد.



این کارت، تعداد سپرهایی را که نشان می‌دهد، نصیب شما خواهد کرد.



این کارت، تعداد نشان‌های علمی را که نشان می‌دهد، نصیب شما خواهد کرد.



این کارت، قوانین داد و ستد را برای ماده‌ی تعیین شده تغییر می‌دهد. از نوبت بعدی، شما به‌ازای هر واحد از مصالح ساختمانی تعیین شده، فقط ۱ سکه به بانک خواهید پرداخت.



این کارت، قوانین داد و ستد را برای ۲ ماده‌ی تعیین شده تغییر می‌دهد. از نوبت بعدی، شما به‌ازای هر واحد از ۲ نوع مصالح ساختمانی تعیین شده، فقط ۱ سکه به بانک خواهید پرداخت.



این کارت، امکان ارتباط بین نمادهای تعیین شده را فراهم می‌کند. در دوران‌های بعدی، شما قادر خواهید بود ساختمانی را که در قسمت هزینه‌ی ساخت‌اش، چنین نمادی را دارد، با استفاده از قانون پیوستگی (زنجیره‌های ساختمانی)، رایگان بسازید.



این کارت، در هر نوبت، یک واحد از یکی از ۳ ماده‌ی خامی را که نمادهای شان را در خود دارد، تولید می‌کند:
آجر (خاک رس) یا چوب یا سنگ
نکته: این تولید، هیچ تأثیری بر بهای خرید ندارد!



این کارت، در هر نوبت، یک واحد از یکی از ۲ ماده‌ی مصنوعی را که نمادهای شان را در خود دارد، تولید می‌کند:
شیشه یا پاپيروس
نکته: این تولید، هیچ تأثیری بر بهای خرید ندارد!



این کارت، به‌اندازه‌ی تعداد سکه‌هایی که نشان می‌دهد، ارزش دارد.



این کارت، به‌ازای هر شگفتی‌ای که در شهر شما ساخته می‌شود (هم زمان با ساخته شدن)، ۲ سکه نصیب شما می‌کند.



این کارت، به‌ازای هر کارت (ساختمان) خاکستری که در شهر شما ساخته می‌شود (هم‌زمان با ساخته شدن)، ۳ سکه نصیب شما می‌کند.



این کارت، به‌ازای هر کارت قهوه‌ای که در شهر شما ساخته می‌شود (هم زمان با ساخته شدن)، ۲ سکه نصیب شما می‌کند.



این کارت، به‌ازای هر کارت زرد (از جمله خودش) که در شهر شما ساخته می‌شود (هم‌زمان با ساخته شدن)، ۱ سکه نصیب شما می‌کند.



این کارت، به‌ازای هر کارت قرمز که در شهر شما ساخته می‌شود (هم زمان با ساخته شدن)، ۱ سکه نصیب شما می‌کند.



توضیح: در مورد همه‌ی کارت‌ها، سکه‌ها فقط و فقط بعد از آن که کارت (ساختمان) ساخته شد، از بانک برداشت می‌شوند.

کارت‌های انجمن‌های صنفی

انجمن بازرگانان

این کارت (ساختمان)، وقتی که ساخته شد، به‌ازای هر کارت زردی، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های زرد را داراست، ۱ سکه نصیب شما می‌کند. در پایان بازی، این کارت، به‌ازای هر کارت زرد، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های زرد را داراست، ۱ امتیاز نصیب شما می‌کند.



انجمن ساختمان سازان

در پایان بازی، این کارت، به‌ازای هر شگفتی ساخته شده در شهری که دارای بیش‌ترین عجایب است، ۲ امتیاز نصیب شما می‌کند.



انجمن قُضات دادگستری

این کارت (ساختمان)، وقتی که ساخته شد، به‌ازای هر کارت آبی، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های آبی را داراست، ۱ سکه نصیب شما می‌کند. در پایان بازی، این کارت، به‌ازای هر کارت آبی، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های آبی را داراست، ۱ امتیاز نصیب شما می‌کند.



انجمن رباخواران!

این کارت، در پایان بازی، به‌ازای هر مجموعه‌ی ۳ سکه‌ای (۳ آربوسی) در ثروتمندترین شهر، ۱ امتیاز نصیب شما می‌کند.



انجمن دانشمندان

این کارت (ساختمان)، وقتی که ساخته شد، به‌ازای هر کارت سبز، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های سبز را داراست، ۱ سکه نصیب شما می‌کند. در پایان بازی، این کارت، به‌ازای هر کارت سبز، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های سبز را داراست، ۱ امتیاز نصیب شما می‌کند.



انجمن جنگاوران

این کارت (ساختمان)، وقتی که ساخته شد، به‌ازای هر کارت قرمز، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های قرمز را داراست، ۱ سکه نصیب شما می‌کند. در پایان بازی، این کارت، به‌ازای هر کارت قرمز، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های قرمز را داراست، ۱ امتیاز نصیب شما می‌کند.



انجمن کشتی‌رانان

این کارت (ساختمان)، وقتی که ساخته شد، به‌ازای هر کارت خاکستری و قهوه‌ای، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های خاکستری و قهوه‌ای را داراست، ۱ سکه نصیب شما می‌کند. در پایان بازی، این کارت، به‌ازای هر کارت خاکستری و قهوه‌ای، در شهری که بیش‌ترین کارت‌های خاکستری و قهوه‌ای را داراست، ۱ امتیاز نصیب شما می‌کند. توضیح: بازیکن باید فقط و فقط یک شهر را برای هر دو رنگ انتخاب کند.



توضیح:

- در مورد همه‌ی کارت‌های انجمن‌های صنفی، سگه‌ها فقط و تنها فقط پس از آن که ساختمان (کارت) ساخته شد، از بانک برداشت می‌شوند.
- در پایان بازی، شهری که برای دریافت سگه بابت کارت یک انجمن انتخاب می‌کنید، می‌تواند با شهری که برای دریافت سگه بابت کارت سایر انجمن‌ها انتخاب می‌کنید، متفاوت باشد.



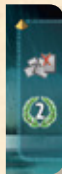
شگفتی‌ها

جاهی آپیا

شما ۳ سکه (۳ آریوس) از بانک دریافت می‌کنید. شما رقیب شما ۳ سکه از دست می‌دهد؛ این سکه‌ها به بانک برگردانده می‌شوند. شما بلافاصله یک نوبت اضافی بازی می‌کنید. این شگفتی، ۳ امتیاز ارزش دارد.



ماوسولئوم یا موزلیم (مقبره‌ی ماوسولوس یونانی)
یکی از کارت‌ها (ساختمان‌ها) بی‌را که از آغاز بازی تا کنون باطل شده اند، انتخاب کرده و بلافاصله بدون هیچ پرداختی، می‌سازید. کارت‌هایی که در هنگام چیندمان آغازین، باطل شده‌اند، در این مورد، به حساب نمی‌آیند!
این شگفتی، ۲ امتیاز ارزش دارد.

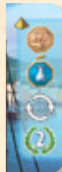


سیرکوس ماکسیموس

(استادیوم بزرگ اسپدوانی روم باستان)
شما یکی از کارت‌های خاکستری (محصولات کارخانه‌ای) ساخته شده به توسط رقیب را - به انتخاب خودتان - باطل می‌کنید. این شگفتی، ۱ سپر ارزش دارد. این شگفتی، ۳ امتیاز ارزش دارد.



پیرائوس (بندر بزرگ آتن)
این شگفتی، در هر نوبت از بازی، برای شما، ۱ واحد از مصالح مشخص شده (شیشه و پاپيروس) تولید می‌کند. توضیح: این تولید، هیچ تأثیری بر هزینه‌های داد و ستد ندارد. شما بلافاصله یک نوبت اضافی بازی می‌کنید. این شگفتی، ۲ امتیاز ارزش دارد.



مجسمه‌ی کولوسوس

این شگفتی، ۲ سپر ارزش دارد. این شگفتی، ۳ امتیاز ارزش دارد.



اهرام سه‌گانه‌ی مصر
این شگفتی، ۹ امتیاز ارزش دارد.



کتابخانه‌ی بزرگ اسکندریه

شما، به صورت اتفاقی ۳ توکن پیشرفت، از بین توکن‌هایی که در آغاز بازی، از بازی بیرون گذاشته شده، بر می‌دارید. یکی از ۳ توکن را انتخاب کرده و بازی می‌کنید. سپس ۲ توکن دیگر را دوباره به جعبه بر می‌گردانید. این شگفتی، ۴ امتیاز ارزش دارد.



مجسمه‌ی ابوالهول یا اسفنکس
شما بلافاصله یک نوبت اضافی بازی می‌کنید. این شگفتی، ۶ امتیاز ارزش دارد.

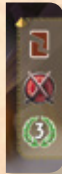


فانوس دریایی اسکندریه

این شگفتی، در هر نوبت از بازی، برای شما، ۱ واحد از مصالح مشخص شده (سنگ، آجر و چوب) تولید می‌کند. توضیح: این تولید، هیچ تأثیری بر هزینه‌های داد و ستد ندارد. این شگفتی، ۴ امتیاز ارزش دارد.



مجسمه‌ی زئوس
شما، یکی از کارت‌های قهوه‌ای (مواد خام) ساخته شده به توسط رقیب را - به انتخاب خودتان - باطل می‌کنید. این شگفتی، ۱ سپر ارزش دارد. این شگفتی، ۳ امتیاز ارزش دارد.

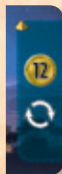


باغ‌های مُعلق بابل

شما ۶ سکه از بانک دریافت می‌کنید. شما بلافاصله یک نوبت اضافی بازی می‌کنید. این شگفتی، ۳ امتیاز ارزش دارد.



معبد آرتمیس
شما بلافاصله ۱۲ سکه از بانک می‌گیرید. شما بلافاصله یک نوبت اضافی بازی می‌کنید.



انجمن‌های صنفی	دوره‌ی سوم	دوره‌ی دوم	دوره‌ی اول
انجمن بازرگانان	زادخانه (انبار مهقات)	چوب‌بری	کارگاه چوب
انجمن کشتی‌رانان	دادگستری	آجریزی	کارگاه آوار
انجمن ساختمان‌سازان	آکادمی	کارخانه‌ی سنگ‌شکنی	معدن خاک رُس
انجمن قُصات دادگستری	اتاق مطالعه	شیشه‌گری	انبار خاک رُس
انجمن دانشمندان	اتاق بازرگانی	اتاق خشک‌سازی	کارگاه سنگ
انجمن رباخواران	بندرگاه	دیوارها	معدن سنگ
انجمن جنگاوران	اسلحه‌سازی	میدان‌گاه	شیشه‌سازی
	کاخ	کاروان‌سرا	خبرگزاری
	تالار شهر (شهرداری)	گمرک	برج نگهبانی
	اوبلیسک (ستون سنگی هرمی‌شکل)	دادگاه	کارگاه
			داروسازی
			انبار سنگ
			انبار آجر
			انبار چوب

دورهی اول

دورهی دوم

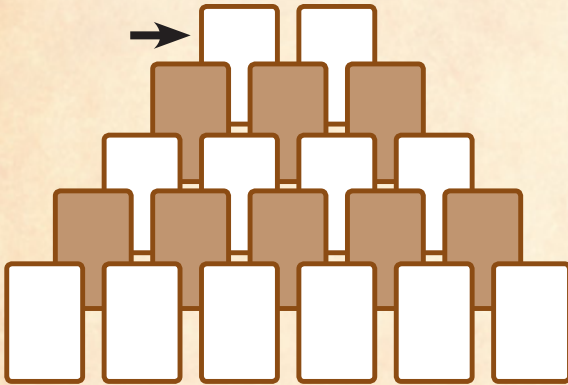
دورهی سوم

اصطبل 1		کارگاه پرورش اسب 2		سربازخانه 3		برج و بارو 3
پادگان 2				میدان تیر 3		پناهگاه نظامی 4
حصار 3				میدان رژه 3		میدان مسابقه 4
دفترخانه 1		کتابخانه 2				
داروخانه 1		درمانگاه 2				
		مدرسه 1		دانشگاه 2		
		آزمایشگاه 1		رصدخانه 2		
تئاتر 3		مجسمه 4		باغها 6		
قریانه 3		معبد 4		پانتئون (زیارتگاه) 6		
حمام 3		آبراه 5				
		تریبون سخنرانی 4		سنا 5		
میخانه 4				فانوس دریایی 3		
		کارگاه شرابسازی 6		آرمن 3		

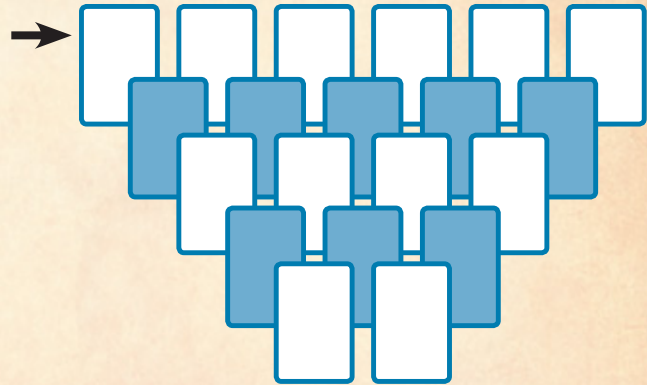
نحوه‌ی چیدمان کارت‌ها در دوره‌های مختلف

در آغاز هر دوره، کارت‌های مربوطه را بُر بزنید و با توجه به دوره‌ای که در آن هستید، به‌شکلی که در تصویر می‌بینید، چیدمان کنید.
توجه داشته باشید که برخی از کارت‌ها "به‌رو" و برخی دیگر "به‌پشت" می‌شوند.
اگر کار را از نقاطی که با فلش مشخص شده، شروع کنید، چیدمان، راحت‌تر انجام خواهد شد.

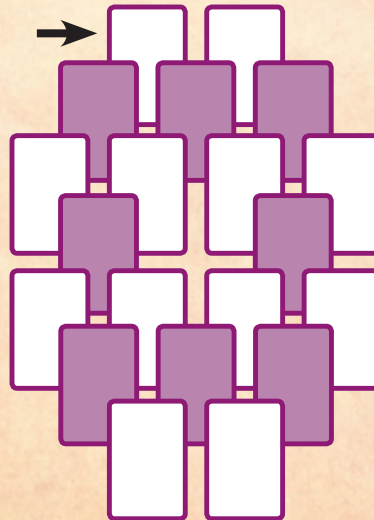
دوره‌ی اول



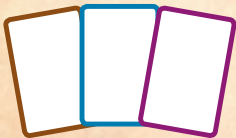
دوره‌ی دوم



دوره‌ی سوم



به‌رو



به‌پشت

