

# 7 WONDERS™ DUEL

قوانين



Antoine Bauza & Bruno Cathala

Mi

آغاز را به انجام، اشارتی نیست...

هرودوت، مورخ یونانی

به "7 Wonders: Duel" (شگفتی‌های [عجایب] هفت گانه: نبرد تن‌به‌تن) خوش آمدید!  
7 نسخه‌ی دو نفره‌ی بازی پُرفروش "7 Wonders: Duel"  
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 سکه‌ی ۱ آریوسی، ۱۰ سکه‌ی ۳ آریوسی و ۷ سکه‌ی ۶ آریوسی)
- دفترچه‌ی ثبت امتیازات
- کتابچه‌ی قوانین بازی
- برگه‌ی اطلاعات کمکی

## رونده‌ی و هدف بازی

در "7 Wonders: Duel" هر بازیکن، رهبری تمدنی را بر عهده گرفته و ساختمندانهای را بنا کرده و شگفتی‌هایی را خلق خواهد کرد. ساختمندانها و شگفتی‌هایی که یک بازیکن می‌سازد، روی هر فرته، "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 دوره سوم) استفاده می‌شود. هر کارت، نماد یک ساختمند است.

همه‌ی دوره‌ها به یک شکل بازی می‌شوند و در آن‌ها، هر بازیکن، شانس بازی با تقریباً ۱۰ کارت و به دست اوردن سکه، تقویت ارتش، افزایش اکتشافات علمی و گسترش دادن شهر خود را دارد.

در "7 Wonders: Duel" ۳ روش برای رسیدن به پیروزی وجود دارد: چیرگی نظامی مطلق، چیرگی علمی مطلق و پیروزی مدنی.

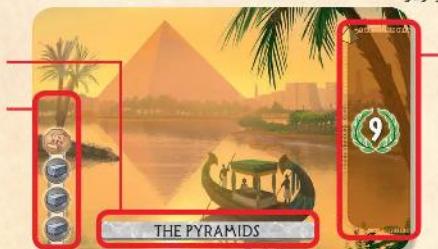
چیرگی نظامی مطلق و چیرگی علمی مطلق می‌توانند در هر لحظه از بازی، اتفاق افتاده و بازی را بلاخلاصه خاتمه دهند. پس از پایان دوره‌ی سوم، اگر هیچ بازیکنی به چیرگی مطلق - نظامی یا علمی - رسیده باشد، مجموع امتیازات بازیکنان محاسبه شده و بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد، به عنوان برنده اعلام می‌شود.



# عناصر اصلی بازی

## 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 جمع آوری جفت‌های مشخصه از نمادهای علمی، از آن‌ها بیفرهمند می‌شوید.



## نشان نبرد

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



## صفحه‌ی بازی

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



## سکه‌ها

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



## 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 مصالحی ندارد.  
مثال: کارگاه چوب، رایگان است؛ معدن سنگ، یک سکه هزینه دارد؛ حمام، برای ساخته شدن، به یک سنگ نیاز دارد و آرنا، نیازمند یک آجر، یک سنگ و یک چوب است.



۷ نوع ساختمان مختلف در بازی وجود دارد که با توجه به حاشیه‌ی رنگی‌شان، به راحتی قابل شناسایی 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 / غیرنظمی (کارت‌های آبی):  
این ساختمان‌ها، امتیازات پیروزی را با خود به همراه دارند:
- ساختمان‌های علمی (کارت‌های سبز):

این ساختمان‌ها، امتیازات پیروزی و این نمادهای علمی را با خود به همراه دارند:



این ساختمان‌ها، سکه‌هایی را تسبیب صاحبان خود می‌کنند، مصالح ساختمانی تولید می‌کنند، قولین داد و ستد را تغییر می‌دهند و گاهی نیز امتیازات پیروزی را با خود به همراه دارند.

### ساختمان‌های نظامی (کارت‌های قرمز):

- این کارت‌ها، قدرت نظامی شما را افزایش می‌دهند:
- **انجمان‌های صنعتی (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 انجمان‌های صنعتی (کارت‌های بنفش) در این دوره، موجود هستند.



## 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 بُرُزده 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، سکه از بانک می‌گیرد



## یک دسته کارت برای هر دوره

بدون این که نگاه کنید، از هر دسته، ۳ کارت را به جعبه‌ی بازی برگردانید.

سپس به صورت اتفاقی ۳ کارت انجمن‌های صنفی را برداشته و بدون این که نگاه

کنید، به کارت‌های دوره‌ی سوم اضافه کنید. بقیه‌ی کارت‌های انجمن‌های صنفی

را به جعبه برگردانید.

- آغازکننده‌ی بازی را تعیین کنید.
- ۱۲ کارت شگفتی را خوب بُرزنید.
- ۴ تا از شگفتی‌ها را به صورت تصادفی، «برو»، بین دو بازیکن بچینید.
- بازیکن اول (آغازکننده)، یکی از 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 روند را تکرار کنید؛ مُنتها این بار، بازیکن دوم، کار را شروع می‌کندا!

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

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

بازیکن اول:

- اهرام ثلاثه (سه گانه)‌ی مصر
- قايوس دریایی اسكندریه
- معبد آرتمیس
- مجسمه‌ی زنوس

بازیکن دوم:

- سیرکوس ماکسیموس (استادیوم بزرگ اسپدوانی روم باستان)
- بیرونوس (پندر بزرگ آتن)
- جاده‌ی آپیا (ملکه‌ی جاده‌های جهان)
- مجسمه‌ی غول پیکر کولوسوس

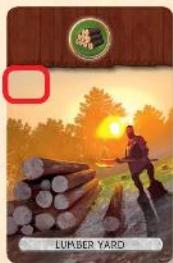


# ساخت و ساز در "7 Wonders: Duel"

در طول بازی، شما ساختمان‌ها را می‌سازید و شگفتی‌ها را خلق می‌کنید. بیشتر ساختمان‌ها، هزینه‌ی ساختی شامل مصالح ساختمانی دارند، برخی از ساختمان‌ها رایگان هستند و برخی نیز هزینه‌ی تقدی (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 محل مصالح ساختمانی

برخی کارت‌ها هزینه‌هایی دارند که باید از محل 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: آنوان، در شهر خود، ۱ سنگ، ۳ آجر و ۱ پارپوس تولید می‌کند.



اگر شما همه‌ی منابعی را که کارت (ساختمن) نیاز دارد، در شهر خود داشته باشید، می‌توانید آن کارت (ساختمن) را بسازید.

مثال: آنوان می‌تواند حمام (۱ سنگ) و یادگان (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 می‌تسوینند در هر دور از بازی (تا پایان بازی) مسورد استفاده قرار گیرند. اگر استثنای پیش نیاید، تولید یک شهر هرگز کاهش نمی‌یابد.

## داد و ستد

گاهی شما تمایل دارید که ساختمنی 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 ساختمنی = تعداد همان نوع خاص از مصالح ساختمنی 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 ساختمن‌های تجاری (کارت‌های زرد)، قوانین تجارت را تغییر داده و بهای برخی از مصالح ساختمنی را ۱ سکه (۱ اریوس) تعیین می‌کنند.

## هزینه‌های نقدی

هزینه‌ی برخی کارت‌ها را باید نقدی پرداخت کرد. این سکه‌ها را باید وقتی که ساختمان ساخته می‌شود، به بانک پرداخت کنید.

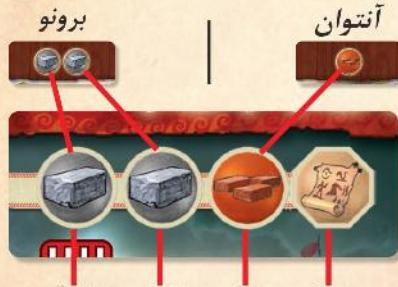
مثال: هزینه‌ی ساختن دفترخانه، ۲ سکه و هزینه‌ی ساختن معدن سنگ، ۱ سکه است.



مثال: برونو، با استفاده از کارگاه سنگ خود، ۲ واحد سنگ تولید می‌کند.  
اگر آنتوان بخواهد یک چند واحد سنگ بخرد، باید بهارای هر واحد سنگ، ۴ سکه (۴ آریوس) به بانک بپردازد.

اگر خود برونو، یک واحد سنگ دیگر بخواهد، باید ۱ سکه (۱ آریوس) بپردازد زیرا آنتوان (رقیب) در شهر خودش هیچ سنگی تولید نمی‌کند.

برونو می‌خواهد برج و بارویی بنا کند که چنین هزینه‌ای را به دنبال خواهد داشت: ۲ سنگ، ۱ اجر و ۱ پایپروس. او در شهر خود، ۲ سنگ دارد. پس او باید آجر و پایپروسی را که کم دارد، بخرد. از آن جا که آنتوان (رقیب) در شهر خود، ۱ اجر دارد، برونو باید ۲ سکه (۲۰۰ آریوس) در پایپروس نیز باید فقط ۲ سکه (۲۰۰ آریوس) بپردازد زیرا آنتوان هم هیچ پایپروسی در شهر خود ندارد.



$$5 \text{ سکه} = 2 \text{ سکه} + 3 \text{ سکه} + 0 \text{ سکه} + 0 \text{ سکه}$$

آنتوان می‌خواهد آبراهی بسازد که هزینه‌اش ۳ سنگ است. از آن جا که خودش هیچ سنگی تولید نمی‌کند، باید ۱۲ سکه به بانک بپردازد. زیرا برونو با استفاده از کارت‌های فهوده‌ای خود، ۲ سنگ تولید می‌کند که باعث می‌شود بهای هر واحد سنگ، به ۴ (۲+۲) سکه برسد و آنتوان، ۳ سنگ نیاز دارد؛ پس:  $12 - 3 = 9$ .



$$12 \text{ سکه} = 4 \text{ سکه} + 4 \text{ سکه} + 4 \text{ سکه}$$



## هزینه‌های ترکیبی (نقدی و غیرنقدی)

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

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



$$7 \text{ سکه} = 2 \text{ سکه} + 3 \text{ سکه} + 2 \text{ سکه}$$

## شرایط ساخت و ساز رایگان (زنگیرهای ساختمانی)

برخی ساختمان‌ها، نشان‌های زنجیره‌ی ساختمانی (بزرگ سفید) را در خود دارند. برخی ساختمان‌ها در دوره‌ی دوم و سوم، در قسمت هزینه‌های خود، نشان

زنگیرهای 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:

آنچنان، حمام را ساخته‌است. در دوره‌ی دوم، از آن جا که نشان روی کارت 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.



# نگاهی کلی به بازی

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 بلاfacسله به پایان میرسد.

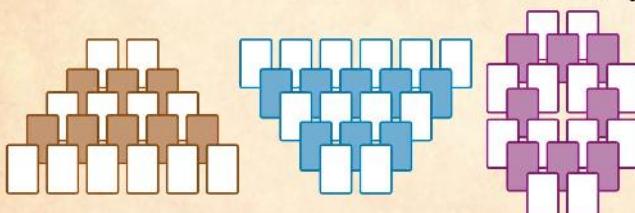
پس از این‌که کارت خود را بازی کردید، هر کارتی را که "بی‌پشت" قرار گرفته و حالا دیگر "در دسترس" است، "رو" کنید.

نکته:

- برخی شرکتی‌ها، 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 بازیکن، در پایان یک دوره و در زمانی که کارت دیگری باقی نمانده باشد، شناس بازی کردن دوباره را پیدا کند، با عرض شرمندگی، باید شناس اش را بگذارد در کوزه!

## نگاهی کلی به یک دوره آماده‌سازی و چندمان

در آغاز هر دوره، دسته کارت مرتبه را بر بزنید، سپس ۲۰ کارت را طبق چندمان مناسب با آن دوره، بر روی میز بچینید (صفحه‌ی آخر راهنمای بیانی). دقت کنید که برخی کارت‌ها "بپرو" و برخی دیگر "بپشت" چیده می‌شوند.



### نوبت بازی

در "7 Wonders: Duel" بازیکنان به نوبت بازی می‌کنند. بازیکن اول (آغازکننده بازی)، دوره‌ی اول را آغاز می‌کند.

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

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



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

۱. ساختن ساختمان
۲. باطل کردن کارت، برای دریافت سکه
۳. خلق یک شرکتی (یکی از عجایب هفتگانه)

## ۱. ساختن یک ساختمان

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



## ۲. باطل کردن کارت. برای دریافت سکه

شما، کارت انتخابی خود را باطل کرده و به مزای آن، ۲ سکه به ازای هر کارت زردی که در شهر خود دارید، از پانک 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 تمايل، می‌توانند آزادانه دسته‌ی کارت‌های باطل شده را وارسي کنند. مثلاً برونو، کارت ابراه را باطل می‌کند او با این کار، ۴ سکه از پانک می‌گیرد (۲ سکه برای باطل کردن و ۲ سکه برای کارت‌های میخانه و اثیار آجر که در شهر خود دارد).



# پایان یک دوره

وقتی که همهٔ ۲۰ کارت یک شگفتی (یکی از عجایب هفت‌گانه) خود را بپشت، طوری در زیر کارت شگفتی ساخته شده قرار دهد که تنها بخشی از آن قابل رویت باشد. کارت دورهٔ بازی شده، هیچ تاثیری بر بازی ندارد بجز اینکه نشان می‌دهد که یک شگفتی خلق شده‌است.

برای چیدمان دورهٔ بعدی آماده شوید.

## ۴. خلق یک شگفتی (یکی از عجایب هفت‌گانه)

شما هزینه‌ای ساخت شگفتی‌ها را پرداخت می‌کنید (نه هزینه‌ی کارت دوره را) و سیم کارت خود را بپشت، طوری در زیر کارت شگفتی ساخته شده قرار دهد که تنها بخشی از آن قابل رویت باشد. کارت دورهٔ بازی شده، هیچ تاثیری بر بازی ندارد بجز اینکه نشان می‌دهد که یک شگفتی خلق شده‌است.

مثال. آنتوان، یکی از کارت‌های در دسترس اش را برهمی‌دارد تا مجسمه‌ی کولوسوس را بسازد؛ یا هزینه‌ی ۳ آجر و ۱ شیشه او، پس از پرداخت هزینه‌ی ساخت کولوسوس (نه هزینه‌ی کارتی که انتخاب کرده)، کارت انتخابی‌اش را بپشت، از سمت راست، زیر کارت کولوسوس قرار می‌دهد و نشان نبرد را خانه جایه‌جا می‌کند.



## ۷ شگفتی، نه بیش ترا!

در طول یک بازی، فقط ۷ شگفتی می‌توانند خلق شوند. به محض آنکه یکی از بازیکنان، هفتمین شگفتی را خلق کرد، اخرين (هشتمين) شگفتی، بلا فاصله به جعبهٔ بازی برگردانده می‌شود.

مثال. آنتوان، مجسمه‌ی کولوسوس را خلق کرده است ۷ شگفتی تا کنون خلق شده‌است (۴ تا پیلست پرونو و ۳ تا پیغمبر انتوان). آنتوان، اهرام ثلاثه را به جعبهٔ بازی برگرداند

بازیکنی که ارتشن ضعیفتری دارد، تصمیم می‌گیرد که چه کسی دوران بعدی را آغاز کند. بازیکنی ارتشن ضعیفتری دارد که نشان نبرد در صفحه‌ی بازی به سمت او حرکت کرده باشد. اگر ارتشن‌های دو بازیکن باهم برایر بودند، بازیکنی که آخرین کارت دورهٔ قبلی را بازی کرده، اولين کارت دورهٔ بعدی را نیز بازی می‌کند.



## ارتش

هر سپر روی ساختمان‌های ارتشی (**کارت‌های سرخ**) یا شگفتی‌ها، به دارنده‌اش اجازه می‌دهد که بلافاصله، نشان نبرد را یک خانه به‌سوی پایتخت حریف به‌حمله 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 داده است)، از تاثیر توکن مربوطه سود بزدیده و توکن را به جعبه‌ی بازی برمی‌گرداند.

مثال. آتوان، میدان تیر را بنا کرده است؛ یک ساختمان ارتشی که ۲ نشان سپر در خود دارد. او، بلافاصله، نشان نبرد را ۲ خانه به‌سمت 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 مطلق

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

## دانش و پیشرفت

۷ نشان علمی مختلف در این بازی وجود دارد:



هرگاه که شما یک جفت از نشان‌های علمی مشخص 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 مطلق

اگر شما، عنوان علمی مختلف به دست بیاورید، بلافاصله به چیرگی علمی مطلق رسیده و بازی را می‌بزید.



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

## پیروزی مدنی (غیرنظامی)

اگر تا پیش از پایان دوره‌ی سوم، هیچ بازیکنی به چیرگی مطلق دست پیدا نکرد، بازیکنی که در پایان دوره‌ی سوم، بیشترین امتیاز پیروزی را پادست آورده باشد، برندۀ‌ی بازی خواهد بود.

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

- امتیازات نظامی‌تان (۰، ۲، ۵ یا ۱)، یا توجه به مکان قرارگیری نشان نبرد.
- امتیازات ساختمان‌های تان (کارت‌های آبی، سبز، زرد و بنفش).
- امتیازات شگفتی‌هایی که خلق کردید.
- امتیازات پیشرفت‌تان.
- خرانه‌ی شهرت‌تان: هر مجموعه‌ی کامل از ۳ سکه، ۱ امتیاز برای شما در بر خواهد داشت.

در صورت تساوی امتیازات، بازیکنی که بیشترین امتیاز را از محل ساختمان‌های شهری (کارت‌های آبی) اش کسب کرده باشد، برندۀ‌ی بازی خواهد بود. در صورت تساوی مجدد، بازیکن‌کن می‌تواند از یک پیروزی مشترک لذت ببرد.

نکته: یک دفترچه برای ثبت امتیازات در جیه هست که به شما کمک می‌کند مجموع امتیازات خود را حساب کنید یا بازی‌های پیغام‌مندی‌تان را ثبت کنید!

طراحان: آنتوان باوزا و برونو کاتالا  
گرافیست: میگوئن کویمرا

متترجم: دکتر کیومرث قبری آذر  
تنظيم راهنمای فارسی: مجید علی‌نژاد  
ارائه‌های از شرکت سرزمین ذهن زیبا و سایت سیاره بازی

[www.LBMind.com](http://www.LBMind.com)

[www.BaziPlanet.com](http://www.BaziPlanet.com)

تلفن: ۰۹۱-۸۸۷۲۸۹۶۲

 @LBMiND

 @LBMiND

 @BGPersianRules

[www.LBMind.com](http://www.LBMind.com)



REPOS  
PRODUCTION

# توضیح نمادها

## توکن ارتش

تاراج ۲ یا ۵ سگه‌ی رقیب!



بسته به نوع توکن، رقیب شما، ۲ یا ۵ سگه‌ی از دست می‌دهد! این سگه‌ها به بانک برگردانده می‌شوند سپس توکن، به جعبه‌ی بازی بر می‌گردد. اگر رقیب، به اندازه‌ی کافی سگه نداشته باشد، همه‌ی سگه‌هایی را که دارد، می‌پردازد.

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



## توکن پیشرفت

کشاورزی



بلافتاصله ع سگه‌ی از بانک دریافت می‌کند.

خود توکن، معادل ۴ امتیاز پیروزی ارزش دارد.

فلسفه

این توکن، معادل ۷ امتیاز ارزش دارد.



معماری



می‌توانید در مورد هر شگفتیایی که در آینده می‌سازید، دو نوع از مصالح مورد نیازش را پرداخت نمکنید. در هر ساخت و سازی می‌توانید تصمیم بگیرید که این تخفیف، شامل کدام مصالح مورد نیاز بشود.

استراتژی / راهبرد

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

مثال. طبق این قانون، ساختمانی که ۲ نشان سپر در خود دارد، به بازیکن اجازه خواهد داد که نشان نبرد را (۱۰) خانه جایه‌جا کند.

توضیح:

• این امکان، شامل عجایبی که نشان سپر را در خود دارند، نمی‌شود!

• این امکان، شامل ساختمان‌های نظامی که قبل از ساخته شده‌اند، نمی‌شود!

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 سگه‌هایی که بخشی از هزینه‌ی ساخت بنا هستند، ندارد.

دین



هر شگفتیایی که خلق کرده‌اید، از این به بعد دارای تاثیر ویژه‌ی "دوباره بازی کردن" خواهد شد.

توجه داشته باشید که توکن دین، تاثیری بر شگفتیایی که ویژگی "بازی دوباره" را از قبیل در خود دارند، نخواهد داشت (هیچ شگفتیایی نمی‌تواند ویژگی "بازی دوباره" را دو بار داشته باشد).

قانون



این توکن، به اندازه‌ی یک نشان علمی ارزش دارد.

شهرنشینی



بلافتاصله ع سگه‌ی از بانک دریافت می‌کند.



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

## کارت‌های دوره‌ی اول، دوره‌ی دوم و دوره‌ی سوم

این کارت، ماده‌ی خامی را که نمادش را در خود دارد، تولید می‌کند.

سنگ چوب آجر (خاک رس)



این کارت، ۲ واحد از ماده‌ی خامی که نمادش را در خود دارد، تولید می‌کند:

۲ آجر ۲ سنگ ۲ چوب



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

پاپرووس شیشه



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

این کارت، تعداد سپرهايی 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 به بازاری 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 به بازاری 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 ساختهای را که در قسمت هرینه‌ی ساخته‌اش، چنین نمادی را دارد، با استفاده از قانون پیوستگی (زنگرهای ساختمانی)، رایگان سازاید.



این کارت، در هر نوبت، یک واحد از یکی از ۳ ماده‌ی خامی را که نمادهای شان را در خود دارد، تولید می‌کند.

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:

نکته: این تولید، هیچ تأثیری بر بهای خرید ندارد!

این کارت، به اندازه‌ی تعداد سکه‌هایی که نشان می‌دهد، ارزش دارد.

این کارت، به ازای هر شگفتی‌ای که در شهر شما ساخته می‌شود (همزمان با ساخته شدن)، ۲ سکه نصیب شما می‌کند.

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

این کارت، به ازای هر کارت قهوه‌ای که در شهر شما ساخته می‌شود (همزمان با ساخته شدن)، ۲ سکه نصیب شما می‌کند.

این کارت، به ازای هر کارت زردی (از جمله خوش)، ۱ سکه نصیب شما می‌کند.

این کارت، به ازای هر کارت قمزی که در شهر شما ساخته می‌شود (همزمان با ساخته شدن)، ۱ سکه نصیب شما می‌کند.

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

# کارت‌های انجمن‌های صنفی



## انجمن ساختمان‌سازان

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

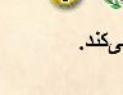


این کارت (ساختمان)، وقتی که ساخته شد، به‌ازای هر کارت زردی، در شهری که بیشترین کارت‌های زرد را دارد، ۱ سکه نصیب نصیب شما می‌کند. در پایان بازی، این کارت، به‌ازای هر کارت زرد، در شهری که بیشترین کارت‌های زرد را دارد، ۱ امتیاز نصیب شما می‌کند.



## انجمن رباخواران

این کارت، در پایان بازی، به‌ازای هر مجموعه‌ی ۳ سکه‌ای (۳ آریوسی) 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 دارد، ۱ سکه نصیب شما می‌کند. در پایان بازی، این کارت، به‌ازای هر کارت سبز، در شهری که بیشترین کارت‌های سبز را دارد، 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 دارد، 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 دارد، ۱ امتیاز نصیب شما می‌کند. توضیح: بازیکن باید فقط و فقط یک شهر را برای هر دو رنگ انتخاب کند.



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

## توضیح:

- در مورد همه‌ی کارت‌های انجمن‌های صنفی، سکه‌ها فقط و تنها فقط پس از آن که ساختمان (کارت) ساخته شد، از بانک برداشت می‌شوند.

- در پایان بازی، شهری که برای دریافت سکه بابت کارت یک انجمن انتخاب می‌کنید، می‌تواند با شهری که برای دریافت سکه بابت کارت سایر انجمن‌ها انتخاب می‌کنید، متفاوت باشد.



# شگفتی‌ها



## جاده‌ی آپیا

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



## سیرکوس ماقسیموس (استادیوم بزرگ اسب‌دوانی) (روم باستان)

شما یکی از کارت‌های خاکستری (محصولات کارخانه‌ای) ساخته شده  
به توسط رقبی را به انتخاب خودتان باطل می‌کنید.  
این شگفتی، ۱ سپر ارزش دارد.  
این شگفتی، ۳ امتیاز ارزش دارد.



## مجسمه‌ی کلووسوس

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



## کتابخانه‌ی بزرگ اسکندریه

شما، به صورت اتفاقی ۳ توکن پیشرفت، از بین توکن‌هایی که در آغاز بازی، از بازی بیرون گذاشتند، 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.



## 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 تاثیری بر هزینه‌های داد و ستد ندارد.  
این شگفتی، ۴ امتیاز ارزش دارد.



## باغ‌های معلق بابل

شما ۲ سکه از بانک دریافت می‌کنید.  
شما بلاfacسله یک نوبت اضافی بازی می‌کنید.  
این شگفتی، ۳ امتیاز ارزش دارد.



## ماوسولئوم یا موزلیم (مقبره‌ی ماوسولوس یونانی)

یکی از کارت‌ها (ساختمان‌ها) بی را که از آغاز بازی تا کنون باطل شده‌اند، انتخاب کرده و بلاfacسله بدون هیچ پرداختی، می‌سازید.  
کارت‌هایی که در هنگام چیدمان آغازین، باطل شده‌اند، در این مورد، به حساب نمی‌آیند.

این شگفتی، ۲ امتیاز ارزش دارد.

## پیرانوس (Pyrenus) (بندر بزرگ آتن)

این شگفتی، در هر نوبت از بازی، برای شما، ۱ واحد از مصالح مشخص شده (شیشه و پاپرووس) تولید می‌کند.  
توضیح: این تولید، هیچ تاثیری بر هزینه‌های داد و ستد ندارد.  
شما بلاfacسله یک نوبت اضافی بازی می‌کنید.  
این شگفتی، ۲ امتیاز ارزش دارد.



## اهرام سه‌گانه‌ی مصر

این شگفتی، ۶ امتیاز ارزش دارد.

## مجسمه‌ی ابوالهول یا اسفنکس

شما بلاfacسله یک نوبت اضافی بازی می‌کنید.  
این شگفتی، ۶ امتیاز ارزش دارد.



## مجسمه‌ی زنوس

شما، یکی از کارت‌های قهوه‌ای (مواد خام) ساخته شده به توسط رقبی را به انتخاب خودتان باطل می‌کنید.

این شگفتی، ۱ سپر ارزش دارد.

این شگفتی، ۳ امتیاز ارزش دارد.



## معبد آرتمیس

شما بلاfacسله ۱۲ سکه از بانک می‌گیرید.  
شما بلاfacسله یک نوبت اضافی بازی می‌کنید.

# فهرست کارت‌ها

بدون پیوستگی، صفحه‌ی 18 و با پیوستگی (شرطیت ساخت‌وساز رایگان)، صفحه‌ی 19

دوره‌ی اول	دوره‌ی دوم	دوره‌ی سوم	انجمان‌های صنفی
کارگاه چوب	چوب‌بزیری	بزرگداخته (انبار مهافت)	انجمان بازرگانان
کارگاه آلوار	آجرپزی	دادگستری	انجمان کشتی‌رانان
معدن خاک رُس	کارخانه‌ی سنگشکنی	آکادمی	انجمان ساختمان‌سازان
انبار خاک رُس	شیشه‌گری	اتاق مطالعه	انجمان فضات دادگستری
کارگاه سنگ	اتاق خشک‌سازی	اتاق بازرگانی	انجمان دانشمندان
معدن سنگ	دیوار‌ها	بندرگاه	انجمان رباخواران
شیشه‌سازی	میدان‌گاه	اسلحه‌سازی	انجمان جنگاوران
خبرگزاری	کاروان‌سرا	کاخ	
برج نگهبانی	گمرک	تالار شهر (شهرداری)	
کارگاه	دادگاه	اوپلیسک (ستون سنگی هرمی‌شکل)	
داروسازی			
انبار سنگ			
انبار آجر			
انبار چوب			

### دوره‌ی اول



اصطب



پادگان



حصار

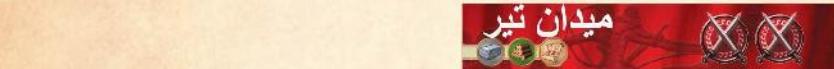
### دوره‌ی دوم



کارگاه پرورش اسب



سربازخانه



میدان تیر



میدان رژه



### دوره‌ی سوم



برج و بارو



پناهگاه نظامی



میدان مسابقه



دفترخانه



کتابخانه



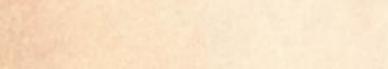
داروخانه



درمانگاه



مدرسه



آزمایشگاه



مجسمه



معبد



آبراه



تریبون سخنرانی



سینا



فانوس دریابی



کارگاه شراب‌سازی



آردنا



## 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 "به رو" و برخی دیگر "به پشت" چیدمان می‌شوند.

→ اگر کار را از نقطه‌ی که با فرش مشخص شده، شروع کنید، چیدمان، راحت‌تر انجام خواهد شد.

