

# BIBLIOS

زمان ۳۰ دقیقه

برای ۱۴ سال به بالا

یک بازی برای ۲ تا ۴ نفر

## • معرفی بازی

در این بازی شما نقش راهبی میانسال را در یک صومعه بازی می کنید. شما باید به سراغ کتابخانه صومعه رفته و در آنجا به جمع آوری کتاب های بسیار برجسته و ارزشمند بپردازید. باید با دیگر راهبان در بازی رقابت کنید ، تا بهترین و بالا ترین گنجینه را از کتاب های مقدس و نسخه های خطی آن ها جمع آوری کنید.

## • اجزای بازی :

❖ ۱ اتاق کتاب ها ( صفحه ارزش دسته کتاب ها برد اصلی بازی)

❖ ۵ عدد تاس ۶ وجهی

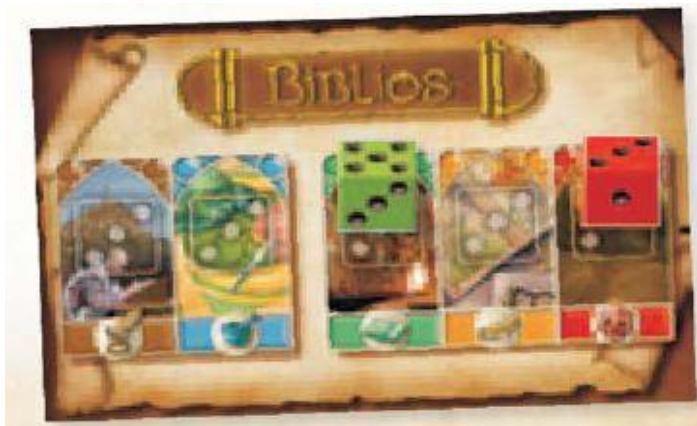
❖ ۸۷ عدد کارت

## • هدف

هدف در این بازی بدست آوردن بیشترین امتیاز پیروزی است. شما امتیازات پیروزی را در پایان بازی بدست می آورید به این صورت که در آخر بازی بیشترین امتیاز را در هر دسته از طبقه بندی کتاب ها داشته باشید.

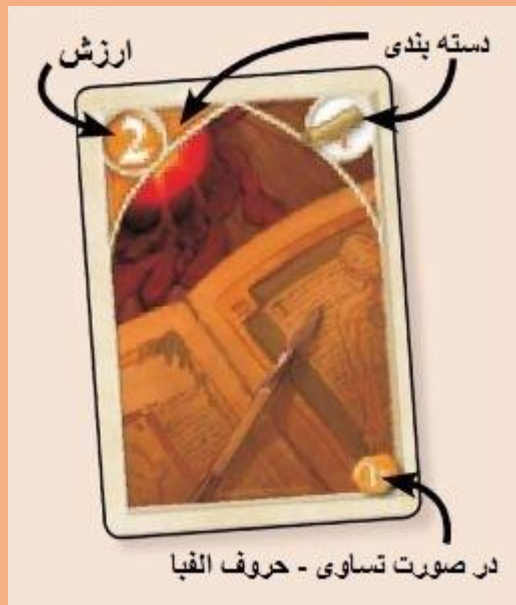


در پایان بازی ، امتیاز هر دسته از کتاب های بین ۱ تا ۶ تغییر خواهد کرد که این با تاس مربوط به هر دسته مشخص می شود. در شروع بازی تمام تاس ها با عدد ۳ آغاز خواهند شد ، اما این عدد ممکن است در طول بازی تغییر کند. بازیکنی با مجموع بالاترین امتیاز در هر کدام از دسته ها ، امتیاز پیروزی را به دست خواهد آورد. ( مثال صفحه بعد را ببینید.)



صفحه ارزش کتابها، که از هر دسته ی کتابها امتیاز پیروزی آنها را نشان می دهد.

به دست آوردن یک دسته



یک دسته از کارتها با توجه به نشانه و رنگ آن ها مشخص شده اند. ارزش هر دسته هم با توجه عدد نوشته شده در قسمت بالای کارت ، و گوشه ی سمت چپ آن نشان داده شده است. کارت حاضر در اینجا دارای ارزش ۲ ، از طبقه کتاب های خطی (با رنگ نارنجی) میباشد. در پایان بازی بازیکنان ارزش کارت های نسخه خطی های خود را جمع می کنند. بازیکنی که بیشترین مجموع را داشته باشد برنده این دسته از کتابها می شود و امتیاز پیروزی مربوط به تاس این دسته را از آن خود میکند.

اگر دو بازیکن مجموع مساوی داشتند، کسی که حرف درج شده روی کارتش ( در قسمت پایین سمت راست) به حرف A نزدیکتر باشد برنده آن دسته خواهد بود. برای چهار گروه دیگر هم به همین ترتیب امتیازات را مشخص کنید.

این بازی به دو فاز تقسیم می شود:

- ۱) در طول فاز هدیه دادن ، بازیکنان کارت های آزاد را دریافت می کنند.
  - ۲) در طول فاز مزایده ، بازیکنان کارت ها را در یک مزایده خریداری می کنند.
- زمانیکه این دو فاز تمام شود، برنده در هر دسته ، مشخص می شود و طبق امتیازات پیروزی ، امتیاز خواهند گرفت. بازیکنی که بیشترین امتیاز را کسب کرده باشد، برنده بازی خواهد بود.

### • چیدمان



صفحه اصلی بازی ( اتاق کتاب ها ) را در وسط زمین بازی قرار دهید و هر کدام از تاس ها را با توجه به رنگشان در طبقه بندی مربوط به خودش قرار داده و همه تاس ها را طوری قرار دهید که عدد " ۳ " را نشان دهند.

با توجه به تعداد بازیکنان ، تعداد معینی از کارت ها را از بازی خارج کنید ( جدول صفحه بعد را ببینید). کارتهایی که به صورت تصادفی از بازی خارج شده اند را در یک دسته قرار دهید در آن ها ممکن است از هر دسته ای از کارت ها قرار داشته باشند.

سپس تمام کارتهای باقیمانده را بر زده و در یک دسته رو به پایین قرار دهید.

- بازی ۲ نفره : ۶ کارت طلا ( ۲ تا از هر ارزش) را از بازی خارج کنید به علاوه ۲۱ کارت دیگر به صورت تصادفی.
- بازی ۳ نفره : ۳ کارت طلا ( ۱ عدد از هر ارزش) را از بازی خارج کنید به علاوه ۱۲ کارت دیگر به صورت تصادفی.
- بازی ۴ نفره : ۷ کارت را به صورت تصادفی از بازی خارج کنید.

## • انجام بازی

یک بازی به دو فاز تقسیم می شود:

(۱) هدیه دادن و (۲) مزایه . نوبتها به صورت ساعتگرد انجام می شود.

## • فاز ۱: هدیه دادن

اولین بازیکن را از بین روش های خودتان انتخاب کنید( مثلاً بزرگترین بازیکن). بازیکنی که بازی در نوبت او انجام می شود بازیکن "فعال" نامیده می شود. وقتی که شما بازیکن فعال باشید، تعدادی از کارتها را تعیین می کنید (جدول زیر را ببینید)، و سپس یک فرصت به دیگر بازیکنان می دهید که یک کارت از فضای عمومی بازی بردارند.

در بازی ۴ نفره، بازیکن فعال ۵ کارت را تعیین می کند.

در بازی ۳ نفره، بازیکن فعال ۴ کارت را تعیین می کند.

در بازی ۲ نفره، بازیکن فعال ۳ کارت را تعیین می کند.

تعیین کردن کارت به این معنی است که یک کارت را بکشید، آن را نگاه کنید و سپس در یکی از سه موقعیت زیر قرار دهید:

• در مقابل خودتان (به پشت)

• در فضای عمومی (به رو)

• در دسته کارت های مزایه (به پشت)

شما باید حتماً یک کارت را به فضای مقابل خودتان اختصاص دهید و دقیقاً هم یک کارت را به دسته کارت های مزایه اختصاص دهید. باقیمانده کارت ها باید در فضای عمومی قرار داده شوند. بعد از اینکه شما تعداد مشخص کارت ها را تعیین کردید، در فضای عمومی بازی تعداد کارتها، یک عدد از تعداد بازیکنان بازی کمتر خواهد بود. کارت ها یکی یکی تعیین می شوند. به این ترتیب که شما یک کارت را می کشید، آن را می بینید، و سپس آن را در یکی از سه موقعیت گفته شده در بازی قرار می دهید و این روند تکرار می شود تا بدین ترتیب یکی یکی کارتها بر اساس تعداد معین گفته شده رو شوند.

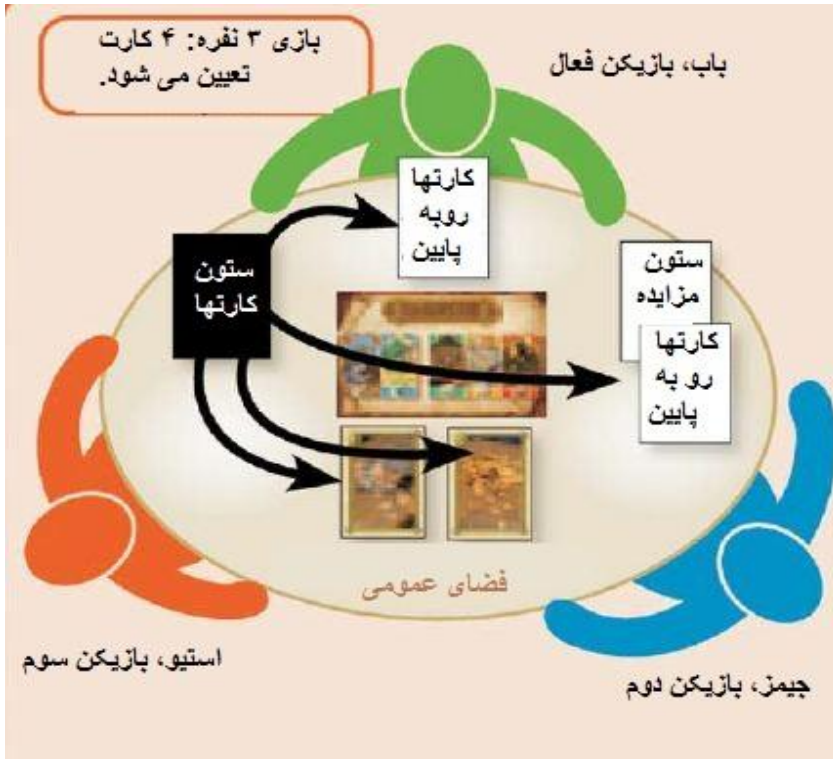
**نکته:** در زمان شروع بازی، وقتی که اولین بازیکن فعال یک کارت را برای ستون مزایه اختصاص می دهد، در واقع این اولین کارت شروع کننده ستون مزایه خواهد بود. تعداد این ستون در ادامه فاز هدیه دادن بیشتر خواهد شد و این کارت ها در طول فاز مزایه خریداری می شوند.

در زمان تعیین کردن کارت ها، وقتی که شما کارتی را برای خودتان برمیدارید، آن را در فضای مقابل خودتان میگذارید و سپس آن کارت را به دستتان اضافه می کنید. سپس بازیکن سمت چپی شما به ترتیب شروع می کنند به برداشتن کارتها از فضای عمومی بازی کرده و آن کارت را به دستشان اضافه می کنند. به عبارت دیگر، بعد از هر نوبت در فاز هدیه دادن، یک کارت به کارتهای دست بازیکنان افزوده می شود. (مثال صفحه بعد را ببینید).

**نکته:** بازیکنان در هر زمان از بازی می توانند کارت های دست خود را ببینند، اما نباید به دست دیگر بازیکنان نگاه کنند.

وقتی که تمام کارت های فضای عمومی برداشته شد، نوبت شما تمام می شود. سپس بازیکن سمت چپی شما بازیکن فعال می شود. بازیکنان نوبت خود را در فاز هدیه دادن آنقدر ادامه می دهند تا ستون کارت ها تمام شوند.

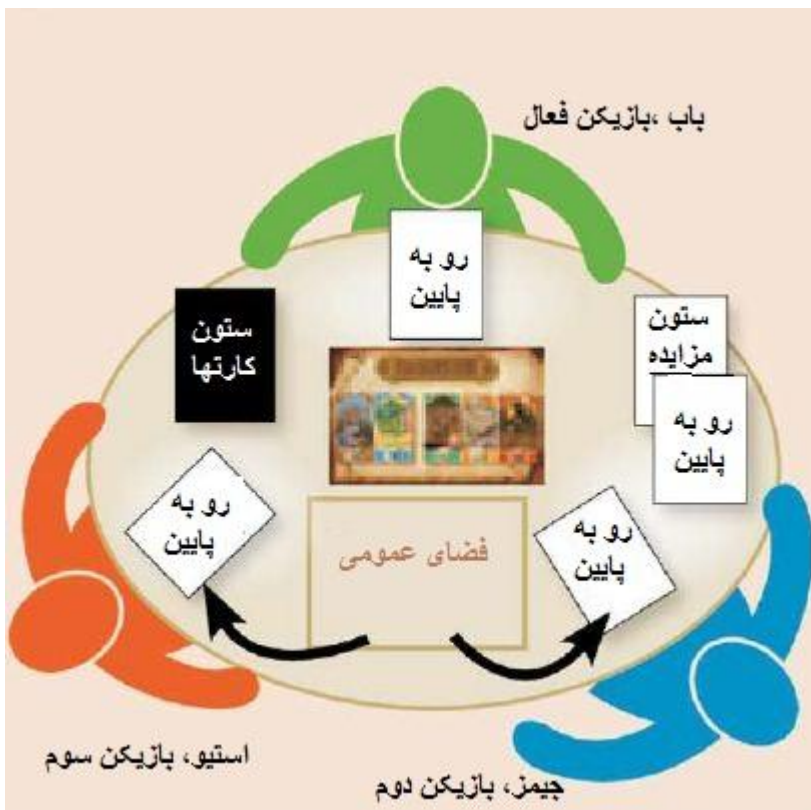
## مثال برای یک نوبت در فاز هدیه دادن:



باب بازیکن فعال است. این یک بازی سه نفره است. بنابراین او باید ۴ کارت را تعیین کند. او اولین کارت را برمیدارد، آن را می بیند (که یک کارت راهب با ارزش ۱ است) و تصمیم می گیرد که این کارت را در ستون مزایده قرار دهد. او آن کارت را به پشت در ستون مزایده قرار میدهد، بنابراین دیگر بازیکنان نمی توانند آن را ببینند. او دومین کارت را برمیدارد،

آن را می بیند (کارت طلا به ارزش ۱) و آن را به رو در فضای عمومی قرار می دهد تا شکل آن مشخص باشد. او سومین کارت را برمیدارد (یک راهب به ارزش ۲)، که آن را به پشت در فضای مقابل خودش قرار میدهد، و در نهایت او آخرین کارت را در نوبت خودش برمیدارد (کارت طلا به ارزش ۲)، که او باید حتماً آن را در فضای عمومی بازی قرار دهد به این خاطر که گزینه دیگری ندارد.

بعد از تعیین شدن کارتها، باب کارتی را که در مقابل خودش قرار داده بود را برداشته و به دست خودش اضافه می کند. جیمز، سمت چپ باب است، پس از فضای عمومی کارت طلای ۲ را انتخاب می کند و آن را به دستش اضافه میکند. استیو هم کارت طلای ۱ را برداشته و به دستش اضافه می کند. نوبت باب تمام می شود و جیمز باید نوبت بعدی را انجام دهد.



نکته: در فاز هدیه دادن، وقتی بازیکنی یک کارت اسقف را بردارد (قوانین مخصوص به کارت اسقف را ببینید).

## • فاز ۲: فاز مزایده

بعد از فاز هدیه دادن، ستون مزایده را بر زده تا یک ستون جدید تشکیل دهید و این کارتها یکی یکی مزایده خواهند شد. بازیکنی که در آغاز بازی اولین بازیکن فعال بوده، در این فاز نیز بازیکن فعال خواهد بود. در یک نوبت، بازیکن فعال بالاترین کارت را از روی دسته کارت های مزایده رو میکند و آن را به رو در وسط میز بازی قرار می دهد. سپس بازیکنان قیمت خرید برای کارت را اعلام می کنند. قوانین بیشتر در ادامه توضیح داده شده است. زمانیکه کسی کارتی را خرید، بازیکن بعدی (سمت چپی بازیکن فعال)، بازیکن فعال بعدی می شود.

نکته: برای راحتی اینکه در این فاز فراموش نکنید که چه کسی بازیکن فعال بوده، ما توصیه می کنیم که بازیکن فعال ستون کارت های مزایده را در مقابل خودش قرار دهد.

## ۱) قوانین اصلی مزایده

بازیکن فعال بالاترین کارت را از روی ستون مزایده برداشته و به رو قرار داده و مزایده برای این کارت شروع می شود. بازیکن سمت چپ بازیکن فعال باید قیمتی که پیشنهاد می دهد حداقل ۱ باشد و یا انصراف دهد. سپس به صورت ساعتگرد به همین ترتیب هر بازیکنی یا قیمتی پیشنهاد می دهد یا انصراف می دهد. در زمان پیشنهاد دادن قیمت، شما باید قیمتی بالاتر از قیمت نفر قبل گفته باشید. زمانیکه شما انصراف دادید، دیگر نمی توانید به مزایده برگردید تا زمانیکه یک کارت جدید برای مزایده بعدی رو شود. مزایده در یک چرخه ساعتگرد ادامه پیدا می کند تا وقتیکه تنها یک نفر از بازیکنان با بالاترین پیشنهاد قیمت باقی مانده باشد.

نکته: اگر همه بازیکنان بدون هیچ پیشنهادی انصراف دهند، این کارت از بازی خارج شده و نوبت بازیکن فعال هم تمام میشود.

کسی که در مزایده بالاترین پیشنهاد را داده است، هزینه اش را با سوزاندن تعداد معینی از کارت های دستش پرداخت می کند (قوانین ویژه زیر را ببینید) و کارت مزایده شده را به کارتهای دستش اضافه می کند. اگر بازیکنی نتواند که هزینه اش را پرداخت کند یا نخواهد که بپردازد، جریمه می شود.

جریمه: بازیکنان دیگر هر کدام یک کارت را به صورت تصادفی از دست آن بازیکن می کشند و آن را به دست خودشان اضافه می کنند، کارت مورد مزایده هم دوباره به مزایده گذاشته می شود و بازیکن جریمه شده دیگر نمی تواند در مزایده آن کارت شرکت کند.

نوع دیگر: بلوف قرون وسطایی

بازیکن جریمه شده باید یکی از کارت های دستش را بسوزاند، برای انتخاب کارت هم بازیکن سمت چپ او به صورت تصادفی یک کارت را انتخاب می کند. بازیکن جریمه شده نمی تواند در طول این نوبت در مزایده شرکت کند.

مزایده تا وقتیکه تمام کارت های این ستون تمام شوند یا بسوزند ادامه پیدا خواهد کرد.

## ۲) قوانین ویژه مزایده بجز کارت های طلا

زمانی که بازیکن فعال کارتی را بر می دارد که یک کارت طلا نیست، پس باید این کارت یکی از کارت های مواد رنگی، راهبان، کتابخانه های ممنوعه، کتاب های مقدس، کتاب های نسخه خطی و یا کارت اسقف باشد که در این صورت قوانین زیر را بکار می برید :

- بازیکنان اعلام می کنند که چه مقدار طلا برای مزایده آن پرداخت خواهند کرد.
- زمان پرداخت هزینه کارت، کسی که بالاترین پیشنهاد را داده می تواند هر ترکیبی از کارت های طلای خود را از دستش پرداخت کند.
- یک بازیکن ممکن است مجبور شود بیشتر از طلای گفته شده در مزایده بپردازد (مثلاً بازیکنی برای مزایده ۲ طلا گفته باشد اما فقط در دستش کارت طلای ۳ وجود داشته باشد)
- بازیکن با داشتن بالاترین پیشنهاد در مزایده، برای پرداخت باید کارت های طلایش را نشان دهد، آن ها را بسوزاند و کارت مورد مزایده را به دستش اضافه کند.

**مثال :** در یک بازی ۳ نفره ، باب بازیکن فعال است. او یک کارت "کتاب های ممنوعه ۲" را برمیدارد. جیمز سمت چپ باب نشسته است، با ۱ طلا کارت را به مزایده می گذارد. استیو انصراف می دهد. باب ۳ طلا پیشنهاد می دهد. جیمز ۴ طلا پیشنهاد می دهد. باب انصراف داده، و جیمز مقدار مزایده را با یک کارت "طلای ۲" و یک کارت "طلا ۳" پرداخت می کند، سپس کارت "کتاب هلی ممنوعه ۲" را به دستش اضافه می کند. به خاطر اینکه جیمز مقدار دقیق مبلغ مزایده را نداشت ، پس او مجبور شد که ۱ طلای بیشتر پرداخت کند.

## ۳) قوانین ویژه مزایده برای کارت های طلا

زمانیکه بازیکن فعال کارتی را که برای مزایده رو می کند، یک کارت طلا باشد طبق قوانین زیر عمل کنید:

- بازیکنان مبلغ مزایده را با گفتن تعداد کارت هایی که میخواهند بسوزانند می بپردازند.
- بازیکنان می توانند برای پرداخت از یک نوع کارت و یا ترکیبی از چند نوع کارت استفاده کنند.
- بازیکنی که بالاترین پیشنهاد را داد، برای پرداخت مبلغ مزایده اش باید به همان تعداد گفته شده از دستش کارت بسوزاند، به صورت رو به پایین در ستون کارت های سوخته بدون اینکه آن ها را برگرداند که از کدام نوع هستند یا چه ارزشی داشته اند تا دیگر بازیکنان متوجه نشوند.



## قوانین ویژه برای کارت های اسقف

به محض اینکه در طی بازی بازیکنی یک کارت اسقف را برداشت، باید فوراً آن را در وسط قرار داده و آن کارت را بازی کند و بعد از انجام دادن فعالیتش فوراً آن را بسوزاند.

**نکته:** یک کارت اسقف یا در فاز هدیه دادن که بازیکن آن را انتخاب می کند به دست می آید، یا در طول مزایده آن را می برد. در طول فاز هدیه دادن کارت اسقف زمانی انجام میشود که بازیکن فعال آن را برای خودش بر میدارد یا وقتی که دیگر بازیکنان آن را از فضای عمومی برای خودشان انتخاب کنند. یک کارت اسقف که در ستون مزایده قرار بگیرد در اینجا دیگر اثری ندارد.

یک کارت اسقف به دارنده اش این قدرت را میدهد که تعداد عدد روی تاس ها را بر روی صفحه اصلی بازی به اندازه یک یا دو تاس، یکی کم یا زیاد کند. بازیکنی که یک کارت اسقف دارد، می تواند تصمیم بگیرد که از آن استفاده نکند که در این صورت آن کارت می سوزد.

- یک کارت اسقف " +1" با یک تاس، به بازیکن اجازه می دهد تا ارزش یک تاس را به اندازه یک عدد افزایش دهد.
- یک کارت اسقف " -1" با یک تاس، به بازیکن اجازه می دهد تا ارزش یک تاس را به اندازه یک عدد کاهش دهد.
- یک کارت اسقف " +1" با دو تاس، به بازیکن اجازه می دهد تا ۲ تاس را هر کدام به اندازه یک عدد افزایش دهد.
- یک کارت اسقف " -1" با دو تاس، به بازیکن اجازه می دهد تا ۲ تاس را هر کدام به اندازه یک عدد کاهش دهد.
- یک کارت اسقف با هر دو نشان " +1" و " -1" به بازیکن اجازه می دهد تا عدد یک تاس را یک عدد افزایش و یا کاهش دهد.

**نکته:** در زمانی که یک کارت اسقف با دو تاس داشتید، باید برای تاس های دو مجموعه جدا از هم استفاده شوند و یا هیچکدامشان. شما نمی توانید با یک کارت اسقف دو تاسی، تاس یک مجموعه را ۲ عدد کم یا زیاد کنید.

زمانیکه اثر کارت های اسقف را انجام دادید، این کارت ها می سوزند.

**مثال:** در طی فاز هدیه دادن، باب یک کارت اسقف را در اولین تعیین کارت هایش (کارت اسقف ۱- با ۲ تاس) برای خودش برمی دارد. او موقتاً تعیین کارتهایش را متوقف می کند تا از قدرت کارت اسقف اش استفاده کند. او تصمیم می گیرد تا ارزش کتاب های مقدس را از ۲ به ۱ کاهش دهد و ارزش کتاب های مواد رنگی را از ۳ به ۲ برساند. او دو تاس را بر طبق کارتش تعدیل کرد و حالا باید بقیه نوبتش را انجام دهد.

#### برنده بازی

زمانیکه تمام کارت های ستون مزایده تمام شوند یا بسوزند، بازیکنان ارزش هر دسته از کتاب هایشان را در پنج دسته تعیین می کنند. بازیکنان با کارت های دستشان مجموع ارزش هر دسته را با هم جمع می کنند. بازیکن با بالاترین مجموع ارزش کارت ها در هر دسته امتیاز پیروزی آن دسته را بر طبق تاس آن مجموعه دریافت خواهد کرد و تاس را در مقابل خود قرار می دهد بدون اینکه وجه تاس را تغییر دهد.

**نکته:** تعداد کارت ها امتیاز پیروزی نیستند، آنها فقط برای این است که تعیین کند در کل چه کسی در هر دسته بندی برنده است.

اگر دو بازیکن در یک دسته مساوی بودند، بازیکنی که کارتش به حرف " A " نزدیکتر باشد (به ترتیب حروف الفبا)، او در آن دسته برنده است. وقتی که تمام برنده ها در هر دسته مشخص شدند، بازیکنان عدد روی تاس هایشان را جمع زده و در نهایت کسی که مجموع اش از همه بیشتر باشد برنده خواهد بود. اگر دو یا چند بازیکن مساوی شدند، بازیکنی که بیشترین طلا را داشته باشد برنده خواهد بود. اگر هنوز هم مساوی بودند، بازیکنی که بیشترین مجموع ارزش را در دسته کتاب های راهبان داشت، برنده می شود. اگر باز هم مساوی بودند، از دسته کنار راهبان استفاده کنید (یعنی مواد رنگی)، همینطور تا آخر، تا زمانیکه تساوی از بین برود.

مثال: بازیکنان ارزش هر یک از دسته هایشان را با شروع از دسته راهبان تعیین کرده اند. باب ۳ کارت راهب دارد (۲،۳،۴) و در مجموع ۹ راهب دارد. استیو همچنین در مجموع ۹ کارت راهب دارد. از آنجاییکه استیو یک کارت "B" دارد ولی باب تنها یک کارت "C" دارد، بنابراین استیو برنده این دسته خواهد شد. استیو تاس دسته راهب را از صفحه اصلی بازی برمی دارد که عدد روی آن ۵ را نشان می دهد. به همین ترتیب دیگر دسته ها را هم مشخص می کنند. در پایان ، باب برنده ۳ مجموعه می شود. تاس های او ۲ و ۲ و ۴ را نشان می دهند که در مجموع امتیاز پیروزی ۸ را به همراه خواهد داشت. تاس های استیو ۵ و ۳ را نشان می دهند که در مجموع او هم به امتیاز پیروزی ۸ می رسد. آن ها مساوی شدند و استیو طلای بیشتری دارد، بنابراین استیو برنده بازی خواهد بود.

در فاز هدیه دادن کارتها را با دقت انتخاب کنید تا بتوانید در یکی یا بیشتر از مجموعه ها برنده شوید .

از کارتهای اسقف استفاده کرده تا تاس ها رو تغییر داده و روی ارزش مجموعه ها تاثیر گذار باشید

تاس های روی کتابخانه به ترتیب ارزش هر مجموعه را نشان می دهد.

کتابخانه به هر کسی این اجازه را میدهد تا ارزش هر مجموعه را تغییر دهد

برای برنده شدن باید بیشترین امتیاز پیروزی رو کسب کنید. شما برنده میشوید با امتیاز پیروزی که در یک دسته بدست می آورید.

مترجم : حسین کیخا