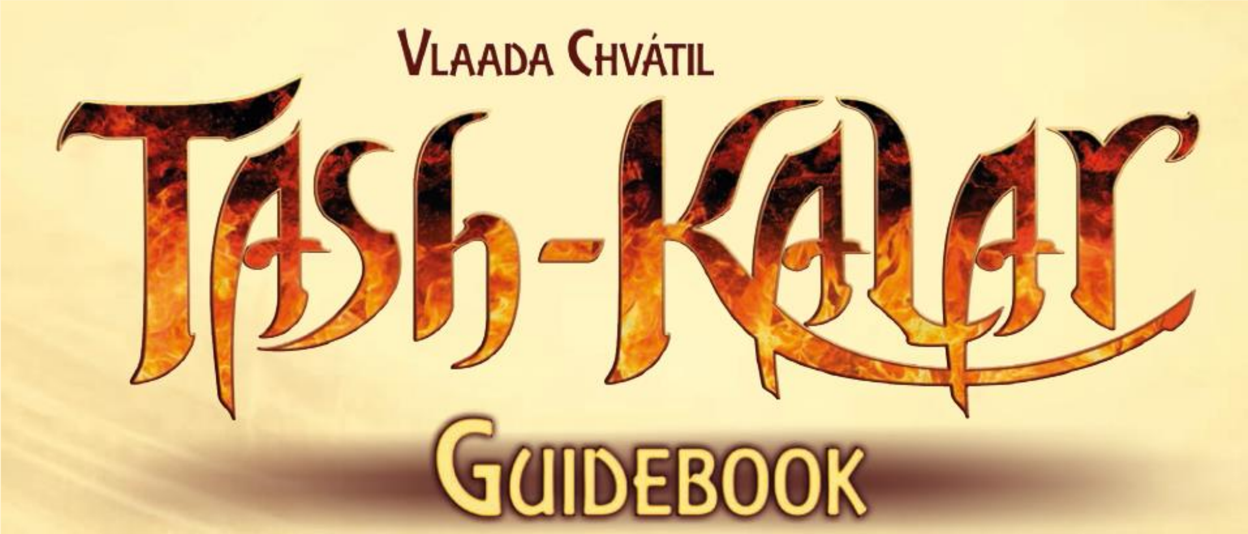


مترجم: نیما مسقدی

Nima.Masghadi@Yahoo.com

Tash-Kalar هنر باستانی مبارزات جادویی است که در گودها و میادین مبارزه در سراسر جهان برگذار می‌شد.

Tash-Kalar همچنین نام قدیمی‌ترین و معروف‌ترین گود مبارزه است، جایی که بازی در آن آغاز می‌شود.

و Tash-Kalar یک بازی رومیزی هیجان انگیز است که بازیکنان را با چالش‌هایی که جادوگران دوئل کننده قرن‌ها با آن روبرو بوده‌اند مواجه می‌کند.

شما می‌توانید ۲، ۳ و ٤ نفره بازی کنید، به صورت تیمی یا فردی. چه به سبک High Form و چه به سبک Deatchmatch بازی کنید، تمام بازی‌های Tash-Kalar دارای قوانین پایه‌ای یکسانی هستند: بازیکنان در هر نوبت سنگ‌های جادویی ایجاد می‌کنند و آنها را به شکل الگوهایی درمی‌آورند که به آنها امکان احضار موجودات خارق‌العاده‌ای را می‌دهد.

موجودات شما می‌توانند در اطراف آرنا حرکت کنند، الگوهای حریفان را به هم بریزند و الگوهای جدیدی را تشکیل دهند که به شما امکان احضار موجودات بیشتری را بدهد.

هر سبک از بازی Tash-Kalar اهداف، امتیازشماری و شرایط پیروزی مخصوصی دارد.

در مورد قوانین

این دفترچه به گونه‌ای طراحی شده که چگونگی انجام بازی را به شما آموزش دهد و شامل ۳ سر فصل اصلی است:

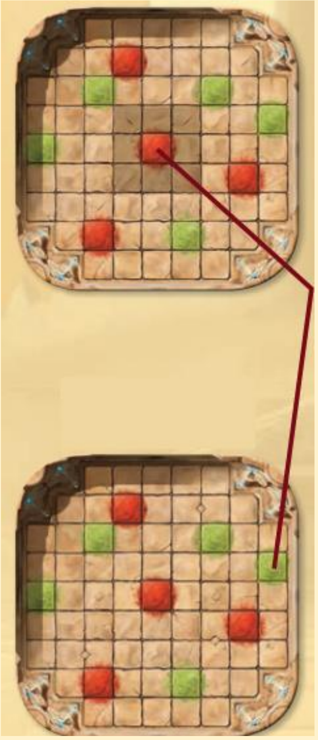
- **مرور کلی** از زاویه‌ی دید یک استاد خردمند شما را با بازی آشنا می‌کند. شما می‌توانید جهت آشنایی با اجزای بازی آن را مطالعه کنید.
- **چگونگی انجام بازی** اولین بازی Tash-Kalar شماست. می‌توانید حین مطالعه‌ی این بخش بازی را انجام دهید.
- **سبک‌های Tash-Kalar** روش‌های مختلف بازی را شرح می‌دهد. در این سرفصل فرض بر این است که شما سرفصل چگونگی انجام بازی را مطالعه کرده‌اید.

قوانین کامل Tash-Kalar در یک برگه‌ی دوطرفه چاپ شده است که از این دفترچه جداست. آن برگه بیشتر از یک مرور کلی است و حقیقتا شامل تمام قوانین برای تمام سبک‌های بازی است، و همچنین کلمات استفاده شده در کارت‌ها را توضیح می‌دهد. اگر در مورد هر قانونی سوال داشتید، می‌توانید در آن برگه جواب را پیدا کنید.

مرور کلی

سلام جادوگر جوان، به Tash-Kalar، گود مبارزه‌ای که بازی در آن آغاز می‌شود، خوش آمدی. می‌دانم که در گودهای کوچک در سراسر امپراتوری ، مبارزات را تماشا کرده‌ای، اما تا زمانی که آن را در اینجا مشاهده نکنی، در حقیقت Tash-Kalar را ندیده‌ای!

از این سمت صفحه‌ی برای بازی به سبک High form در بازی اول خود استفاده کنید



سبک High Form مسابقه‌ی مغزها در مورد موقعیت‌های استراتژیک است. این شکل از بازی حتی در دوران باستان هم انجام می‌شد و در طول قرن‌ها رقابت، جایگاه خود را اثبات کرده است.

برخی از کارت‌ها ممکن است به خانه‌های قرمز یا سبز اشاره کنند

زندگی و مرگ، خلق کردن و نابود کردن – یک احضارگر باید بیاموزد که چطور دو قدرت متضاد را به کار بگیرد.

Deathmatch ها مسابقات سراستی هستند که هدف آنها نابودی است. به نظر می‌رسد که این شکل قدیمی تر از High Form باشد اما در حقیقت بعد از آن ابداع شد. امپراتور Trago می‌خواست بازی را برای عموم قابل فهم‌تر کند. یک مسابقه‌ی Deathmatch خشونت آمیز منظره‌ای بسیار دیدنی ایجاد می‌کند، اما گول نخورید – حتی Deathmatch هم نیازمند حیله‌گری و ظرافت است.

از این سمت صفحه برای Deathmatch استفاده کنید

چهار مکتب

بدون شک آنقدر مسابقه تماشا کرده‌اید که چهار مکتب مختلف را بشناسید.

مکتب ها از بالا و از سمت راست به چپ:

مکتب جنگل ، مکتب کوهستان
مکتب امپراتوری شمالی، مکتب امپراتوری جنوبی

بهتر است که اولین بازی شما یک بازی دو نفره باشد. بهتر است هر بازیکن یکی از دو دسته کارت امپراتوری را بردارد.

به شکل سنتی، آموزش را با دو مکتب امپراتوری شروع می‌کنیم. فکر می‌کنید آنها شبیه به هم هستند؟ خب، بله، درست است. برای قرن‌ها این دو مکتب از یکدیگر مواردی را آموخته‌اند و حالا از تکنیک‌های مشابهی استفاده می‌کنند. این بدان دلیل است که این تکنیک‌ها خوب هستند. شما باید خیلی باهوش باشید تا در آنها استاد شوید.

مهره‌ها

هر بازیکن باید یک مجموعه‌ی کامل از مهره‌های همرنگ با دسته کارت خود را در اختیار داشته باشد.

این‌ها قطعاتی از کالاریت، سنگی که با تمرکز انرژی جادویی ایجاد می‌شود، هستند. چون که شما بسیار جسورانه به دنبال خردمندی من هستید، فرض من بر این است که می‌دانید چطور باید آن‌ها را ساخت، قالب‌سازی کرد و با ذات زودگذر موجودات افسانه‌ای در هم آمیخت. شاید روزی، حتی توانستید آن را درک کنید.

مهره‌های بازیکنان در صفحه قرار می‌گیرند تا الگوی لازم جهت احضار موجودات را شکل دهند.

۱۷ عدد مهره‌ی دو طرفه‌ی عادی / حماسی

۳ مهره‌ی افسانه‌ای | مهره‌ی حماسی | مهره‌ی عادی

بیشترین رده | رده‌ی میانی | کمترین رده

موجودات

این نقاشی از یک فرمانده پیاده‌نظام از امپراتوری جنوبی را در نظر بگیرید(صفحه‌ی بعد). می‌توانید شمشیر را در دستان او احساس کنید؟ می‌توانید شور او برای رهبری سربازانش به سمت پیروزی را حس کنید؟

زمانی که یک مهره از کالاریت را در زمین پرتاب می‌کنید، کاری که باید انجام دهید بیشتر از ساختن یک مجسمه است. شما باید به اعماق وجودی آن موجود وارد شوید و آن را از دل سنگ بیرون بیاورید. نقاشی‌های این چنینی شما را راهنمایی می‌کنند.

در این قسمت رده‌ی این موجود آمده است.

زمانی که این موجود را احضار کردید، آنرا با یک مهره‌ی هم رده‌اش در گود مبارزه نشان دهید.

بعد از احضار، تاثیر این موجود اعمال می‌شود

جهت احضار یک موجود، باید مهره‌های شما به شکل این الگو در صفحه قرار گرفته باشند.

خانه‌ای که اطراف آن سفید شده است، محلی است که موجود احضار شده در آن قرار می‌گیرد.

سوال جالبی است، جادوگر کوچک! خیر، من به این اعتقاد ندارم که موجودی که درون کالاریت دمیده می‌شود یک روح است. به نظر من، وجه روانی-جادویی تمامی موجودات است که در نقاشی آمده است. اما هرچه که هست، در چند ثانیه از بین می‌رود.

بعد از اعمال تاثیر یک موجود، آن موجود تبدیل به یک مهره‌ی بی حرکت می‌شود، که آماده است تا بخشی از الگوهای آینده باشد.

موجودات افسانه‌ای

دسته کارت‌های افسانه‌ای بین تمام بازیکنان مشترک است.

هرچند، در اولین بازی از این کارت‌ها استفاده نخواهید کرد.

ایجاد الگوی موجودات افسانه‌ای چالش برانگیز است. و، تا جایی که من می‌دانم، بیشتر از یک قرن است که هیچکس الگوی افسانه‌ای جدیدی کشف نکرده است. چهار مکتب بازی در حال تکامل هستند، اما اکثر تکنیک‌های افسانه‌ای از زمان طلوع Tash-Kalar ثابت مانده‌اند. آنها متعلق به هیچ مکتبی نیستند.

Flare ها

آیا دیده‌اید که خدایان باستان چه کاری می‌توانند انجام دهند؟ هر جادوگری ممکن است برنامه‌های خود را در یک چشم به هم زدن نقش بر آب ببیند. استادان کسانی هستند که می‌توانند شرایط بحرانی را به پیروزی تبدیل کنند.

چطور؟ با اجرای تکنیک‌های مخصوص جادوگری به نام "Flare". می‌دانی، جادوگر جوان، کالاریت می‌خواهد تعادل همیشه برقرار باشد. زمانی که در گود مبارزه تعداد مهره‌های رنگی حریفتان بیشتر از شما شود، استفاده از این برتری بر علیه او آسان می‌شود. این تکنیک‌ها را خوب یاد بگیر. حتی زمانی که الگوهای شما خراب شود، پیروزی در دسترس است.

تمام بازیکنان از یک دسته‌ی مشترک از کارت‌های Flare استفاده می‌کنند.

زمانی که مهره‌های حریف تعادل گود مبارزه را بر هم زدند، از Flare ها استفاده کنید.

وظایف

میبینم که نگاهت بر جایگاه امپراتوری خیره شده است، جایی که اربابان گود مبارزه در آن می‌نشینند. وظایفی که آنها امر می‌کنند در بنرهایی نشان داده می‌شود تا همه بدانند که هر شرکت کننده چقدر خوب عمل کرده است.

وظایف پیشرفته وظایف معمولی

این کارت‌ها نحوه‌ی امتیازگیری را مشخص می‌کنند. از این کارت‌ها در سبک High Form استفاده می‌شود. در اولین بازی شما از کارت‌های معمولی استفاده خواهید کرد.

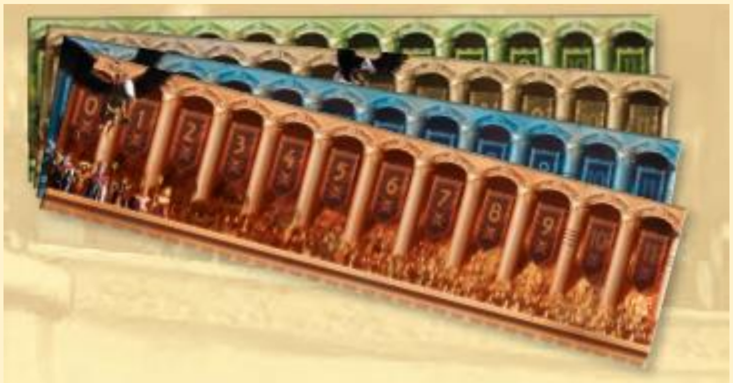
این دو صفحه در کنار یکدیگر صفحه‌ی وظایف را تشکیل می‌دهند که در سبک High Form کاربرد دارد. از آنها در بازی اول خود استفاده کنید.

صفحات امتیازشماری

اما اگر خودتان را در یک بازی به سبک Deathmatch دیدید، باید تماشاگران را راضی کنید. آنها برای دیدن نابودی و غول‌های افسانه‌ای آمده‌اند. همانطور که امپراتور Trago فرموده: "نان و سیرک و اژدها".

این دو صفحه در کنار یکدیگر صفحه‌ی امتیازشمار را برای یک Deathmatch Duel فراهم می‌کنند

در یک بازی به سبک Deathmatch melee، هر بازیکن نیاز به صفحه‌ی امتیازشماری شخصی خود دارد.



و حالا که به پایان بازدید خود از تاش کالار رسیدیم، جربزه‌ات را به من نشان بده. آنجا، در خانه‌ی مرکزی، یک مهره‌ی معمولی از کالاریت بساز.

هم... بد نبود. تو استعدادش را داری، جادوگر جوان. البته، آن کالاریت آنقدر پایدار نیست که در کل مسابقه باقی بماند، اما به عنوان یک جوان، فُرم بسیار خوبی از خودت نشان دادی.

توصیه‌ی من به تو این است: به خانه بازگرد. استعدادت را کشف کن. هر روز تمرین کن، تا زمانی که ساختن کالاریت مثل نفس کشیدن برایت طبیعی باشد. من و تو به صورت دوره‌ای یکدیگر را خواهیم دید تا من بتوانم قدرت تو را محک بزنم و بفهمم که کی آماده‌ی سطح بعدی تمرینات هستی. اینطور بهتر نیست؟

بسیار خب. من تو را همینجا خواهم دید، در همین مکان، هر سه سال یکبار. بدرود!

در اینجا ما باید استاد خردمند و شاگرد امیدوارش را ترک کنیم. خوشبختانه، نیازی نیست که شما طبیعت کالاریت و وجه روانی – جادویی موجودات خارق العاده را مطالعه کنید. نیازی نیست که به یک گود مبارزه‌ی دور دست سفر کنید. با این صفحات بازی، مهره‌ها و کارت‌ها، می‌توانید همین حالا نحوه‌ی انجام بازی Tash-Kalar را بیآموزید.

نحوه‌ی انجام بازی

در این سر فصل مکانیزم‌های اصلی بازی Tash-Kalar معرفی می‌شود. می‌توانید در حین خواندن آن اولین بازی خود را انجام دهید.

تعدادی از قوانین ساده‌سازی شده است تا اولین بازی شما سریع باشد. اگر می‌خواهید بازی کردن را با قوانین کامل شروع کنید، می‌توانید از برگه‌ی "قوانین کامل" استفاده کنید. اما، توصیه‌ی ما این است که ابتدا این سرفصل را بخوانید چون آن قوانین را با مثال‌های کمکی توضیح می‌دهد.

ما Tash-Kalar را به عنوان یک بازی دونفره معرفی می‌کنیم، اما روش‌های زیادی برای بازی وجود دارد. اگر می‌خواهید اولین بازی خود را با بیش از ۲ بازیکن انجام دهید، بهتر است که در مورد بازی تیمی و Deathmatch melee مطالعه کنید. سبک‌های مختلف بازی در سر فصل سبک‌های Tash-Kalar معرفی شده است.

یادداشت نویسنده: Tash-Kalar یک بازی با قوانین ساده است، اما امکانات و ترکیب‌های بسیار زیادی ارائه می‌دهد. این تنوع زمانی که بازیکنان در حال یادگیری قوانین و خواندن کارت‌ها در بازی اول هستند بازی را کُند می‌کند. ما برخی از ساده‌سازی‌ها را انجام داده‌ایم تا بتوانیم یک بازی سریع را در مراسمات معرفی کنیم. زمانی که دیدیم بازیکنان تازه وارد چقدر این نسخه از بازی را دوست دارند، تصمیم گرفتیم آن را در این راهنما بگنجانیم. بازی کامل، عمق است و تنوع بیشتری ارائه می‌دهد، اما این قوانین بهترین و سریع‌ترین روش برای شروع هستند.

چینش اولین بازی

گود مبارزه

۱- گود مبارزه را در وسط میز قرار دهید به شکلی که این سمت آن رو به بالا باشد.

دسته کارت بازیکنان

۲- برای اولین بازی، یکی از بازیکنان دسته کارت امپراتوری شمالی (آبی) و بازیکن دیگر دسته کارت امپراتوری جنوبی(قرمز) را بردارد.

(این دو دسته کارت دارای کارت‌های مشابهی هستند، در حالی که دسته کارت جنگل و کوهستان متفاوت و خاص هستند. در بازی‌های بعدی، شما می‌توانید مکتب‌های مختلف را در مقابل یکدیگر محک بزنید، و همیشه می‌توانید یک بازی متقارن با دو دسته کارت امپراتوری انجام دهید).

مهره‌ها

۳- هر بازیکن مهره‌های رنگ خودش را بردارد. شما فقط از مهره‌هایی با علامت در یک سمت و علامت در سمت دیگر استفاده می‌کنید. ۳ مهره که دارای علامت هستند را می‌توانید به جعبه‌ی بازی بازگردانید.

دسته کارت‌های سوخته

٤- هر دسته کارت مشترک و دسته کارت بازیکنان دارای محلی برای دسته کارت‌های سوخته‌ی خود است.

دسته کارت مشترک

۵- دسته کارت‌های Flare را بُر بزنید و در نزدیک گود مبارزه قرار دهید. دسته کارت موجودات افسانه‌ای در بازی اول شما استفاده نمی‌شود.

وظایف

٦- این دو صفحه را در کنار یکدیگر قرار دهید تا صفحه‌ی وظایف ساخته شود.

در اولین بازی، دسته کارت‌های وظایف را جستجو کنید و هرکدام که دارای پس زمینه‌ی بود را از آن خارج کنید و به جعبه‌ی بازی بازگردانید.

بقیه‌ی کارت‌های وظایف را بُر بزنید و ۳ عدد از آن را بر روی صفحه‌ی وظایف قرار دهید، همانطور که در تصویر مشخص شده است. در اولین بازی، توصیه‌ی ما این است که وظایف را به شکلی مرتب کنید که سه وظیفه‌ی اول وظایف ۱ و ۲ امتیازی باشند. (امتیاز هر وظیفه در گوشه‌ی پایین و سمت راست آن نوشته شده است). همچنین بهتر است سعی کنید سه وظیفه با سه علامت مختلف در گوشه‌ی سمت چپ و بالای آن انتخاب کنید. این‌ها **وظایف فعلی** هستند.

دسته کارت وظایف را دوباره بُر بزنید و آن را به پشت بر روی صفحه‌ی وظایف قرار دهید. کارت بالایی دسته را رو کنید و در بالای دسته کارت وظایف بگذارید. این وظیفه، **وظیفه‌ی بعدی** است که در صورت انجام شدن یکی از وظایف فعلی جایگزین آن خواهد شد.

یک بازیکن را به عنوان بازیکن شروع کننده انتخاب کنید. هر دو بازیکن دسته کارت خودشان را بُر بزنند و آن را به پشت در جلوی خودشان قرار دهند و ۳ کارت از آن بکشند. همچنین هر بازیکن ۱ کارت Flare از دسته کارت مشترک Flare بکشد. بازیکنان باید کارت‌های دستشان را از یکدیگر مخفی نگاه دارند.

سپس بازیکن شروع کننده بازی را شروع می‌کند.

نحوه‌ی انجام بازی

بازیکنان به نوبت بازی می‌کنند. **بازیکن شروع کننده** در **اولین نوبت،** فقط می‌تواند **۱ اقدام** انجام دهد. اما در ادامه‌ی بازی، هر بازیکن **۲ اقدام در هر نوبت** انجام می‌دهد. هر اقدام می‌تواند قرار دادن یک مهره‌ی معمولی بر روی صفحه یا استفاده از مهره‌های قرار داده شده‌ی قبلی برای احضار یک موجود باشد.

قرار دادن اولین مهره‌ها

بازیکنان در آغاز بازی مهره‌ای در صفحه ندارند، پس بازیکن شروع کننده بازی را با قرار دادن یک مهره در صفحه آغاز می‌کند. مهره را می‌توان در هر خانه‌ای گذاشت. مهره را باید به شکلی که علامت آن به رو باشد قرار داد. زمانی که این علامت به رو باشد، به این مهره یک مهره‌ی معمولی می‌گوییم.

بعد از آن، بازیکنان هر کدام ۲ اقدام در هر نوبت خواهند داشت، پس بازیکن دوم می‌تواند ۲ مهره‌ی معمولی در صفحه قرار دهد. تنها محدودیت این است که مهره باید در یک خانه‌ی خالی قرار بگیرد.

هرچند، احتمالا شما مایل به پخش کردن مهره‌های خودتان در تمام صفحه نخواهید بود. شما باید سعی کنید الگوهایی را ایجاد کنید تا به شما امکان احضار موجوداتی که در دست دارید را بدهند.

احضار یک موجود

هر کارتی که در دسته کارت شماست، موجودی را نشان می‌دهد که می‌توان آن را احضار کرد. **اگر نحوه‌ی قرارگیری مهره‌های شما در صفحه با الگوی روی کارت یکسان باشد، می‌توانید به عنوان یک اقدام آن موجود را احضار کنید.**

فرض کنید شما کارت Swordmaster را در دست دارید. الگوی این کارت ساده است. شما فقط به دو مهره در یک ردیف نیاز دارید که یک خانه بین آنها وجود داشته باشد.

(٤ خانه‌ی قرمز رنگ در گوشه‌های الگو برای نشان دادن تاثیر این کارت هستند و بخشی از نیازمندی این کارت برای احضار آن موجود نیستند).

فرض کنیم شما بازیکن شروع کننده هستید. (تصاویر از سمت چپ به راست) در اولین نوبت، شما یک مهره در صفحه قرار می‌دهید، حریف ۲ مهره در نوبت خودش در صفحه می‌گذارد، حالا نوبت شماست. به عنوان اقدام اول شما یک مهره در این مکان قرار می‌دهید:

و حالا شما الگوی روی کارت را ساخته‌اید. به عنوان اقدام دوم، Swordmaster را احضار می‌کنید.

به علامت گوشه‌ی سمت چپ و بالای کارت نگاه کنید: این علامت رده‌ی Swordmaster را به شما می‌گوید. به خانه‌ای که در الگو با حاشیه‌ی سفید مشخص شده است نگاه کنید: این خانه‌ای است که Swordmaster در آن احضار می‌شود. **جهت احضار یک موجود، مهره‌ای با رده‌ی مشخص شده در خانه‌ای که در الگو با حاشیه‌ی سفید رنگ مشخص شده است قرار دهید.** در این مورد، Swordmaster با یک مهره‌ی معمولی نشان داده می‌شود.

البته، شما می‌توانستید از یک اقدام برای قرار دادن یک مهره‌ی معمولی در این خانه استفاده کنید، حتی اگر این کارت را در دست نداشتید. اما شما Swordmaster را فقط برای قرار دادن یک مهره‌ی معمولی در صفحه احضار نکردید. **هر موجود دارای تاثیری است که به محض احضار شدن رخ می‌دهد.**

تاثیر Swordmaster به شما اجازه می‌دهد که اگر مهره‌ی معمولی حریف در یک خانه‌ی مجاور به صورت مورب قرار داشت(٤ خانه‌ای که در الگو با رنگ قرمز مشخص شده است)، آن را نابود کنید. حریف یک مهره در مجاورت مورب Swordmaster دارد. پس شما آن مهره را از بازی خارج می‌کنید (و آن را به حریف بازمی‌گردانید). علاوه بر این، Swordmaster می‌گوید که اگر شما یک مهره را نابود کردید، Swordmaster را ارتقا دهید. مهره‌ی آن را برعکس کنید تا علامت در بالا قرار بگیرد. حالا شما یک مهره‌ی حماسی در صفحه دارید.

(اگر کارت نگوید که چیزی اختیاری است، اجباری خواهد بود. تاثیر Swordmaster می‌گوید: "شما می‌توانید نابود کنید..."، یعنی می‌توانید این کار را هم نکنید. هرچند، اگر تصمیم به نابود کردن یک مهره بگیرید، باید Swordmaster را ارتقا دهید.)

به نظر می‌رسد که این حرکت، حرکت خوبی باشد، اما شما می‌توانید حتی کار کثیف‌تری بکنید: **می‌توان یک موجود را در خانه‌ای که یک مهره هم رده یا با رده‌ی پایین‌تر از آن قرار دارد احضار کرد. این کار موجب نابود شدن آن مهره می‌شود.**

بنابراین شما می‌توانید الگو را به شکلی ایجاد کنید که مهره‌ی حریف در خانه‌ی محل احضار قرار بگیرد. سپس وقتی که Swordmaster را احضار کردید، آن مهره از بین خواهد رفت. تمام اینها اثرات احضار است و تاثیرات کارت نیست.

سپس، شما می‌توانید اثر کارت را اجرا کنید و مهره‌ی دیگر حریف را نابود کنید. اگر چنین کاری کنید، باید Swordmaster را ارتقا دهید.

حال بیایید چند مثال دیگر را بررسی کنیم:

در این مورد، شما نمی‌توانید Swordmaster را احضار کنید، چون در خانه‌ی احضار که بین دو مهره‌ی شماست، یک مهره‌ی حماسی قرار دارد که از رده‌ی بالاتری نسبت به Swordmaster برخوردار است.

شما حتی می‌توانید مهره‌های خودتان را هم نابود کنید. در این شرایط، شما می‌توانید Swordmaster را احضار کنید. با احضار او مهره‌ی معمولی که میان دو مهره‌ی دیگر شماست از بین می‌رود سپس تاثیر Swordmaster اعمال می‌شود.

مهره‌های موجود در الگو را می‌توان با مهره‌هایی از رده‌ی بالاتر جایگزین کرد. در این مورد، دو مهره‌ی شما با الگوی Swordmaster همخوانی دارد و می‌توانید Swordmaster را احضار کنید. هرچند، نمی‌توانید از تاثیر آن استفاده کنید چون او فقط می‌تواند مهره‌های معمولی را از بین ببرد، نه یک مهره حماسی را.

در مثال ذیل نمونه‌ی دیگری از احضار Swordmaster آمده است که شما نمی‌توانید از تاثیر آن استفاده کنید. حتی با این وجود که شما می‌خواهید مهره‌ی معمولی خودتان را به صورت مورب حذف کنید. متن روی کارت مشخص کرده که این اثر فقط بر مهره‌های حریف اثر دارد(اما این مهره متعلق به خود شماست).

(بهتر است که همیشه به متن روی کارت دقت کنید. اگر کارت گفته بود:" شما می‌توانید یک مهره‌ی معمولی را که به صورت قطری در مجاورت شماست نابود کنید"، شما می‌توانستید مهره‌ی خودتان را هم نابود کنید، و اگر کارت گفته بود: "یک مهره‌ی معمولی که به صورت قطری در مجاورت شماست را نابود کنید" شما مجبور بودید که مهره‌ی خودتان را نابود کنید.)

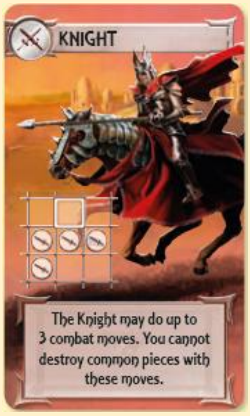
بعد از اعمال اثر موجود احضار شده

بعد از اینکه تاثیر موجود احضار شده را اجرا کردید، آن کارت را در دسته کارت‌های سوخته‌ی خود قرار دهید. مهره‌ی جدیدی که در صفحه وارد شده **دیگر آن موجود نخواهد بود.** حالا او فقط یک مهره است. مهره‌ها می‌توانند معمولی، حماسی یا افسانه‌ای باشند، اما آنها یادشان نیست که آیا در اثر احضار وارد گود شدند یا توسط شما درون گود قرار گرفته‌اند. و زمانی که تاثیر یک کارت اجرا شد، نیازی نیست که بدانید کدام مهره مربوط به کدام موجود بوده است.

اگر هر موجودی را احضار کردید، در پایان نوبتتان دوباره از دسته کارت خودتان کارت بکشید تا دوباره دقیقا ۳ کارت در دست داشته باشید.

(حتی در مثال آخر، که شما می‌توانستید Swordmaster را بدون اعمال اثر احضار کنید، همچنان این احضار دارای نتایجی است. در پایان نوبتتان، باید یک کارت جدید بکشید.)

مثال‌های بیشتر



قبلا یک روش برای وارد کردن یک مهره‌ی حماسی در صفحه را دیدیم – ارتقا دادن یک مهره‌ی معمولی با استفاده از تاثیر یک موجود احضار شده. روش دیگر این است که مستقیما یک موجود حماسی را در صفحه احضار کنیم (موجودی که در گوشه‌ی بالا و سمت چپ خود علامت حماسی داشته باشد).

به این Knight نگاه کنید. شما به ٤ مهره برای ایجاد این الگو نیاز دارید. آنها باید به شکل L قرار بگیرند، اما تمام جهات و حتی تصویر در آینه‌ی این الگو هم قابل قبول است.

در هر کدام از این چیدمان‌ها، Knight بر روی خانه‌ی سفید رنگ احضار خواهد شد:

توجه کنید که در مثال آخر، خانه‌هایی که در الگو خالی نشان داده شده است نیاز نیست که حتما خالی باشند. برای ایجاد یک الگو، فقط کافی است مهره‌هایی که بر روی کارت نشان داده شده را به همان شکل در صفحه داشته باشید. و به یاد داشته باشید، همیشه یک مهره از رده‌ی بالاتر می‌تواند در الگو به جای یک مهره از رده‌ی پایین تر که بر روی کارت کشیده شده قرار بگیرد.

به یاد دارید که می‌توان موجود را در خانه‌ای که حاوی یک مهره از همان رده یا رده‌ی پایین تر است احضار کرد. به همین دلیل است که در این مثال، شما می‌توانید Knight را در خانه‌ای که دارای مهره‌ی معمولی یا حماسی باشد احضار کنید. با این کار آن مهره نابود می‌شود و یک مهره‌ی جدید(متعلق به خودتان) که سمت آن بالا باشد در صفحه قرار می‌گیرد.

نه تنها نابود کردن مهره‌های خودتان قابل انجام است، بلکه بعضی اوقات اجباری است. به این Cannon نگاه کنید. جهت احضار آن، شما باید یکی از مهره‌های معمولی یا حماسی خودتان را در خانه‌ی سفید رنگ داشته باشید، که همان خانه‌ای است که Cannon در ان احضار می‌شود.

(توجه: در بازی کامل، اگر یک مهره‌ی افسانه‌ای در خانه‌ی سفید رنگ داشته باشید، از نظر فنی با این الگو مطابقت دارد، اما نمی‌توانید Cannon را روی آن احضار کنید، چون رده‌ی Cannon از رده‌ی آن بالاتر است.)

در این تصویر ۳ خانه‌ای که می‌توان Cannon را در آن احضار کرد مشخص شده است. در هر مورد، آن مهره با یک مهره‌ی جدید حماسی جایگزین می‌شود و شما می‌توانید از تاثیرات Cannon استفاده کنید.

(توجه کنید که متن روی Cannon می‌گوید: "شما می‌توانید یکی از جهات مشخص شده را انتخاب کنید...". اگر هیچ جهتی را انتخاب نکنید، نمی‌توانید مهره‌های "آن جهت" را نابود کنید. به بیان دیگر، شما می‌توانید تصمیم بگیرید که از تاثیر Cannon استفاده نکنید. اما، اگر یک جهت را انتخاب کردید، باید تمام مهره‌های معمولی آن جهت را نابود کنید، حتی مهره‌های خودتان).

حرکات و جهش‌ها

شما نمی‌توانید از هیچ کدام از ۲ اقدام خود برای حرکت دادن مهره‌هایتان استفاده کنید. **حرکت فقط در اثر احضار موجودات خاص یا Flare ها اتفاق می‌افتد.**

حرکت همیشه به **یکی از ۸ خانه‌ی مجاور** است. ٤ خانه‌ی اطراف **مجاور به صورت عمودی** نامیده می‌شوند. ٤ خانه‌ی گوشه **مجاور به صورت قطری** نامیده می‌شوند.

به صورت کلی ۲ نوع حرکت وجود دارد: استاندارد (standard move) و مبارزه‌ای (Combat move).

حرکت استاندارد حرکتی است که در آن مهره می‌تواند وارد یک خانه‌ی خالی یا خانه‌ای با مهره‌ی رده پایین تر از خود شود. حرکت کردن به خانه‌ای که خالی نیست موجب نابود شدن آن مهره می‌شود. (مهره‌ی رده بالاتر آن را له می‌کند). شما می‌توانید با حرکت کردن هم مهره‌ی حریف و هم مهره‌ی خودتان را نابود کنید.

در این تصویر حرکات استاندارد قابل انجام برای دو مهره به تصویر کشیده شده است. توجه کنید که یک مهره‌ی حماسی می‌تواند وارد یک خانه‌ی خالی یا خانه‌ای با مهره‌ی معمولی شود. مهره‌ی معمولی فقط می‌تواند با حرکت استاندارد وارد خانه‌های خالی شود. هیچ مهره‌ی رده پایین تری برای مهره‌ی معمولی وجود ندارد تا آن را له کند.

حرکت مبارزه‌ای حرکتی است که در آن مهره وارد یک خانه‌ی خالی یا خانه‌ای با مهره‌ی هم رده یا رده پایین تر خواهد شد. بنابراین حرکت مبارزه‌ای همان حرکت استاندارد است با این تفاوت که می‌توان وارد خانه‌ای با مهره‌ی هم رده شد. مهره‌ی حماسی‌ای که یک حرکت مبارزه‌ای انجام دهد می‌تواند وارد هر کدام از ۸ خانه‌ی اطراف خود – به جز خانه‌هایی که دارای مهره‌ی افسانه‌ای باشند – بشود. یک مهره‌ی معمولی که حرکت مبارزه‌ای انجام می‌دهد می‌تواند وارد خانه‌های خالی یا دارای مهره‌ی معمولی بشود.

هیچگاه نمی‌توان در یک خانه دو مهره داشت. حرکت کردن به یک خانه که توسط مهره‌ی دیگری اشغال شده است (چه با حرکت استاندارد و چه با حرکت مبارزه‌ای) آن مهره را نابود می‌کند. شما می‌توانید با انجام حرکت هم مهره‌های خودتان و هم مهره‌های حریف را نابود کنید. هر زمان که یک مهره نابود شود به انبار صاحبش بازمی‌گردد.

اگر یک مهره بتواند چندین حرکت انجام دهد، هر کدام را به ترتیب انجام خواهید داد، و وارد هر خانه‌ی اشغال شده‌ای که بشوید آن مهره را نابود خواهید کرد.

برخی از کارت‌ها محدودیت‌های بیشتری بر روی نوع حرکات مجاز قرار می‌دهند. به عنوان مثال، Knight حرکات مبارزه‌ای انجام می‌دهد، اما نمی‌تواند مهره‌های معمولی را با این حرکات نابود کند (هر رنگی که باشند).

جهش مثل حرکت است، اما نیازی نیست که حتما به خانه‌های مجاور باشد. بنابراین در یک جهش استاندارد، شما مهره را برمی‌دارید و یک خانه‌ی خالی یا یک خانه که حاوی مهره‌ای با رده‌ی پایین تر است قرار می‌دهید. و در یک جهش مبارزه‌ای شما می‌توانید وارد هر خانه‌ای به جز آنهایی که دارای مهره با رده‌ی بالاتر هستند بشوید. مثل حرکت ، در جهش هم اگر وارد خانه‌ی اشغال شده شوید آن مهره نابود خواهد شد. (اما مهره‌های بین مبدا و مقصد نابود نخواهند شد، چون حرکتی به داخل آن خانه ها انجام نشده است.)

مثل حرکت، گاهی برخی کارت‌ها محدودیت‌های بیشتری برای جهش مشخص می‌کنند.

این تاثیرات کارت‌ها در برگه‌ی قوانین کامل آورده شده است.

استفاده از یک Flare

هر بازیکن یک کارت Flare در دست دارد. Flare در واقع قدرتی است که در صورت بهم خوردن تعادل در گود مبارزه، می‌توانید از مهره‌های حریف بیرون بکشید. اگر تعداد مهره‌های حریف خیلی بیشتر از شما شود، شما امکانی پیدا می‌کنید که به شکل عادی در اختیار نداشتید.

هر Flare دارای دو تاثیر است. **در صورتی می‌توانید از یک Flare استفاده کنید که حداقل یکی از شرایط آن Flare را داشته باشد.**

شرایط بالا را در صورتی کسب می‌کنید که تعداد مهره‌های ارتقا یافته‌ی حریف حداقل به تعداد مشخص شده در این قسمت از شما بیشتر شود. (مهره‌های افسانه‌ای و حماسی به عنوان مهره‌ی ارتقا یافته به حساب می‌آیند. البته در اولین بازی، شما فقط مهره‌های حماسی را حساب خواهید کرد چون بدون موجودات افسانه‌ای بازی می‌کنید.). به عنوان مثال، اگر حریف حداقل ٤ مهره‌ی ارتقا یافته بیشتر از شما در صفحه داشته باشد، می‌توانید این کارت را بازی کنید.

شرایط پایین را در صورتی کسب می‌کنید که کل مهره‌های حریف حداقل به تعداد مشخص شده از تعداد مهره‌های شما بیشتر شود. بنابراین شما می‌توانید کارت این مثال را زمانی بازی کنید که حریف شما حداقل پنج مهره بیشتر از شما در صفحه داشته باشد (تمام مهره‌ها را بشمارید، بدون توجه به رده‌ی آنها).

هر کدام از این شرایط دارای تاثیر مختص به خود است. اگر شما شرایط بالا را داشته باشید، می‌توانید کارت را بازی کنید تا از تاثیر بالایی استفاده کنید. ممکن است کارت را برای استفاده از تاثیر پایینی بازی کنید. اگر هر دو شرایط ذکر شده بر روی کارت را داشته باشید، می‌توانید از هر دو تاثیر استفاده کنید، اما به ترتیب، ابتدا بالایی و سپس پایینی. (نگران نباشید که ممکن است تاثیر بالایی تعداد مهره‌ها را در صفحه تغییر دهد، بررسی شرایط قبل از اعمال تاثیر اتفاق می‌افتد نه بعد از آن). **اگر هیچ کدام از شرایط را نداشته باشید، نمی‌توانید از Flare استفاده کنید.**

استفاده از یک Flare یک اقدام به حساب نمی‌آید. شما می‌توانید Flare را **قبل یا بعد از یک اقدام** استفاده کنید، اما نه در زمان انجام یک اقدام. کارت را بر روی میز بگذارید، یک یا هر دو تاثیر را اعمال کنید، و سپس آن را به دسته کارت‌های سوزانده شده‌ی Flare منتقل کنید. در پایان نوبتتان، یک کارت Flare جدید بکشید. (بنابراین شما همیشه نوبت خود را با یک کارت Flare در دستتان آغاز می‌کنید، و هیچ گاه نمی‌توانید در یک نوبت بیشتر از یک کارت Flare بازی کنید.)

بیایید یک مثال ببینیم:

بازیکن آبی دو مهره‌ی ارتقا یافته بیشتر از بازیکن قرمز دارد و در مجموع هم ۲ مهره بیشتر از او دارد. **بازیکن قرمز هیچ کدام از شرایط را ندارد** و نمی‌تواند در این لحظه Flare را بازی کند.

بازیکن آبی ۳ مهره‌ی ارتقا یافته بیشتر از بازیکن قرمز دارد. بنابراین **قرمز شرایط بالایی را داراست.** قرمز می‌توانید این کارت Flare را بازی کند تا ۱ مهره‌ی معمولی در یک خانه‌ی خالی از صفحه قرار دهد. این عمل یک اقدام حساب نمی‌شود.

بازیکن آبی ۸ مهره بیشتر از قرمز دارد، بنابراین قرمز **شرایط پایینی را داراست.** قرمز می‌تواند این Flare را بازی کند تا یک حرکت مبارزه‌ای یا ۲ حرکت استاندارد انجام دهد. انجام این عمل یک اقدام به حساب نمی‌آید.

آبی ٤ مهره‌ی ارتقا یافته بیشتر از قرمز دارد و در مجموع هم ٤ مهره بیشتر از قرمز دارد. بنابراین **قرمز هر دو شرایط را داراست.** قرمز می‌تواند این کارت را بازی کند تا از هر دو تاثیر استفاده کند. ابتدا، قرمز یک مهره‌ی معمولی در یک خانه‌ی خالی قرار می‌دهد. سپس می‌تواند یک حرکت مبارزه‌ای یا ۲ حرکت استاندارد انجام دهد. مثل همیشه، این عمل یک اقدام به حساب نمی‌آید. (بعد از اینکه قرمز از تاثیر بالایی استفاده کند، آبی ۳ مهره بیشتر از قرمز دارد، اما مهم نیست. قرمز از تاثیر پایینی هم بهره مند می‌شود زیرا در زمان بازی کردن Flare شرایط آن برقرار بوده است).

(توجه کنید که ترتیب انجام مهم است: در مثال آخر، قرمز می‌تواند یک مهره‌ی معمولی در صفحه بگذارد و سپس آن را حرکت دهد. اما نمی‌تواند یک مهره را حرکت دهد و سپس یک مهره‌ی معمولی در آن خانه‌ی خالی شده بگذارد. همیشه اول باید تاثیر بالایی اجرا شود).

در این مثال قرمز شرایط پایینی را داراست. اگر او این Flare را در ابتدای نوبتش بازی کند، یک اقدام به دست می‌آورد، اما نمی‌تواند از بخش "ارتقا" تاثیر پایینی استفاده کند. اما، او می‌تواند از اولین اقدامش برای قرار دادن یک مهره‌معمولی استفاده کند. همچنان تعداد مهره‌های آبی ٦ عدد از او بیشتر است، بنابراین می‌تواند از Flare برای ارتقا دادن آن مهره‌ی معمولی استفاده کند و یک اقدام به دست آورد. به این شکل اکنون او ۲ اقدام داراست (یکی از اقدام‌های خودش و یک اقدام هم از طریق Flare به او داده شده است).

(زمانی که یک کارت می‌گوید "یک اقدام به دست آورید"، به این معنی است که ۱ اقدام به تعداد اقدامی که در این نوبت برای شما باقی مانده اضافه کنید.. به عنوان مثال، اگر قرمز بعد از انجام دومین اقدام خود در این نوبت، یک اقدام به دست می‌آورد، او می‌توانست یک اقدام دیگر قبل از پایان نوبتش انجام دهد).

(در مورد Flare ها به عنوان چیزی که بازیکنان ضعیف در زمانی که حریف بر آنها مسلط شده از آن استفاده می‌کنند نگاه نکنید. Flare یکی از مکانیزم‌های بازی است که بازیکنان باهوش از آن در جهت منافع خود استفاده می‌کنند. اگر تمرکز حریف بر نابود کردن مهره‌های شماست، ممکن است بتوانید با استفاده از Flare وظایفی که حریف نادیده گرفته است را کامل کنید).

برگرداندن حرکت

فرض کنید که از اولین اقدام خود برای قرار دادن یک مهره‌ی معمولی در صفحه استفاده کرده‌اید تا بتوانید با اقدام دوم یک موجود را احضار کنید... و ناگهان می‌فهمید که نمی‌توانید آن موجود را احضار کنید، یا اینکه احضار کردن آن موجود تاثیری که شما در پی آن بودید را ندارد. به غیر از زمانی که با حریف قرارداد کرده باشید که طور دیگری بازی کنید، شما می‌توانید اقدامات خود را بازگردانید و به شکل متفاوتی آن را انجام دهید. حتی برای شرایط پیچیده‌تر مثل اعمال تاثیر یک موجود یا Flare هم این قانون برقرار است.

(ممکن است فکر کنید که امکان برگرداندن حرکت بازی را کُند کند. در حقیقتف این کار بازی را سریع‌تر می کند چون شما مجبور نیستید همه چیز را قبل از بازی کردن در ذهنتان مجسم کنید).

البته، زمانی که نوبتتان تمام شد و شروع به کشیدن کارت یا تکمیل کردن یک وظیفه کردید، دیگر برای برگرداندن حرکت دیر شده است.

وظایف

صفحه‌ی وظایف همیشه حاوی ۳ وظیفه‌ی فعلی است – این ها وظایفی هستند که شما باید سعی کنید آنها را انجام دهید. همچنین شما همیشه کارت بالای دسته کارت‌ها را می‌بینید – وظیفه‌ی بعدی که در صورت تکمیل شدن یک وظیفه جایگزین آن خواهد شد.

شما فقط در پایان نوبتتان می‌توانید ادعای تکمیل شدن یک وظیفه را بکنید، بعد از انجام اقداماتتان. متن روی کارت آنچه که برای تکمیل شدن وظیفه مورد نیاز است را به شما می‌گوید. **شما در هر نوبت فقط می‌توانید ۱ وظیفه را کامل کنید.**

چندین نوع وظیفه وجود دارد. (نوع وظایف در گوشه‌ی سمت چپ و بالای آنها مشخص شده است).

برخی از وظایف را می‌توان با داشتن مهره بر روی خانه‌های رنگی کامل کرد. اگر وظیفه نیاز به مهره‌ی "ارتقا یافته" داشته باشد، به معنی مهره‌ی حماسی یا افسانه‌ای است. (بنابراین "ارتقا یافته" در بازی اول شما فقط به معنی "حماسی" است.)

برخی از وظایف را می‌توان با داشتن مهره‌ها در چینش خاصی کامل کرد. برخی از این وظایف نیاز به مهره‌های ارتقا یافته هم دارند.

برخی از وظایف را می‌توان با چینش مهره‌ها به شکلی خاص نسبت به مهره‌های حریف کامل کرد.

(برای کامل کردن هر کدام از ۳ وظیفه‌ی بالا، شما باید در پایان نوبتتان چینش خواسته شده را در صفحه داشته باشید).

برخی از وظایف را می‌توان با احضار موجودات کامل کرد. تنها راه احضار موجودات استفاده از اقدام "احضار یک موجود" است. مهره‌هایی که در اثر تاثیرات یک کارت یا با اقدام "قرار دادن یک مهره" وارد صفحه‌ی بازی می‌شوند فقط مهره هستند، موجود احضار شده نیستند.

برخی از وظایف را می‌توان با نابود کردن مهره‌های حریف کامل کرد. مهره‌ها را می‌توان با احضار کردن موجودات بر روی آنها یا با حرکت کردن به درون خانه‌ی آنها، یا بر اثر تاثیراتی مثل "نابود کردن" و "تبدیل کردن" ، از بین برد.

(اگر یک وظیفه مثل آخرین وظیفه‌ی صفحه‌ی قبل در بین وظایف فعلی بود، مهره‌های نابود شده را در کناری بگذارید تا بتوانید آنها را بررسی کنید. در پایان نوبتتان آنها را به حریف بازگردانید.)

اگر شرایط یکی از وظایف را داشتید، می‌توانید آن را بردارید. اگر شرایط بیش از ۱ وظیفه را داشتید، فقط می‌توانید یکی از آنها را بردارید. (اما می‌توانید بعدی را در نوبت بعد بردارید).

در هنگام برداشتن یک وظیفه، آن را بردارید و در مقابل خود در کنار دسته کارتتان قرار دهید. عدد گوشه‌ی سمت راست تعداد امتیازی که گرفتید را به شما می‌گوید. وظیفه‌ی بالایی دسته کارت وظایف را بردارید و به جای وظیفه‌ی برداشته شده قرار دهید. اکنون این وظیفه یکی از وظایف فعلی است. کارت بالایی دسته کارت وظایف را رو کنید و در بالای دسته کارت وظایف قرار دهید تا بدانید که وظیفه‌ی بعدی چیست.

پایان بازی

مجموع امتیازات شما، **مجموع امتیازات روی کارت‌های وظایفی است که کامل کرده‌اید.**

بازی زمانی تمام می‌شود که یکی از بازیکنان آخرین کارت را از دسته کارتش بکشد، یا زمانی که یک بازیکن ٦ امتیاز یا بیشتر کسب کند. بازیکنی برنده است که بیشترین امتیاز را داشته باشد.

خلاصه‌ی اولین بازی شما

- بازیکنان به نوبت بازی می‌کنند. اولین بازیکن فقط می‌تواند ۱ اقدام در اولین نوبتش انجام دهد، بعد از آن، هر بازیکن ۲ اقدام خواهد داشت.
- اقدامات قابل انجام قرار دادن یک مهره‌ی معمولی در یک خانه‌ی خالی از صفحه یا احضار کردن یک موجود است.
- زمانی که از یک اقدام برای احضار یک موجود استفاده می‌کنید، یک مهره از رده‌ی مشخص شده برای آن موجود در صفحه قرار می‌دهید(هر مهره‌ای که قبلا در آن خانه بوده را نابود کنید)، تاثیر آن موجود را اعمال کنید و کارتش را بسوزانید.
- همچنین در صورتی که یکی از شرایط Flare را داشته باشید می‌توانید از آن استفاده کنید. این کار یک اقدام به حساب نمی‌آید. هر تاثیری که شرایط آن را دارید اعمال کنید و سپس کارت را بسوزانید.
- در پایان نوبتتان، اگر نیازمندی یکی از وظایف فعلی را انجام داده باشید، می‌توانید آن را بردارید.
- سپس در صورت لزوم کارت بکشید، تا دوباره ۳ موجود و ۱ Flare در دستتان داشته باشید. بعد از کشیدن کارت، نوبت حریف شماست.
- بازی زمانی تمام می‌شود که یکی از بازیکنان به امتیاز ٦ برسد یا اینکه یکی از بازیکنان آخرین کارت را از دسته کارتش بکشد.

قوانین یک بازی کامل

تا اینجا، ما نسخه‌ی خاصی از قوانین که برای معرفی بازی به بازیکنان تازه وارد طراحی شده است را معرفی کردیم. حتی بازیکنان حرفه‌ای هم برای یاد دادن بازی بهتر است که از این قوانین استفاده کنند. در این بخش، تفاوت‌های میان قوانین بازیکن تازه وارد و نسخه‌ی کامل بازی را شرح می‌دهیم. این قوانین برای تمامی سبک‌های بازی Tash-Kalar برقرار هستند.

دسته کارت بازیکنان و مهره‌ها

در نسخه‌ی کامل بازی، شما می‌توانید از هر کدام از دسته کارت‌های بازی استفاده کنید (هر بازیکن می‌تواند یک دسته را انتخاب کند و یا آنها را به صورت تصادفی بین بازیکنان تقسیم کنید). شما تمامی مهره‌های آن رنگ را به همراه ۳ مهره‌ی افسانه‌ای همان رنگ استفاده خواهید کرد.

(توصیه‌ی ما این است که در اولین بازی از دسته کارت‌های امپراتوری(آبی و قرمز) استفاده کنید چون آنها مشابه به هم و سنتی هستند. اما اگر بخواهید می‌توانید در اولین بازی از سایر دسته کارت‌ها هم استفاده کنید.

موجودات افسانه‌ای

در نسخه‌ی کامل بازی، شما می‌توانید موجودات افسانه‌ای احضار کنید. این موجودات از دسته کارت مشترک بین بازیکنان وارد بازی می‌شوند.

(احضار کردن یک موجود افسانه‌ای ساده نیست، و ممکن است در طول یک بازی اصلا چنین موجودی احضار نشود. زمانی که مشغول یادگیری هستید، انجام وظایف و مبارزه با حریف به اندازه‌ی کافی چالش برانگیز هست. اگر بخواهید در عین حال به فکر ساختن الگوهای افسانه‌ای هم باشید ممکن است بازی به شدت کُند شود.به همین خاطر است که در نسخه‌ی ساده شده‌ی قوانین، موجودات افسانه‌ای را حذف کردیم.

اما، اگر بازی اول خود را به سبک Deathmatch انجام دهید، نیازی نیست که نگران افزودن موجودات افسانه‌ای به بازی باشید. Deathmatch دارای وظایف نیست.)

کارت‌های افسانه‌ای

در زمان چینش بازی، دسته کارت افسانه‌ای را بُر بزنید و در کنار دسته کارت Flare ها قرار دهید. هر بازیکن باید ۲ کارت افسانه‌ای در شروع بازی به دستش اضافه کند.

در پایان هر نوبت، زمانی که دوباره دست خود را از کارت پُر می‌کنید، همیشه باید ۳ موجود از دسته کارت خودتان، ۲ موجود افسانه‌ای و ۱ کارت Flare در دستتان داشته باشید.

احضار کردن یک موجود افسانه‌ای

موجودات افسانه‌ای هم مثل دیگر موجودات هستند و احضار کردن آنها شبیه به احضار موجوداتی است که در دسته کارت خودتان یافت می‌شود. اما، در الگوی موجودات افسانه‌ای ، مهره‌های حماسی در بخش‌های خاصی از الگو باید وجود داشته باشند. اگر در الگو یک مهره‌ی معمولی کشیده شده باشد، شما می‌توانید به جای آن هر مهره‌ای داشته باشید، اما یک مهره‌ی حماسی فقط می‌تواند با مهره‌های حماسی یا افسانه‌ای جایگزین شود.

مهره‌های افسانه‌ای

زمانی که یک موجود افسانه‌ای احضار می‌کنید، یک مهره‌ی افسانه‌ای در صفحه خواهید گذاشت. این مهره‌ها از تمام مهره‌های حماسی و معمولی رده‌ی بالاتری دارند.

به یاد دارید که رده‌ی مهره‌ها در زمان تصمیم گیری در مورد امکان حرکت مهره به یک خانه‌ی اشغال شده یا احضار کردن یک موجود در یک خانه‌ی اشغال شده مهم است. به عنوان مثال، یک مهره‌ی افسانه‌ای می‌تواند با یک حرکت استاندارد وارد یک خانه با مهره‌ی حماسی شود، اما یک مهره‌ی حماسی نمی‌تواند با یک حرکت مبارزه‌ای وارد خانه‌ای شود که در آن مهره‌ی افسانه‌ای وجود دارد.

اگر در کارت به **مهره‌ی غیر افسانه‌ای،** اشاره شده باشد به معنای مهره‌های حماسی و معمولی است. اگر در کارت به **مهره‌ی ارتقا یافته** اشاره شود، منظور مهره‌های حماسی و افسانه‌ای است.

اقدام سوزاندن کارت

در اکثر مواقع شما از تمامی اقدامات خود یا برای قرار دادن مهره در صفحه یا برای احضار یک موجود استفاده می‌کنید. در بازی کامل، شما همچنین می‌توانید از اقدام خود برای سوزاندن کارت از دستتان استفاده کنید. **شما نمی‌توانید در هر نوبت بیشتر از یک بار اقدام سوزاندن کارت را انجام دهید.**

(اقدام سوزاندن کارت به ندرت مورد نیاز خواهد بود. انجام آن نیاز به کمی تجربه دارد تا بدانید که آیا کارت‌های دست شما برای موقعیت فعلی نامناسب است یا خیر و آیا سوزاندن آنها ارزش یک اقدام را دارد یا خیر. به همین دلیل است که در بازی اول این قانون را حذف کردیم.)

جهت شروع اقدام سوزاندن کارت، **۱ کارت که مربوط به دسته کارت خودتان است را بسوزانید (و نه کارت افسانه‌ای).** این کارت وارد دسته کارت سوزانده شده‌ی شما می‌شود.

سپس شما می‌توانید **یک یا تعداد بیشتری کارت از دستتان به زیر دسته کارت‌های متناظرشان بازگردانید (به پشت).** اگر چند کارت را به زیر یک دسته‌ی یکسان برمی‌گردانید، ترتیب قرار گرفتن آنها را شما انتخاب می‌کنید. مهم نیست که چند کارت را بازمی‌گردانید، همچنان تمام این‌ها همان یک اقدام سوزاندن کارت محسوب می‌شود.

مثال: اگر شما بخواهید از ۳ موجود مربوط به دسته کارت خودتان، ۱ موجود افسانه‌ای و ۱ کارت Flare خلاص شوید، باید ابتدا یک موجود مربوط به دسته کارت خودتان را بسوزانید.این کارت به دسته کارت سوزانده شده‌ی شما می‌رود. سپس ۲ موجود دیگر که مربوط به دسته کارت خودتان هستند را به زیر دسته کارتتان انتقال دهید، به هر ترتیب دلخواه. سپس کارت Flare و کارت افسانه‌ای را به زیر دسته کارتشان انتقال دهید، و کارت افسانه‌ای که میخواهید نگه دارید را در دستتان نگه دارید. تمام اینها یک اقدام است.

در پایان نوبت، دوباره دستتان را با کارت‌ها به صورت کامل پر کنید.

کمبود مهره

مهره‌های نابود شده به صاحبش بازخواهد گشت، اما با این حال، ممکن است بعد از چندین نوبت از بازی، تمام مهره‌های شما در صفحه‌ی بازی باشند (تمامی مهره‌های حماسی/معمولی یا افسانه‌ای شما). در چنین حالتی، **برخی از اثرات کارت را نمی‌توان انجام داد.** (که شامل تبدیل کردن، ارتقا دادن، تنزل دادن، و قرار دادن یک مهره در صفحه است. قوانین کامل را مشاهده کنید.). اما، **امکان انجام اقدام مهره‌گذاری در صفحه یا احضار یک موجود فراهم است** حتی اگر آن نوع مهره وجود نداشته باشد. جهت جزئیات، بخش اقدام "مهره‌گذاری" و "احضار یک موجود" از قوانین کامل را مشاهده کنید.

(این اتفاق بسیار نادر است، و معمولا در مورد مهره‌های افسانه‌ای رخ می‌دهد، بنابراین قوانین کمبود مهره برای بازی ابتدایی شما مهم نیست).

پایان دادن به بازی

در اولین بازی، زمانی که یکی از بازیکنان به امتیاز ۶ برسد و یا آخرین کارت دسته کارت خودش را بردارد بازی را متوقف می‌کنید. در بازی کامل، شما یک تلنگر پایان بازی خواهید داشت.

سبک‌های مختلف Tash-Kalar دارای تلنگرهای پایان بازی متفاوتی هستند، اما یک قانون در تمام آنها مشترک است: **اگر تلنگر پایان بازی زده شود، هر بازیکن یک نوبت کامل دیگر بازی خواهد کرد.**

زمانی که تلنگر پایان بازی زده شد، اتفاقات ذیل به ترتیب خواهند افتاد:

۱. بازیکن فعلی نوبت خودش را تمام می‌کند و اعلام می‌کند که تلنگر انتهای بازی زده شده است. این بازیکن آخرین بازیکن بازی خواهد بود.

۲. بازی با ترتیب معمول ادامه پیدا می‌کند و هر بازیکن آخرین نوبت خود را بازی می‌کند. (در یک بازی دو نفره، به این معنی است که حریف بازیکنِ آخر، یک نوبت دیگر بازی می‌کند).

۳. بازیکن آخر یک نوبت پایانی بازی خواهد کرد.

٤. بازیکنان امتیازات خود را طبق قوانین سبکی که بازی کردند مقایسه می‌کنند.

البته، اگر تمام بازیکنان قبول داشته باشند که نتیجه‌ی بازی مشخص است، شما می‌توانید نوبت آخر را بازی نکنید و مستقیما به سراغ تعیین برنده بروید. اما گاهی اوقات آخرین نوبت‌ها می‌توانند برگشت‌های هیجان انگیزی را فراهم کنند.

(در سبک High Form این برگشت معمولا شامل احضار و نابود کردن موجودات افسانه‌ای است. به همین دلیل است که این قانون را از بازی اول حذف کردیم).

شکستن تساوی

تمامی سبک‌های Tash-Kalar از تساوی شکن یکسانی استفاده می‌کنند. (اما در Deathmatch Melee، یک قانون تساوی شکن خاص وجود دارد که ابتدا آن قانون اعمال خواهد شد).

اگر بازیکنان مساوی شوند، تساوی به نفع بازیکنی خواهد شکست که تعداد مهره‌ی ارتقا یافته بیشتری در صفحه داشته باشد. اگر باز هم بازیکنان مساوی بودند، تساوی به نفع بازیکنی خواهد شکست که بیشترین مهره را در صفحه داشته باشد.

در صورتی که باز هم بازیکنان مساوی بودند، بازی مساوی می‌شود.

سبک‌های مختلف Tash-Kalar

تمامی سبک‌های Tash-Kalar از قوانین بازی کامل که در سر فصل قبلی بررسی کردیم پیروی می‌کنند.

روش امتیازگیری آنها متفاوت است و هرکدام تعدادی قوانین خاص دارند.

High Form (۲ نفره یا تیمی)

بعد از اینکه اولین بازی خود را انجام دادید، اکثر قوانین سبک High Form را یاد گرفته‌اید. تفاوت High Form و Deathmatch در استفاده از وظایف است.

چینش بازی برای High Form

از این سمت صفحه‌ی بازی که در خانه‌های مرکزی نشانه‌گذاری شده است استفاده کنید.

این خانه‌ها برای برخی از وظایف مهم هستند.

در زمان شروع بازی هیچ مهره‌ای در گود مبارزه وجود نخواهد داشت.

وظایف

صفحه‌ی وظایف را مثل بازی اولی که انجام دادید بچینید.

تمام وظایف را با هم بُر بزنید. شما از تمامی کارت‌های وظایف استفاده خواهید کرد، حتی از وظایف پیشرفته (که در پس زمینه دارای علامت هستند).

دو محدودیت در نسخه‌ی کامل بازی وجود دارد: **در سه وظیفه‌ی اولیه‌ی بازی نباید هیچ وظیفه‌ی پیشرفته‌ای وجود داشته باشد و هیچ گاه نباید سه عدد یا بیشتر وظیفه از یک نوع وجود داشته باشد** (نوع وظایف در گوشه‌ی سمت چپ و بالای وظایف کشیده شده است).

زمانی که **۳ وظیفه‌ی اول** را رو می‌کنید، هر کارت پیشرفته‌ای را نادیده بگیرید، تا ۳ وظیفه‌ی غیر پیشرفته داشته باشید. اگر تمامی ۳ وظیفه از یک نوع بودند، سومین وظیفه را نادیده بگیرید و آنقدر کارت وظیفه بکشید که یک کارت وظیفه‌ی غیر پیشرفته با نوع متفاوت ظاهر شود.

سپس تمامی وظایف نادیده گرفته شده را با وظایف دیگر بُر بزنید. حالا باید ۳ کارت وظیفه‌ی غیر پیشرفته به رو داشته باشید که حداقل از ۲ نوع متفاوت باشند. کارت بالایی دسته کارت وظایف را رو کنید. این کارت **وظیفه‌ی بعدی** است. وظیفه‌ی بعدی ممکن است پیشرفته یا غیر پیشرفته باشد. مهم نیست. قوانین فقط از بروز وظایف پیشرفته در ۳ وظیفه‌ی اول جلوگیری می‌کند.

اما، اگر وظیفه‌ی بعدی دارای نوع مشابه با دو عدد از وظایف فعلی بود، باید یک وظیفه‌ی بعدی دیگر رو کنید. این کارت را به پشت در زیر دسته کارت وظایف قرار دهید و کارت بعدی را رو کنید. این قانون را هر زمان که یک کارت وظیفه‌ی بعدی در طول بازی رو می‌کنید بررسی و اعمال کنید.

پایان بازی

در High Form، **فقط در پایان نوبت هر بازیکن تلنگر پایان بازی را بررسی می‌کنید.**

امتیاز تمام وظایفی که کامل کرده‌اید را بشمارید و **۱ امتیاز به ازای هر مهره‌ی افسانه‌ای** که در صفحه دارید به آن اضافه کنید. این امتیاز شماست.

اگر هر کدام از بازیکنان ۹ امتیاز یا بیشتر داشت، تلنگر پایان بازی زده شده است. همچنین اگر یکی از بازیکنان آخرین کارت دسته کارتش را بکشد هم تلنگر پایان بازی زده می‌شود.

هر بازیکن یک نوبت کامل دیگر خواهد داشت. چون ممکن است در نوبت آخر مهره‌های افسانه‌ای از بین بروند، ممکن است که هر دو بازیکن در پایان بازی کمتر از ۹ امتیاز داشته باشند. مهم نیست. بازی به هر حال تمام شده است.

بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده است. تساوی شکن‌ها قبلا توضیح داده شده است.

Deathmatch Duel (۲ نفره یا تیمی)

سبک ۲ نفره‌ی بعدی در Tash-Kalar، سبک Deathmatch Duel است. شما می‌توانید از این قوانین حتی برای بازیکنان تازه وارد در بازی اول استفاده کنید. Deathmatch ها سیستم امتیازشماری سر راستی دارند.

صفحات بازی

از این سمت صفحه‌ی بازی که در برخی خانه‌های دارای علامت است استفاده کنید.

از کارت‌های وظایف و صفحات وظایف استفاده نخواهید کرد. در عوض دو صفحه‌ی امتیازشماری بردارید و آنها را به یکدیگر متصل کنید تا صفحه‌ی امتیازشماری Deathmatch Duel ایجاد شود که دارای اعداد صفر تا ۲۱ است. این صفحه عملکرد شما برای سرگرم کردن تماشاگران در گود مبارزه را ارزیابی می‌کند.

بازیکنان

هر بازیکن یک مهره‌ی خود را در فضای صفر صفحه‌ی امتیاز شماری قرار می‌دهد. هر زمان که بازیکنی امتیاز گرفت، مهره‌ی خودش را در این صفحه جلو می‌برد.

در یک بازی به سبک Deathmatch، بازیکنان بازی را با یک مهره در صفحه آغاز می‌کنند. بازیکن آغاز کننده را مشخص کنید. بازیکن دوم ۱ مهره از هر بازیکن را بردارد و در هر کدام از دو خانه‌ی علامت گذاری شده با یک مهره قرار دهد. مثل همیشه، بازیکن شروع کننده بازی را با یک اقدام شروع می‌کند و پس از آن بازیکنان ۲ اقدام در هر نوبت انجام می‌دهند.

(انتخاب خانه‌های اولیه تقریبا فرمالیته است. هرچند، ممکن است بر مکتب کوهستان تاثیرگذار باشد چون برخی از تاثیرات آنها به خانه‌های قرمز و سبز بستگی دارد).

نحوه‌ی بازی

در طول بازی، شما می‌توانید به این شکل امتیاز کسب کنید:

امتیاز برای نابود کردن مهره‌ها

به جای کامل کردن وظایف، بازیکنان برای نابود کردن مهره‌های حریف امتیاز کسب می‌کنند. تماشاگران اینجا هستند تا نابودی را ببینند!

در نوبتتان، تمامی مهره‌هایی که از حریف نابود می‌کنید در کنار صفحه قرار دهید. (تبدیل کردن یک مهره‌ی دشمن به مهره‌ی خودتان هم نابودی حساب می‌شود). در پایان نوبتتان، مهره‌های نابوده شده‌ی حریف را به او بازگردانید و به این شکل امتیاز کسب کنید:

- ۲ امتیاز به ازای هر مهره‌ی افسانه‌ای
- ۱ امتیاز به ازای هر مهره‌ی حماسی
- ۱ امتیاز به ازای هر جفت مهره‌ی معمولی

اگر تعداد فردی از مهره‌های معمولی حریف را نابود کنید، امتیازی بابت مهره‌ی جفت نشده کسب نمی‌کنید.

امتیاز احضار موجودات افسانه‌ای

اگر یک موجود افسانه‌ای احضار کردید، ۱ امتیاز بگیرید. تماشاگران عاشق دیدن اژدهایان و موجودات شگفت‌انگیز هستند.

این بخش با سبک High Form متفاوت است، که شما در آن سبک در انتهای بازی به ازای هر مهره‌ی افسانه‌ای که روی صفحه داشته باشید امتیاز کسب می‌کردید. در یک بازی به سبک Deathmatch Duel، امتیاز در ازای احضار کردن یک موجود با علامت بر روی کارتش به شما داده می‌شود. مهره‌های افسانه‌ای که به شکل دیگری وارد صفحه‌ی بازی شوند به شما امتیازی نخواهند داد. همچنین، زمانی که مهره‌ی افسانه‌ای شما نابود شود امتیاز کسب شده را از دست نمی‌دهید (هرچند همانطور که توضیح داده شد، حریف برای نابود کردن آنها امتیاز کسب می‌کند).

امتیاز Flare ها

تماشاگران عاشق منظره‌ی Flare شما هستند. هرچند، تشویق آنها برای شما نیست، برای حریف شماست – تماشاگران به انرژی فراوانِ ساطع شده از سنگ‌های کلاریت حریف شما خیره شده‌اند، و می‌دانند که شما تصمیم گرفته‌اید که برای مقابله با چیرگی حریف از یک Flare استفاده کنید.

هر زمان که یک Flare را استفاده کنید، حریف شما یک امتیاز می‌گیرد. مهم نیست که از یک تاثیر Flare استفاده کنید یا از هر دو تاثیر.

(ممکن است اینطور به نظر برسد که استفاده از Flare به ضرر شماست و به حریف یک امتیاز می‌دهد. اما گاهی اوقات این کار ضروری است. مطمئنا، حریف شما در صورتی که تعداد مهره‌های شما از او کمتر باشد چند امتیاز کسب خواهد کرد، اما شما اصلا امتیازی کسب نخواهید کرد. پس بهتر است که یک Flare استفاده کنید تا به بازی برگردید. ممکن است بتوانید بازی را برگردانید و حریف را مجبور به استفاده از یک Flare کنید).

پایان بازی

تلنگر پایان بازی زمانی زده خواهد شد که یکی از بازیکنان از امتیاز ۱۷ بگذرد. توجه کنید که عددهای ۱۸ به بالا کمرنگ تر نوشته شده‌اند تا تفاوت آنها مشخص باشد. همچنین توجه کنید که در ستون بین ۱۷ و ۱۸ دو خط موازی وجود دارد.

(بر روی ستون ٢ خط کشیده شده تا نشان دهد که در این بخش بازی ٢ نفره یا تیمی (٢ تیمی) تمام می‌شود. یک بازی به سبک Deathmatch Melee دارای تلنگر پایان بازی متفاوتی برای بازی ٣ و ٤ نفره است).

همچنین اگر یکی از بازیکنان آخرین کارت دسته کارتش را بردارد ، تلنگر پایان بازی زده خواهد شد.

بعد از اینکه هر بازیکن یک نوبت پایانی خود را بازی کرد (که قبلا توضیح داده شد) برنده کسی است که بیشترین امتیاز را دارد. تساوی شکن‌ها قبلا توضیح داده شده است(صفحه ٢٢).

بازی تیمی

---

٤ بازیکن می‌توانند در دو تیم ، به سبک High Form یا Deathmatch Duel بازی کنند. اکثر قوانین شبیه به بازی دو نفره است.

چینش بازی برای بازی تیمی

صفحات بازی

صفحاتی که استفاده می‌کنید وابسته به این است که به سبک High Form بازی می‌کنید یا Deathmatch Duel.

بازیکنان

بازیکنان هم تیمی باید مقابل یکدیگر بنشینند. هر بازیکن یک دسته کارت متفاوت انتخاب می‌کند، اما هر تیم فقط از یک رنگ مهره استفاده می‌کند، هر تیم یک دسته مهره‌ی کامل.

(توصیه‌ی ما این است که دو دسته کارت امپراتوری در دو تیم متفاوت قرار بگیرند.)

بعد از اینکه دسته کارت خود را بر زدید، ٦ کارت پایینی را به یک طرف بچرخوانید.

(تلنگر پایان بازی در صورتی زده خواهد شد که یکی از بازیکنان آخرین کارت چرخوانده نشده‌ی خود را بردارد. هر تیم دو برابر یک بازیکن کارت دارد، و با این روش از طولانی شدن بازی جلوگیری می‌شود.)

بازیکن شروع کننده را انتخاب کنید. هر بازیکن ٣ کارت از دسته کارت خودش و ١ عدد کارت Flare برمی‌دارد.

کارت‌های افسانه‌ای بین بازیکنان یک تیم مشترک است. هم تیمی‌ای که زودتر بازی می‌کند باید ٢ کارت افسانه‌ای بکشد. بازیکن دیگر تیم باید صبر کند تا بتواند آنها را ببیند.

اگر بازی به سبک Deathmatch Duel است، بازیکن سمت راست بازیکن شروع کننده کسی است که باید ١ مهره‌ی معمولی از هر رنگ را روی صفحه‌ی بازی و در خانه‌هایی که علامت دارند قرار دهد.

نحوه‌ی انجام بازی

بازیکنان به نوبت و در جهت عقربه‌های ساعت بازی می‌کنند. چون هم تیمی‌ها در مقابل یکدیگر نشسته‌اند، هیچگاه یک تیم دو نوبت پشت سر هم بازی نخواهد کرد.

در نوبتتان، شما از مهره‌های تیم خودتان استفاده می‌کنید، درست مثل یک بازی دو نفره. مهم نیست که کدام یک از افراد تیم مهره را روی صفحه می‌گذارد. شما فقط می‌توانید از کارت‌های دست خودتتان استفاده کنید. نباید بدانید که چه کارتی در دست هم تیمی شماست. اما مکانیزم‌هایی برای هماهنگی با هم تیمی‌تان وجود دارد.

پاس دادن کنترل

قبل از انجام یک اقدام یا در زمان اعمال تاثیر یک کارت، شما می‌توانید کنترل نوبتتان را به هم تیمی خود پاس دهید. اعلام کنید که می‌خواهید این کار را انجام دهید و کارت‌های افسانه‌ای دستتان را به هم تیمی خود بدهید.

هم تیمی شما باید تمامی اقدامات باقی‌مانده‌ی شما را با قرار دادن مهره‌های معمولی بر روی خانه‌های خالی استفاده کند. تنها نوع اقدام که هم تیمی شما می‌تواند در این شرایط انجام دهد همین است. هم تیمی شما نمی‌تواند از اقدامات شما برای سوزاندن کارت یا احضار موجودات استفاده کند (حتی موجودات افسانه‌ای). هم تیمی شما نمی‌تواند از یک Flare استفاده کند.

(پس چرا باید کنترل نوبتتان را به هم تیمی خود پاس دهید؟ خب، اگر شما برنامه‌ای جز قرار دادن مهره بر روی صفحه ندارید، ممکن است بهتر باشد که بگذارید هم تیمی شما مهره‌ها را در صفحه قرار دهد. هر چه نباشد، این هم تیمی شماست که قبل از شما شانس احضار یک موجود را خواهد داشت).

اگر در هنگام اعمال اثر یک موجود یا Flare نوبتتان را به هم تیمی خود پاس دهید، هم تیمی شما آن اثر را اعمال خواهد کرد. (و سپس از هر اقدام باقی مانده شما برای قرار دادن مهره‌ی معمولی در صفحه استفاده خواهد کرد.)

زمانی که کنترل نوبت خود را پاس دادید، دیگر نمی‌توانید از Flare استفاده کنید. تنها زمانی کنترل نوبتتان به شما بازمی‌گردد که هم تیمی شما تمام اثرات را اعمال کرده باشد و از تمام اقدامات شما استفاده کرده باشد.

مثال:

با اولین اقدام، شما یک مهره‌ی معمولی در صفحه قرار می‌دهید. برای دومین اقدام، Knight را در این خانه احضار می‌کنید. Knight می‌تواند حداکثر ۳ حرکت مبارزه‌ای انجام دهد. برای اولین حرکت، شما مهره‌ی حماسی حریف را نابود می‌کنید. اما حالا نمی‌دانید که چه کار دیگری انجام دهید. شما مطمئن نیستید که هم تیمی شما نیاز دارد که مهره‌ی حماسی Knight در کجا قرار بگیرد. پس کنترل نوبت خود را به او پاس می‌دهید.

هم تیمی شما با انجام ۲ حرکت دیگر تاثیر این کارت را اعمال می‌کند. این تمام کاری است که هم تیمی شما می‌تواند انجام دهد چون شما از هر دو اقدام خود استفاده کرده‌اید.

(شما می‌توانید کنترل نوبت خود را در ابتدای اعمال تاثیر یک کارت پاس دهید. بنابراین اگر به هم تیمی خود اعتماد دارید، می‌توانید بگذارید که او هر ۳ حرکت را انجام دهد. هم تیمی شما می‌داند که نابود کردن مهره‌ی حماسی حرکت خوبی است، و اگر هم تیمی شما تصمیم بگیرد که این کار را نکند، احتمالا دلیل بسیار خوبی برای آن دارد. اینکه چقدر به قضاوت هم تیمی خود اعتماد دارید به شما مربوط است.)

(توجه کنید که می‌شد Knight را در خانه‌ی دیگری احضار کرد. شما اجازه ندارید Knight را احضار کنید و قبل از اینکه تصمیم بگیرید مهره‌ی آن را در کجا قرار دهید کنترل نوبت را به هم تیمی خود پاس بدهید. این تصمیم بخشی از اقدام احضار است، نه تاثیر کارت. شما فقط قبل از انجام یک اقدام یا در زمان اعمال تاثیر آن می‌توانید نوبت خود را پاس دهید.)

مثال:

شما شرایط بالایی این کارت Flare را دارا هستید. شما نوبت خود را با استفاده از آن آغاز می‌کنید. چون هیچ راهی برای احضار یک موجود در این نوبت، حتی بعد از انجام جهش استاندارد، ندارید، کنترل نوبت خود را به هم تیمی خود پاس می‌دهید. هم تیمی شماست که تصمیم می‌گیرد که چطور از این جهش استاندارد استفاده کند و سپس از دو اقدام شما برای قرار دادن مهره‌ی معمولی در صفحه استفاده کند. سپس شما نوبت خود را تمام می‌کنید.

تمام کردن نوبت

چه نوبت خود را به هم تیمی خود پاس داده باشید و چه آن را بازی کرده باشید، همیشه خودتان نوبتتان را تمام خواهید کرد.

در سبک High Form، این زمانی است که شما ممکن است بتوانید یک وظیفه را کامل کنید. وظایف کامل شده توسط تیم خودتان را در یک دسته‌ی مشترک قرار دهید.

در سبک Deathmatch Duel، این زمانی است که شما امتیاز مهره‌های نابود شده از حریف را شمارش می‌کنید. مهره‌ی تیم خودتان را در امتیاز شمار جلو ببرید.

مهم نیست که در زمان کامل شدن شرایط وظیفه یا نابود شدن مهره‌ی دشمن کنترل نوبت در دست کدام بازیکن بوده است. امتیاز کسب شده توسط هر کدام از بازیکنان متعلق به هردوی آنهاست. شما به عنوان یک تیم بازی می‌کنید.

بعد از امتیاز شماری، دوباره کارت بکشید تا ۳ کارت از دسته کارت خودتان و ۱ کارت Flare داشته باشید. اگر کارت‌های افسانه‌ای تیم در دست شماست، آن را به هم تیمی خود بدهید. سپس هم تیمی شما باید به تعداد لازم کارت افسانه‌ای بکشد تا دوباره تیم شما ۲ کارت افسانه‌ای داشته باشد.

(برخی از کارت‌های دسته کارت جنگل به شما اجازه می‌دهند در این لحظه کارت‌های بیشتری بکشید. اگر آن کارت اضافی، از دسته کارت شما باشد،شما آن را خواهید کشید. اما اگر یک کارت افسانه‌ای اضافی باشد، هم تیمی شما آن را می‌کشد).

در پایان نوبتتان، نوبت به بازیکن سمت چپ شما خواهد رسید، حتی اگر شما کنترل نوبتتان را به هم تیمی خود داده باشید.

پایان بازی

مقدار امتیازی که برای تلنگر پایان بازی لازم است مثل بازی ۲ نفره است. همچنین اگر هر یک بازیکنان آخرین کارت غیر چرخوانده شده‌ی خود را بکشد تلنگر پایان بازی زده خواهد شد. (در مورد کارت‌های چرخوانده شده در ادامه توضیح خواهیم داد).

زمانی که تلنگر پایان بازی زده شد، هر بازیکن یک نوبت کامل دیگر بازی خواهد کرد، مثل همان قوانینی که توضیح داده شد. یعنی هر تیم ۲ شانس دیگر برای تاثیر در نتیجه خواهد داشت.

امتیازات پایانی مثل بازی ۲ نفره شمارش خواهد شد. هم تیمی‌ها با هم می‌برند یا می‌بازند (یا مساوی می‌کنند).

کارت‌های چرخوانده شده

۶ کارتی که در زیر دسته کارت شما قرار می‌گیرند بیهوده نیستند. احتمال ورود انها به بازی وجود دارد. دو راه برای انجام این کار وجود دارد:

شما می‌توانید یک کارت چرخوانده شده را از دسته کارتتان بکشید. اگر شما آخرین کارت غیر چرخوانده شده‌ی خود را بکشید، تلنگر پایان بازی زده خواهد شد، اما همچنان امکان کشیدن کارت از کارت‌های چرخوانده شده وجود دارد. به عنوان مثال، اگر شما نیاز به کشیدن ۲ کارت داشته باشید و کارت بالایی دسته کارت چرخوانده نشده باشد، شما باید کارت بالایی را به همراه یک کارت چرخوانده شده بکشید.

کارت‌های چرخوانده شده زمانی که کارتی را به زیر دسته کارتتان بازگردانید، به حالت طبیعی بازمی‌گردند. به یاد دارید، به عنوان یک اقدام، شما می‌توانید یک کارت مربوط به دسته کارتتان را از دستتان بسوزانید و سپس هر تعداد کارت را به زیر دسته کارت مربوطه اش بازگردانید. زمانی که با این اقدام یک کارت به زیر دسته کارت خودتان بازمی‌گردانید، تبدیل به یکی از شش کارت چرخوانده شده‌ی زیر دسته کارت شما می‌شود. باید آن را بچرخوانید، و کارت بالایی کارت‌های چرخوانده شده را مستقیم کنید تا دقیقا شش کارت چرخوانده شده داشته باشید.

ارتباط

هم تیمی‌ها نباید در مورد استراتژی خودشان صحبت کنند. بهتر است که آنها از طریق مکانیزم‌های مهیا شده در بازی با هم ارتباط برقرار کنند، مثل پاس دادن کنترل نوبت. البته کاملا در اختیار شماست که در مورد این موضوع تصمیم بگیرید. لازم نیست که بازیکنان کاملا ساکت باشند، بازی یک موقعیت اجتماعی است. اما بازیکنان نباید به هیچ وجه کارت‌های دست خود را به یکدیگر نشان دهند یا مخفیانه با هم ارتباط برقرار کنند.

برگرداندن حرکات

زمانی که کنترل نوبت خود را به هم تیمی خود پاس دادید، دیگر برای برگرداندن هر تصمیمی که قبل از آن در این نوبت گرفتید دیر شده است.

سبک Deathmatch Melee (۳ یا ٤ نفره)

در سبک Deathmatch Melee شما می‌توانید Tash-Kalar را ۳ یا ٤ نفره بازی کنید، و تمام بازیکنان بر علیه یکدیگر بازی کنند. هدف نابود کردن مهره‌ی حریفان است، البته با تاکید ویژه بر نابود کردن تعداد برابری از مهره‌های تمام حریفان.

این سبک در اصل برای ۳ بازیکن طراحی شده است. اگر آن را ٤ نفره بازی کنید ممکن است بازی کمی طولانی‌تر و نبرد سخت‌تر باشد – تا زمانی که نوبت بعدی شما برسد ممکن است تمامی مهره‌های شما از صفحه حذف شده باشند. اگر این امر شما را آزار نمی‌دهد، وارد گود مبارزه شوید و از یک نبرد پر پیچ و خم لذت ببرید! اما اگر بازی با میزان بی نظمی کمتری را می‌پسندید، بهتر است در حالت ٤ نفره به صورت تیمی بازی کنید.

چینش بازی برای سبک Deathmatch Melee

صفحات بازی

از این سمت صفحه برای بازی به سبک Deathmatch Melee استفاده کنید، درست مثل بازی به سبک Deathmatch Duel.

از صفحات وظایف استفاده نمی‌شود، همچنین از یک صفحه‌ی امتیازشماری مشترک هم استفاده نخواهید کرد، بلکه هر بازیکن صفحه‌ی امتیازشماری خودش را خواهد داشت.

بازیکنان

هر بازیکن یک مکتب را انتخاب کرده و تمامی کارت‌ها، مهره‌ها و صفحه‌ی امتیازشماری آن رنگ را برمی‌دارد.

یک مهره‌ی حماسی از هر بازیکن بگیرید و آن را در فضای شماره صفر از صفحه‌ی امتیازشماری خودتان قرار دهید. مطمئن شوید که سمت حماسی مهره‌ها رو به بالا باشد. اهمیت این موضوع را توضیح خواهیم داد.

(در طول بازی، شما امتیازاتی در هر رنگ از حریفان کسب می‌کنید و مهره‌ی آن رنگ را در صفحه‌ی امتیازشماری خودتان حرکت می‌دهید. در پایان بازی، امتیاز نهایی شما، امتیاز رنگی است که در آن کمترین امتیاز را کسب کرده‌اید. بنابراین شما باید سعی کنید امتیازات خود را میان رنگ‌های مختلف متعادل کنید.)

یک بازیکن را به عنوان بازیکن شروع کننده انتخاب کنید و سپس به شکل معمول کارت‌های خود را بکشید.

بازیکن سمت راست بازیکن شروع کننده (کسی که در نوبت اول بعد از همه‌ی بازیکنان بازی می‌کند) مهره‌های اولیه را بر روی صفحه‌ی بازی قرار می‌دهد:

- در بازی ۳ نفره، این بازیکن یک مهره‌ی معمولی از هر رنگ را در صفحه‌ی بازی و هر کدام را در یک خانه‌ی مجاور با یک علامت متفاوت قرار دهد.
- در بازی ٤ نفره، این بازیکن همان کار بالا را انجام خواهد داد، اما مهره‌ی بازیکنی که نفر دوم است در صفحه قرار نمی‌گیرد (حتی در بازی ٤ نفره، فقط ۳ مهره در شروع بازی در صفحه خواهد بود).

بنابراین به ازای هر علامت این بازیکن حق انتخاب بین دو خانه را خواهد داشت. هر علامت دقیقا ۱ مهره در مجاورت خود خواهد داشت.

(اگر تعجب کرده‌اید، این قانون برای جبران ضرری است که نفر آخر متحمل می‌شود. در بازی ۳ نفره، اولین بازیکن از این مزیت برخوردار است که اولین نفر بازی را شروع می‌کند و نفر دوم این مزیت را دارد که اولین بازیکنی است که می‌تواند از ۲ اقدام خودش استفاده کند. بازیکن سوم این مزیت را خواهد داشت که مهره‌ها را در صفحه قرار دهد.

در بازی ٤ نفره، بازیکن اول باز هم مزیت اولین نفر بازی کردن را داراست. بازیکن دوم می‌تواند نوبت خود را با تعداد یکسانی مهره نسبت به بازیکن اول پایان دهد، با این مزیت که جای هر دو مهره را خودش انتخاب می‌کند. بازیکن سوم مثل بازیکن دوم ۲ اقدام خواهد داشت با این مزیت که از قبل یک مهره در صفحه دارد. بازیکن چهارم این مزیت را نسبت به بازیکن سوم داراست که می‌تواند مکان شروع مهره‌ها را مشخص کند.

در عمل، هر نوع مزیت کوچکی تحت الشعاع جریان بازی قرار می‌گیرد و از بین می‌رود اما ما دوست داریم قوانین عادلانه باشند – و به هر حال، یک نفر باید تصمیم بگیرد که مهره‌ها در شروع بازی کجا قرار بگیرند.)

نحوه‌ی انجام بازی

بازیکنان سعی می‌کنند در تمامی رنگ‌های حریفان امتیاز کسب کنند.

امتیاز نابود کردن مهره‌ها

در نوبت خودتان، هر مهره‌ای که نابود می‌کنید را در مکانی مشترک قرار دهید (تبدیل کردن مهره‌ی دشمن به مهره‌ی خودتان هم نابود کردن به حساب می‌آید). در انتهای نوبتتان، مهره‌ها را به بازیکنان مربوطه بازگردانید و امتیاز آنها را کسب کنید:

- ۲ امتیاز به ازای هر مهره‌ی افسانه‌ای
- ۱ امتیاز به ازای هر مهره‌ی حماسی
- ۱ امتیاز به ازای هر جفت مهره‌ی معمولی از یک رنگ

امتیازات هر رنگ جداگانه محاسبه می‌شود. از مهره‌های روی صفحه‌ی امتیازشماری خودتان برای امتیازشماری استفاده کنید.

مثال:

بازیکن قرمز این مهره‌ها را در طول نوبت خود نابود کرده است. او ۳ امتیاز برای رنگ آبی و ۲ امتیاز برای رنگ سبز کسب می‌کند. برای تنها مهره‌ی معمولی قهوه‌ای او هیچ امتیازی کسب نمی‌کند.

بعد از اینکه مهره‌های همرنگ را با هم جفت کردید، ممکن است ۲ (یا ۳) مهره‌ی غیر همرنگ برای شما باقی بماند. اگر چنین شد، یکی از آن رنگ‌ها را انتخاب کنید و ۱ امتیاز در آن رنگ بگیرید.

مثال:

بازیکن قرمز ۱ امتیاز برای رنگ آبی و ۱ امتیاز برای رنگ قهوه‌ای می‌گیرد. در انتها یک مهره‌ی معمولی سبز و یک مهره‌ی معمولی آبی باقی می‌ماند که جفت نشده‌اند. قرمز می‌تواند ۱ امتیاز در رنگ سبز یا آبی دریافت کند.

(بازیکنان معمولا رنگی را انتخاب می‌کنند که امتیاز کمتری در آن دارند. اما، بخشی از استاد شدن در Tash-Kalar یادگیری پیش بینی بازی و تشخیص این نکته است که در جریان بازی امتیاز گرفتن از کدام مهره سخت‌تر خواهد بود).

امتیاز احضار موجودات افسانه‌ای

مثل Deathmatch Duel، شما برای احضار موجود افسانه‌ای ۱ امتیاز دریافت می‌کنید. می‌توانید این ۱ امتیاز را در یکی از رنگ‌ها به دلخواه خود بگیرید.

(احضار کردن یک موجود افسانه‌ای این امکان را به شما می‌دهد که در رنگی که امتیاز گرفتن در آن سخت است امتیاز کسب کنید. از این قدرت هوشمندانه استفاده کنید).

امتیاز Flare های حریفان

زمانی که از یک Flare استفاده می‌شود، **بازیکن استفاده کننده باید تصمیم بگیرد که می‌خواهد با چه بازیکنی مقایسه شود.** انتخاب این بازیکن مشخص می‌کند که بازیکن استفاده کننده از Flare می‌تواند از کدام تاثیر Flare یا هر دوی آنها، استفاده کند. (اگر بازیکن استفاده کننده نتواند هیچ کدام از شرایط را در مقابل بازیکن انتخاب شده کسب کند، نمی‌تواند او را انتخاب کند).

بازیکنی که برای مقایسه انتخاب شده **۱ امتیاز** در رنگ آن بازیکن کسب می‌کند.

مثال:

بازیکن قرمز می‌تواند این Flare را فقط در مقابل آبی اجرا کند. اگر او این کار را انجام دهد، از هر دو تاثیر بهره‌مند می‌شود و آبی ۱ امتیاز دریافت می‌کند.

مثال:

در این موقعیت، بازیکن قرمز می‌تواند Flare مثال قبل را در مقابل آبی (تاثیر بالایی) یا سبز (تاثیر پایینی) اجرا کند. قرمز می‌تواند هر کدام از این دو حریف را انتخاب کند. او می‌تواند با توجه به تاثیری که می‌خواهد اعمال کند و یا این که چه بازیکنی کمترین سود را از گرفتن یک امتیاز در رنگ آن بازیکن خواهد برد ، تصمیم گیری کند. او نمی‌تواند هر دو بازیکن را انتخاب کند تا از هر دو تاثیر بهره‌مند شود.

(و یک نکته‌ی دیگر : برخی اوقات، امتیاز دادن به یک بازیکن در رنگ خودتان دارای مزیت است. بازیکنی که تعداد زیادی امتیاز در رنگ شما دارد، بیشتر بر نابود کردن مهره‌های حریفان دیگر متمرکز می‌شود.)

انتخاب حریف مشخص می‌کند که کدام تاثیرات Flare قابل انجام است و چه کسی امتیاز خواهد گرفت. این انتخاب، انتخابات شما در زمان اعمال تاثیر Flare را محدود نمی‌کند. به عنوان مثال، اگر یک اثر به شما اجازه دهد که با "یکی از مهره‌های حریفان" کاری انجام دهید، شما می‌توانید مهره‌ی هر حریفی را انتخاب کنید، و مهم نیست که Flare را در مقابل کدام بازیکن اجرا کرده اید.

احضار بهبود یافته

در Deathmatch Melee، شما این احتمال (محدود) را دارید که از مهره‌های حریفان در الگوی احضار خود استفاده کنید. در هر بازی یک بار می‌توانید از مهره‌های هر حریف استفاده کنید.

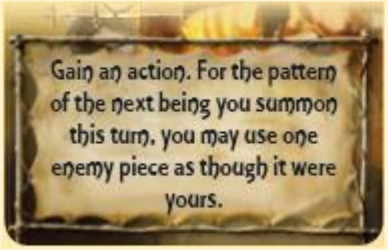
زمانی که یک موجود را احضار می‌کنید، می‌توانید یکی از مهره‌های حریفان را انتخاب کنید و از آن به عنوان مهره‌ی هم رده‌ی خودتان استفاده کنید. اگر این کار را انجام دادید، مهره‌ی آن بازیکن در صفحه‌ی امتیاز شماری خودتان را برعکس کنید و از شکل حماسی به شکل معمولی تغییر دهید. این کار نشان می‌دهد که شما از آن رنگ استفاده کرده‌اید و تا پایان بازی حق استفاده‌ی دوباره از آن رنگ را ندارید.

مثال:

بازیکن قرمز هنوز هیچ احضار بهبود یافته‌ای انجام نداده است. بنابراین تمامی مهره‌های روی صفحه‌ی امتیازشمار او به سمت حماسی هستند. او می‌خواهد از مهره‌ی حریف برای احضار Swordmaster استفاده کند. او می‌تواند با استفاده از مهره‌ی معمولی سبز رنگ پایین، Swordmaster را بر روی خانه‌ای که حاشیه‌ی سبز رنگ دارد احضار کند اما تصمیم می‌گیرد که از مهره‌ی آبی استفاده کند و آن را بر روی خانه‌ی دارای حاشیه‌ی آبی رنگ احضار کند. بر روی صفحه‌ی امتیاز شمار، مهره‌ی آبی را به سمت معمولی تغییر می‌دهد. از تاثیر کارت برای نابود کردن مهره‌ی سبز رنگ استفاده می‌کند و مهره‌ی Swordmaster را ارتقا می‌دهد.

(قرمز نمی‌تواند Swordmaster را بر روی خانه‌های دارای علامت ضرب در احضار کند چون در احضار بهبود یافته نمی‌توان از بیش از یک مهره‌ی حریفان استفاده کرد).

شما می‌توانید هر موجودی (حتی افسانه‌ای) را با احضار بهبود یافته احضار کنید. شما می‌توانید در یک نوبت بیشتر از یک بار از این نوع احضار استفاده کنید، اما هر احضار فقط می‌تواند از یک مهره‌ی حریفان استفاده کند. و یادتان نرود که از هر رنگ فقط یکبار در هر بازی می‌توانید استفاده کنید.



(می‌توان از احضار بهبود یافته به همراه تاثیر کارت استفاده کرد. War Summoner به شما اجازه می‌دهد از یکی از مهره‌های دشمن به عنوان مهره‌ی خودتان استفاده کنید. ترکیب کردن این تاثیر با احضار بهبود یافته به شما اجازه می‌دهد از دو مهره‌ی دشمن استفاده کنید، و فقط یکی از آنها به عنوان محدودیت "یکبار در کل بازی" به حساب می‌آید.)

برخی از الگوها ، نیازمند وجود یک مهره در مکانی که موجود احضار می‌شود هستند. حتی در چنین شرایطی هم می‌توانید از احضار بهبود یافته بهره ببرید.

مثال:

بازیکن قرمز می‌تواند از مهره‌ی معمولی سبز رنگ برای احضار Cannon در خانه‌ای با حاشیه‌ی سبز رنگ، یا از مهره‌ی حماسی آبی برای احضار Cannon در خانه‌ای با حاشیه‌ی آبی رنگ استفاده کند. بازیکن قرمز مهره‌ی آبی را انتخاب می کند و با احضار Cannon مهره‌ی حماسی‌ی آبی را نابود می‌کند.

(توجه کنید که Cannon نمی‌تواند در خانه‌ای که مهره‌ی افسانه‌ای وجود دارد احضار شود. فارغ از رنگ، موجودات حماسی را نمی‌توان بر روی خانه‌ای که دارای مهره‌ی افسانه‌ای است احضار کرد.)

مهره‌ی دشمن که در یک احضار بهبود یافته استفاده شده است تغییر جبهه نمی‌دهد. در طول ارزیابی تاثیر، همچنان این مهره یکی از مهره‌های دشمن است.

مثال:

با استفاده از احضار بهبود یافته، بازیکن قرمز می‌تواند Champion را بر روی خانه‌ی دارای حاشیه‌ی سبز رنگ احضار کند. تاثیر Champion به قرمز اجازه می‌دهد مهره‌ی سبز رنگ حماسی را از بین ببرد. حتی با وجود اینکه از این مهره برای احضار استفاده شده، باز هم یک مهره‌ی دشمن است.

(بر روی کارت، فقط ٥ خانه‌ی مجاور نشانه دار هستند، اما این تصویر موجب نمی‌شود که Champion نتواند مهره‌ی سبز رنگ را نابود کند. بر روی کارت نوشته شده است "١ مهره‌ی دشمن مجاور" و متن روی کارت بر شکل روی کارت ارجحیت دارد. هرچند، اگر کارت می‌گفت "١ مهره بر روی یکی از خانه‌های علامت دار" آن گاه Champion نمی‌توانست یکی از مهره‌هایی که برای احضارش به کار رفته را نابود کند چون آن خانه علامت دار نیست.)

پایان بازی

هر صفحه‌ی امتیاز شماری دارای دو ستون نشانه دار است. در بازی ٣ نفره، نشانه‌ی پایان بازی دارای ٣ نشانه است (آخرین ستون، بعد از فضای ١١). در بازی ٤ نفره، ستون پایان بازی دارای ٤ نشانه است (بعد از فضای ٩).

تلنگر پایان بازی زمانی زده خواهد شد که یکی از مهره‌های روی صفحه‌ی امتیاز شماری یکی از بازیکنان از ستون پایان بازی بگذرد.

(در بازی ٤ نفره، تلنگر پایان بازی زمانی زده خواهد شد که یکی از بازیکنان در یکی از رنگ‌ها ١٠ امتیاز کسب کند. در بازی ٣ نفره، تلنگر پایان بازی زمانی زده خواهد شد که یکی از بازیکنان در یکی از رنگ‌ها ١٢ امتیاز کسب کند، که با این کار مهره از صفحه‌ی امتیاز شماری خارج خواهد شد).

همچنین در صورتی که یکی از بازیکنان آخرین کارت را از دسته کارتش بکشد تلنگر پایان بازی زده خواهد شد.

زمانی که این اتفاق افتاد، هر بازیکن یک نوبت کامل دیگر بازی می‌کند.

امتیاز شماری

امتیاز شما کمترین امتیازی است که در رنگ‌های مختلف کسب کرده‌اید. اگر بازیکنان مساوی بودند، تساوی را به نفع دومین امتیاز کمتر آنها بشکنید. اگر باز هم مساوی بودند (در بازی ٤ نفره) تساوی را به نفع آخرین رنگ آنها بشکنید. اگر باز هم مساوی بودند، آن را به شکلی که قبلا توضیح داده شده بشکنید(صفحه ٢٢).

تعداد امتیازات با اندازه‌ی صفحه‌ی امتیاز شماری محدود نشده است. اگر مهره‌ای از صفحه بیرون افتاد، بقیه‌ی امتیازات را هم حساب کنید.

(البته، اکثر اوقات، مهم نیست چون امتیاز نهایی با کمترین امتیاز رنگ‌ها حساب می‌شود).

مثال:

در یک بازی ٤ نفره، بازیکن قرمز ١٠ امتیاز قهوه‌ای کسب کرده است. با این کار تلنگر پایان بازی زده خواهد شد. قرمز نوبتش را تمام می‌کند. سپس آبی، قهوه‌ای، سبز و قرمز (دوباره) هر کدام یک نوبت کامل بازی می‌کنند و نتایج به شکل مجاور است.

قهوه‌ای می‌برد. او ٦ امتیاز در کمترین امتیاز بین رنگ‌هایش دارد.

قرمز و آبی هر دو ٥ امتیاز در کمترین امتیاز بین رنگ‌هایشان دارند. دومین رنگ آنها را با هم مقایسه می‌کنیم و می‌بینیم که آبی دوم و قرمز سوم می‌شود.

سبز آخر است. او در مجموع بیشترین امتیاز را دارد اما این مهم نیست. او فقط ٤ امتیاز در کمترین امتیاز بین رنگ‌هایش دارد.

(توجه کنید که بازیکنی که تلنگر پایان بازی را زد، سوم شد. تلنگر پایان بازی به وسیله‌ی رنگی که بیشترین امتیاز را برای یک بازیکن دارد زده می‌شود، اما رنگی که کمترین امتیاز را دارد مهم است. اگر بازیکن قرمز می‌توانست در آخرین حرکت خود یک امتیاز آبی یا سبز بگیرد، دوم می‌شد. و اگر می‌توانست از هر دو امتیاز بگیرد، اول می‌شد.)

(همچنین توجه کنید که مهم نیست مهره‌ها به سمت حماسی یا معمولی باشند. چون تاثیری در امتیازشماری ندارد).

راهنمایی‌های طراح بازی

____

الگوها

ممکن است برای برخی بازیکنان تطبیق الگوها با چینش مهره‌ها روی صفحه سخت باشد.

توصیه‌ی من این است: کارت را مستقیما با وضعیت صفحه مقایسه نکنید. در عوض، به کارت نگاه کنید و الگو را تحلیل کنید، تا بتوانید به سادگی آن را به ذهن بسپارید. به عنوان مثال، Knight نیاز به ٤ توکن به شکل L دارد. پیدا کردن یک L یا یک L برعکس در مهره‌ها، بسیار ساده‌تر از تطبیق دادن یک الگوی کلی است.

زمانی که کارت‌ها را به این شکل بررسی کنید، احتمالا متوجه منطق در پس بسیاری از الگوها خواهید شد. برخی از آنها گرافیکی و دیدن آنها ساده است. برخی کمی سخت تر هستند. به عنوان مثال، موجودات سواره: Wolf Rider دارای شکلی شبیه الگوی L مانند Knight است. فقط نزدیک تر به "سر" گرگ احضار می‌شود، در حالی که Knight در وسط کمر اسبش نشسته است. حتی Centaur Spearman (که نزدیک ترین الگوی مکتب جنگل به یک سواره است) از الگوی مشابهی استفاده می‌کند و Gryphon Rider دارای شکل L مانند مورب است، که در پشت گردن gryphon خود نشسته است.

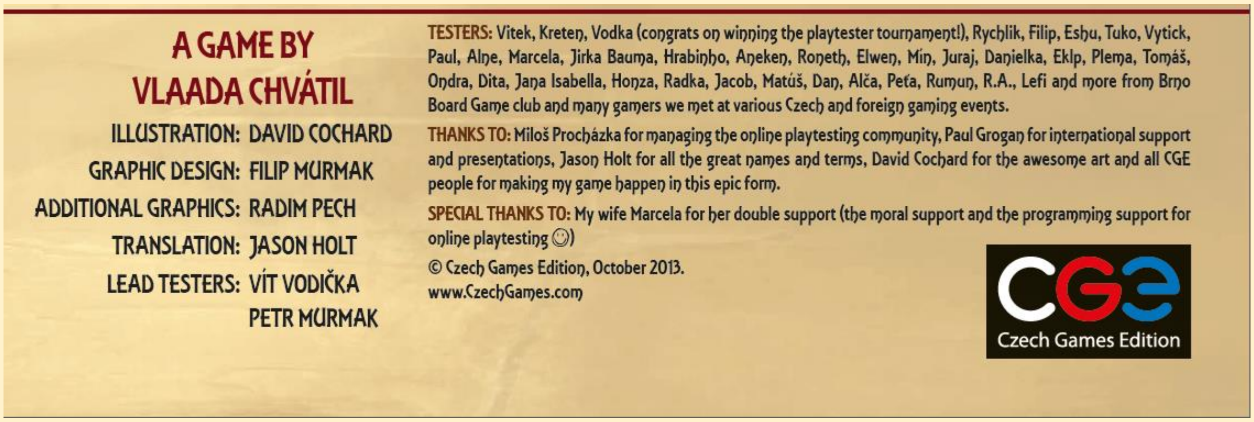
وقتی که در مورد اینکه چرا الگوی Cavalry Captain ربطی به سایر الگوهای سواره ندارد فکر کردید، ممکن است متوجه این موضوع شوید که رهبران نظامی دارای الگوهایی هستند که نحوه‌ی آرایش نیروهایشان را نشان می‌دهد: Cavalry Captain در خط مقدم یک آرایش سواره نظام ظاهر می‌شود.

ممکن است سعی کنید توصیفات خود را پیدا کنید، یا اینکه می‌توانید اطلاعات بیشتری در مورد الگوها، پیشینه آنها و اثرات موجودات خاص (و همچنین راهنمایی‌های استراتژیک و حقایق جالب مربوط به آنها) را در www.tash-kalar.com پیدا کنید.

مکتب ها

ما در CGE تمامی مکتب‌ها را به شدت تست کرده‌ایم. شما می‌توانید با هر مکتبی برنده شوید، و واقعا مهارت شماست که مهم است.

ممکن است متوجه شده باشید که پشت تمام دسته کارت‌های مکتب‌ها شبیه به هم است، با این وجود که نمی‌توان آنها را با هم ترکیب کرد. این کار برای اضافه کردن ویژگی‌ها و حالت‌های جدید به بازی است. برخی از آنها از قبل در www.tash-kalar.com موجود است!


A GAME BY
VLAADA CHVÁTIL
ILLUSTRATION: DAVID COCHARD
GRAPHIC DESIGN: FILIP MURMAK
ADDITIONAL GRAPHICS: RADIM PECH
TRANSLATION: JASON HOLT
LEAD TESTERS: VÍT VODIČKA
PETR MURMAK

TESTERS: Vitek, Kreten, Vodka (congrats on winning the playtester tournament!), Rychlik, Filip, Eshu, Tuko, Vytick, Paul, Alne, Marcela, Jirka Bauma, Hrabinho, Aneken, Roneth, Elwen, Min, Juraj, Danielka, Eklp, Plema, Tomáš, Ondra, Dita, Jana Isabella, Honza, Radka, Jacob, Matúš, Dan, Alča, Peťa, Rumun, R.A., Lefi and more from Brno Board Game club and many gamers we met at various Czech and foreign gaming events.

THANKS TO: Miloš Procházka for managing the online playtesting community, Paul Grogan for international support and presentations, Jason Holt for all the great names and terms, David Cochard for the awesome art and all CGE people for making my game happen in this epic form.

SPECIAL THANKS TO: My wife Marcela for her double support (the moral support and the programming support for online playtesting ☺)

© Czech Games Edition, October 2013.
www.CzechGames.com

Czech Games Edition

مترجم: نیما مسقدی

Nima.Masghadi@Yahoo.com

سایت بازی نوین:

www.bazinovin.ir