

دفترچه راهنمای قوانین بازی

Condottiere

مترجم:

نیما مسقدی

در خلال دوران رونسانس، ایتالیا به چند ایالت مستقل تقسیم شد، گاهی به شکل دوستانه و گاهی خصمانه. شناخته شده ترین آن‌ها جنوا، فلورانس، دوسلدورم میلان و جمهوری ونیز بودند.

این همان دوره‌ای است که در آن Condottiere ظاهر می‌شود:

رهبران ارتش‌های مزدور، که خدمات خود را به قدرتمندترین شهرها ارائه می‌دهند. با وجود ستیزه جویان قدرتمند و سربازان بسیار ماهر، Condottiere ها راضی به استخدام مزدوران و فرماندهی آن‌ها نبودند، بلکه آن‌ها نقشه‌ی سیاسی ایتالیا را با فتنه، اتحاد، جنگ و محاصره خود تغییر دادند. پرهامت‌ترین‌های آن‌ها سلسله‌های جدیدی را به وجود آوردند: فرانچسکو اسپورزا سلطنت میلان را گرفت و جیووانی مدیچی، پادشاه فلورانس شد.

در بازی Condottiere شما در این عصر باورنکردنی زندگی خواهید کرد، دورانی که چیزی برای چند مرد مصمم به نظر می‌رسید. در این بازی، شما نماینده Condottiere هستید و تلاش می‌کنید مشهورترین شهرهای ایتالیا را فتح کنید. اما مراقب باشید، شما تنها نیستید! شما باید جاه طلبی‌های Condottiere های دیگر را در نظر داشته باشید. قدرت ارتش شما به تنهایی کافی نخواهد بود: اگر به دنبال شانس برای پیروزی هستید، باید از دیپلماسی بهره ببرید.

هدف بازی

هدف در بازی Condottiere فتح شهرها، متحد کردن آن‌ها و ایجاد قدرتمندترین پادشاهی در ایتالیاست.

اولین بازیکنی که تعداد مشخصی ناحیه را کنترل کند بازی را می‌برد. اگر بازیکنی نواحی همسایه‌ی یکدیگر را کنترل کند، می‌تواند سریع‌تر به پیروزی برسد. دو ناحیه در صورتی همسایه هستند که یک مرز مشترک داشته باشند.

در بازی ۴، ۵ و ۶ نفره، اولین بازیکنی که ۵ ناحیه به صورت کلی و یا ۳ ناحیه همسایه را کنترل کند بازی را می‌برد.

در بازی ۲ یا ۳ نفره، اولین بازیکنی که ۶ ناحیه به صورت کلی و یا ۴ ناحیه‌ی همسایه را کنترل کند بازی را می‌برد.

برای مشاهده جزئیات بیشتر در مورد شرایط بردن بازی، قسمت "برنده شدن در بازی" را مشاهده کنید.

اجزای بازی

۱ صفحه‌ی بازی که نشانگر نقشه‌ی ایتالیا در زمان رونسانس است. صفحه‌ی بازی به ۱۷ ناحیه تقسیم شده، که هر کدام با شهر مرکزی آن مشخص شده است.

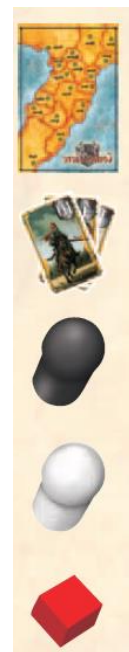
۱۱۰ کارت، که برای مشخص کردن نتیجه نبردها مورد استفاده قرار می‌گیرند.

۱ توکن Condottiere. بازیکنی که این توکن را در اختیار داشته باشد، مکان نبرد بعدی را مشخص می‌کند.

۱ توکن رحمت پاپ. هر ناحیه‌ای که این توکن در آن قرار داشته باشد، "شامل رحمت پاپ" شده و نمی‌توان به آن حمله کرد.

۳۶ نشانگر کنترل در ۶ رنگ مختلف. از این نشانگرها به منظور مشخص کردن فرد فتح‌کننده هر ناحیه استفاده می‌شود.

کتابچه راهنما.



یک راند از بازی

هر بازی Condottiere دارای یک تعداد راند است. در هر راند، یک یا دو نبرد خواهیم داشت. وقتی که تمامی بازیکنان به جز یک نفر تمامی کارت‌های خود را بازی کرده باشند، کارت‌های جدید پخش شده و یک راند جدید آغاز می‌گردد.

در آغاز هر نبرد، بازیکنی که توکن Condottiere را دارد، باید آن را بر روی یک ناحیه به انتخاب خود قرار دهد. این ناحیه، محل نبرد بازیکنان خواهد بود.

نکته مهم: توکن Condottiere را نمی‌توان در محلی که توکن رحمت پاپ در آن قرار دارد گذاشت، همچنین نمی‌توان این توکن را در ناحیه‌ای که قبلاً توسط یکی از بازیکنان فتح شده قرار داد.



چیدمان یک بازی ۴ نفره

خلاصه‌ی نبرد

در خلال هر نبرد، بازیکنان به نوبت کارت‌های خود را به صورتی که معلوم باشند در مقابل خود بازی می‌کنند، که در واقع خط نبرد آن‌ها را تشکیل می‌دهد. خط نبرد هر بازیکن، نیروهایی را نشان می‌دهد که آن بازیکن برای نبرد می‌فرستد. زمانی که تمامی بازیکنان کارت‌های خود را در مقابلشان قرار دادند، نتیجه نبرد باید تعیین شود، و بازیکنی که خط نبرد او دارای بیشترین قدرت باشد، ناحیه را فتح می‌کند. سپس یک ناحیه جدید انتخاب می‌شود و نبرد دیگری آغاز می‌شود.

شروع بازی

- ۱- صفحه‌ی بازی را در مرکز میز قرار دهید.
- ۲- هر بازیکن یک رنگ انتخاب کند و نشانگرهای کنترل خود را در مقابلش قرار دهد. از این نشانگرها برای نشانه‌گذاری نواحی فتح شده استفاده خواهد شد.
- ۳- جوان‌ترین بازیکن توکن Condottiere را بردارد، و آن را در مقابل خود قرار دهد. سپس دسته کارت‌ها را بر بزند و ۱۰ کارت به صورت مخفی به هر بازیکن بدهد (همچنین به خودش). در آخر، توکن Condottiere را در یکی از نواحی به انتخاب خودش قرار دهد. این ناحیه، محل اولین نبرد خواهد بود.
- ۴- حال می‌توانید اولین راند بازی و اولین نبرد را شروع کنید.

شروع یک نبرد

همیشه بازیکنی که توکن Condottiere را قرار داده، اولین حرکت را در نبرد انجام می‌دهد، سپس بقیه بازیکنان در جهت ساعت‌گرد نوبت خود را بازی می‌کنند.

هر بازیکن در نوبت خود یا باید یک کارت بازی کند یا نوبت خود را پاس دهد.

بازی کردن یک کارت

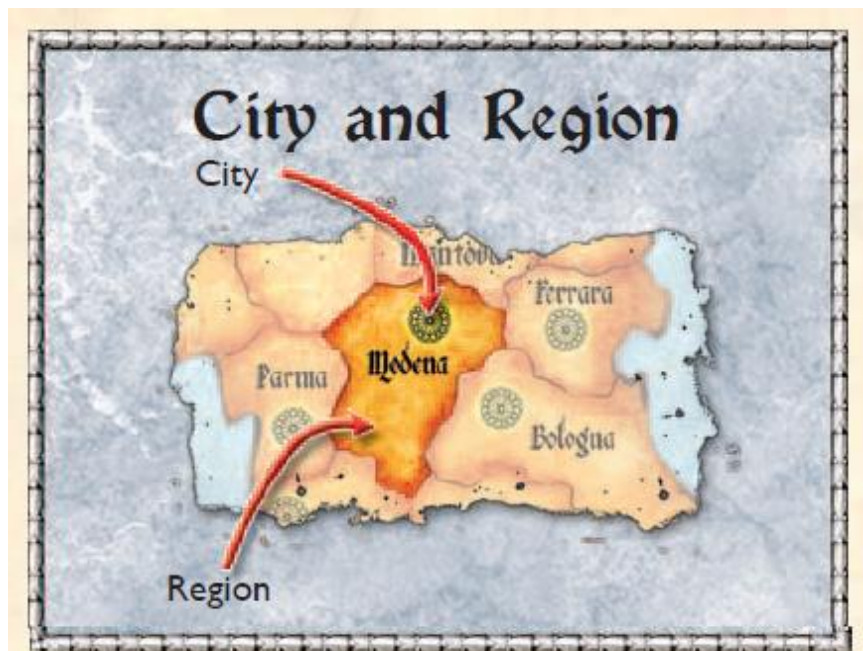
اگر بخواهید کارتی بازی کنید، یک کارت را به رو در مقابل خود و در کنار بقیه‌ی کارت‌هایی که در این نبرد بازی کرده‌اید قرار می‌دهید. این کارت‌ها خط نبرد شما را تشکیل می‌دهند. قدرت خط نبرد هر بازیکن مجموع قدرت تمامی کارت‌های خط نبرد اوست، که باید هر نوع تغییر که توسط کارت‌های به خصوص در آن ایجاد می‌شود را نیز به حساب آورد (بخش توضیح کارت‌ها را ببینید). شما می‌توانید هر کارتی را به عنوان اولین کارت خط نبرد خود بازی کنید، حتی اگر کارت مخصوصی باشد. بعد از اینکه یک کارت بازی کردید، مجموع قدرت خط نبرد خود را با صدای بلند اعلام کنید.

توجه داشته باشید که بازیکن مجبور به بازی کردن کارت نیست. بنابراین، ممکن است بازیکن تصمیم بگیرد در هر کدام از نوبت‌ها، نوبتش را پاس بدهد. حتی بازیکنی که توکن Condottiere را قرار داده ممکن است تصمیم بگیرد در شروع نبرد نوبتش را پاس بدهد و هیچ کارتی در آن نبرد بازی نکند.

پاس دادن نوبت

اگر تصمیم به پاس دادن نوبت گرفته‌اید، فقط بگویید "من پاس می‌دهم". در این صورت شما دیگر قادر به بازی کردن هیچ کارتی تا شروع نبرد بعدی نخواهید بود. (اگر دوباره در این نبرد نوبت شما شد، خیلی ساده و بدون انجام هیچ کاری نوبت خود را رد کنید). هر چند، ممکن است بازیکنی که پاس داده، نبرد فعلی را ببرد، و این در صورتی رخ خواهد داد که قدرت خط نبرد او در پایان نبرد از همه بیشتر باشد.

توجه داشته باشید بعد از پاس دادن یک بازیکن، بازیکنان دیگر می‌توانند همچنان به بازی کردن کارت ادامه دهند. زمانی که تمامی بازیکنان به جز یک نفر پاس دادند، بازیکنی که پاس نداده می‌تواند به بازی کردن کارت‌هایش ادامه دهد، هر بار یک کارت را بازی کند تا زمانی که تصمیم بگیرد او نیز پاس دهد.



ناحیه (Region) و شهر (City)

تعیین نتیجه نبرد

بازیکنان به ترتیب نوبت خود را بازی می‌کنند، یا کارت بازی می‌کنند یا پاس می‌دهند، تا زمانی که تمامی بازیکنان پاس داده باشند و یا یکی از بازیکنان کارت "تسلیم" را بازی کند. در این نقطه، نتیجه نبرد باید به شکل ذیل مشخص شود:

۱- مقایسه‌ی قدرت

تمامی بازیکنان مجموع قدرت خط نبرد خود را با صدای بلند اعلام می‌کنند. بازیکنی که دارای قدرت بیشتری نسبت به بقیه باشد، ناحیه را فتح می‌کند. در این صورت، یکی از نشانگرهای کنترل خود را بر روی ناحیه‌ی فتح شده قرار می‌دهد و توکن Condottiere را در مقابل خودش قرار می‌دهد.

استثنا: اگر خط نبرد یکی از بازیکنان حاوی بیشترین کارت معشوقه باشد، به جای بازیکن فاتح نبرد، آن بازیکن توکن Condottiere را دریافت می‌کند.

اگر دو یا چند بازیکن دارای قدرت خط نبرد یکسانی باشند، هیچ نشانگر کنترلی بر روی صفحه قرار نمی‌گیرد، و توکن Condottiere به بازیکن سمت چپ کسی که آخرین بار آن را در اختیار داشت داده می‌شود.

۲- انتخاب محل نبرد جدید

بازیکنی که توکن Condottiere را در اختیار دارد، آن را بر روی یکی از نواحی به دلخواه خود قرار می‌دهد و این ناحیه محل نبرد بعدی را مشخص می‌کند. او می‌تواند هر ناحیه‌ای که قبلاً تحت کنترل کسی نبوده باشد و همچنین حاوی توکن رحمت پاپ نباشد را انتخاب کند. حتی این بازیکن می‌تواند محل نبرد آخری که نتیجه نبرد در آن مساوی شده و هیچکس آن را فتح نکرده است را دوباره انتخاب کند.

۳- سوزاندن خط نبرد

تمامی کارت‌های خط نبرد بازیکن‌ها سوزانده می‌شود. این عمل اختیاری نیست و حتما باید انجام شود.

۴- سوزاندن کارت از دست

اگر بازیکنی که هیچ کارت مزدوری در دست خود نداشته باشد، می‌تواند تمامی کارت‌های دستش را بسوزاند. هرچند این کار اجباری نیست، اما یک انتخاب برای بازیکنی است که هیچ کارت مزدوری نداشته باشد. اگر بازیکنی حتی یک کارت مزدور داشته باشد نمی‌تواند کارت‌های دستش را بسوزاند.

پایان راند

زمانی که بعد از گام چهارم (سوزاندن کارت از دست)، تنها یک بازیکن کارت در دستش داشته باشد و یا هیچ کدام از بازیکنان کارتی در دستشان نداشته باشند، یک راند تمام می‌شود. اگر فقط یک بازیکن کارت در دست خود داشته باشد، می‌تواند حداکثر ۲ عدد از کارت‌های خود را نگه دارد، اما باید بقیه را بسوزاند. سپس بازیکنی که توکن Condottiere در دست اوست، تمامی کارت‌های باقی‌مانده (به همراه تمامی کارت‌های سوزانده شده) را بر می‌زند و به هر بازیکن از جمله خودش، به تعدادی کارت می‌دهد که دست بازیکن ۱۰ کارته شود. سپس، به هر بازیکن به ازای هر ناحیه تحت کنترل او کارت اضافه داده می‌شود (یک کارت برای هر ناحیه).

مثال: بازیکنی که هیچ کارتی در دست خود نداشته باشد و Venezia, Parma, Siena را تحت کنترل خود داشته باشد، ۱۳ کارت دریافت می‌کند.

اگر بازیکن هیچ کارتی نداشته باشد

اگر در طول نبرد، بازیکنی باشد که هیچ کارتی برای بازی نداشته باشد، تنها انتخاب او پاس دادن است. این بازیکن تا زمان شروع راند بعدی نمی‌تواند در نبردها شرکت کند. بقیه بازیکنان بدون آن بازیکن به نبردها ادامه می‌دهند. اگر یک بازیکن نبردی را ببرد که در آن آخرین کارت خود را بازی کرده باشد، همچنان توکن Condottiere را دریافت می‌کند و محل نبرد بعدی را مشخص می‌کند اما نمی‌تواند در آن نبرد شرکت کند.

توضیحات کارت‌ها

کارت‌های مزدور

این کارت‌ها با حاشیه‌ی نارنجی رنگ و شکل سپری که در گوشه سمت چپ و بالای آن‌ها قرار دارد از سایر کارت‌ها متمایز هستند. عددهایی که در سپرها نوشته شده است، بین ۱ تا ۱۰ بوده و نشان دهنده قدرت آن کارت است. کارت‌های مزدور متداول‌ترین کارت‌ها برای ایجاد قدرت هستند، هرچند بعضی دیگر از کارت‌های غیر مزدور (مثل معشوقه و شیرزن) هم دارای قدرت هستند. ده کارت با قدرت ۱ و ۸ کارت با قدرت ۲، ۳، ۴، ۵، ۶ و ۱۰ در دسته کارت‌های مزدور وجود دارند.



کارت‌های خاص

در توضیحات ذیل، اعداد داخل پرانتز تعداد کارت خاص از هر نوع را مشخص می‌کند.

زمستان (۳)

زمانی که کارت زمستان بازی شود، تمامی کارت‌های بهاری که در بازی وجود دارند از بین می‌روند و سوزانده می‌شوند. سرمای سخت زمستان و قطعی آن، موجب کم شدن اثربخشی سربازان می‌شود. اگر در زمان تعیین نتیجه یک نبرد کارت زمستانی در بازی باشد، تمامی کارت‌های مزدور دارای قدرت ۱ در نظر گرفته می‌شوند. این اتفاق برای خط نبرد تمامی بازیکنان، حتی بازیکنی که کارت زمستان را بازی کرده خواهد افتاد.



مثال: یک بازیکن دو کارت مزدور با قدرت ۱۰، یک کارت مزدور با قدرت ۵ و یک کارت مزدور با قدرت ۴ دارد، که جمعاً ۲۹ قدرت دارند. اما، اگر کارت زمستان در بازی باشد، جمع قدرت این کارت‌ها ۴ خواهد بود.

اثر کارت زمستان تجمعی نیست، به این معنا که اگر بیشتر از یک کارت زمستان در بازی باشد، انگار که یک کارت زمستان در بازی است و همان اثر یک کارت زمستان را خواهند داشت.

بهار (۳)

وقتی که کارت بهار بازی شود، تمامی کارت‌های زمستان موجود در بازی از بین رفته و سوزانده خواهند شد. گرمای بهار روحیه و سرزندگی سربازان را بهبود می‌بخشد. اگر در زمان تعیین نتیجه یک نبرد کارت بهاری در بازی باشد، هر بازیکن ۳ قدرت به هر کدام از کارت‌های مزدور خود که دارای بیشترین قدرت در بین کارت‌های مزدور تمامی بازیکنان باشند اضافه می‌کند. اگر دو یا چند کارت مزدور با قدرت یکسان دارای بیشترین قدرت باشند، تمامی آن‌ها ۳ قدرت اضافی دریافت می‌کنند.



مثال: در یک بازی دو نفره، Scott یک کارت مزدور با قدرت ۲، و دو کارت مزدور با قدرت ۵ در خط نبرد خود دارد، و Chris یک کارت مزدور با قدرت ۱، یک کارت مزدور با قدرت ۴، یک شیرزن و یک کارت بهار در خط نبرد خود دارد. چون کارت‌های مزدور Scott با قدرت ۵ دارای بیشترین قدرت در بین کارت‌های بازی شده هستند، به هر کدام از آن‌ها ۳ واحد قدرت اضافه می‌شود و جمع قدرت کارت‌های Scott به ۱۸ میرسد. جمع قدرت کارت‌های Chris ۱۵ است و هیچ کدام از کارت‌هایش ۳ قدرت اضافی دریافت نمی‌کنند، چون هیچ کدام از آن‌ها دارای بیشترین قدرت (۵) نیستند.

اثر کارت‌های بهار تجمعی نیست، به این معنی که اگر چند کارت بهار در بازی باشد، مثل این است که یک کارت بهار در بازی است و همان اثر یک کارت بهار را خواهند داشت.

اسقف (۶)

وقتی که یک کارت اسقف بازی شود، تمامی کارت‌های مزدوری که دارای بیشترین قدرت هستند، سوزانده می‌شوند. اگر چندین کارت با قدرت یکسان دارای بیشترین قدرت باشند، تمامی آن‌ها سوزانده می‌شوند. حتی اگر بازیکنی در خلال نبرد نوبت خود را پاس داده باشد، باز هم تحت تاثیر اثر این کارت قرار خواهد گرفت. بعد از بازی شدن کارت اسقف و انجام اثر آن، این کارت سوزانده می‌شود.



سپس بازیکنی که کارت اسقف را بازی کرده، توکن رحمت پاپ را دریافت می‌کند، و باید بلافاصله تصمیم بگیرد که می‌خواهد آن توکن را در یکی از نواحی خالی که تحت کنترل کسی نیست قرار دهد و یا آن را بیرون از بازی بگذارد.

توکن Condottiere را نمی‌توان بر روی ناحیه‌ای که حاوی توکن رحمت پاپ باشد قرار داد. توکن رحمت پاپ نشانگر کلیسایی است که میانجی‌گری کرده و از عدم وقوع جنگ در آن ناحیه اطمینان حاصل می‌کند.

مثال: در یک بازی دو نفره، Chris یک کارت با قدرت ۶، یک کارت با قدرت ۳ و دو کارت مزدور با قدرت ۱ در خط نبرد خود دارد. Scott هم یک کارت با قدرت ۶ و دو کارت مزدور با قدرت ۱ در خط نبرد خود دارد و کارت اسقف را بازی می‌کند. چون بیشترین قدرت در بین کارت‌های بازی شده متعلق به کارت‌های با قدرت ۶ است، تمامی کارت‌های با قدرت ۶ از خط نبرد هر دو بازیکن حذف می‌شوند (حتی بازیکنی که کارت اسقف را بازی کرده باشد). Scott توکن رحمت پاپ را دریافت می‌کند و باید تصمیم بگیرد که آن را در یک ناحیه آزاد بدون نشانگر کنترل قرار دهد و یا آن را از صفحه‌ی بازی خارج کند.

معشوقه (۱۲)

اگر در مرحله‌ی "مقایسه قدرت" در تعیین برنده‌ی یک نبرد، خط نبرد یکی از بازیکنان دارای بیشترین تعداد کارت معشوقه باشد، به جای برنده‌ی نبرد، این بازیکن است که توکن Condottiere را دریافت می‌کند. بازیکنی که نبرد را می‌برد نشانگر کنترل خود را در آن ناحیه قرار می‌دهد اما توکن Condottiere را دریافت نمی‌کند (و بازیکن دارای بیشترین تعداد کارت معشوقه است که محل نبرد بعدی را مشخص کرده و در آن نبرد اولین نوبت را بازی خواهد کرد).



اگر تعداد کارت معشوقه دو یا چند بازیکن با هم برابر باشد، توکن Condottiere به برنده‌ی نبرد می‌رسد. اگر دو بازیکن دارای تعداد کارت معشوقه یکسان و دو بازیکن دیگر دارای بیشترین قدرت به صورت یکسان بودند، در این صورت، توکن Condottiere به اولین بازیکنی که در سمت چپ بازیکنی که آخرین بار این توکن را کنترل می‌کرده نشسته، می‌رسد.

قدرت کارت معشوقه ۱ است اما یک کارت مزدور نیست (و توسط کارت‌های بهار، زمستان، طبال یا مترسک تحت تاثیر قرار نمی‌گیرد). توجه داشته باشید که کارت‌های معشوقه دارای حاشیه قرمز رنگ هستند و قدرت آن‌ها به جای سپر در یک مهر نوشته شده است.

طبال (۶)

کارت طبال به روحیه‌ی سربازان خط نبردی که در آن بازی شده اضافه می‌کند. در زمان تعیین نتیجه‌ی یک نبرد، تمامی کارت‌های مزدوری که در خط نبرد یکسان با کارت طبال باشند، قدرشان دو برابر خواهد شد. بازی کردن چند کارت طبال مجاز است اما اثر اضافی دیگری ندارد (مثلا با بازی کردن دو کارت طبال قدرت مزدورها ۴ برابر نمی‌شود).



اگر کارت زمستان در بازی باشد، قدرت تمامی کارت‌های مزدور بازیکنی که طبال بازی کرده باشد به جای ۱، ۲ در نظر گرفته می‌شود.

مثال: Carrie سه کارت مزدور بازی کرده و جمع قدرت آن‌ها ۲۱ است. اگر او یک کارت طبال بازی کند، قدرت سپاه او ۴۲ خواهد شد، اما اگر کارت زمستان در بازی باشد، قدرت سپاه او ۶ خواهد شد.

اگر کارت بهار در بازی باشد، بازیکنی که طبال را بازی کرده باید قبل از اضافه کردن ۳ واحد به قدرت مزدورهای خود، ابتدا قدرت آن‌ها را دو برابر کند.

مثال: خط نبرد John از یک کارت مزدور با قدرت ۲، یک کارت مزدور با قدرت ۴ و یک طبال تشکیل شده است. همچنین یک کارت بهار در بازی وجود دارد، و پرقدرت‌ترین کارت مزدور بازی هم کارت مزدور با قدرت ۴ است. پس قدرت کل خط نبرد John ۱۵ خواهد بود.

شیرزن (۳)

قدرت شیرزن ۱۰ است اما یک کارت مزدور نیست (و بنابراین توسط کارت‌های زمستان، بهار، طبال یا مترسک تحت تاثیر قرار نخواهد گرفت). توجه داشته باشید که کارت‌های شیرزن دارای حاشیه قرمز رنگ هستند و قدرت آن‌ها به جای سپر در یک مهر نوشته شده است.



مترسک (۱۶)

از مترسک‌های برای گول زدن حریف استفاده می‌شود. بازی کردن یک مترسک به بازیکن اجازه می‌دهد یکی از کارت‌های مزدوری که در خط نبرد او قرار دارد را به دست خود برگرداند. زمانی که بازیکنی کارت مترسک بازی می‌کند، می‌تواند هیچ کارت مزدوری را به دست خود برنگرداند. نمی‌توان با بازی کردن کارت مترسک یک کارت خاص را به دست برگرداند، و یا کارتی از یکی از بازیکنان دیگر و یا از کارت‌های سوخته کارتی را برداشت. بعد از بازی شدن این کارت و انجام تاثیر آن، این کارت سوزانده می‌شود.



تسلیم (۳)

زمانی که بازیکنی این کارت را بازی کند، نبرد فوراً تمام می‌شود و برنده‌ی نبرد بازیکنی است که در زمان بازی شدن این کارت دارای قوی‌ترین خط نبرد باشد.



قول و قرار میان بازیکنان

هر زمان در طول بازی، بازیکنان می‌توانند با یکدیگر قول و قرار بگذارند و یا در مورد استراتژی خود صحبت کنند. بازیکنان می‌توانند کارت‌های خود را به یکدیگر نشان دهند، اما نمی‌توانند کارت‌هایشان را با هم عوض کنند. همچنین، هیچ الزامی به پایبند بودن به قول و قرارها نیست.

برنده شدن در بازی

در بازی ۴، ۵ یا ۶ نفره، بازی در پایان مرحله‌ی "مقایسه‌ی قدرت" تعیین نتیجه نبردی که در آن یک بازیکن موفق به کنترل ۵ ناحیه و یا ۳ ناحیه‌ی همسایه شود به پایان می‌رسد. در بازی ۲ یا ۳ نفره، شرایط بردن ۶ ناحیه و یا ۴ ناحیه‌ی همسایه است.

اگر بعد از مشخص شدن نتیجه‌ی یک نبرد، تمامی نواحی صفحه‌ی بازی اشغال شده باشند و هیچ کسی شرایط برد را ایجاد نکرده باشد، بازیکنی که بیشترین تعداد ناحیه را کنترل می‌کند برنده است. (در صورتی که تمامی نواحی به جز یک ناحیه فتح شده باشند و توکن رحمت پاپ در ناحیه باقی مانده قرار گرفته باشد این اتفاق رخ خواهد داد).

شکستن تساوی

اگر دو یا چند بازیکن دارای تعداد نواحی یکسانی باشند، یک نبرد نهایی برگزار می‌شود و تنها بازیکنانی که دارای تعداد نواحی یکسانی هستند در آن شرکت می‌کنند. در ابتدا تمامی بازیکنان کارت‌های خود را می‌سوزانند. بازیکنی که توکن Condottiere را داراست تمامی ۱۱۰ کارت را بر می‌زند و به هر بازیکن ۱۰ کارت می‌دهد و به ازای هر ناحیه تحت کنترل آن بازیکن هم یک کارت به او می‌دهد.

در نبرد نهایی، بازیکنی که توکن Condottiere را دارد نبرد را شروع می‌کند. اگر بازیکن دارای توکن Condottiere در بین بازیکنان مشارکت کننده در نبرد نباشد، اولین بازیکنی که در سمت چپ آن بازیکن باشد و در نبرد شرکت داشته باشد نبرد را آغاز می‌کند.

بازیکنی که این نبرد نهایی را ببرد، برنده‌ی بازی است. اگر این نبرد هم با تساوی همراه باشد، بازیکنانی که به تساوی رسیدند به همراه یکدیگر برنده‌ی بازی خواهند بود.

قوانین اختیاری

اگر می‌خواهید بازی طولانی‌تر و یا با جزئیات بیشتری داشته باشید، می‌توانید یک یا چند یک از قوانین ذیل را استفاده کنید.

کشیدن کارت بعد از هر نبرد

در این شکل از بازی، بازیکنان بعد از پایان هر نبرد کارت دریافت می‌کنند و نه در پایان هر راند. در واقع، در این شکل از بازی، راندی در بازی وجود ندارد و فقط یک سری نبرد خواهیم داشت.

اگر به این شکل بازی می‌کنید، در شروع هر بازی، به جای ۱۰ کارت، ۷ کارت به بازیکنان بدهید.

در خلال بازی، هر نبرد با گام‌های ذیل انجام می‌شود:

۱- مقایسه قدرت (مثل قوانین نرمال بازی)

۲- کشیدن کارت

هر بازیکن می‌تواند حداکثر ۳ کارت بکشد و در دست خود قرار دهد، اما نباید محدودیت تعداد کارت را رد کند. محدودیت تعداد کارت هر بازیکن ۱۰ کارت به علاوه یک کارت به ازای هر ناحیه تحت کنترل آن بازیکن است.

مثال: Chris در پایان یک نبرد ۹ کارت در دست خود دارد و ۱ ناحیه را کنترل می‌کند. بنابراین، محدودیت تعداد کارت او ۱۱ کارت است. او می‌تواند حداکثر ۲ کارت دریافت کند زیرا اگر ۳ کارت دریافت کند محدودیت ۱۱ کارت را رد می‌کند.

اگر در پایان نبرد، هیچ بازیکنی در دستش کارت نداشته باشد، هر بازیکن به جای ۳ کارت، ۱۰ کارت دریافت می‌کند.

۳- **انتخاب محل نبرد جدید** (مثل قوانین معمولی بازی)

۴- **سوزاندن خط نبردها** (مثل قوانین معمولی بازی)

در این شکل از بازی، بازیکنان نمی‌توانند بعد از هر نبرد کارتهایی را از دستشان بسوزانند.

بازی کردن به شکل امتیازی

در این شکل از بازی، استراتژی و مذاکره‌ی بیشتری به کار می‌رود چون باید چندین بازی انجام شود تا برنده‌ی نهایی مشخص شود.

بازیکنان می‌توانند یک امتیاز مشخص (مثلاً ۲۰ یا ۳۰ امتیاز) را ملاک قرار دهند که بازیکنان باید در خلال یک سری بازی Condottiere به آن امتیاز برسند. امتیازگیری به شکل ذیل خواهد بود:

- یک امتیاز به ازای هر ناحیه‌ی تحت کنترل بازیکن
- اگر بازیکن بازی را با کنترل ۳ منطقه‌ی همسایه (یا ۴ منطقه‌ی همسایه در بازی ۲ یا ۳ نفره) ببرد، علاوه بر امتیازات هر ناحیه، ۵ امتیاز جایزه دریافت می‌کند.

به بازی کردن ادامه دهید تا زمانی که یک یا چند نفر از بازیکنان به امتیاز تعیین شده رسیده و یا از آن عبور کنند. در پایان، بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده است. (اگر امتیازها مساوی بود، مثل قوانین نرمال بازی، یک نبرد نهایی برگزار می‌شود).

توجه: توصیه ما این است که اگر از این شکل بازی استفاده می‌کنید، شکل "تصاحب نواحی" که در ادامه توضیح داده خواهد شد را استفاده نکنید.

امپراطوری‌های بزرگ‌تر

این شکل از بازی زمان بازی را طولانی‌تر کرده و امکان بردن بازی از طریق کنترل کردن نواحی مجاور را سخت‌تر می‌کند.

تعداد نواحی همسایه لازم جهت بردن بازی را بیشتر کنید. بنابراین، برای بازی ۴، ۵ یا ۶ نفره، ۴ ناحیه همسایه برای بردن لازم است (اما اگر بازیکنان ۵ ناحیه را به صورت کلی تصاحب کنند برنده می‌شوند). در بازی ۲ یا ۳ نفره، ۵ ناحیه‌ی همسایه یا ۶ ناحیه به صورت کلی برای بردن بازی لازم است.

تصاحب نواحی

در این شکل از بازی شما می‌توانید نواحی تحت کنترل سایر بازیکنان را تصاحب کنید.

در این شکل، شما می‌توانید توکن Condottiere را در ناحیه‌ای که توسط بازیکن دیگری کنترل می‌شود هم قرار دهید، اما در این صورت آن بازیکن از یک امتیاز مهم در خلال نبرد بهره‌مند خواهد شد: مدافع آن ناحیه می‌تواند به هر تعداد که بخواهد، نوبت خود در آن نبرد را پاس بدهد ولی همچنان امکان بازی کردن کارت در نوبت‌های بعدی را داشته باشد. البته به محض بازی کردن اولین کارت، او باید از قوانین نرمال بازی پیروی کند (اگر بعد از این نوبت خود را پاس دهد، دیگر نمی‌تواند در آن نبرد کارتی بازی کند). این قابلیت به بازیکن مدافع آن ناحیه اجازه می‌دهد کارتهای خود را حتی بعد از اینکه تمامی بازیکنان دیگر نوبت خود را پاس دادند بازی کند.

اگر نتیجه نبرد مساوی شود، بازیکن مدافع آن ناحیه کنترل ناحیه را حفظ خواهد کرد و توکن Condottiere را هم دریافت خواهد کرد. همچنین اگر بازیکن کارت اسقف را بازی کند، می‌تواند توکن رحمت پاپ را در هر ناحیه‌ای (حتی اگر توسط یک بازیکن کنترل شود) قرار دهد و یا آن را از صفحه‌ی بازی خارج کند.

کارت‌های مخفی

در این شکل از بازی، المان بلوفزنی بیشتری وجود دارد.

وقتی که یک بازیکن کارت مزدور، طبال، شیرزن یا معشوقه را بازی کند، آن‌ها را به پشت در خط نبرد خود قرار خواهد داد. نوبت بعدی که آن بازیکن کارتی را بازی کند، باید کارت قبلی که به پشت قرار داده بود را برگرداند. اما اگر بازیکنی که کارتی به پشت در خط نبرد خود دارد تصمیم به پاس دادن نوبت خود بگیرد، می‌تواند آن کارت را برنگرداند. در پایان نبرد، قبل از تعیین نتیجه‌ی نبرد، تمامی بازیکنان باید کارت‌های به پشت خود را برگردانند.

بعد از بازی کردن هر کارت، قدرت کل خط نبرد خود را اعلام کنید (اما قدرت کارت‌های مخفی خود را به حساب نیاورید).

نمی‌توان با بازی کردن کارت مترسک یک کارت مزدور مخفی را به دست برگرداند.

اگر کارت اسقف بازی شود، تنها کارت‌های مزدوری که به رو باشند به حساب خواهند آمد. تمامی کارت‌های مزدور مخفی هیچ اثری از کارت اسقف نمی‌پذیرند.

مثال: در یک بازی دو نفره، John دو کارت مزدور با قدرت ۶ و یک کارت مزدور مخفی (به پشت) با قدرت ۱۰ در خط نبرد خود دارد. Scott یک کارت مزدور با قدرت ۵ و دو کارت مزدور با قدرت ۱ در خط نبرد خود دارد و یک کارت اسقف بازی می‌کند. چون بیشترین قدرت کارت‌های مزدور از بین کارت‌های قابل مشاهده ۶ است، تمامی کارت‌های مزدور با قدرت ۶ از خط نبرد هر دو بازیکن سوزانده می‌شوند. اما کارت مزدور مخفی با قدرت ۱۰ تحت تاثیر اسقف قرار نمی‌گیرد.

Nima.Masghadi@Yahoo.com

سایت بازی نوین

www.bazinovin.ir