

در سال ۱۲۰۰ میلادی، سنگ بنای کلیسای شهر تروا بنا نهاده شد، اما ساخت آن ۴۰۰ سال بعد و پس از حوادث بیشمار به اتمام رسید. این بازی از شما دعوت می‌کند تا چهار قرن از تاریخ را با مشارکت در توسعه‌ی یکی از زیباترین شهرهای قرون وسطی تجربه کنید و آن را تبدیل به نقطه‌ای درخشان در فرهنگ غرب کنید. جامعه‌ی آن روزگار با سه طبقه تقسیم می‌شدند: اشراف، روحانیون و دهقانان. اشراف نیروی نظامی‌ای بودند که به گسترش عدالت و محافظت از قلمرو مشغول بودند. روحانیون هدایت‌گران معنوی جامعه بودند، که به حفظ و توسعه دانش و فرهنگ می‌پرداختند. دهقانان و صنعتگران، به نوبه خود، خیلی کم مورد توجه قرار می‌گرفتند، اما سخت کوشی آنها برای گذران زندگی تمام جامعه ضروری بود.

## درباره بازی

بازی **Troyes** یک بازی استراتژیک است که در آن شما به عنوان یک خاندان ثروتمند از ناحیه **Champagne** فرانسه، سعی می‌کنید با استفاده از نفوذ خود افرادی از سه حوزه را استخدام و هدایت کنید: نظامی (که در تمام جنبه‌های بازی با رنگ قرمز نمایش داده می‌شود)، مذهبی (سفید)، و مدنی (زرد رنگ).

هر حوزه دارای منافع متفاوتی است: حوزه نظامی به شما امکان مبارزه‌ی موثرتر بر علیه تهاجمات را می‌دهد. حوزه‌ی مذهبی متمرکز بر کامل کردن ساخت کلیسا و آموزش دهقانان و نیروهای نظامی است. دهقانان برای برآورده کردن نیازهای شما تلاش می‌کنند.

شهروندان نیروی کار را تشکیل می‌دهند که با تاس نشان داده می‌شوند. شما از نیروی کار به شکل‌های گوناگونی استفاده می‌کنید: جهت انجام اقدامات متفاوتی که توسط تاجران شما مدیریت می‌شوند، جهت ساخت کلیسا، جهت روبرو شدن با رویدادهای تاسف آور، یا حتی جهت استخدام شهروندان جدید. هر کدام از این اقدامات نیازمند استفاده از یک گروه متشکل از ۱ تا ۳ تاس هستند.

در انتخاب اقداماتتان، همیشه به اهداف شخصیت مشهوری که خاندان شما تحت تاثیر اوست توجه کنید. این شخص یکی از چندین فرد بسیار پرنفوذ است که اصول او موجب شده این شهر به وضعیت کنونی برسد! در حقیقت، اگر بتوانید اصول سایر خاندان‌ها را تشخیص بدهید، می‌توانید شهرت خود را افزایش دهید، زیرا هر خاندان توسط تمامی شخصیت‌های مشهور و اررسی خواهد شد.

بازیکنی که بیشترین شهرت را در غالب امتیاز پیروزی کسب کند، برنده‌ی بازی است!

## اجزای بازی



۱ عدد صفحه بازی



۲۴ عدد تاس در ۴ رنگ: ۶ عدد قرمز (نظامی)، ۶ عدد سفید (مذهبی)، ۶ عدد زرد (مدنی) و ۶ عدد مشکی (دشمنان)



سکه‌های ۱ (۲۴ عدد)، ۵ (۱۲ عدد) و ۱۰ (۴ عدد) دینیری



توکن‌های امتیاز پیروزی ۱ (۲۴ عدد)، ۳ (۱۰ عدد)، ۵ (۱۰ عدد) و ۱۰ (۱۰ عدد)



۵۶ عدد شهروند (۱۲ عدد از هر رنگ: سفید، آبی، سبز، نارنجی، بعلاوه ۸ عدد شهروند بی طرف طوسی)



۹۰ عدد مکعب (۲۰ عدد در هر رنگ: سفید، آبی، سبز و نارنجی، بعلاوه ۱۰ عدد مکعب طوسی بی طرف)



۸ عدد دیسک چوبی (۲ عدد برای هر بازیکن: سفید، آبی، سبز، نارنجی): ۱ نشانگر نفود و ۱ نشانگر محله

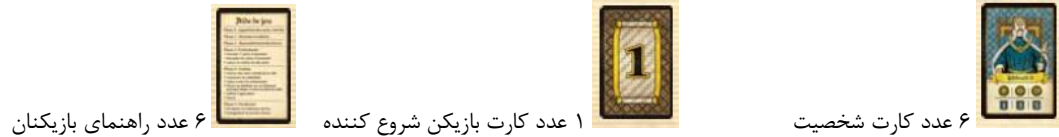


۹ عدد کارت اقدام از هر نوع (نظامی: قرمز، مذهبی: سفید، مدنی: زرد). کارت‌های اقدام دارای شماره ۱ تا ۳

هستند که مشخص می‌کند در چه نوبتی وارد بازی خواهند شد.



۱۶ عدد کارت رویداد: ۸ عدد قرمز، ۴ عدد سفید، ۴ عدد زرد



۶ عدد راهنمای بازیکنان

۱ عدد کارت بازیکن شروع کننده

۶ عدد کارت شخصیت

۱ عدد پیوست دارای توضیحات کارت‌های اقدامات، رویدادها و شخصیت‌ها

## نحوه چینش بازی

شهروندان بی طرف، تاس‌ها، دنیرها و امتیازات پیروزی را در کنار صفحه بگذارید و یک انبار عمومی ایجاد کنید. هر بازیکن یک رنگ انتخاب کرده و بازی را با موارد ذیل آغاز می‌کند:

**۱ عدد نشانگر محله** که آنرا بر روی عکس یکی از دیسک‌های خاکستری رنگ کشیده شده بر روی میدان شهر می‌گذارد. هر بازیکن یکی از محله‌های شهر را انتخاب می‌کند که به محل نشستن او نزدیک تر باشد: این محله متعلق به آن بازیکن است.

**۵ دنییر** (در طول بازی دنییرهای شما باید در معرض دید همه باشد). یک عدد نشانگر میزان نفوذ که بر روی فضای شماره ۴ از نمودار نفوذ قرار می‌گیرد.

**۴ عدد شهروند در بازی ۴ نفره** (۵ عدد در بازی ۳ نفره و ۶ عدد در بازی ۲ نفره). این شهروندان انبار شخصی بازیکن را تشکیل می‌دهند (مابقی شهروندان را در انبار عمومی قرار دهید). هر بازیکن حداکثر ۱۲ شهروند در طول بازی می‌تواند داشته باشد.

**۱ عدد کارت شخصیت به صورت تصادفی**، که مخفی نگه داشته می‌شود (۲ شخصیت در بازی ۲ نفره).

**۲۰ عدد مکعب** (تعداد مکعب‌ها نامحدود است، اگر بازیکنی نیاز به مکعب اضافه پیدا کرد، از چیز دیگری به جای آن استفاده کنید).

**کارت‌های اقدام را بر اساس رنگ و شماره راندی که وارد بازی می‌شوند (شماره‌ای که در پشت کارت نوشته شده است) مرتب کنید.** برای هر رنگ، بدون نگاه کردن به کارت‌ها: ۱ عدد کارت شماره ۱ بر روی اولین فضای آن رنگ، یک کارت شماره ۲ بر روی دومین فضای آن رنگ، یک کارت شماره ۳ بر روی سومین فضای آن رنگ (هر سه کارت به پشت) قرار دهید. کارت‌های استفاده نشده را به جعبه بازگردانید (به آنها نگاه نکنید).

**سه دسته کارت رویداد ایجاد کنید:** ۱ دسته کارت قرمز، یک دسته کارت سفید و یک دسته کارت زرد رنگ. تعداد کارت‌های رویداد موجود در دسته کارت‌های قرمز تعداد راندهای بازی را مشخص می‌کند: برای بازی ۴ نفره ۶ کارت (بازی ۳ نفره ۵ کارت و بازی ۲ نفره ۴ کارت). کارت‌های استفاده نشده را به جعبه بازگردانید. بازیکنی که در فاصله نزدیک‌تری نسبت به بازی یک کتاب تاریخی مطالعه کرده است کارت بازیکن شروع کننده را دریافت می‌کند.

## جایگذاری اولیه

این جایگذاری اولیه تنها یکبار اتفاق می‌افتد، آن هم در شروع بازی

هر بازیکن شهروندان موجود در انبار شخصی خود را در یکی از ۳ سازه‌ی شهری روی صفحه بازی قرار می‌دهد (کاخ، مقر اسقفان و تالار شهر). جهت قراردادن یک شهروند، به سادگی آن را در یکی از فضاهای خالی یکی از این ۳ سازه قرار دهید. زمانی که یک شهروند قرار داده شد، دیگر در جایگذاری اولیه حرکت داده نخواهد شد.

اولین راند جایگذاری به صورت ساعت گرد و با بازیکن شروع کننده آغاز می‌شود و با بازیکن آخر تمام می‌شود. راند دوم جایگذاری به صورت پاد ساعت گرد و با بازیکن آخر شروع شده و با بازیکن شروع کننده بازی تمام می‌شود. راندهای جایگذاری بعدی هم به همین شکل به صورت یکی در میان انجام می‌شود تا زمانی که تمام بازیکنان همه شهروندان انبار شخصی خود را قرار بدهند. در پایان جایگذاری اولیه، شهروندان طوسی رنگ بی طرف بر روی فضاهای خالی باقی مانده قرار می‌گیرند (به جز بازی ۲ نفره، که در آن شهروندان بی طرف در شروع این فاز به شکل پایین این صفحه قرار می‌گیرند).

**مثال:** Anna (نارنجی) بازیکن شروع کننده است و جایگذاری اولیه را با قرار دادن یک شهروند در فضای شماره ۶ کاخ شروع می‌کند. Faye (آبی) شهروند خود را در مقر اسقفان قرار می‌دهد. Emily یک شهروند در کاخ قرار می‌دهد. Emily کسی است که در دومین راند جایگذاری اول بازی می‌کند، و به صورت پاد ساعت گرد جایگذاری ادامه پیدا می‌کند. شما می‌توانید تمامی جایگذاری‌ها را از روی اعدادی که بر روی شهروندان نوشته شده است رهگیری کنید. زمانی که تمام بازیکنان ۴ شهروند خود را قرار دادند، ۲ فضا در کاخ خالی می‌ماند که در آن شهروندان بی طرف طوسی رنگ قرار می‌گیرد.



### جایگذاری خاص برای بازی ۲ نفره

در بازی ۲ نفره، قبل از اینکه بازیکنان جایگذاری شهروندان را شروع کنند، شهروندان بی طرف را به شکل ذیل در صفحه قرار دهید:





## نحوه انجام بازی

بازی ۴ نفره ۶ راند (۳ نفره ۵ راند، و ۲ نفره ۴ راند) طول می‌کشد. سه راند اول بازی شامل ۶ فاز هستند. راندهای بعدی هر کدام فقط ۵ فاز دارند.

### فاز صفر: رو کردن کارت‌های اقدام

در ۳ راند اول بازی، برای هر رنگ، کارت اقدامی که شماره آن با شماره راند یکسان است را رو کنید: پس در ابتدای هر کدام از ۳ راند اول یک کارت اقدام جدید از هر رنگ رو خواهد شد.



### فاز ۱: درآمد و پرداخت حقوق

هر بازیکن یک درآمد ثابت ۱۰ دنیری دریافت می‌کند. سپس، حقوق شهروندان خود را می‌پردازد: آنهایی که در مقر اسقفان هستند (۱ دنییر به ازای هر شهروند) و آنهایی که در کاخ هستند (۲ دنییر به ازای هر شهروند). شهروندان موجود در تالار شهر هزینه‌ای برای شما ندارند.



مثال: هر بازیکن درآمد ثابت ۱۰ دنیری دریافت می‌کند. بعد از جایگذاری اولیه شهروندان در شروع بازی، Anna (نارنجی) باید ۱ دنییر حقوق برای هر کدام از شهروندان مذهبی خود و ۲ دنییر به ازای هر شهروند نظامی خود بپردازد. Faye (آبی) ۳ دنییر برای ۳ شهروند مذهبی خود می‌پردازد. Geoffrey (سبز) ۱ دنییر به ازای هر شهروند مذهبی خود می‌پردازد. Emily (سفید) ۱ دنییر به ازای هر شهروند مذهبی می‌پردازد و ۶ دنییر هم حقوق شهروندان نظامی اوست.



### فاز ۲: جمع‌آوری نیروی کار

هر بازیکن تاس‌هایی که به او داده می‌شود را پرتاب می‌کند: یک تاس زرد رنگ به ازای هر شهروند که در تالار شهر دارد، یک تاس سفید رنگ به ازای هر شهروند که در مقر اسقفان دارد، یک تاس قرمز رنگ به ازای هر شهروند که در کاخ دارد. سپس هر بازیکن تاس‌های خود را در محله خودش در میدان شهر قرار می‌دهد، حواستان باشد که اعداد تاس‌ها را تغییر ندهید. سپس، بازیکن شروع کننده تاس‌های مربوط به شهروندان طوسی رنگ موجود در سه سازه را پرتاب می‌کند و آنها را در محله‌ای از میدان شهر که متعلق به هیچ بازیکنی نیست (محله طوسی) قرار می‌دهد. تاس‌ها نمایانگر نیروی کار شهروندان شهر هستند، و به بازیکنان امکان انجام اقدامات خود را می‌دهند.



مثال:

(1) Anna (نارنجی) ۲ شهروند مدنی، ۱ شهروند مذهبی و ۱ شهروند نظامی دارد: پس او ۲ تاس زرد رنگ، ۱ تاس سفید و ۱ تاس قرمز رنگ پرتاب می‌کند و در محله خودش قرار می‌دهد.  
(۲) زمانی که تمام بازیکنان تاس‌های خود را پرتاب کردند، Anna دو تاس قرمز رنگ مربوط به بازیکن بی طرف را پرتاب می‌کند و آنها را در محله طوسی رنگ قرار می‌دهد.



### فاز ۳: رویدادها



در هر راند، ۲ رویداد جدید وارد بازی می‌شوند. کارت رویداد قرمز رنگ بالای دسته کارت‌های قرمز را رو کنید و آن را در صف رویدادها، در سمت راست رویدادهایی که در حال حاضر شهر را تهدید می‌کنند قرار دهید. این کارت یک کارت رویداد دیگر را فراخوانی می‌کند، که یا سفید است یا زرد رنگ، و با علامت بر روی کارت قرمز مشخص شده است. کارت دوم را در انتهای صف رویدادها قرار دهید. کارت‌های رویداد موجود در صف از چپ به راست اعمال می‌شوند، و اولین آنها Marauding (غارگری) است. دو نوع رویداد در بازی وجود دارد:

- **رویدادهای نظامی با تاس‌های مشکی رنگ مشخص شده است:** بازیکن شروع کننده به ازای هر تاس مشکی که بر روی کارت‌های رویداد کشیده شده است یک تاس مشکی برمی‌دارد. این تاس‌های مشکی نمایانگر دشمنانی هستند که به شهر حمله کرده‌اند.
- **رویدادهای مختلفی که تاثیرات آنها بر روی کارت مشخص شده است، و در پیوست با جزئیات توضیح داده شده‌اند.**

اگر بازیکنی نتواند یک رویداد را به صورت کامل اجرا کند، به آن اندازه که می‌تواند انجام می‌دهد، سپس ۲ امتیاز از دست می‌دهد (بازیکنی که هیچ امتیازی ندارد چیزی از دست نمی‌دهد).

پس از اعمال اثرات رویدادها، بازیکن شروع کننده تاس‌های مشکی جمع‌آوری شده را پرتاب می‌کند. بازیکن شروع کننده باید با یک یا چند تاس از محله خود با تاس مشکی‌ای که بیشترین عدد را دارد مقابله کند: مجموع ارزش تاس‌های انتخاب شده باید مساوی یا بیشتر از ارزش تاس مشکی رنگ باشد. تاس‌هایی که بازیکن جهت مقابله با تاس مشکی انتخاب می‌کند به همراه آن تاس مشکی سوزانده می‌شوند. سپس، بازیکن سمت چپ بازیکن شروع کننده باید از بین تاس‌های مشکی باقی مانده با تاس مشکی‌ای که بیشترین ارزش را دارد به همین شکل مقابله کند، و به همین ترتیب تا زمانی که هیچ تاس مشکی باقی نماند (در نتیجه، ممکن است بازیکن شروع کننده مجبور باشد با بیش از یک تاس مشکی مقابله کند). اگر تاس‌های بازیکنی به او اجازه ندهد که بتواند با تاس مشکی مقابله کند، او تاس مشکی را بدون مصرف تاس‌های خودش از بین می‌برد ولی ۲ امتیاز از دست می‌دهد.

#### نکات مهم:

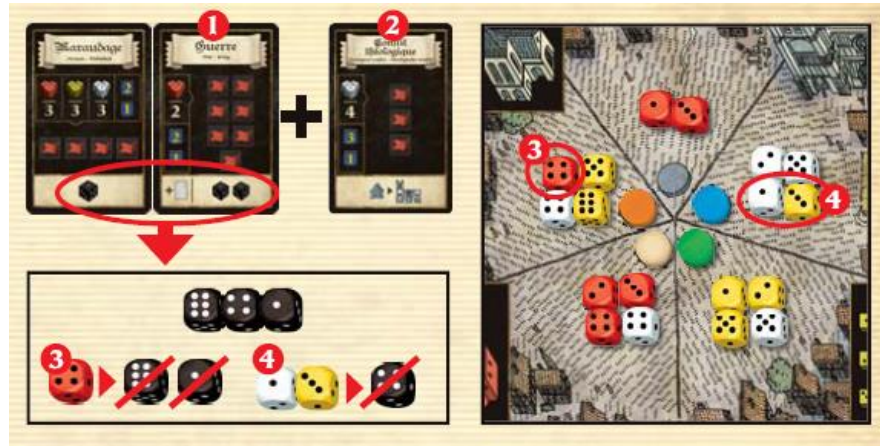
- زمانی که با تاس‌های مشکی می‌جنگید، ارزش تاس‌های قرمز دو برابر می‌شود.
- هر بازیکن می‌تواند از تاس‌هایی با رنگ‌های مختلف برای مقابله با یک تاس مشکی استفاده کند.
- هر بازیکن می‌تواند به صورت یکجا با چند تاس مشکی مقابله کند: ابتدا با ارزش‌ترین تاس مشکی، بعلاوه هر تعداد تاس دیگری که او انتخاب کند.
- هر بازیکن ۱ عدد نفوذ به ازای هر تاس مشکی که با آن مقابله کند کسب می‌کند.
- امکان استفاده از نفوذ قبل از مقابله با تاس‌های مشکی وجود دارد (بخش نفوذ را ببینید).

**توجه:** رویداد Marauding (غارتگران) همیشه وجود دارد و هیچ وقت بازی را ترک نمی‌کند. کارت‌های رویداد تا زمانی در بازی می‌مانند که بازیکنان با آن مقابله کنند. محدودیتی برای تعداد کارت‌های رویدادی که شهر را تهدید می‌کنند وجود ندارد: اگر لازم شد کارت‌های رویداد را خارج از صفحه بازی هم ادامه دهید.

مثال:

یک کارت قرمز رو می‌شود: War (۱). این کارت به ما می‌گوید که یک کارت سفید هم رو کنیم که مشخص می‌شود که کارت Theological Conflict است (۲).

۳ رویداد را اعمال می‌کنیم: Anna (نارنجی) ۳ تاس مشکی برمی‌دارد (۱ تاس برای Marauding و ۲ تاس برای War)، سپس کارت Theological Conflict اعمال می‌شود (توضیحات آن در پیوست موجود است). (۳) Anna ۳ عدد تاس مشکی را



می‌ریزد و ۴ و ۶ و ۱ می‌آید. او باید با تاس‌های خودش با تاس ۶ مقابله کند. او تاس ۴ قرمز خودش را انتخاب می‌کند. تاس‌های قرمز در زمان مقابله با تاس مشکی دوبرابر حساب می‌شوند، پس او همچنین تاس ۱ مشکی را هم انتخاب می‌کند و به این ترتیب ۲ نفوذ کسب می‌کند.

(۴) به این ترتیب یک تاس مشکی باقی می‌ماند که Faye (آبی)، بازیکن سمت چپ، باید با آن مقابله کند. او از یک تاس سفید ۱ و یک تاس زرد ۳ برای مقابله با تاس مشکی استفاده می‌کند. او ۱ نفوذ کسب می‌کند.

## فاز ۴: اقدامات

با شروع از بازیکن شروع کننده و به صورت ساعت‌گرد، هر بازیکن می‌تواند یا از نیروی کار خود برای انجام یک اقدام استفاده کند و یا نوبت خود را پاس بدهد.

یک راند بازی زمانی به پایان می‌رسد که یا هیچ تاس دیگری در محله‌های شهر باقی نمانده باشد، یا اینکه تمام بازیکنان نوبت خود را پاس داده باشند (قسمت پایان راند را ببینید). هر اقدام نیازمند استفاده از ۱ تا ۳ تاس هم‌رنگ است، و این تاس‌ها از یک یا چند عدد از ۵ محله شهر جمع‌آوری می‌شوند. تاسی که از محله بازیکن دیگری برداشته شود باید از آن بازیکن خریداری شود، که نمی‌تواند از انجام این تراکنش جلوگیری کند. اگر از تاس‌های محله‌ی بی طرف طوسی رنگ استفاده کردید پول تاس را به بانک بپردازید. برای استفاده از تاس‌های خودتان نیازی به پرداخت ندارید. بعد از اینکه تاس‌ها استفاده شدند، آنها را به انبار عمومی بازی بازگردانید.

هزینه استفاده از یک تاس وابسته به تعداد تاسی است که بازیکن برای انجام آن اقدام استفاده می‌کند:

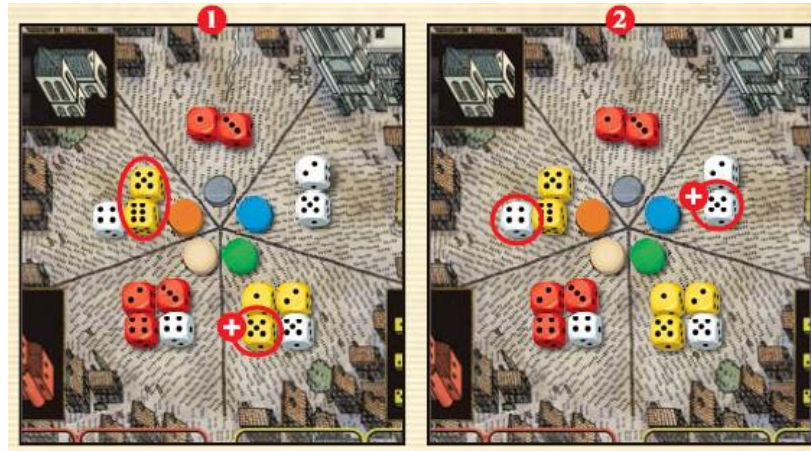
- اگر از ۱ تاس استفاده کند، هزینه آن ۲ دنییر است (اگر متعلق به بازیکن دیگری باشد).
- اگر از ۲ تاس استفاده کند، هر تاسی که از بازیکن دیگری بگیرد ۴ دنییر هزینه دارد.
- اگر از ۳ تاس استفاده کند، هر تاسی که از بازیکن دیگری بگیرد ۶ دنییر هزینه دارد.

هزینه تاس وابسته به تعداد تاسی است که آن اقدام نیاز دارد، بنابراین قبل از پرداخت هزینه به بازیکنان مختلف ابتدا یک گروه از تاس‌ها را انتخاب کرده و در یک جا جمع کنید.



**مثال:** (۱) Anna (نارنجی) امیدوار است که بتواند با تاس‌های خودش به مجموع ۱۶ برسد تا بتواند اقدام خودش را انجام دهد. او ۲ تاس زرد رنگ در محله خودش دارد. با تاس Geoffrey (سبز) که عددش ۵ است، او به ۱۶ خواهد رسید. گروه تاس‌های او ۳ تاس است، پس یک تاس برای او ۶ دنییر هزینه دارد. او ۶ دنییر به Geoffrey می‌پردازد.

(۲) به جای انجام یک اقدام زرد رنگ، Anna می‌توانست با تاس سفید خودش و یک تاس سفید از Faye (آبی) یک اقدام انجام دهد، که در این حالت هزینه تاس Faye برای او ۴ دنییر می‌شد.



بازیکن باید یکی از ۵ اقدام زیر را انجام دهد یا اینکه نوبت خود را پاس دهد:

۱- فعال کردن یکی از کارت‌های اقدام شهر

۲- ساختن کلیسا

۳- مبارزه با رویدادها

۴- قرار دادن یک شهروند در یکی از سازه‌های شهری

۵- استفاده از کشاورزی

۶- پاس دادن نوبت

### ۱. فعال کردن یکی از کارت‌های اقدام شهر


شما می‌توانید از ۱ تا ۳ عدد تاس استفاده کنید تا بخشی از نیروی کار را به فعالیت توصیف شده بر روی یکی از کارت‌های اقدام موجود در شهر اختصاص دهید. تاس‌های زرد رنگ برای فعال‌سازی یک کارت مدنی، تاس‌های سفید رنگ برای فعال‌سازی یک کارت مذهبی و تاس‌های قرمز رنگ برای فعال‌سازی یک کارت نظامی مورد استفاده قرار می‌گیرند. جهت فعال کردن یک کارت اقدام، بازیکن باید یک تاجر که بتواند کار شهروندان را مدیریت کند به آن اختصاص دهد. دو حالت ممکن است ایجاد شود:



- شما هیچ تاجری بر روی آن کارت ندارید

در این حالت شما باید ابتدا یک تاجر را با پرداخت تعداد دنییر مشخص شده در بخش بالا سمت چپ کارت استخدام کنید. یکی از شهروندان خود را بر روی یکی از فضاهای خالی کارت قرار دهید تا به عنوان یک تاجر عمل کند. شهروندان یا باید از انبار شخصی شما بیایند (اگر هیچ شهروندی

در انبار شخصی خود ندارید باید یک شهروند از انبار عمومی استخدام کنید و ۲ نفوذ بپردازید = بخش نفوذ را مشاهده کنید) یا از یکی از مکان‌های روی صفحه بازی (کارت‌های اقدام، یا سازه‌های شهری یا حتی شهروندان اخراج شده که به صورت خوابیده روی سازه قرار گرفته‌اند). زمانی که یک تاجر را استخدام کردید، باید یک گروه از تاس‌ها را جهت فعال کردن آن کارت اقدام استفاده کنید.

مثال:  Anna (نارنجی) می‌خواهد نیروی کاری متشکل از ۳ تاس زرد رنگ به اقدام Merchant اختصاص دهد. چون او هیچ تاجری بر روی این کارت ندارد، ابتدا باید یک تاجر استخدام کند.



- (۱) هزینه: او ۴ دنییر می‌پردازد تا یک تاجر استخدام کند.
- (۲) قرار دادن تاجر: او تاجر خود را بر روی اولین فضای خالی قرار می‌دهد که برای او ۲ امتیاز در پایان بازی خواهد داشت.
- (۳) هزینه فعالسازی: تاس‌های زرد دارای مجموع مقدار ۱۶ هستند، که به او اجازه می‌دهد این کارت اقدام را ۸ بار استفاده کند ( $16/2 = 8$ ).
- (۴) تاثیر: تاثیر این کارت فوری است، بنابراین او فوراً ۱۶ دنییر به دست می‌آورد چون او این کارت را ۸ بار فعال می‌کند.

#### • شما قبلاً یک تاجر بر روی کارت دارید

در این حالت، نه نیازی به پرداخت و نه نیازی به قرار دادن یک تاجر بر روی کارت هست. فقط فوراً یک گروه تاس را استفاده کنید تا کارت را فعال کنید.

دو نوع کارت اقدام در بازی وجود دارد:

**کارت‌هایی که تاثیر فوری دارند:** تاثیر کارت فوراً اعمال می‌شود. هزینه فعال‌سازی، در گوشه سمت چپ و پایین کارت مشخص شده است که رنگ تاس‌های مورد نیاز برای فعال کردن کارت را تعیین می‌کند، و همچنین تعداد دفعاتی که می‌توان از تاثیر کارت استفاده کرد را هم ذکر کرده است (این تعداد برابر است با ارزش گروه تاس استفاده شده تقسیم بر عددی که در پایین علامت تقسیم نوشته شده است، گرد شده به سمت پایین به نزدیک‌ترین عدد کامل).



**کارت‌هایی که دارای تاثیر با تاخیر هستند:** این کارت‌ها را می‌توانید از روی علامت ساعت شنی که در گوشه سمت راست و پایین کارت کشیده شده است تشخیص دهید. زمانی که این نوع کارت‌ها را فعال می‌کنید، مکعب‌های خودتان را بر روی تصویر کارت قرار دهید. هر مکعب را می‌توانید بعداً در طول بازی و در زمان انجام اقدامات خودتان استفاده کنید، اما هر اقدام را تنها می‌توان با یک مکعب تحت تاثیر قرار داد. امکان استفاده از مکعب‌ها جهت مقابله با تاس‌های مشکلی در فاز رویداد وجود ندارد.



مثال:

Faye (آبی) می‌خواهد نیروی کار نشان داده شده با دو تاس سفید رنگ را جهت فعال کردن کارت Priest استفاده کند. او از تاس ۵ موجود در محله خودش استفاده می‌کند و یک تاس سفید ۴ از محله Anna به قیمت ۴ دنییر خریداری می‌کند (چون از یک گروه تاس ۲ تایی استفاده می‌کند).



- (۱)(۲) هزینه قراردادن تاجر: او ۸ دنییر می‌پردازد تا یک تاجر بر روی کارت بگذارد. حالا که Faye یک تاجر بر روی کارت دارد، دیگر نیازی به پرداخت ۸ دنییر برای فعال‌سازی کارت و قرار دادن مکعب ندارد.
- (۳) هزینه فعالسازی: تاس‌های سفید او مجموعاً ۹ واحد ارزش دارند که به او اجازه می‌دهد این کارت اقدام را ۳ بار استفاده کند ( $9/3 = 3$ ).



- (۴) تاثیر: او ۳ مکعب خود را بر روی کارت می‌گذارد چون این کارت دارای تاثیر تاخیری است. بعداً در طول بازی، در زمان انجام یک اقدام زرد رنگ، او می‌تواند یکی از مکعب‌های خودش را از روی کارت بسوزاند تا از تاثیر کارت بهره‌مند شود (و ۳ واحد به هر یک از تاس‌های زرد رنگی که برای آن اقدام استفاده می‌کند اضافه کند).

## نکات:

- اگر تاجری بر روی یک کارت ندارید، و نمی‌توانید یک تاجر استخدام کنید، پس نمی‌توانید آن کارت را فعال کنید.
- در پایان بازی، تاجرانی که بر روی فضاهای دارای امتیاز کارت‌ها قرار دارند برای شما آن امتیاز را به ارمغان می‌آورند.
- یک بازیکن نمی‌تواند ۲ تاجر بر روی یک کارت اقدام قرار دهد.
- اگر تمامی فضاهای کارت اشغال شده بود، بازیکنان می‌توانند تاجر خود را بر روی تصویر کارت قرار دهند اما در پایان بازی امتیازی بابت آن تاجر دریافت نخواهند کرد.
- اگر یک تاجر استخدام کنید، نیاز است که حداقل کارت را یک بار فعال کنید.
- اگر تاجری به یک کارت اقدام دیگر جابجا شد، فضای او خالی می‌شود و بازیکنان دیگر می‌توانند از آن فضا استفاده کنند. شهروندان دیگری که بر روی کارت قرار دارند نمی‌توانند به مکان خالی شده جدید جابجا شوند.

## ۲. ساختن کلیسا

شما می‌توانید از ۱ تا ۳ تاس سفید برای کار کردن بر روی ساخت و ساز کلیسا استفاده کنید. هر تاس به شما اجازه می‌دهد یک مکعب خودتان را بر روی یکی از محل‌های ساخت و ساز کلیسا که عدد آن برابر با عدد تاس است قرار دهید. محل‌های ساخت و ساز کلیسا به سه سطح تقسیم بندی شده است: ردیف پایینی متناظر با سطح ۱، ردیف دوم سطح ۲ و ردیف سوم سطح ۳. شما باید به این قانون در ساخت و ساز پایبند باشید: جهت قرار دادن یک مکعب در یک فضا از یک سطح، فضایی با همان شماره در سطح پایین‌تر باید ساخته شده باشد (توجه: در هر فضا تنها یک مکعب قرار می‌گیرد).



شما فوراً ۱ امتیاز و ۱ نفوذ به ازای هر مکعبی که در فضاهای شماره ۱ تا ۳ قرار دهید، و ۱ امتیاز و ۲ نفوذ به ازای هر مکعبی که در فضاهای شماره ۴ تا ۶ قرار دهید کسب می‌کنید.

## مثال:

مثال: Geoffrey (سبز) می‌خواهد در ساخت و ساز کلیسا شرکت کند و از تاس سفید شماره ۵ خودش، تاس سفید شماره ۲ Faye و تاس سفید شماره ۴ Emily استفاده کند. او به Emily و Faye ۶ دنییر پرداخت می‌کند چون تاس آنها را خریداری کرده است. او یک مکعب در هر کدام از فضاهای ۲ و ۵ از سطح اول و یک مکعب در فضای شماره ۴ از سطح دوم قرار می‌دهد. او ۵ نفوذ و ۳ امتیاز کسب می‌کند.



## ۳. مبارزه با رویدادها

شما می‌توانید با ۱ تا ۳ تاس به نبرد بر علیه رویدادهایی که شهر را تهدید می‌کنند بروید. هزینه فعال‌سازی در سمت چپ کارت رویداد مشخص می‌کند که:



- چه نوع تاسی باید برای مبارزه با آن رویداد استفاده شود.
- تعداد مکعب‌هایی که بازیکنان می‌توانند بر روی کارت قرار دهند (این تعداد برابر است با ارزش گروه تاس استفاده شده تقسیم بر عددی که در پایین علامت تقسیم نوشته شده است، گرد شده به سمت پایین و نزدیک‌ترین عدد کامل).

مکعب‌های خود را بر روی پرچم‌های کوچک روی کارت قرار دهید، با شروع از فضای گوشه سمت چپ و بالا. به ازای هر مکعب که بر روی کارت می‌گذارید فوراً یک نفوذ کسب می‌کنید. قرار دادن مکعب بر روی چند کارت در یک اقدام بدون فعال‌سازی برخی کارت‌های اقدام خاص غیر ممکن است.

تعداد پرچم‌های روی کارت تعیین می‌کند که چه تعداد مکعب لازم است تا با رویداد مقابله شود (قرار دادن مکعب بیش از مقدار مشخص شده بر روی کارت غیر ممکن است). زمانی که با رویداد مقابله شد:

- بازیکنی که بیشترین مکعب را بر روی کارت قرار داده است امتیاز بیشتری که بر روی کارت مشخص شده را دریافت می‌کند (امتیاز بالایی). در صورت تساوی برای مکان اول، بازیکنانی که بیشترین مکعب را قرار داده‌اند امتیازات مکان اول و دوم را تقسیم می‌کنند (گرد شده به سمت پایین و نزدیک ترین عدد کامل) و تمامی بازیکنان دیگری که بر روی کارت مکعب دارند هیچ امتیازی کسب نمی‌کنند. اگر فقط یک بازیکن بر روی کارت مکعب گذاشته باشد، امتیازات مکان اول و دوم را همزمان کسب می‌کند.
- بازیکنی که از نظر تعداد مکعب قرار داده شده بر روی کارت نفر دوم باشد، امتیاز کمتر را دریافت می‌کند. در صورت تساوی برای رتبه دوم، بازیکنانی که مساوی شده‌اند امتیاز مکان دوم را تقسیم می‌کنند (گرد شده به سمت پایین و نزدیک ترین عدد کامل).
- بازیکنان مکعب‌های خود را از روی کارت برمی‌دارند و به انبار شخصی خود منتقل می‌کنند.
- بازیکنی که بیشترین مکعب را روی کارت قرار داده بود کارت رویداد را برای خودش برمی‌دارد (اگر بازیکن بی طرف (طوسی) بیشترین مکعب را روی کارت قرار داده باشد، کارت سوزانده می‌شود). در صورت تساوی، از بین بازیکنانی که بیشترین مکعب را روی کارت قرار داده‌اند کسی که ابتدا مکعب قرار داده برنده است. کارت‌هایی که تصاحب می‌شوند ممکن است در پایان بازی و در زمان ارزیابی مأموریت‌های شخصیت‌ها امتیاز داشته باشند.

مثال: Emily (سفید) می‌خواهد با رویداد Succession Conflict مقابله کند و برای این کار سه تاس با ارزش ۲ و ۳ و ۴ را استفاده می‌کند.

او می‌تواند ۲ مکعب روی پرچم‌های کارت بگذارد (  $2 = 9/4$  ). او فوراً ۲ نفوذ کسب می‌کند.

حالا چون تمامی ۵ فضای پرچم رویداد پر شده است پس با رویداد مقابله شده است. Emily (سفید) و Geoffrey (سبز) هر کدام ۳ امتیاز کسب می‌کنند چون برای مکان اول با هم مساوی هستند (هر کدام ۲ مکعب). Anna (نارنجی) هیچ امتیازی کسب نمی‌کند چون سوم شده است. Geoffrey کارت را برای خودش برمی‌دارد چون او قبل از Emily مکعب بر روی کارت قرار داده است.



#### ۴. قرار دادن یک شهروند در یکی از سازه‌های شهری (کاخ، مقر اسقفان یا تالار شهر)

بر خلاف سایر اقدامات، شما همیشه می‌توانید دقیقاً یک تاس استفاده کنید تا یک شهروند در یکی از سازه‌های شهری قرار دهید. شما یکی از شهروندان خود را از انبار شخصی خود (اگر ندارید باید یک شهروند استخدام کنید و ۲ نفوذ بپردازید - بخش نفوذ را ببینید) یا یکی از شهروندانی که قبلاً بر روی صفحه دارید برمی‌دارید



و آن را در سازه‌ی شهری متناظر با رنگ تاسی که استفاده کرده‌اید قرار می‌دهید. یک تاس قرمز اجازه دسترسی به کاخ، تاس سفید اجازه دسترسی به مقر اسقفان و تاس زرد اجازه دسترسی به تالار شهر را می‌دهد.

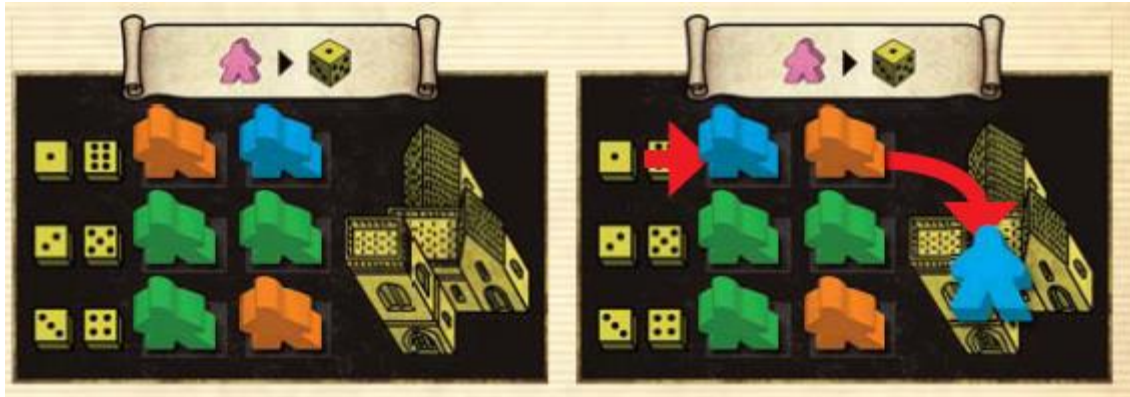
عدد تاس مشخص می‌کند که باید شهروند خود را در چه مکانی از سازه قرار دهید. عکس کوچک تاسی که متناظر با تاس شما باشد را پیدا کنید. شهروند شما به شکل ذیل در آن سازه قرار می‌گیرد:

در تالار شهر و مقر اسقفان، شهروند جدید در اولین فضای خالی از ردیف متناظر قرار می‌گیرد. اگر آن ردیف با شهروندان دیگری پر باشد، یک فضای به سمت راست حرکت می‌کنند. اگر این کار سبب شود که یک شهروند از انتهای سمت راست آن ردیف خارج شود، آن را به صورت خوابیده بر روی عکس سازه قرار می‌دهیم.

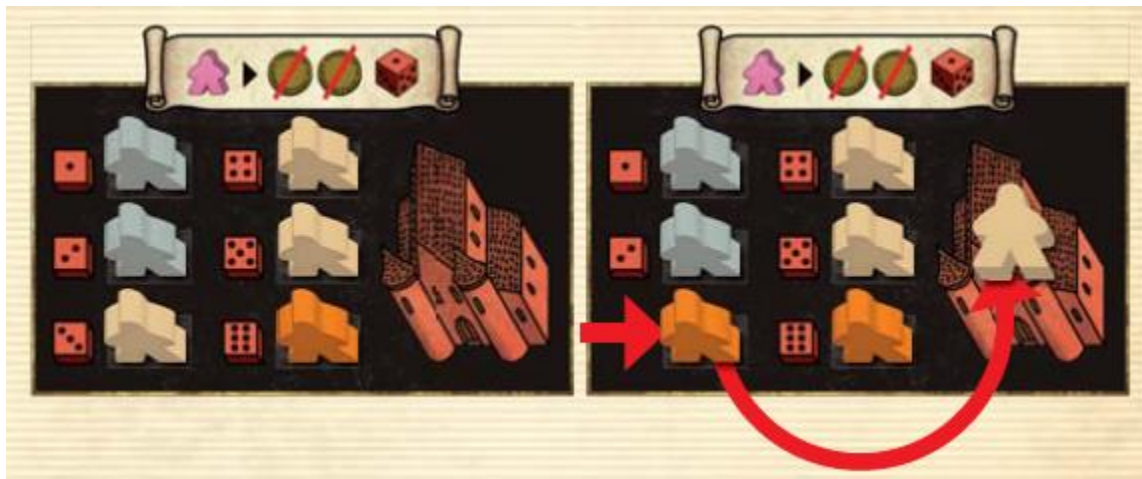
در کاخ، شهروند جدید بر روی فضای متناظر با عدد تاس قرار می‌گیرد. اگر در آن فضای یک شهروند قرار داشت، آن را اخراج کنید و به صورت خوابیده بر روی عکس کاخ قرار دهید.

**نکته مهم:** اگر قبلا یکی از شهروندان شما به صورت خوابیده بر روی یک سازه باشد، هیچ کس نمی تواند سایر شهروندان شما را از آن سازه بیرون کند. هر چند، شما شهروندان اخراج شده خود را در پایان راند دریافت می کنید، بنابراین این محافظت کوچک فقط برای راند فعلی قابل استفاده است. همچنین این بدان معناست که اگر قرار دادن یک شهروند باعث اخراج شدن رنگی شود که قبلا یک شهروند خوابیده بر روی آن سازه دارد، هیچ کس نمی تواند شهروندی در آن فضا قرار دهد.

**مثال:** Frey (آبی) تاس زرد شماره ۱ Geoffrey (سبز) را به قیمت ۲ دنییر می خرد. او یک شهروند در ردیف ۱ از تالار شهر قرار می دهد و یکی از شهروندان خودش را اخراج می کند. این حرکت می تواند روشی جالب برای امنیت بخشیدن به سایر شهروندان او در تالار شهر باشد تا مطمئن شود که کسی نمی تواند آنها را اخراج کند.



**Anna** (نارنجی) تاس شماره ۳ را از بازیکن طوسی رنگ می خرد و ۲ دنییر به بانک می پردازد. او یک شهروند بر روی فضای شماره ۳ از کاخ قرار می دهد و شهروند Emily (سفید) را به صورت خوابیده بر روی کاخ می گذارد.



## ۵. استفاده از کشاورزی

فعالیت کشاورزی به شما اجازه می دهد مقداری پول کسب کنید، البته به لطف زحمت دهقانان (یک گروه ۱ تا ۳ تاسی زرد رنگ). انجام این فعالیت نیازی به تاجر ندارد. شما تعدادی دنییر برابر با ارزش گروه تاس خود تقسیم بر ۲ (گرد شده به سمت پایین و نزدیک ترین عدد کامل) دریافت می کنید.



## ۶. پاس دادن نوبت

اگر نخواهید هیچ اقدام دیگری در این راند انجام دهید، در حالی که هنوز تاسی در دسترس شماست، نوبت خود را پاس دهید و ۲ دنییر دریافت کنید، که آن را در محله خود قرار می‌دهید. در ادامه این راند، شما دیگر قادر به انجام هیچ اقدامی نیستید، اما هر زمان که نوبت شما شود، یک دنییر دیگر به محله شما اضافه می‌شود.

## فاز ۵: پایان راند

یک راند از بازی بعد از اقدام یکی از بازیکنان در صورتی تمام می‌شود که :

- تمامی بازیکنان نوبت خود را پاس داده باشند (در محله تمام بازیکنان دنییر قرار گرفته باشد) یا
- دیگر هیچ تاسی در محله‌های شهر وجود نداشته باشد.

بازیکنان دنییرهای موجود در محله خود را برمی‌دارند و به انبار شخصی خود اضافه می‌کنند. شهروندانی که به صورت خوابیده بر روی سازه‌های شهر قرار گرفته بودند به انبار شخصی صاحب خود بازمی‌گردند. بازیکن شروع کننده کارت بازیکن شروع کننده را به بازیکن بعدی در سمت چپ خود می‌دهد و راند بعدی آغاز می‌شود.

## نفوذ

قبل از مقابله با یک تاس مشکلی، یا انجام یک اقدام، شما می‌توانید علاوه بر اقدام اصلی خود، نفوذ خود را به روش‌های مختلفی خرج کنید.

- ۱ نفوذ: شما می‌توانید ۱ تاس موجود در محله خود را دوباره پرتاب کنید (نمی‌توانید بر روی تاس‌های سایر بازیکنان این کار را انجام دهید - حتی بازیکن بی طرف (طوسی))
- ۲ نفوذ: اضافه کردن یک شهروند از انبار عمومی به انبار شخصی خودتان
- ۴ نفوذ: شما می‌توانید بین ۱ تا ۳ تاس موجود در محله خود را پشت و رو کنید (نمی‌توانید بر روی تاس‌های سایر بازیکنان این کار را انجام دهید - حتی بازیکن بی طرف (طوسی)). تاس‌های انتخاب شده را پشت و رو کنید، به یاد داشته باشید که مجموع اعداد دو رویه متقابل به هم از تاس همیشه ۷ است. تاس‌های پشت و رو شده می‌توانند از رنگ‌های متفاوتی باشند.

انجام چندین اقدام از اقدامات بالا با هر ترتیبی مجاز است.

توجه: شما هیچ‌گاه نمی‌توانید بیشتر از ۲۰ نفوذ داشته باشید: هر مقداری بیشتر از این کسب کنید از بین می‌رود.

**مثال:** ۲ تاس در محله‌های شهر وجود دارد: یک تاس ۱ قرمز در محله بازیکن بی طرف (طوسی)، و یک تاس ۲ زرد در محله Geoffrey (سبز). در نوبت Geoffrey، او تصمیم می‌گیرد تاس خودش را با خرج کردن یک نفوذ دوباره بریزد: او ۱ می‌آورد. او می‌تواند یک نفوذ دیگر پرداخت کند تا برای بار دوم تاس خودش را پرتاب کند، اما او ترجیح می‌دهد تاس خودش را با خرج کردن ۴ نفوذ پشت و رو کند: ۱ او تبدیل به ۶ می‌شود. با این تاس، او ۲ مکعب بر روی رویداد Marauding قرار می‌دهد که برای او ۲ نفوذ به همراه دارد.



## پایان بازی

بازی در پایان راندی که آخرین رویداد قرمز رنگ وارد بازی می شود تمام می شود.

علاوه بر توکن های امتیازی که بازیکنان در طول بازی به دست می آورند، هر بازیکن:

- ۱ امتیاز به ازای هر کارت رویدادی که هنوز با آن مقابله نشده باشد اما بر روی آن حداقل یک مکعب داشته باشد کسب می کند (شامل Marauding).
- امتیاز مشخص شده در فضای قرارگیری شهروندان بر روی کارت های اقدام را کسب می کند.
- ۲ امتیاز به ازای هر کدام از ۳ سطح کلیسا که بر روی آن هیچ مکعبی نداشته باشد از دست می دهد.
- کارت شخصیت خودش را رو می کند. هر شخصیت بر روی تمامی خاندان ها اعمال می شود و عملکرد آنها را بر اساس ماموریت مشخص شده بر روی کارت می سنجد. به ازای هر کارت شخصیت که در بازی وجود دارد، به هر بازیکن بر اساس ملاک آن کارت امتیاز بدهید. چون هر شخصیت به تمام بازیکنان امتیاز می دهد، بسیار مهم است که سعی کنید بفهمید که بازیکنان دیگر چه شخصیتی دارند. به همین شکل، مهم است که مقداری بلوف بزنید تا بقیه بازیکنان را گمراه کنید. اگر آنها نتوانند بفهمند ماموریت شخصیت شما چیست، راه سختی برای گرفتن امتیاز از طریق آن خواهند داشت!

بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده است.

نکته: در طول بازی، امتیازات به صورت مخفی نگه داشته می شوند. جهت به حداکثر رساندن تعلیق در امتیاز شماری پایانی، به ازای هر نوع امتیاز شماری، هر بازیکن بهتر است که دسته های ۱۰ امتیازی را در مقابل خودش قرار دهد. با انجام این کار مقایسه کردن امتیازات بازیکنان هم راحت تر خواهد شد.

Designers: Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban . Illustrations and Graphics: alexandre-roche.com

Editing of the Rules : Sébastien Dujardin .

English Translation: Nathan Morse. Persian Translation: Nima Masghadi



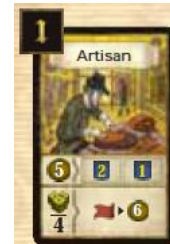
## پیوست : کارت‌های اقدام

**The Merchant**

۲ دنییر به شما می‌دهد

**The Artisan**

یک نفوذ را تبدیل به ۶ دنییر می‌کند.

**The Miller**

با فعالسازی این کارت می‌توانید یا ۲ دنییر به ازای هر شهروند که در کاخ دارید دریافت کنید و یا ۲ دنییر به ازای هر شهروند که در مقر اسقفان دارید دریافت کنید. شهروندان اخراج شده چیزی نصیب شما نمی‌کنند. می‌توانید در هر بار فعالسازی انتخاب متفاوتی داشته باشید.

**The Innkeeper**

به شما اجازه می‌دهد به ازای پرداخت ۱ دنییر یک نفوذ به دست بیاورید.

**The Blacksmith**

۵ عدد به ارزش یک گروه از تاس‌های قرمز اضافه می‌کند، بدون توجه به اینکه آن گروه از چند عدد تاس تشکیل شده است. اما نمی‌توانید ارزش یک تاس را برای قرار دادن آن در کاخ با این کارت بالا ببرید.

**The Militia**

به شما اجازه می‌دهد از ۱ تا ۳ تاس زرد را به جای تاس قرمز استفاده کنید. بازیکنی که این کارت را فعال می‌کند فقط می‌تواند از تاس زرد برای اقدام آن استفاده کند. عدد تاس‌ها تغییری نمی‌کند.

**The Journeyman**

به شما اجازه می‌دهد ۳ دنییر را تبدیل به ۲ امتیاز کنید

**The Goldsmith**

۱ امتیاز و ۲ دنییر به شما می‌دهد

**The Glassblower**

به ازای هر جفت مکعبی که در کلیسا دارید ۱ امتیاز به شما می‌دهد

**The Sculptor**

۱ امتیاز به شما می‌دهد



### The Monk

یک تاس سفید را به ۳ تاس زرد با همان عدد تبدیل می‌کند. زمانی که از یک مکعب روی این کارت برای تغییر در یک اقدام استفاده می‌کنید، باید فقط از یک تاس سفید استفاده کنید - که اگر از محله بازیکن دیگری آمده باشد ۲ دنیبر هزینه دارد. امکان اضافه کردن یک تاس زرد اضافی وجود ندارد.



### The Tithing

به شما اجازه می‌دهد در زمان ایجاد یک گروه تاس، یک تاس زرد رنگ را از هر بازیکن به صورت مجانی بردارید. به عنوان مثال، شما می‌توانید ۳ تاس زرد رنگ را با برداشتن ۱ تاس از هر کدام از بازیکنان و ۱ تاس از خودتان به یک گروه تبدیل کنید. مثل همیشه، می‌توانید از بازیکن بی طرف هم تاس بردارید. امکان استفاده از یک مکعب دیگر برای تغییر تاس‌های زرد وجود ندارد چون فقط امکان استفاده از یک مکعب برای هر اقدام هست.



### The Apprenticeship

هر کدام از تاس‌های یک گروه را به عدد ۵ تغییر می‌دهد. حتی این کارت بر روی یک گروه با ۳ رنگ تاس مختلف هم عمل می‌کند. اگر بخواهید از تاس برای قرار دادن شهروند یا مکعب در کاخ، مقر اسقفان، تالار شهر یا کلیسا استفاده کنید عدد تاس را برای شما تغییر نمی‌دهد.



### The Priest

۳ واحد به عدد هر تاس زرد موجود در گروه تاس‌های شما اضافه می‌کند. عدد یک تاس محدود به ۶ نیست. اگر بخواهید از ارزش تاس برای قرار دادن شهروند در تالار شهر استفاده کنید به شما امکان تغییر عدد آن را نمی‌دهد.



### The Templar

به شما اجازه می‌دهد یک تاس سفید را به عنوان ۲ تاس قرمز با همان عدد استفاده کنید. هر زمان که از یک مکعب روی این کارت برای تغییر یک اقدام استفاده کنید، فقط باید از یک تاس سفید استفاده کنید - که اگر از محله یک بازیکن دیگر برداشته باشید هزینه آن ۲ دنیبر است. استفاده از یک تاس قرمز اضافی غیر ممکن است.



### The Confession

هر کدام از تاس‌های یک گروه را به عدد ۲ واحد افزایش می‌دهد. حتی این کارت بر روی یک گروه با ۳ رنگ تاس مختلف هم عمل می‌کند. عدد تاس‌ها به ۶ محدود نمی‌شود. اگر بخواهید از تاس برای قرار دادن شهروند یا مکعب در کاخ، مقر اسقفان، تالار شهر یا کلیسا استفاده کنید عدد تاس را برای شما تغییر نمی‌دهد.



## The Procession

۲ امتیاز به بازیکنی که بیشترین تاس را در محله خود داشته باشد می‌دهد ( به جز تاس‌های استفاده شده برای فعالسازی این کارت)، تاس‌های بازیکن بی طرف (طوسی) هم به حساب می‌آید. در صورت تساوی، بازیکنانی که بیشترین تاس را در محله خود داشته باشند همه ۲ امتیاز می‌گیرند. شما باید حداقل ۱ تاس در محله خود داشته باشید تا بتوانید ۲ امتیاز را کسب کنید.



## The Pilgrimage

به شما ۲ امتیاز می‌دهد. شما می‌توانید از ترکیبی از تمام ۳ رنگ تاس برای فعال سازی این کارت استفاده کنید. فقط کارت‌های Apprenticeship و Confession را می‌توان برای تغییر در یک گروه تاس چند رنگه استفاده کرده که می‌توان از آنها برای فعالسازی Pilgrimage استفاده کرد. می‌توان فقط با یک رنگ تاس هم این کارت را فعال کرد. در این حالت، می‌توان آن گروه تاس را با سایر کارت‌های اقدام هم تغییر داد.



## The Chivalry

به شما اجازه می‌دهد بر روی کارت‌های رویداد مکعب بگذارید: شما می‌توانید یک مکعب به ازای هر تاس قرمزی که در محله خود دارید (به جز تاس‌هایی که برای فعالسازی این کارت استفاده کردید) قرار دهید. ۱ نفوذ به ازای هر مکعبی که می‌گذارید دریافت می‌کنید. امکان قرار دادن مکعب بر روی چندین کارت متفاوت وجود دارد.



## The Archer

به شما اجازه می‌دهد تلاش کنید تا یک مکعب بر روی یک کارت رویداد قرار دهید: شما یک تاس می‌ریزید و در صورتی که تاس ۳، ۴، ۵ یا ۶ بیاید می‌توانید یک مکعب بر روی یکی از کارت‌های رویداد قرار دهید (۱ نفوذ کسب می‌کنید). امکان تغییر عدد این تاس وجود ندارد. اگر این کارت را چندین بار فعال کردید، بازیکن سمت چپ شما تاس‌ها را می‌شمارد. امکان قرار دادن مکعب بر روی چندین کارت رویداد مختلف وجود دارد.



## The Mercenary

سه دنیر به شما می‌دهد



## The Hunting

۳ نفوذ به شما می‌دهد



### Tax Collector

مالیات جمع‌آوری کنید: هر بازیکنی که در تالار شهر شهروند داشته باشد، به ازای هر کدام باید ۱ دنییر به شما بدهد. نیازی نیست که برای شهروندان اخراج شده مبلغی پرداخت شود. بازیکنی که نتواند مبلغ را پرداخت کند جریمه نمی‌شود، اما باید هرآنقدر که توانایی دارد پرداخت کند.



### The Diplomat

به شما اجازه می‌دهد ۱ نفوذ پرداخت کنید تا ۱ مکعب بر روی یک کارت رویداد بگذارید (شما ۱ نفوذ به ازای هر مکعب دریافت می‌کنید). اگر این کارت را چندین بار فعال کنید، می‌توانید مکعب‌ها را بر روی کارت‌های متفاوتی قرار دهید.



### The Joust

به شما اجازه می‌دهد ۲ امتیاز بگیرید ولی به این شرط که مجموع ارزش تاس‌های قرمز رنگ موجود در محله شما (به جز تاس‌هایی که برای فعال کردن این کارت استفاده کرده‌اید) از بقیه بازیکنان بیشتر باشد (بازیکن بی طرف (طوسی) هم در نظر بگیرید). در صورت تساوی، تمام بازیکنانی که مساوی هستند ۲ امتیاز را دریافت می‌کنند.



### The Captain

به ازای هر کارت رویدادی که شما بر روی آن مکعب داشته باشید ۱ امتیاز به شما می‌دهد. کارت Marauding هم حساب می‌شود.



#### نکته:

یادتان نرود که کارت اقدام را به تعداد دفعاتی که گروه تاس شما اجازه می‌دهد استفاده کنید (مثلاً اگر کارت The Joust را دوبار استفاده کردید به جای ۲ امتیاز ۴ امتیاز می‌گیرید).

### The Troubadour

۳ نفوذ را تبدیل به ۲ امتیاز می‌کند



## پیوست: رویدادها

### Support

یک مکعب طوسی بر روی هر کدام از ۲ رویدادی که در سمت چپ این کارت هستند قرار دهید. اگر فقط یک کارت رویداد در سمت چپ این کارت بود، تنها یک مکعب بر روی آن بگذارید.



### Drought

هر بازیکن ۱ دنییر به ازای هر شهروندی که در تالار شهر دارد باید بپردازد. به ازای شهروندان اخراج شده که بر روی تالار شهر به صورت خوابیده قرار گرفته‌اند، نیازی به پرداخت نیست.



### Wayfarers

یک تاس مشکی را پرتاب کنید و یک شهروند بی طرف (طوسی) در ابتدای ردیفی از تالار شهر که تاس مشکی نشان می‌دهد قرار دهید. شهروندانی که قبلاً در آن ردیف حضور دارند را به سمت راست تکان دهید و سمت راست ترین شهروند را در صورت وجود اخراج کنید. شهروند اخراج شده به صورت خوابیده بر روی تالار شهر قرار می‌گیرد.



### Civil War

هر بازیکن ۳ دنییر از دست می‌دهد.



### Theological Conflict

یک تاس مشکی را پرتاب کنید و یک شهروند بی طرف (طوسی) در ابتدای ردیفی از مقر اسقفان که تاس مشکی نشان می‌دهد قرار دهید. شهروندانی که قبلاً در آن ردیف حضور دارند را به سمت راست تکان دهید و سمت راست ترین شهروند را در صورت وجود اخراج کنید. شهروند اخراج شده به صورت خوابیده بر روی مقر اسقفان قرار می‌گیرد.



### Heresy

هر بازیکن ۲ نفوذ از دست می‌دهد



### Interruption of Work

با ارزش ترین مکعب (مکعبی که بر روی بالاترین سطح و با ارزش ترین فضا قرار دارد) از کلیسا را حذف کنید، حتی اگر مکعب طوسی است



### Brigands(x3)

+۱ تاس مشکی



### Succession Conflict

یک تاس پرتاب کنید و یک شهروند بی طرف (طوسی) بر روی فضای مشخص شده توسط تاس قرار دهید، اگر شهروند دیگری در آن فضا قرار دارد آن را اخراج کنید و به صورت خوابیده بر روی کاخ قرار دهید.



### Migrant Workers

یک مکعب طوسی بر روی اولین فضای خالی از کلیسا قرار دهید (اولین فضای خالی بر روی پایین ترین سطح، که دارای کمترین ارزش باشد). اگر هیچ فضای خالی‌ای در کلیسا نبود، هیچ مکعبی در آن قرار ندهید.



### War and Normans Attack

+۲ تاس مشکی



### Skirmishes(x2)

+۱ تاس مشکی



اگر هشت شهروند بی طرف (طوسی) در بازی بودند، رویدادهایی که شهروند بی طرف اضافه می‌کنند را نادیده بگیرید.

**نکته:**

## پیوست: شخصیت‌ها

**Urbain IV**

فرزند یک پینه دوز از تروا، که در سال ۱۲۶۱ بعد از سال‌ها خدمت در کلیسا تبدیل به پاپ شد. او به سازندگان کلیسا پاداش می‌دهد.

۱ - امتیاز اگر ۳ یا ۴ مکعب در کلیسا داشته باشید (۴ یا ۵ در بازی ۲ نفره)

۳ - امتیاز اگر بین ۵ یا ۶ مکعب داشته باشید (۶ یا ۷ در بازی ۲ نفره)

۶ - امتیاز اگر حداقل ۷ مکعب داشته باشید (حداقل ۸ در بازی ۲ نفره)

**Chrétien de Troyes**

او خالق افسانه Grail و مفهوم ادبیات عاشقانه مدرن است. او به مطالعه کنندگان نیاز دارد و به کسانی که تعداد زیادی شهروند در سازه‌های شهری داشته باشند پاداش می‌دهد.

۱ - امتیاز اگر شما مجموعاً ۳ یا ۴ شهروند بر روی ۳ سازه شهری داشته باشید (۴ یا ۵ در بازی دو نفره)

۳ - امتیاز اگر شما ۵ یا ۶ شهروند در سازه‌های شهری داشته باشید (۶ یا ۷ در بازی ۲ نفره)

۶ - امتیاز اگر شما حداقل ۷ شهروند در سازه‌های شهری داشته باشید (حداقل ۸ در بازی ۲ نفره)

**Hugues de Payns**

این کنت شوالیه‌های Templar را در سال ۱۱۱۸ تاسیس کرد. او به بازیکنانی که میزان زیادی نفوذ داشته باشند پاداش می‌دهد.

۱ - امتیاز اگر بین ۶ تا ۹ نفوذ داشته باشید

۳ - امتیاز اگر بین ۱۰ تا ۱۴ نفوذ داشته باشید

۶ - امتیاز اگر حداقل ۱۵ نفوذ داشته باشید

**Thibaut II**

این کنت امر اصلی جشن‌های بزرگ شامپاین بود. او به بازیکنانی که پول جمع آوری کنند پاداش می‌دهد.

۱ - امتیاز اگر بین ۶ تا ۱۱ دینار داشته باشید

۳ - امتیاز اگر بین ۱۲ تا ۱۷ دینار داشته باشید

۶ - امتیاز اگر حداقل ۱۸ دینار داشته باشید

**Henry I**

او توسط امپراتور شوالیه شد و در کنار Louis VII در دومین جنگ صلیبی شرکت کرد. او به مقابله با رویدادها پاداش می‌دهد.

۱ - امتیاز اگر ۱ یا ۲ کارت رویداد گرفته باشید

۳ - امتیاز برای ۳ یا ۴ کارت رویداد

۶ - امتیاز برای حداقل ۵ کارت رویداد

**Le Florentin**

دومنیکو دل باربری، معروف به فلورنتین، پس از آتش‌سوزی سال ۱۵۲۴ در بازسازی شهر مشارکت کرد. او به بازیکنانی که تعداد زیادی تاجر داشته باشند پاداش می‌دهد.

۱ - امتیاز اگر مجموعاً ۲ یا ۳ تاجر بر روی کارت‌های اقدام داشته باشید

۳ - امتیاز اگر ۴ یا ۵ تاجر داشته باشید

۶ - امتیاز اگر حداقل ۶ تاجر داشته باشید



## پیوست: کارت‌های افزونه

### Prior

یک تاس سفید را به جای ۲ تاس سفید با همان عدد استفاده کنید. برای استفاده از این اقدام نمی‌توانید بیشتر از ۱ تاس سفید استفاده کنید.



### Resistance

زمانی که این کارت وارد بازی می‌شود، یک کارت قرمز دیگر را فراخوانی می‌کند، این کارت را از کارت‌های قرمزی که از بازی بیرون گذاشته‌اید انتخاب کنید، آن کارت قرمز دوم خودش یک کارت زرد یا سفید را فراخوانی می‌کند. زمانی که این کارت نابود شد، آخرین مکعب قرار داده شده بر روی تمام کارت‌های رویداد را حذف کنید.



### Baker

به ازای هر تاس زرد رنگ موجود در میدان (تمام محله‌ها) ۱ دنییر کسب کنید



### Banquet

به ازای هر تاس قرمز رنگ موجود در محله‌ای که بیشترین تعداد تاس قرمز را دارد ۱ امتیاز کسب کنید (ممکن است این محله متعلق به بازیکن دیگری باشد، حتی بازیکن بی طرف).



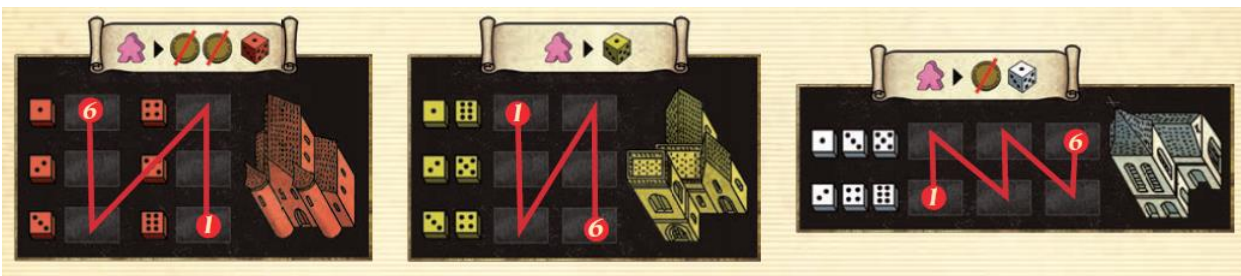
## پیوست: چالش پادشاه

قوانین بازی یک نفره، طراحی شده توسط Shadi Torbey

بازی تک نفره در مقابل یک حریف بی طرف به نام **Le Roy** انجام می‌شود. **Le Roy** بدون پول و نفوذ بازی میکند، اما هر کاری برای بردن بازی انجام می‌دهد. قوانین بازی تک نفره مثل بازی استاندارد هستند، به جز موارد ذیل:

### جایگذاری اولیه

- **Le Roy** از آدمک‌های دو رنگ استفاده می‌کند. آدمک‌های خاکستری رنگ استفاده نمی‌شوند.
- ۶ تاس را پرتاب کنید (۲ قرمز، ۲ زرد، ۲ سفید)، از ۳ تاسی که عدد آنها بیشتر از بقیه است استفاده کنید، این تاس‌های مشخص می‌کنند که **Le Roy** سه آدمک خود را کجا می‌گذارد، سپس ۲ عدد از آدمک‌های خود را در صفحه قرار دهید. این فرآیند را آنقدر تکرار کنید که تمام فضاها پر شوند (در انتها سازه‌ها باید حاوی ۱۲ آدمک **Le Roy** و ۶ آدمک شما باشند).
- **توجه:** اعداد برابر به این شکل اولویت دارند: قرمز < زرد < سفید. عدد تاس مهم نیست. **Le Roy** آدمک خود را در بهترین فضای هر سازه قرار می‌دهد، به شکلی که در ذیل نشان داده شده است (بهترین فضا ۱ است، بدترین فضا ۶):



۶ کارت شخصیت را بُر بزنید، و آنها را به شکلی که هر کدام بر روی دیگری قرار گرفته باشد بر روی میز قرار دهید، به شکلی که قسمت پایینی هر کارت مشخص باشد. کارتی که بالاتر از بقیه است اول اعمال خواهد شد (قوانین ذیل را برای نحوه اعمال شدن شخصیت‌ها مشاهده کنید).



### روش انجام بازی

- **Le Roy** و شما به نوبت بازی می‌کنید و کارت بازیکن شروع کننده هر راند بین شما تعویض می‌شود.
- رویدادهایی که اثر منفی دارند بر **Le Roy** اثری ندارند.
- هر رویدادی که به بازیکن بی طرف اشاره داشته باشد اکنون به **Le Roy** اشاره دارد (آدمک‌ها و مکعب‌های او).
- **Le Roy** تاس‌های خود را بر اساس ارزششان اولویت‌گذاری می‌کند، سپس بر اساس رنگ (قرمز < زرد < سفید)، مثال:





قوی‌ترین تاس در بالاترین ردیف و سمت چپ است و ضعیف‌ترین تاس در ردیف پایین و سمت راست

- در زمان مبارزه با تاس‌های مشکلی، Le Roy از قوی‌ترین تاس خود فقط برای حذف کردن تاس مشکلی با بالاترین عدد استفاده می‌کند و بقیه تاس‌های مشکلی را به بازیکن پاس می‌دهد.
- در نوبت خودتان، بازی به شکل استاندارد ادامه پیدا می‌کند. اگر بخواهید از تاس‌های Le Roy خریداری کنید، باید پول را به بانک بپردازید.
- در نوبت Le Roy، باید ۲ تاس مشکلی پرتاب کنید و ارزش آنها را جمع بزنید تا اقدام او برای این نوبت مشخص شود (جدول بعدی را مشاهده کنید). قیمت مشخص شده تعداد تاسی است که Le Roy برای آن اقدام مصرف می‌کند. نکته مهم: Le Roy همیشه بهترین تاس‌های خود را استفاده می‌کند، و تا زمانی که تمام تاس‌هایش استفاده شوند نوبت‌های خود را بازی می‌کند. اگر هزینه بیشتر از تعداد تاس باقی‌مانده‌اش شود، Le Roy اقدام خود را با استفاده از تمامی تاس‌هایش کامل می‌کند.

نتیجه	اقدام	هزینه
۲	Le Roy ۲ امتیاز کسب می‌کند	۳ تاس (۱ تاس از بازیکن خریداری می‌شود) (۱)
۳	Le Roy ۲ امتیاز کسب می‌کند	۲ تاس (۱ تاس از بازیکن خریداری می‌شود) (۲)
۴	Le Roy ۱ کارگر قرار می‌دهد (۳)	۱ تاس
۵	Le Roy سمت راست‌ترین رویداد را اعمال می‌کند	X تاس (۴)
۶	Le Roy ۱ تاجر قرار می‌دهد (۵)	۱ تاس
۷	Le Roy ۲ مکعب بر روی کلیسا قرار می‌دهد (۶)	۲ تاس
۸	Le Roy یک کارت شخصیت رو می‌کند (۷)	صفر تاس
۹	Le Roy سمت راست‌ترین رویداد را اعمال می‌کند	X تاس (۴)
۱۰	Le Roy یک کارگر قرار می‌دهد	۱ تاس
۱۱	Le Roy ۲ امتیاز کسب می‌کند	۲ تاس (۱ تاس از بازیکن خریداری می‌شود) (۲)
۱۲	Le Roy ۲ امتیاز کسب می‌کند	۳ تاس (۱ تاس از بازیکن خریداری می‌شود) (۱)

(۱) Le Roy بهترین تاس شما را به قیمت ۶ دنییر می‌خرد.

(۲) Le Roy بهترین تاس شما را به قیمت ۴ دنییر می‌خرد. اگر تاسی نداشتید، او از تاس خودش بدون پرداخت به شما استفاده می‌کند.

- (۳) با ارزش ترین تاس Le Roy مشخص می کند که او کارگرس را کجا قرار می دهد (قرمز = کاخ، زرد = تالار شهر، سفید = مقر اسقفان)، Le Roy همیشه یکی از آدمک های شما را در صورت امکان اخراج می کند.
- (۴) Le Roy یک تاس به ازای هر پرچم خالی بر روی کارت استفاده می کند.
- (۵) Le Roy یک آدمک بر روی با ارزش ترین فضا با بیشترین امتیاز قرار می دهد. در صورت تساوی، از فضایی با قیمت کمتر استفاده می کند. اگر هنوز هم تساوی برقرار بود، اولویت او قرمز < زرد < سفید است.
- (۶) Le Roy مکعب های خود را در بهترین فضاهای پایین ترین ردیف ممکن قرار می دهد. اگر هیچ فضایی موجود نباشد، او در عوض ۲ امتیاز کسب می کند.
- (۷) Le Roy و شما فوراً امتیاز کاراکتری که در بالای دسته کارت های شخصیت است را دریافت می کنید. این کارت شخصیت از بازی خارج می شود. اگر هیچ کارت شخصیتی باقی نمانده باشد، Le Roy ۱ امتیاز کسب می کند. Le Roy امتیازی بابت دنیرو و نفوذ نمی گیرد.

## پایان بازی

Le Roy و شما بر اساس هر کدام از کارت های شخصیت باقی مانده امتیاز کسب خواهید کرد.

امتیاز پایانی شما با کم کردن امتیاز Le Roy از شما محاسبه می شود.

۱۰۰- تا صفر: شکست شما جای هیچ توضیحی باقی نگذاشته است. سر شما را قطع کردند.

صفر تا ۵: اون خنده رو از صورت محو کن. وحشتناک نیست، اما Le Roy هنوز سر تو رو در دستاش گرفته.

۶ تا ۱۰: نمایش متوسطی داشتی.

۱۱ تا ۱۵: بد نبود، داری خودت رو نشون میدی.

۱۶ تا ۲۰: Le Roy رو نگران کردی. گردنت رو زدند.

بیشتر از ۲۰: تبریک! استادانه بود!

### تغییرات کارت ها:

- **Tax Collector**: به جای ۱ دنیرو، ۲ دنیرو به ازای هر کدام از شهروندان Le Roy در تالار شهر بگیرید.
- **Tithe**: حداکثر ۳ تاس زرد رنگ به جای ۱ عدد از Le Roy بردارید. شما همچنان می توانید حداکثر ۳ تاس برای هر اقدام استفاده کنید.
- **Traveling Builders**: اگر فضای خالی در کلیسا موجود بود، Le Roy ۱ امتیاز کسب می کند.
- **Banquet**: تاس های Le Roy را در زمان مشخص کردن محله ای که بیشترین تاس قرمز را دارد به حساب نیاورید. حتی اگر تاس های قرمز محله Le Roy از شما بیشتر باشد باز هم امتیاز کسب می کنید.

## فرهنگ لغات

معنی	لغت	معنی	لغت
آهنگر	<b>Blacksmith</b>	غارتگری	<b>Marauding</b>
مجاهدین	<b>Militia</b>	هنرمند	<b>Artisan</b>
کارآموز ماهر	<b>Journeyman</b>	بازرگان	<b>Merchant</b>
زرگر	<b>Goldsmith</b>	آسیابان	<b>Miller</b>
مجسمه ساز	<b>Sculptor</b>	مهمانخانه دار	<b>Innkeeper</b>
راهب	<b>Monk</b>	گرفتن یک دهم چیزی	<b>Tithing</b>
کارآموزی	<b>Apprenticeship</b>	کشیش	<b>Priest</b>
شوالیه کلیسا	<b>Templar</b>	اعتراف	<b>Confession</b>
ترقی	<b>Procession</b>	زیارت	<b>Pilgrimage</b>
کماندار	<b>Archer</b>	شیشه گر	<b>Glassblower</b>
دیپلمات (رجل سیاسی)	<b>Diplomat</b>	جوانمردی	<b>Chivalry</b>
مزدوران	<b>Mercenary</b>	شکار	<b>Hunting</b>
کاپیتان	<b>Captain</b>	جمع کننده مالیات	<b>Tax Collector</b>
شاعر دربار	<b>Troubadour</b>	مبارز	<b>Joust</b>
پشتیبانی	<b>Support</b>	خشکسالی	<b>Drought</b>
راهپیمایان	<b>Wayfarers</b>	جنگ داخلی	<b>Civil War</b>
ارتداد	<b>Heresy</b>	تعارض کلامی	<b>Theological Conflict</b>
وقفه در کار	<b>Interruption of Work</b>	کارگران مهاجر	<b>Migrant Workers</b>
تعارض جانشینی	<b>Succession Conflict</b>	راهزنان	<b>Brigands</b>
جنگ و حمله‌ی نورماندی ها	<b>War and Normans Attack</b>	درگیری	<b>Skirmishes</b>
مهمانی	<b>Banquet</b>	مقاومت	<b>Resistance</b>
نانوا	<b>Baker</b>	رئیس صومعه	<b>Prior</b>

مترجم: نیما مسقدی

[Nima.Masghai@Yahoo.com](mailto:Nima.Masghai@Yahoo.com)

سایت بازی نوین

[www.bazinovin.ir](http://www.bazinovin.ir)