

ایساقبيله

محتویات

صفحه‌ی بازی ۱۲ آدمک ۴۲ کارت ۲ حلقه‌ی طلسم راهنمای بازی

داستان بازی

هر سال بهار قبایل دور هم جمع می‌شوند تا در مسابقه‌ای دشوار یکی از آن‌ها به سرپرستی جنگل برگزیده شود. هر قبیله سه نفر از پیکارجویان زبده‌ی خود را انتخاب می‌کند تا قدم در این راه پر خطر بگذارند. هر یک از قبایل از نقطه‌ای مسابقه را شروع می‌کند و جادوگر بزرگ به هر قبیله دستوراتی می‌دهد که باید از آن‌ها پیروی کنند. اولین قبیله‌ای که هر سه مبارز خود را به خانه‌ی پایان هم‌رنگ خود برساند، پیروز میدان خواهد بود. در این میان مراقب طلسم‌های مختلف نیز باشید!

چیدن بازی



۱. هر یک از بازیکنان ۳ آدمک یک‌رنگ را برداشته، آن‌ها را در خانه‌ی شروع هم‌رنگ آدمک‌های خود می‌گذارد.

۲. کارت‌ها را بُر زده، رو به پایین، در وسط صفحه‌ی بازی قرار دهید.

۳. دو حلقه‌ی طلسم را در وسط صفحه‌ی بازی بگذارید.

روش بازی

جوان‌ترین بازیکن بازی را شروع می‌کند و بازی در جهت حرکت عقربه‌های ساعت ادامه می‌یابد.
هر بازیکن در نوبت خود

۱. یک کارت از دسته‌ی کارت‌های جادوگر برمی‌دارد و به دستورات آن عمل می‌کند.
۲. کارت را، رو به بالا، در محل کارت‌های بازی شده قرار می‌دهد.
اگر کارت‌های رو به پایین تمام شوند، کارت‌های بازی شده را بُر زده دوباره در محل کارت‌های بازی نشده بگذارید.

شروع حرکت آدمک‌ها



با کشیدن هر کارتی که یک عدد را نشان می‌دهد، می‌توان آدمکی را از خانه‌ی شروع بیرون آورد. آدمک‌ها در جهت حرکت عقربه‌های ساعت دور صفحه‌ی بازی حرکت می‌کنند (مگر اینکه کارت دستور دیگری بدهد!).

پرییدن، زدن و دیگر قوانین حرکت



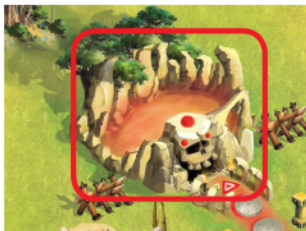
اگر آدمکی سر راه شما باشد، می‌توانید از روی آن بپرید؛ فرقی نمی‌کند آدمک خودتان باشد یا دیگران. البته خانه‌ای که این آدمک در آن باشد در شمارش حساب می‌شود.

• اگر در خانه‌ای فرود بیایید که آدمک قبیل‌ه‌ی دیگری در آن باشد، می‌توانید آن را بزنید و به خانه‌ی شروع خودش برگردانید. (آدمکی را که طلسم سیاه بر گردنش باشد، نمی‌توان زد.)

• آدمک‌های هم‌رنگ به هیچ وجه نمی‌توانند در یک خانه قرار بگیرند؛ بجز خانه‌ی شروع و خانه‌ی پایان.

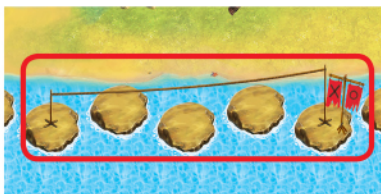
• هر زمان که امکان هیچ حرکتی نداشته باشید، نوبت خود را از دست می‌دهید.
• هر زمان که امکان حرکت داشته باشید، باید حرکت کنید؛ حتی اگر به ضررتان باشد.

خانه‌ی پایان



شما باید هر سه آدمک خود را با عدد دقیق به خانه‌ی پایان برسانید. وقتی آدمکی به خانه‌ی پایان برسد، دیگر حرکت نمی‌کند.

منطقه‌های طناب‌کشی



هر زمان آدمکی با شمارهی آخر حرکت خود، دقیقاً در خانه‌ی اول طناب‌کشی (پایه‌ای که پرچم در کنار آن قرار دارد) فرود بیاید و پرچم هم‌رنگ قبیلش نباشد، باید طناب را تا انتهای آن سُر بخورد و هر آدمکی را که سر راهش باشد از جمله آدمک‌های

هم‌رنگ خودش را بزند و به خانه‌ی شروع بفرستد. اگر پرچم اول طناب‌کشی هم‌رنگ آدمک باشد، هیچ اتفاقی نمی‌افتد و آدمک در همان خانه‌ی اول می‌ایستد. یادآوری می‌شود که آدمکی را که طلسم سیاه بر گردنش باشد، حتی اگر بر سر راه طناب‌کشی باشد، نمی‌توان زد.

منطقه‌ی امن

مبارزان فقط می‌توانند وارد منطقه‌ی امن هم‌رنگ خود شوند. هیچ مبارزی نمی‌تواند با حرکت به عقب وارد منطقه‌ی امن خود شود. با این حال، ممکن است آدمک‌ها خارج از منطقه‌ی امن به عقب برگردند.

ورود به منطقه‌ی امن



آدمک‌ها نمی‌توانند از خانه‌ی ورودی منطقه‌ی امن خودشان عبور کنند و وارد آن نشوند. با این حال، هنگام حرکت به عقب می‌توان این کار را کرد. (هنگام بازی کارت ۴ یا ۱۰)

کارت طلسم سیاه: طلسم سیاه را جابجا کن و یکی از مبارزانت را ۱ خانه به جلو ببر! با رو شدن این کارت، بازیکن باید طلسم سیاه را از محل کنونی‌اش (هر جا که باشد) جابجا کند و آن را به گردن یکی از مبارزان قبیله‌های دیگر بیندازد؛ البته بجز آدمک‌هایی که در خانه‌ی شروع یا پایان یا در منطقه‌ی امن باشند. (اگر هیچ مبارزی از قبایل دیگر در میدان بازی نباشد، طلسم سیاه را به وسط بازی برمی‌گردانیم.) پس از جابجا کردن طلسم سیاه، بازیکن یکی از آدمک‌هایش را یک خانه به جلو می‌برد.

قدرت طلسم سیاه

هر گاه طلسم سیاه به گردن مبارزی بیفتد، خشکش می‌زند و دیگر نمی‌تواند به هر دلیلی حرکت کند. نمی‌توان آن را حرکت داد، زد، تعویض کرد، با کارت تسخیر به خانه‌ی شروع برگرداند، یا با کمک طلسم سفید به خانه‌ی پایان برد.

کارت طلسم سفید: طلسم سفید را جابجا کن و یکی از مبارزانت را ۲ خانه به جلو ببر. با رو شدن این کارت، بازیکن باید طلسم سفید را از محل کنونی‌اش (هر جا که باشد) جابجا کند و آن را به گردن یکی از مبارزان خودش در هر جای صفحه بیندازد. سپس یکی از مبارزانش را دو خانه به جلو ببرد.

قدرت طلسم سفید

هر گاه طلسم سفید به گردن مبارزی بیفتد، دو قدرت به او می‌دهد:

- صاحب این آدمک می‌تواند در نوبت خود، قبل از کشیدن کارت، آن را به خانه‌ی آتش بعدی انتقال دهد. پس از آن کارت بکشد و به صورت معمول بازی کند.
- وقتی مبارزی که طلسم سفید را به گردن دارد به خانه‌ی پایان برسد، می‌تواند یک مبارز دیگر را، هر جای صفحه باشد (از جمله آدمکی را که در خانه‌ی شروع است) با خودش به خانه‌ی پایان ببرد. انداختن طلسم سفید به گردن آدمکی که از قبل در خانه‌ی پایان باشد، این امکان را به شما نمی‌دهد که مبارز دیگری را به خانه‌ی پایان ببرید.

کارت شماره ۳: یکی از مبارزانت را ۳ خانه به جلو ببر!

کارت شماره ۴: یکی از مبارزانت را ۴ خانه به عقب ببر!

کارت شماره ۵: یکی از مبارزانت را ۵ خانه به جلو ببر!

کارت شماره ۷: یکی از مبارزانت را ۷ خانه به جلو ببر، یا ۷ حرکت به جلو را بین دو مبارز تقسیم کن.

• اگر با بخشی از ۷ حرکت یکی از مبارزانت را به خانه‌ی پایان برسانی باید بتوانی با باقیمانده‌ی ۷ حرکت، آدمک دیگری را حرکت بدهی؛ در غیر این صورت اجازه‌ی چنین کاری را نداری.

کارت شماره ۸: یکی از مبارزانت را ۸ خانه به جلو ببر!

کارت شماره ۱۰: یکی از مبارزانت را ۱۰ خانه به جلو ببر یا یک خانه به عقب برگردان!

کارت جادوی رعد: یکی از مبارزانت را ۱۱ خانه به جلو ببر یا جای یکی از مبارزانت را با جای آدمک قبیلہ‌ی دیگری عوض کن.

• اگر نخواهید جای آدمک‌تان را با آدمک دیگری عوض کنید و امکان ۱۱ خانه حرکت به جلو را ندارید، می‌توانید از نوبت خود صرف نظر کنید.

• فقط جای مبارزانی را می‌توان تعویض کرد که در میدان بازی باشند، نه در خانه‌ی شروع یا پایان یا در منطقه‌ی امن. مبارزی را که طلسم سفید را به گردن دارد، نمی‌توان تعویض کرد.

• اگر با تعویض جا مبارز شما در خانه‌ی اول یک منطقه‌ی طناب‌کشی فرود بیاید که پرچمش هم‌رنگ قبیلہ‌ی شما نیست، باید تا خانه‌ی آخر طناب را سر بخورید و هر آدمکی (حتی مبارزان خودتان) را که سر راهتان است به خانه‌ی شروع خودش برگردانید.

کارت شماره ۱۲: یکی از مبارزانت را ۱۲ خانه به جلو ببر.

کارت تسخیر: یکی از مبارزانت را که در خانه‌ی شروع است با یکی از مبارزان قبایل دیگر در میدان بازی عوض کن و آدمک حریف را به خانه‌ی شروع خودش برگردان! یا یکی از مبارزانت را ۴ خانه به جلو ببر!

• اگر هیچ آدمکی در خانه‌ی شروع نداشته باشید یا هیچ آدمکی از قبایل دیگر در میدان نباشد که جای آن را بگیرید و یا نتوانید هیچ یک از مبارزانتان را ۴ خانه به جلو ببرید، نوبت خود را از دست می‌دهید.

چه شد؟ برنده شدید؟

اول باید هر سه مبارزتان را به خانه‌ی پایان ببرید!

روش استراتژیک

تمام قوانین مثل روشی است که توضیح داده شد، با این تفاوت که:

- کارت‌ها را بُر می‌زنید و به هر بازیکن ۵ کارت می‌دهید. بقیه‌ی کارت‌ها را به صورت یک دسته، به پشت، وسط می‌گذارید.
- هر کس در نوبت خود یکی از کارت‌هایش را برای بازی انتخاب می‌کند و طبق دستورات آن عمل می‌کند. بعد از بازی کردن آن کارت، یک کارت از دسته‌ی کارت‌های وسط برمی‌دارد تا دوباره تعداد کارت‌هایش به پنج برسد.

در این روش نقش شانس کمتر می‌شود و بازیکنان این امکان را دارند که از بین دستورات جادوگر آن‌ها را که بیشتر به نفعشان است، انتخاب کنند.



www.nahalak.com