

شهردار

شما به تازگی شهردار شده‌اید. تبریک! اما شهروندان تقاضاهای خیلی زیادی دارند: ایجاد اشتغال، ساخت یک پارک علم و فناوری، کارخانه‌ی لبنیات، و حتی یک ایستگاه رادیو. با توجه به اینکه در حال حاضر شهر فقط یک مزرعه‌ی گندم، یک نانواپی و یک تاس دارد، راه دشواری پیش رو دارید.

تنها با داشتن دو تاس و یک برنامه‌ریزی دقیق، باید شهر خود را به بزرگترین شهر منطقه تبدیل کنید! از طریق توسعه‌ی شهر، ایجاد تأسیسات مختلف و برداشت از ذخایر شهرهای همسایه درآمد کسب کنید و حواستان باشد که آن‌ها هم همین هدف را دارند!

کافیست فقط یک بار شهردار را بازی کنید تا به این فکر بیفتید که میز ناهارخوری جز بازی واقعاً به چه دردی می‌خورد.



محتویات

۲۴ کارت شروع

۸ تأسیسات شروع
روی کارت پشت کارت



۱۶ مکان شاخص
روی کارت پشت کارت



۸۴ کارت عرضه

۱۲ تأسیسات عمده
روی کارت پشت کارت



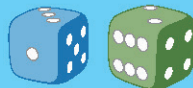
۷۲ تأسیسات
روی کارت پشت کارت



راهنمای بازی



۲ عدد تاس



۷۸ سکه



توضیح کارتها

تأسیسات:



شماره‌ی تاسی که این
کارت را فعال می‌کند

نوع و نام تأسیسات

تصویر

کاری که این کارت
انجام می‌دهد

هزینه‌ی ساخت

مکان شاخص:



نوع و نام مکان

تصویر

کاری که انجام می‌دهد

هزینه‌ی تکمیل

چیدن بازی

هر بازیکن باید دو کارت تأسیسات شروع (مزرعه‌ی گندم و نانواپی) خود را به رو و ۴ کارت مکان شاخص (ایستگاه راه‌آهن، مرکز خرید، پارک علم و فناوری و ایستگاه رادیو) خود را به پشت جلوی خود بگذارد. این منطقه‌ی آغازین شهر هر یک از بازیکنان محسوب می‌شود. اگر تعداد بازیکنان کمتر از ۴ نفر باشد، تمام کارت‌های شروع اضافه را جمع کرده در جعبه می‌گذاریم چون این کارت‌ها در بازی نقشی نخواهند داشت. سپس با دسته کردن کارت‌های تأسیسات از تمامی کارت‌های عرضه، بازاری درست می‌کنیم؛ به این صورت که هر نوع تأسیسات را در یک دسته می‌گذاریم (مثلاً مزارع گندم در یک دسته، معادن در دسته‌ای دیگر و الی آخر). دسته‌ها را به ترتیب بر اساس شماره‌ی تاسی که آن‌ها را فعال می‌کند می‌چینیم. دست آخر به هر بازیکن ۳ سکه می‌دهیم و بقیه‌ی سکه‌ها را در یک بانک می‌گذاریم. بازیکن اول را انتخاب و بازی را شروع می‌کنیم.



بازار عرضه



روش بازی

بازیکنان به نوبت و در جهت گردش عقربه‌های ساعت بازی می‌کنند. هر نوبت بازی شامل سه مرحله است:

- ریختن تاس
 - کسب درآمد
 - ساخت و ساز
- پایان بازی: کسی که زودتر از بقیه هر چهار مکان شاخص خود را بسازد، برنده است.

ریختن تاس

- هر بازیکن نوبتش را با ریختن تاس شروع می‌کند. در آغاز هر بازیکن فقط یک تاس می‌اندازد.
- به محض آن که بازیکنی ایستگاه راه‌آهن خود را بسازد، می‌تواند انتخاب کند که یک تاس بریزد یا دو تاس.
- اگر دو تاس بریزیم همیشه شماره‌ی تاس‌ها با هم جمع می‌شود.

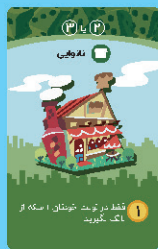
کسب درآمد

- بازیکنان بر حسب شماره‌ی تاسی که تأسیسات آن‌ها را فعال می‌کند، درآمد کسب می‌کنند.
- چهار نوع تأسیسات وجود دارد که به شیوه‌های مختلف کسب درآمد می‌کنند:



سبز: صنایع ثانویه

صاحبان این کارت‌ها
فقط در نوبت خودشان
از بانک پول می‌گیرند



آبی: صنایع اولیه

صاحبان این کارت‌ها در
نوبت هر یک از بازیکنان
از بانک پول می‌گیرند



بنفش: تأسیسات عمده

صاحبان این کارت‌ها
فقط در نوبت خودشان
از تمامی بازیکنان پول
می‌گیرند



قرمز: رستوران‌ها

صاحبان این کارت‌ها از
کسی که تاس ریخته
است پول می‌گیرند



این احتمال وجود دارد که با یک بار تاس ریختن چند کارت تأسیسات با هم فعال شوند. در این حالت کارت‌ها به ترتیب زیر فعال می‌شوند:



۱. رستوران‌ها (قرمز)
۲. صنایع ثانویه (سبز) و صنایع اولیه (آبی)
۳. تأسیسات عمده (بنفش)

- اگر بازیکنی از یک نوع تأسیسات چند کارت داشته باشد، به تعداد هر کدام از آن‌ها سکه دریافت می‌کند.
- کارت مرکز خرید بر تک تک کارت‌ها اثر می‌گذارد. برای مثال اگر بازیکنی چند نانوائی داشته باشد برای هر کدام از آن‌ها یک سکه‌ی اضافه دریافت می‌کند.



بده بستان سکه‌ها بین بازیکنان

اگر بازیکنی به بازیکن دیگری بدهکار شود و پول کافی نداشته باشد، هر قدر که داشته باشد به آن بازیکن پرداخت می‌کند و بقیه‌ی بدهی‌اش بخشوده می‌شود (دارایی بازیکنان هیچ وقت به زیر صفر نمی‌رسد). بازیکن طلبکار بقیه‌ی طلبش را از دست می‌دهد و بعداً جبران نمی‌شود.

مثال تصویری:

بازیکن الف تاس ۳ می‌آورد. بازیکن ب صاحب یک کارت کافی‌شاپ است، بنابراین بازیکن الف باید یک سکه به او بدهد. اما بازیکن الف هیچ سکه‌ای ندارد و مجبور نیست به بازیکن ب چیزی پرداخت کند. سپس بازیکن الف به خاطر دو کارت نانوائی که دارد از بانک دو سکه دریافت می‌کند.

۱. بازیکن الف تاس می‌اندازد



۴. کارت‌های نانوائی بازیکن الف فعال می‌شوند و او دو سکه از بانک می‌گیرد



۳. بازیکن الف هیچ پول ندارد و بنابراین بازیکن ب نمی‌تواند هیچ سکه‌ای از او بگیرد



۲. کارت کافی‌شاپ بازیکن ب فعال می‌شود



یادآوری: اگر با یک بار تاس ریختن چند کارت با هم فعال شوند، اول رستوران‌ها (کارت‌های قرمز) فعال می‌شوند و بعد صنایع اولیه و ثانویه (کارت‌های سبز و آبی) و دست آخر تأسیسات عمده (کارت‌های بنفش). بنابراین پرداخت به دیگر بازیکنان پیش از کسب درآمد برای دیگر تأسیسات صورت می‌گیرد.
اگر در یک نوبت چند بازیکن طلبکار شوند، پرداخت به آن‌ها خلاف جهت بازی (خلاف ساعتگرد) انجام می‌شود.

مثال تصویری:

بازیکن الف تاس ۳ می‌آورد. بازیکن ب ۳ کارت کافی‌شاپ و بازیکن ج ۲ کارت کافی‌شاپ دارند. بنابراین بازیکن ب ۳ سکه و بازیکن ج ۲ سکه از بازیکن الف طلبکار می‌شوند. اما بازیکن الف فقط ۳ سکه دارد. ترتیب پرداخت خلاف جهت حرکت عقربه‌های ساعت است. بنابراین بازیکن الف اول به بازیکن ج دو سکه می‌دهد. حالا بازیکن الف فقط ۱ سکه دارد که آن را به بازیکن ب می‌دهد. ۲ سکه‌ی باقیمانده‌ی بدهی بازیکن الف به بازیکن ب بخشوده می‌شود.



ساخت تأسیسات تازه و تکمیل مکان‌های شاخص

هر بازیکن در پایان نوبتش می‌تواند با پرداخت هزینه‌ای که در گوشه‌ی سمت چپ پایین کارت‌ها نشان داده شده است، فقط یک تأسیسات را به شهرش اضافه کند یا یک مکان شاخص را در شهرش فعال سازد. هر کارت تأسیسات با پرداخت هزینه‌اش به بانک از بازار خریداری شده و جلوی بازیکن قرار می‌گیرد. با پرداخت هزینه‌ی تکمیل یک مکان شاخص کارت آن به رو (طرف رنگی) برمی‌گردد و از همان زمان کارکرد آن فعال می‌شود. مکان‌های شاخص را به هر ترتیبی که مایل باشید می‌توانید تکمیل کنید.
برخی از کارت‌ها دارای علامت برج هستند. از این کارت‌ها از هر نوع فقط یک عدد می‌توان در هر شهر ساخت.

البته می‌توان از انواع مختلف این کارت‌ها هر چندتا که می‌خواهیم بسازیم ولی از هر نوع فقط یکی. از بقیه‌ی تأسیسات به هر تعداد که بخواهیم، همانطور که در بخش کسب درآمد نشان داده شد، می‌توانیم بسازیم.



پایان بازی

بازی در جهت حرکت عقربه‌های ساعت ادامه می‌یابد تا زمانی که یکی از بازیکنان با تکمیل هر چهار مکان شاخص خود برنده شود.

یادآوری: مکان‌های شاخص را به هر ترتیبی که بخواهیم می‌توانیم تکمیل کنیم.



www.nahalak.com