

تعداد بازیکن
۲ تا ۱۰ نفر

گروه سنی
۱۲ سال به بالا

نامیرا NAMIRA

محتویات



اهریمن
۵ کارت



امرات
۵ کارت



آشا
۵ کارت



هورتات
۵ کارت



شهریار
۵ کارت



وهومن
۵ کارت

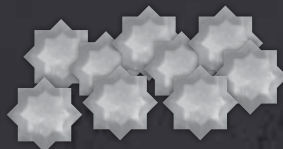
پشت کارت



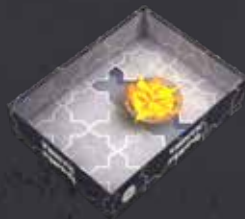
روی کارت



وفاداری
۱۰ کارت



۷۰ عدد سکه



صندوق ذخیره

آشنایی با امشاسپندان و قدرت کارت‌ها

آرمییتی

در زبان پهلوی سپندارمذ نامیده می‌شود و در فارسی اسفند. سپند به معنای «ورچاوند» و مقدس است و آرمییتی به معنای اندیشه، بردباری و سازگاری. وظیفه‌ی او در جهان نگاهبانی از زمین، باروری و سرسبزی است. این فروزه‌ی اهورامزدا در بین کارت‌های بازی نیست (تصویر روی جعبه‌ی بازی) و قرار است برنده‌ی بازی وظیفه‌ی او را به عهده بگیرد.



هورتات

خرداد نگاهبانی آب را به عهده دارد و صاحب این کارت می‌تواند در نوبت خود از هرکه می‌خواهد ۲ سکه مالیات بگیرد. اگر آن بازیکن فقط یک سکه داشته باشد، همان یک سکه را می‌گیرد. در ضمن خودش مالیات پرداخت نمی‌کند.



امراتات

مرداد به معنای جاودانگی و بی‌مرگی است و صاحب این کارت می‌تواند در برابر اهرمن بایستد و حکم قتل او را باطل کند. علاوه بر آن امرتات با پرداخت ۱۰ سکه می‌تواند یک کارت را احیا کند.



اهرمین

انگره‌مینو یا اهریمن راهنمای بدی و مرگ‌آفرین است. او یکی از امشاسپندان نیست و در واقع نیروی مقابل آن‌هاست اما در این بازی می‌توان از قدرت او برای بیرون راندن حریفان استفاده کرد. صاحب این کارت می‌تواند با پرداخت ۳ سکه به خزانه یک کارت یکی از بازیکنان را بسوزاند.



وهومن

وهومن یا بهمن به معنای «منش خوب» یا «نهاد نیک» است. چون مظهر خرد آفریدگار است، صاحب این کارت می‌تواند در نوبت خود کارت‌هایش را با کارت‌های وسط عوض کند. در عین حال، به هوروات مالیات نمی‌دهد و آشا هم اجازه ندارد کارت او را ببیند.



آشا

آش یا اردیبهشت به معنای بهترین حق و دادگری و نماینده‌ی قانون و نظم در جهان است. حتی در دوزخ هم نظم را نگاه می‌دارد و اجازه نمی‌دهد بدکاران را بیش از آنچه سزاوار آنند، تنبیه کنند. صاحب این کارت می‌تواند در نوبت خود یکی از کارت‌های یکی از بازیکنان را به دلخواه ببیند و از او بخواهد آن کارت را نگه دارد یا با کارتی از وسط عوض کند (تنها وهومن می‌تواند مقابل این کار بایستد). قدرت دیگر آشا این است که اگر شهریار ۵ سکه یا بیشتر داشته باشد، آشا می‌تواند اجازه ندهد در نوبتش ۳ سکه از خزانه بردارد.



شهریار

شهریور به معنای سلطنت مطلوب است. او مظهر توانایی آفریدگار و پشتیبان فلزات است؛ بنابراین صاحب این کارت می‌تواند در نوبت خود ۳ سکه از خزانه برداشت کند (البته اگر ۵ سکه داشته باشد، آشا می‌تواند با این کار او مقابله کند). شهریار می‌تواند در نوبت دیگران اجازه ندهد بیش از یک سکه از خزانه برداشت کنند.

هدف بازی

در این بازی هر بازیکن سعی می‌کند با استفاده از قدرت کارتهایی که در دست دارد (یا ادعا می‌کند که در دست دارد) سکه جمع کند و با پرداخت سکه‌ها به خزانه، کارتهای دیگران را باطل کند. کسی که هر دو کارتش باطل شود از دور بازی بیرون می‌رود. آخرین کسی که در بازی باقی بماند (حداقل یک کارت برایش باقی مانده باشد) برنده است و به جای آرمنیتی به نگاهبانی زمین برگزیده می‌شود.

برای انجام بازی به شیوه‌ای ساده‌تر و بدون کارتهای وفاداری مستقیماً به بخش روش ساده (صفحه ۸) مراجعه کنید.

آماده سازی بازی

سکه‌های دیگر بازیکنان را ببینند؛ بنابراین بازیکنان نباید سکه‌های خود را پنهان کنند.

بسته به تعداد بازیکنان طبق جدول زیر کارتهای امشاسپندان را جدا می‌کنیم و آن‌ها را کاملاً بُر می‌زنیم:

❖ صندوق ذخیره را وسط می‌گذاریم.

❖ به هر یک از بازیکنان یک کارت وفاداری می‌دهیم. اولین نفر یک قوم (مثلاً پارس) را انتخاب می‌کند و کارت را به سمتی که علامت قوم مورد نظرش را نشان می‌دهد، جلوی خودش می‌گذارد. نفر بعدی در جهت ساعتگرد قوم مقابل (ماد) را جلوی خودش می‌گذارد و بقیه‌ی بازیکنان به همین ترتیب، یک در میان، نشان یک قوم را جلوی خود می‌گذارند.

❖ به هر بازیکن یک کارت خلاصه قوانین می‌دهیم تا هر وقت نیاز شد به آن مراجعه کند (بعد از یادگرفتن بازی و تسلط بر آن دیگر نیازی به این کارتها نیست).

❖ شروع کننده را به هر روشی که مایلید انتخاب کنید.

❖ ۲ تا ۶ نفر از هر شخصیت ۳ کارت مجموعاً ۱۸ کارت

❖ ۷ یا ۸ نفر از هر شخصیت ۴ کارت مجموعاً ۲۴ کارت

❖ ۹ یا ۱۰ نفر از هر شخصیت ۵ کارت مجموعاً ۳۰ کارت

از دسته کارتهای امشاسپندان به هر بازیکن ۲ کارت می‌دهیم و بقیه را به پشت در وسط می‌گذاریم. بازیکنان بعد از نگاه کردن به کارتهای خود، آن‌ها را به پشت جلوی خود می‌گذارند. آن‌ها می‌توانند هر وقت بخواهند به کارتهای خود نگاه کنند، اما کسی نباید کارتهای دیگران را ببیند.

❖ به هر بازیکن ۲ سکه می‌دهیم و بقیه‌ی سکه‌ها را وسط، در خزانه، می‌گذاریم. در تمام طول بازی، همه باید بتوانند تعداد

انجام بازی

بازی به نوبت و در جهت حرکت عقربه‌های ساعت انجام می‌شود. هر بازیکن در نوبتش فقط یک کار می‌تواند انجام دهد. کسی نمی‌تواند از نوبتش صرف نظر کند، بنابراین از بین تمام کارهایی که قدرت انجامش را دارد، باید یکی را انتخاب کند:

✱ برداشتن یک سکه از خزانه؛

مثال ۱

اگر بازیکن «الف» ادعا کند که کارت اهریمن را در اختیار دارد و با پرداخت ۳ سکه بخواهد یکی از کارت‌های بازیکن «ب» را باطل کند، بازیکن «ب» می‌تواند با ادعای داشتن کارت امرتات با این امر مقابله و حکم قتل او را باطل کند. اگر بازیکن «الف» ادعای او را بپذیرد، ۳ سکه را به خزانه پرداخت می‌کند بدون آن که کارتی را بتواند باطل کند.

✱ برداشتن دو سکه از خزانه (بازیکنان دیگر می‌توانند با ادعای داشتن کارت شهریار با این کار مقابله کنند)؛

✱ پرداخت یک سکه به صندوق ذخیره و تغییر نشان وفاداری خود؛

✱ پرداخت دو سکه به صندوق ذخیره و تغییر نشان وفاداری یکی دیگر از بازیکنان؛

مثال ۲

بازیکن «الف» ادعا می‌کند که کارت هورتات دارد و می‌خواهد از بازیکن «ب» دو سکه مالیات بگیرد. بازیکن «ب» می‌گوید که کارت «آشا» دارد و مالیات نمی‌پردازد. اگر بازیکن «الف» ادعای او را بپذیرد از او مالیات نمی‌گیرد و نوبتش تمام می‌شود؛ یعنی در آن نوبت هیچ کار دیگری نمی‌تواند بکند.

✱ پرداخت ۷ سکه به خزانه و باطل کردن یک کارت از یک بازیکن؛

✱ برداشتن تمام سکه‌های صندوق ذخیره (به شرط نداشتن کارت شهریار)

مثال ۳

بازیکن «الف» می‌خواهد به جای یک سکه دو سکه از خزانه بردارد (کاری که هر کس می‌تواند انجام دهد)، اما بازیکن «ب» می‌گوید کارت شهریار دارد و اجازه‌ی این کار را نمی‌دهد. اینجا هم اگر بازیکن «الف» ادعای او را بپذیرد، بدون این که سکه‌ای از خزانه بردارد، نوبتش تمام می‌شود.

✱ استفاده از قدرت کارت‌ها (برای انجام بعضی از کارها باید مدعی داشتن کارت خاصی باشید. بعضی کارت‌ها نیز می‌توانند با بعضی توانایی‌های کارت‌های دیگر مقابله کنند و اجازه ندهند آن کار انجام شود.) برای استفاده از قدرت کارت‌ها لازم نیست آن‌ها را رو کنیم، مگر اینکه کسی ادعای ما را راستی‌آزمایی کند.

راستی آزمایی

هر بازیکنی می‌تواند ادعای بازیکنان دیگر را مبنی بر داشتن یا نداشتن کارتی به چالش بطلبد و راستی آزمایی کند. در این صورت کسی که دروغ گفته باشد، یکی از کارت‌هایش باطل می‌شود. راستی آزمایی بر هر کار یا مقابله‌ای مقدم است.

مثال ۱

بازیکن «الف» ادعا می‌کند که کارت شهریار دارد و می‌خواهد ۳ سکه از خزانه بردارد. بازیکن «ب» ادعا می‌کند که بازیکن «الف» کارت شهریار ندارد و دروغ می‌گوید. اگر بازیکن «الف» کارت شهریار داشته باشد، آن را رو می‌کند و بازیکن «ب» باید به جرم اتهام دروغ یکی از کارت‌هایش را (به انتخاب خودش) باطل کند. در این صورت بازیکن «الف» کارت شهریار خود را بین دسته کارت‌های وسط می‌گذارد، آن‌ها را بُر می‌زند و از رو یک کارت برمی‌دارد و البته ۳ سکه‌اش را هم از خزانه برمی‌دارد. اما اگر بازیکن «الف» کارت شهریار نداشته باشد، باید یکی از کارت‌های خودش را باطل کند. توجه داشته باشید که اگر کسی نخواهد ادعای بازیکن «الف» را راستی آزمایی کند، او ۳ سکه از خزانه برمی‌دارد؛ چه کارت شهریار داشته باشد و چه نداشته باشد.

مثال ۲

بازیکن «الف» ادعا می‌کند که کارت اهریمن دارد و می‌خواهد با پرداخت ۳ سکه به خزانه یکی از کارت‌های بازیکن «ب» را بسوزاند. بازیکن «ب» می‌تواند ادعای بازیکن «الف» را راستی آزمایی کند و ادعا کند که او کارت اهریمن ندارد. اگر بازیکن «الف» کارت

قدرت شیطانی اهریمن

راستی آزمایی اهریمن این خطر را به همراه دارد که هر دو کارت شما بسوزد، چون اگر بازیکنی با ادعای داشتن اهریمن بخواهد یک کارت شما را بسوزاند و شما بخواهید ادعایش را راستی آزمایی کنید، اگر واقعاً کارت اهریمن داشته باشد، هر دو کارت شما می‌سوزد: یکی به خاطر اتهام دروغ و دیگری به دست اهریمن. اگر بخواهید با ادعای دروغین داشتن کارت امرتات مقابل اهریمن بایستید، باز هم این خطر وجود دارد که شما را راستی آزمایی کند و هر دو کارت شما بسوزد.



صندوق ذخیره

هر بازیکن می‌تواند در نوبت خود با پرداخت یک سکه، کارت وفاداری خود و با پرداخت دو سکه، کارت وفاداری یکی دیگر از بازیکنان را به قومی دیگر تغییر دهد. سکه‌هایی که برای تغییر وفاداری پرداخت می‌شوند به خزانه می‌روند بلکه در صندوق ذخیره قرار می‌گیرند. برای تغییر وفاداری کافیسست کارت را برگردانیم.

هر بازیکنی که ادعا کند شه‌ریار ندارد، می‌تواند در نوبت خود همه‌ی سکه‌های صندوق ذخیره را بردارد. البته هر کسی می‌تواند این بازیکن را به چالش بطلبد و ادعا کند که او کارت شه‌ریار دارد. اگر کارت شه‌ریار داشته باشد، باید بپذیرد و نشان‌ها

را بر ندارد و یکی از کارت‌هایش را هم از دست می‌دهد (البته اگر کارت شه‌ریار هم نداشته باشد می‌تواند برای فریب دیگران بپذیرد که شه‌ریار دارد و سکه‌ها را برگرداند). اما اگر کارت شه‌ریار نداشته باشد (و نخواهد سکه‌ها را برگرداند) می‌تواند کارت یا کارت‌هایش را رو کند. در این صورت سکه‌ها را برمی‌دارد و کسی که او را به چالش طلبیده یکی از کارت‌هایش را از دست می‌دهد. کارت یا کارت‌های رو شده به دسته‌ی کارت‌ها برمی‌گردند و بعد از بُر زدن یک یا دو کارت (بسته به این که قبل از راستی آزمایی چند کارت داشته است) برمی‌دارد.



کارت‌های سوخته

هر کارتی که از بازیکن بسوزد، به رو (طوری که تصویر آن مشخص باشد)، جلوی او قرار می‌گیرد. اگر بازیکنی بخواهد با ادعای داشتن کارت امرتات و پرداخت ۱۰ سکه کارت سوخته‌ی خود را زنده کند، آن را به دسته‌ی کارت‌های وسط بازی برمی‌گرداند و پس از بُر زدن کارت جدیدی برمی‌دارد و آن را به پشت جلوی خود می‌گذارد (فقط خودش تصویر آن را نگاه می‌کند). بازیکنی که هر دو کارتش بسوزد از بازی خارج می‌شود و کارت‌هایش تا آخر بازی، به رو، جلوی او باقی می‌مانند. همه‌ی سکه‌های او نیز به خزانه بازمی‌گردند.

قانون ممنوعیت داشتن بیش از ۱۰ سکه

اگر بازیکنی در نوبتش ۱۰ سکه یا بیشتر داشته باشد، باید حتماً یا با پرداخت ۷ سکه یک کارت یکی از بازیکنان را بسوزاند یا با ادعای داشتن کارت امرتات و پرداخت ۱۰ سکه یک کارت سوخته را زنده کند.

❖ در این بازی هر گونه بحث و تبادل نظری آزاد است اما هیچ مذاکره‌ای الزام‌آور نیست.

❖ بازیکنان حق ندارند هیچیک از کارت‌های خود را به دیگران نشان دهند.

❖ بازیکنان اجازه ندارند به هم سکه بدهند یا بگیرند یا قرض کنند (بجز مالیات هورتات).

نکته

در بازی دو نفره آغازگر بازی فقط یک سکه دریافت می‌کند.



پایان بازی

وقتی فقط یک بازیکن حداقل با داشتن یک کارت در بازی باقی مانده باشد، بازی خاتمه یافته و آن شخص افتخار جانشینی آرمئیتی را کسب می‌کند.

روش ساده بازی

در این روش کارت‌های وفاداری و صندوق ذخیره کاربردی ندارند.

چیدن بازی

بسته به تعداد بازیکنان طبق جدول زیر کارت‌های امشاسپندان را جدا می‌کنیم و آن‌ها را کاملاً بُر می‌زنیم:

❖ به هر بازیکن ۲ سکه می‌دهیم و بقیه‌ی سکه‌ها را وسط، در خزانه، می‌گذاریم. در تمام طول بازی، همه باید بتوانند تعداد سکه‌های دیگر بازیکنان را ببینند؛ بنابراین بازیکنان نباید سکه‌های خود را پنهان کنند.

❖ به هر بازیکن یک کارت خلاصه قوانین می‌دهیم تا هر وقت نیاز شد به آن مراجعه کند (بعد از یادگرفتن بازی و تسلط بر آن دیگر نیازی به این کارت‌ها نیست).

❖ شروع کننده را به هر روشی که مایلید انتخاب کنید.

❖ ۲ تا ۶ نفر از هر شخصیت ۳ کارت مجموعاً ۱۸ کارت
❖ ۷ یا ۸ نفر از هر شخصیت ۴ کارت مجموعاً ۲۴ کارت
❖ ۹ یا ۱۰ نفر از هر شخصیت ۵ کارت مجموعاً ۳۰ کارت

❖ از دسته کارت‌های امشاسپندان به هر بازیکن ۲ کارت می‌دهیم و بقیه را به پشت در وسط می‌گذاریم. بازیکنان بعد از نگاه کردن به کارت‌های خود، آن‌ها را به پشت جلوی خود می‌گذارند. آن‌ها می‌توانند هر وقت بخواهند به کارت‌های خود نگاه کنند، اما کسی نباید کارت‌های دیگران را ببیند.

قدرت کارت‌ها

هر بازیکن می‌تواند از قدرت شخصیت کارت‌هایی که به پشت جلوی خود دارد (یا ادعا می‌کند که آن را دارد) استفاده کند. هر بار، به هر دلیلی، کارتی از یک بازیکن بسوزد، آن را به رو، طوری که همه آن را ببینند، جلوی خود می‌گذارد و دیگر نمی‌تواند از قدرت آن استفاده کند. انتخاب اینکه کدامیک از کارت‌هایش را بسوزاند در هر حالت به عهده‌ی خود بازیکن است. اگر هر دو کارت بازیکن بسوزد، از بازی بیرون می‌رود، کارت‌هایش به رو جلوی او باقی می‌ماند و سکه‌هایش به خزانه برمی‌گردد.



روش بازی

بازی به نوبت و در جهت حرکت عقربه‌های ساعت انجام می‌شود. بازیکنان هر نوبت فقط یک کار می‌توانند انجام دهند و نمی‌توانند از نوبت خود صرف نظر کنند.



که بازیکنی دیگر نخواهد ادعای او را راستی‌آزمایی کند، لازم نیست کارت خود را رو کند.

اگر بازیکنی در آغاز نوبتش ۱۰ سکه (یا بیشتر) داشته باشد باید حتماً در آن نوبت با پرداخت ۷ سکه به خزانه، یک کارت از یکی از بازیکنان را بسوزاند، یا با ادعای داشتن کارت امرتات و پرداخت ۱۰ سکه یک کارت سوخته را به بازی برگرداند.

پس از آن که بازیکنی در نوبتش انتخاب کرد چه کاری را می‌خواهد انجام دهد، دیگر بازیکنان این فرصت را دارند که با ادعای داشتن کارتی خاص با او مقابله کنند و نگذارند آن کار را انجام دهد. یا اینکه ادعای او را مبنی بر داشتن کارتی که می‌تواند آن کار را انجام دهد، نپذیرند و آن را راستی‌آزمایی کنند.

کارهایی که مستلزم داشتن کارت خاصی نیست:

اگر کسی با کاری مقابله یا راستی‌آزمایی نکند، آن کار انجام می‌شود.

❖ گرفتن ۱ سکه از خزانه

❖ گرفتن ۲ سکه از خزانه (بازیکنان دیگر می‌توانند با ادعای داشتن کارت شهریار با این کار مقابله کنند)

❖ پرداخت ۷ سکه به

خزانه و سوزاندن کارتی از یک بازیکن (هیچ کس نمی‌تواند با این کار

مقابله کند و قابل راستی‌آزمایی هم

نیست)



بررسی نتیجه‌ی راستی‌آزمایی قبل از انجام هر کار و مقابله‌ای صورت می‌گیرد.

کارهایی که در هر نوبت می‌توان انجام داد:

بعضی از کارها را هر کس می‌تواند انجام دهد، اما برخی از کارها مستلزم داشتن کارتی خاص است. اگر بازیکنی بخواهد کاری را انجام دهد که در قدرت یکی از کارت‌هاست، باید ادعا کند که آن کارت را جلوی خود دارد. البته ممکن است راست بگوید یا بلوف بزند و مادامی

قدرت کارت‌ها

کارهایی که مستلزم داشتن کارتی خاص است

شهریار

می‌تواند ۳ سکه از خزانه دریافت کند (در صورتی که بازیکن ۵ سکه یا بیشتر داشته باشد، آشا می‌تواند با این کار مقابله کند).

اهریمن

می‌تواند با پرداخت ۳ سکه به خزانه یک کارت از یکی از بازیکنان را بسوزاند (امرات می‌تواند با این کار مقابله کند).

هورتات

می‌تواند از هر بازیکنی که بخواهد ۲ سکه مالیات بگیرد (هورتات و وُهومن می‌توانند با این کار مقابله کنند).

آشا

می‌تواند به دلخواه یکی از کارت‌های هر بازیکنی را ببیند (وُهومن می‌تواند با این کار مقابله کند).

وُهومن

می‌تواند کارت‌های خود را با کارت‌های وسط عوض کند (برای این کار ابتدا ۲ کارت از کارت‌های وسط برمی‌دارد و اگر دلش بخواهد یکی از آن‌ها یا هر دو را با کارت یا کارت‌های خودش تعویض می‌کند).

امرات

می‌تواند با پرداخت ۱۰ سکه به خزانه یک کارت سوخته را به بازی برگرداند (برای این کار ابتدا کارت سوخته را به دسته کارت‌های وسط برمی‌گرداند و بعد از بُر زدن یک کارت از رو برمی‌دارد).

مقابله با قدرت‌های کارت‌ها

بازیکنان می‌توانند با ادعای داشتن کارتی خاص جلوی کارهای بازیکنان دیگر را بگیرند، یعنی با آن‌ها مقابله کنند. البته ممکن است ادعای آن‌ها واقعی باشد یا نباشد و اگر کسی ادعای آن‌ها را راستی‌آزمایی نکند مجبور نیستند کارت خود را رو کنند. مقابله نیز مثل انجام کارها ممکن است با راستی‌آزمایی مواجه شود، اما اگر کسی نخواهد آن را راستی‌آزمایی کند، مقابله با موفقیت انجام می‌شود و بازیکنی که می‌خواسته کاری را انجام دهد سکه‌هایی را که برای انجام آن کار به خزانه پرداخته است از دست می‌دهد.

شهریار

می‌تواند نگذارد بازیکنان دیگر ۲ سکه از خزانه بگیرند و با آن‌ها مقابله کند. بازیکنی که می‌خواسته ۲ سکه از خزانه دریافت کند، اگر مقابله را بپذیرد و نخواهد ادعای بازیکن دیگر را مبنی بر داشتن کارت شهریار راستی‌آزمایی کند، در آن نوبت هیچ سکه‌ای دریافت نمی‌کند و کار دیگری هم نمی‌تواند انجام دهد.

هورتات

می‌تواند از پرداخت ۲ سکه مالیات به بازیکن دیگری که ادعای داشتن هورتات را دارد، سر باز زند و به او مالیات ندهد. نوبت بازیکن مقابل بدون انجام هیچ کاری تمام می‌شود.

راستی‌آزمایی

هرگاه بازیکنی بخواهد کاری یا مقابله‌ای انجام دهد که لازم‌هش داشتن کارت خاصی است، هر یک از بازیکنان دیگر می‌توانند ادعای او را راستی‌آزمایی کنند، یعنی از او بخواهند که با رو کردن کارت، ادعایش را ثابت کند.

راستی‌آزمایی باید همان موقع انجام کار یا مقابله صورت بگیرد و ادعایی را که انجام شده و نوبتش گذشته باشد، نمی‌توان راستی‌آزمایی کرد.

اگر بازیکن کارت مورد نظر را نداشته باشد و یا به هر دلیلی نخواهد آن را رو کند، بازنده‌ی راستی‌آزمایی است و باید یکی از کارت‌هایش را بسوزاند. طبیعی است که در این صورت کار یا مقابله‌ی مورد نظر او انجام نمی‌گیرد، اما می‌تواند سکه‌هایی را که برای انجام آن کار به خزانه پرداخت کرده است پس بگیرد. حال اگر کارت مورد نظر را رو و ادعایش را ثابت کند، طرف مقابل بازنده می‌شود و باید یکی از کارت‌هایش را بسوزاند. در این حالت طرف اول کارتی را که رو کرده است به دسته کارت‌های وسط برمی‌گرداند و بعد از بُر زدن، یک کارت جدید برمی‌دارد. سپس کار یا مقابله‌ای که مورد نظر او بوده انجام می‌شود.

وهومن

می‌تواند با پرداخت مالیات و تقاضای آشا برای دیدن یکی از کارت‌هایش مقابله کند. نوبت بازیکن مقابل بدون انجام هیچ کاری تمام می‌شود.

آشا

می‌تواند اجازه ندهد مدعی داشتن شهریار با داشتن ۵ سکه یا بیشتر در یک نوبت ۳ سکه از خزانه بردارد.

امرتات

می‌تواند با اقدام اهریمن برای سوزاندن یکی از کارت‌هایش مقابله کند (مدعی داشتن کارت اهریمن ۳ سکه‌ای را که برای سوزاندن کارت او به خزانه پرداخت کرده، از دست می‌دهد و هیچ یک از کارت‌های مدعی داشتن امرتات نمی‌سوزد).

ناميرا

NAMIRA



www.nahalak.com