

# قرون CENTURY SPICE ROAD

در قرون گذشته، تجارت ادویه، مهم‌ترین تجارت در سراسر جهان محسوب می‌شد. تجارت ادویه، امپراتوری‌های بسیاری را بنا کرد و امپراتوری‌های بسیاری را به سقوط کشاند. مردان بسیاری را به اکتشاف در گوشه‌و کنار جهان روانه کرد و سبب کشف دنیاهای ناشناخته شد. در آن روزگار، بهای ادویه با بهای طلا و نقره می‌زداد. ادویه، در دنیای باستان، عنصری بود مرموز و اغواکننده! تاجران ادویه، داستان‌هایی پرمیجان از سفرهای خود به هم می‌باختند تا بتوانند کلاه‌های خود را گران‌تر و گران‌تر به فروش برسانند! در قرون متأخر، تقاضا برای ادویه، چنان رو به فزونی نهاد که تاجران ادویه، ثروت و شهرتی عظیم به هم زدند. در این بازی، شما خود را در هیأت یک تاجر ادویه در روزگار قدیم خواهید یافت که به امید رسیدن به شکوه و ثروت، کاروان خود را از سرزمین‌های شرقی گذرانده و به سوی دریای مدیترانه می‌برد. به عنوان رهبر کاروان، سفر شما در جاده‌ی ادویه آغاز می‌شود...

## آماده‌سازی



## آماده‌سازی:

۵. مکعب‌های چوبی کوچک، نماد ادویه‌ها هستند؛ آن‌ها را دسته‌بندی کرده و در ظروف ادویه قرار دهید (G). نکته: ظروف پرشده را به ترتیب ارزش، از پایین تا بالا بچینید زرد (زردچوبه) - سرخ (زعفران) - سبز (هل) - قهوه‌ای (دارچین).

۶. به تعداد بازیکنان، کارت کاروان (پشت-خاکستری) بردارید - از جمله، کارتی که نشان بنفش رنگ بازیکن آغازکننده را در خود دارد. کارت‌ها را بر زده و به هر بازیکن، یک کارت بدهید. بازیکنی که نشان (H) را در کارت خود داشته باشد بازی را آغاز خواهد کرد. بازی، در جهت حرکت عقربه‌های ساعت، ادامه پیدا می‌کند.

۷. هر بازیکن، این مقدار ادویه را دریافت کرده و در کاروان خود قرار می‌دهد: (I)

- ♦ بازیکن آغازکننده: ۳ زردچوبه
- ♦ بازیکن‌های دوم و سوم: هر کدام ۴ زردچوبه
- ♦ بازیکن‌های چهارم و پنجم: هر کدام ۳ زردچوبه و ۱ زعفران

۱. کارت‌های امتیاز (پشت-نارنجی‌ها) را بر زده و یک ستون (کارت‌ها روبه پایین) تشکیل دهید. (A) تا از این کارت‌ها را به رو در یک ردیف، در کنار ستون بچینید (B).

۲. دو برابر تعداد بازیکنان، سکه‌ی طلا (C) و به همین تعداد، سکه‌ی نقره (D) در سمت‌ها الیه سمت چپ ردیف کارت‌های امتیاز، بگذارید.

۳. در بین کارت‌های تجارت (پشت-بنفش‌ها)، ۱۰ کارت آغاز وجود دارد که تصویر روی آن‌ها، با یک چارچوب بنفش، قاب گرفته شده‌است (E) هر بازیکن، یک کارت ایجاد ۲ و یک کارت ارتقاء ۲ به عنوان دست آغازین دریافت می‌کند. بقیه‌ی کارت‌های آغاز، به جعبه‌ی بازی برمی‌گردند.



۴. کارت‌های تجارت باقی‌مانده را بر زده و به پشت - در یک ستون بچینید (F) تا از این کارت‌ها را به رو در یک ردیف، در سمت چپ ستون بچینید (F).

## چگونگی یک نوبت بازی

سجری در چندین دور انجام می‌شود. هر بازیکن، در هر دور، یک نوبت بازی می‌کند (به نوبت: نوبت‌ها در جهت حرکت عقربه‌های ساعت: اول از همه، بازیکن آغازکننده). در هر نوبت، می‌توانید یکی از این ۴ عملیات را انتخاب کنید:

- ♦ بازی با کارت: یکی از کارت‌های دست‌تان را بازی کنید!
- ♦ دریافت کارت جدید: یک کارت تجارت جدید دریافت کنید!
- ♦ تجدید قوا: همه‌ی کارت‌هایی را که بازی کرده‌اید، به دست خود برگردانید!
- ♦ امتیازگیری: یک کارت امتیاز دریافت کنید!

## بازی با کارت

برای بازی کردن یکی از کارت‌های دست‌تان، باید آن را «به رو» پیش‌روی خود گذاشته و تأثیر آن را اعمال کنید. کارت‌های تجارتي که می‌توانید بازی کنید، به ۳ دسته تقسیم می‌شوند:

## کارت‌های ادویه

اگر یک کارت ادویه را بازی کنید، مقدار ادویه‌ی متناسب (A) را از مخزن ادویه دریافت کرده و در کاروان خود می‌گذارید. در این مثال، بازیکن، یک زردچوبه و یک زعفران را به کاروان خود اضافه می‌کند.





## کارت‌های ارتقا

اگر یک کارت «ارتقاء ۲» را بازی کنید، می‌توانید ابتدا یکی از ادویه‌های کاروان خود را به ادویه‌ای یک‌درجه باارزش‌تر تبدیل کنید و سپس یکی دیگر از ادویه‌ها را یک درجه ارتقاء دهید (زرد (زردچوبه) ← سرخ (زعفران) ← سبز (هل) ← قهوه‌ای (دارچین)). کارت، مشخص می‌کند که شما چندبار می‌توانید این کار را انجام دهید. مجبور نیستید همه‌ی تبدیل‌هایی که کارت، امکان‌شان را می‌دهد، عملی کنید! در نمونه‌ای که تصویرش را می‌بینید، شما اجازه دارید ابتدا یک زردچوبه را به زعفران تبدیل کرده و سپس یا همین کار را عیناً تکرار کنید یا زعفران به‌دست‌آمده را به هل تبدیل کنید.



ترتیب ارتقا، ادویه‌ها

## کارت‌های معامله

اگر یک کارت معامله را بازی کنید، مقدار ادویه‌ای را که در بالای پیکان دیده می‌شود (A)، از کاروان خود برداشته و به مخزن ادویه برمی‌گردانید و در عوض، مقدار ادویه‌ای را که در پایین پیکان دیده می‌شود (B) از مخزن برداشته و در کاروان خود می‌گذارید. شما می‌توانید این معامله را هر چندبار که خواستید و مقدار ادویه‌ی لازم برای معامله را در اختیار داشتید، انجام دهید.

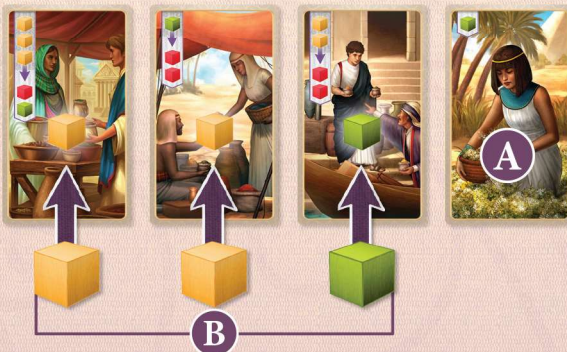


مثال: تا ۶ زردچوبه دارد و کارتی را بازی می‌کند که به او اجازه می‌دهد ۲ زردچوبه را با ۱ هل، عوض کند. او اکنون می‌تواند ۲، ۴ یا ۶ واحد زردچوبه‌اش را با ۱، ۲ یا ۳ واحد هل، عوض کند.

## دریافت کارت جدید

برای دریافت یک کارت تجارت جدید، باید روی هریک از کارت‌های سمت چپ کارت‌هایی که می‌خواهید دریافت کنید، یک ادویه (از کاروان‌تان و به‌انتخاب خودتان) بگذارید (تصویر را ببینید). سپس کارت انتخابی‌تان را برداشته و به دست خود و همه‌ی ادویه‌های روی آن را نیز به کاروان خود اضافه کنید.

نکته: کارت مُنتها إليه سمت چپ ردیف را می‌توانید به‌رایگان دریافت کنید!



مثال: تا ۶ مفواه چهارمین کارت تجارت (از سمت چپ) را دریافت کند (A) بنابراین یک واحد ادویه (روی هر یک از ۳ کارت سمت چپ) کارت انتخابی‌اش (به‌دلفواه و به‌انتخاب خودش) می‌گذارد (B).

هروقت که یک کارت تجارت برمی‌دارید، کارت‌های باقی‌مانده را به سمت چپ ببرید: در نتیجه، آخرین فضای سمت راست ردیف، خالی خواهد شد؛ یک کارت، از ستون کارت‌های تجارت، کشیده و در فضای خالی انتهای ردیف بگذارید.

## تجدید قوا

در هنگام تجدید قوا، شما همه‌ی کارت‌هایی را که قبلاً بازی کرده‌اید، را پس می‌گیرید! (این کار به شما کمک می‌کند کارت‌های دست خود را در طول بازی، زیاد کنید).

## امتیاز گیری

برای دریافت یک کارت امتیاز، باید کل مقدار ادویه‌ی مشخص‌شده - در آن کارت - را در کاروان خود داشته باشید. ادویه‌ی مورد نظر را به مخزن ادویه برگردانده و کارت امتیاز انتخابی‌تان را برداشته و پیش‌روی خود بگذارید. کارت‌های امتیاز باقی‌مانده را به سمت چپ ببرید: در نتیجه، آخرین فضای سمت راست ردیف، خالی خواهد شد؛ یک کارت، از ستون کارت‌های امتیاز، کشیده و در فضای خالی انتهای ردیف بگذارید. اگر اولین یا دومین کارت امتیاز - از سمت چپ - را انتخاب کنید، یک سکه طلا یا یک سکه نقره نیز از بالای آن برمی‌دارید. اگر سکه‌های طلا، تمام شدند، سکه‌های نقره‌ی باقی‌مانده را به سمت چپ برده و جایگزین آن‌ها کنید.

## گنجایش کاروان

اگر در پایان نوبت‌تان، مقدار ادویه‌ای که در کاروان خود دارید، بیش از ظرفیت آن باشد، باید مقداری از ادویه‌ی خود را (به‌انتخاب خودتان) به مخزن ادویه برگردانید تا این که میزان ادویه‌ی شما، به حد مجاز برسد. هر کاروان، گنجایش و توان حمل ۱۰ واحد ادویه را دارد.

## میزان ادویه

مخزن ادویه هیچ محدودیتی ندارد! اگر یکی از ظروف ادویه، خالی شد، از یکی دیگر از مکعب‌های چوبی یا هر آیینمِ توافقی دیگری، برای پر کردن آن استفاده کنید.

## پایان بازی

اگر در یک دور از بازی، تعداد کارت‌های امتیاز یکی از بازیکنان به ۵ (در بازی‌ها ۲ و ۳ نفره، به ۶) کارت برسد، پس از پایان آن دور، بازی به پایان می‌رسد. هر بازیکن، امتیازات روی کارت‌های امتیازش را محاسبه می‌کند. هر سکه‌ی طلا نیز ۳ امتیاز نصیب بازیکن خواهد کرد: هر سکه‌ی نقره، ۱ امتیاز و هر مکعب چوبی (یخ‌چر زردچوبه) نیز ۱ امتیاز. بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز را کسب کرده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تساوی دو بازیکن، بازیکنی که نوبت بازی‌اش بعد از رقیب بوده، برنده خواهد بود.

## پدیدآورندگان

طراح بازی: ام‌رسون ماتسو اوچی  
گرافیکست: فرناندا سوارز  
مترجم: دکتر کیومرث قنبری آذر  
تنظیم راهنمای فارسی: مجید علی‌نژاد  
ارائه‌ای از شرکت سرزمین ذهن زیبا  
برای تهیه راهنمای بازی‌ها به  
سایت و تلگرام ما مراجعه فرمائید:  
[www.LBMinD.com](http://www.LBMinD.com)  
[@BGPersianRules](https://t.me/BGPersianRules)  
برای خرید اینترنتی بازی‌ها به  
سایت سیاره بازی مراجعه کنید:  
[www.BaziPlanet.com](http://www.BaziPlanet.com)  
تلفن‌های تماس: ۰۲-۸۸۷۲۸۹۶۱

